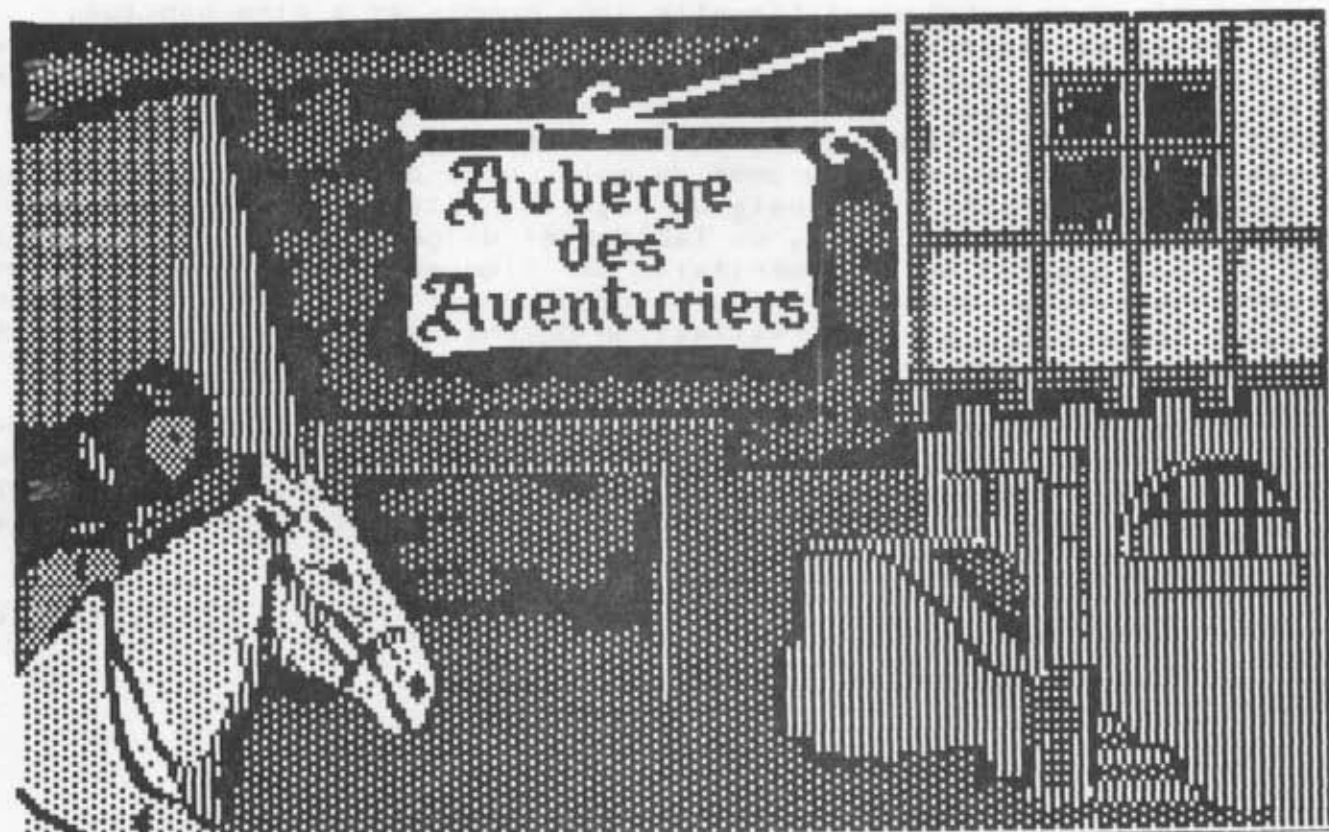


Revivez les dernières aventures de
Mac STEEL dans MASK OF THE SUN.

JANE est le premier logiciel intégré
sur Apple, il est dans ce numéro!

A LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

LA REVUE DU MICROCAM



Repos mérité pour les Aventuriers

MARS 1985. N 05

L'auberge des Aventuriers représenté en première page par un dessin de Sorcellerie III est en quelque sorte le symbole de notre journal, un lieu de rencontres, d'échanges fructueux et parfois même de fête lorsque nous menons à bien nos recherches. Et ce mois-ci, c'est le cas. Le masque du soleil était l'objet principal des recherches de Yann CHEVREL; après quelques semaines nous avons mis la main sur ce masque tant convoité. Dans ce numéro, vous ne trouverez pas un résumé de toute l'enquête car la première partie avait déjà fait l'objet d'une édition dans le numéro 3, vous trouverez résumé l'épilogue de cette aventure palpitante en page 10. Suivent immédiatement après quelques renseignements supplémentaires sur Serpent's star dont le héros une fois de plus est Mac Steel, un héros dont les récents succès dans Mask of the sun lui ont peut être fait oublier le but de sa mission. Je compte donc sur vous pour éclairer notre aventurier.

Coté utilitaire, les passionnés seront comblés ce mois ci. Cela commence en page 3 par quelques notions de Basic relatives à l'utilisation de l'imprimante Apple Image Writer, suivent quelques questions élémentaires de notre Quiz Basic, une rubrique à laquelle vous commencez à être habitué. Vous les utilisez tout les jours, oubliant parfois leur fragilité et les précautions d'usages qui doivent être respectées, mais sans jamais remettre en cause leur utilité; c'est en page 6 qu'un article de Jean-François PERCEVAULT vous révélera les mystères que cachent les disquettes. Enfin, et il tient lieu de programme du mois, vous découvrirez JANE en page 8 et 9. Jane est ce que l'on appelle un logiciel intégré; c'est à dire qu'il comprend un traitement de texte, un tableur et un gestionnaire de fichiers. Premier de sa génération il méritait de figurer dans notre revue pour l'innovation qu'il a apporté (depuis de nouveaux logiciels intégrés sont apparus sur le marché), pour sa réalisation graphique, elle aussi novatrice, et pour l'utilisation systématique qu'il fait de la souris ou du joystick.

En guise de conclusion, je vous citerai simplement le chiffre 200; nous sommes plus de 200 au MICROCAM et j'en profite pour féliciter l'heureux titulaire de ce numéro qui se verra décerner un cadeau offert par le club. Alors que vous êtes un peu plus de 230 à recevoir chaque mois les Aventuriers du bout du monde.

David CORNIL.

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

Directeur de la publication : Yves Roger CORNIL

Rédacteur en chef : David CORNIL.

Grands reporters :

Arnaud LADAGNOUS : ESCAPE FROM FUNGISTAN

Jacqueline VALENTIN : MYSTERY HOUSE

Patrick LECONTE : THE SERPENT'S STAR

David CORNIL : SHERWOOD FOREST

Yann CHEVREL : MASK OF THE SUN

Bertrand MORIN : MASQUERADE

Infos club Microcam : Jean-François PERCEVAULT et Jacqueline VALENTIN



FAITES BONNE IMPRESSION



... où comment personnaliser l'impression de vos états sur l'imprimante APPLE IMAGE WRITER.

Yves Roger CORNIL

Avec l'imprimante APPLE IMAGE WRITER vous pourrez personnaliser vos états imprimés à partir d'un de vos programmes BASIC ou à partir de vos textes créés par le traitement de texte APPLE WRITER.

Vous aurez la possibilité de choisir la taille et la forme des caractères à imprimer, ce qui peut vous permettre de valoriser certaines données informatiques ou certains passages de votre texte.

Vous aurez à votre disposition un jeu de 8 caractères (Etendu, Pica, Elite, Pica proportionnel, Elite proportionnel) et deux tailles (normal et dilaté).

Vous commanderez le choix des caractères en imprimant certains codes ASCII.

Par exemple, pour imprimer en "caractères" condensés" dans un programme BASIC:

- il faudra utiliser l'instruction:
10 PRINT CHR\$(27)+CHR\$(113)
- si en plus vous voulez écrire en caractères dilatés:
20 PRINT CHR\$(14)
- pour arrêter l'impression en caractères dilatés:
200 PRINT CHR\$(15)

Au préalable vous aurez assigné l'imprimante par :
5 PR#1

Vous trouverez ci-après un exemple des caractères disponibles, ainsi que les codes ASCII à utiliser (par l'instruction CHR\$).

- Si vous voulez choisir un type de caractères avant d'exécuter votre programme, vous pouvez utiliser le programme "IW1" qui se trouve sur la disquette MICROCAM Numéro 1.

```
LOAD IW1 ... depuis la disquette MICROCAM
SAVE MONIW1 (éventuellement sur votre disquette)
RUN
```

...vous obtiendrez ceci :

4/IW1 AU TRAVAIL

\$RUN IW1

IW1

CHOIX DE LA TAILLE DES CARACTERES

CHOISISSEZ LE TYPE DE CARACTERE

- 1) ETENDU (9 CAR/INCH)
- 2) PICA (10 CAR/INCH)
- 3) ELITE (12 CAR/INCH)
- 4) PICA PROPORTIONNEL
- 5) ELITE PROPORTIONNEL
- 6) SEMI CONDENSE (13,4 CAR/INCH)
- 7) CONDENSE (15 CAR/INCH)
- 8) ULTRA CONDENSE (17 CAR/INCH)
- F) FIN

? DEMONSTRATION

VOICI LES DIFFERENTS CARACTERES:

CAR.NON DILATES (CHR\$(15))

ETENDU (CHR\$(27)+CHR\$(110))
PICA (CHR\$(27)+CHR\$(78))
ELITE (CHR\$(27) + CHR\$(69))
PICA PROPORTIONNEL (CHR\$(27)+CHR\$(112))
ELITE PROPORTIONNEL (CHR\$(27)+CHR\$(80))
SEMI-CONDENSE (CHR\$(27)+CHR\$(101))
CONDENSE (CHR\$(27)+CHR\$(113))
ULTRA CONDENSE (CHR\$(27)+CHR\$(81))
VOICI LES DIFFERENTS CARACTERES:

DILATES (CHR\$(14))

ETENDU (CHR\$(27)+CHR\$(110))
PICA (CHR\$(27)+CHR\$(78))
ELITE (CHR\$(27) + CHR\$(69))
PICA PROPORTIONNEL (CHR\$(27)+CHR\$(112))
ELITE PROPORTIONNEL (CHR\$(27)+CHR\$(80))
SEMI-CONDENSE (CHR\$(27)+CHR\$(101))
CONDENSE (CHR\$(27)+CHR\$(113))
ULTRA CONDENSE (CHR\$(27)+CHR\$(81))

- attention: le programme IW1 désalloue l'imprimante (PR#0)
Avant de lister votre programme tapez PR#1

- Pour en savoir plus :

- consultez le manuel IMAGE WRITER USER'S MANUAL (en Américain).

*** QUIZ BASIC ***

Sans recourir à l'APPLE ...ou à tout autre matériel de ce genre...

-1- Devinez le résultat de ces petits programmes :

a) 10 GR
20 COLOR = 3
30 PLOT 19,21
40 PRINT "CA ALORS !"

b) Rajoutez la ligne suivante :

35 HOME

c) Rajoutez ensuite :

32 TEXT

-2- Qu'affichera ce programme ?

```
5 HOME
10 I=I+1
20 VTAB I: HTAB I
30 PRINT "BIZARRE ";I
40 IF I < 22 THEN GO TO 10
60 END
```

-3- Que se passera t-il si au programme précédent...

a)...on rajoute les lignes :

```
50 i=0
55 go to 5
```

b)...puis la ligne

```
45 GET R#
```

c)...que faire alors ?

-4- Qu'affichera l'APPLE après le 'RUN' de ce programme ?

```
10 HOME : N=12
20 DIM A$(N)
30 FOR I = 1 TO N : READ A$(I)
40 IF ( INT (I/2)-I/2) =0 THEN 60
50 PRINT A$(I)
60 NEXT I
70 END
```


6/DISSEQUEZ VOS DISQUETTES

Une disquette est un support de stockage de l'information, composé :

- d'un disque en plastique très souple (le mylar) recouvert d'une couche spéciale permettant l'écriture (oxyde magnétique),

- d'une enveloppe de protection en carton dont l'intérieur est recouvert d'un produit particulier servant de lubrifiant, d'auto-nettoyant et d'antistatique.

Lorsque le lecteur de disquette s'allume, la disquette placée à l'intérieur tourne dans sa pochette autour du pivot central.

Le système d'exploitation (D.O.S) permet à l'APPLE de se retrouver dans la masse d'information présente sur la disquette.

Une disquette de ce type (simple face) peut contenir jusqu'à 1.146.000 unités d'information soit environ 143.000 octets.

---> Un octet équivaut approximativement à la représentation d'un caractère. Ainsi pour stocker un texte de 1000 lettres d'alphabet, il faudra disposer de 1000 octets environ (plus les caractères de ponctuation et les blancs).

---> Un octet est un regroupement de huit éléments binaires appelés B.I.T (Binary digIT). Les anglo-saxons désignent l'octet par le terme BYTE.

Une disquette vierge ne contient aucune information; pour être utilisable par l'ordinateur des données spéciales doivent figurer sur la disquette, c'est la procédure dite d'initialisation.

Une disquette initialisée comprend 35 pistes concentriques. C'est à dire que contrairement à un microcassette où le sillon s'enroule à la façon d'une coquille d'escargot, la disquette informatique est composée de cercles de rayons croissant. Chaque cercle est appelé "PISTE" et chaque piste est divisée en segments appelés "SECTEUR".

La disquette dite '5 pouces 1/4' (14cm) comprend sur l'APPLE :

- 35 pistes
- comprenant chacune -16 secteurs
- aux memes pouvant contenir -256 octets
- soit au total une possibilite de $35 \times 16 \times 256 = 143\ 360$ caractères de stockage.

La piste la plus à l'extérieur est la piste n° 1, la piste la plus centrale étant la piste n° 35. En réalité tout les comptes se font en 'HEXADECIMAL', c'est à dire en comptant sur 16 doigts !!!

Ainsi la piste dénommée n° 35 en decimal, est la piste n° 23 en hexadecimal ..mais ne mélangeons pas tout.

UN SUPPORT TROP, TROP, TROP../7

Les pistes n° 1,2, et 3 contiennent le fameux système d'exploitation (D.O.S) alors que la piste n° 18 est occupée par la liste des noms de fichier/programmes ('DIRECTORY' ou 'REPERTOIRE') et la table d'occupation des SECTEURS (VTOC).

L'utilisateur ne dispose donc pas de la totalité de la disquette, mais "seulement" des PISTES n° 4 à 17 et 19 à 35 ...soit $31 \times 16 \times 256 = 126\ 976$ OCTETS.

Les informations constituant un programme ou un fichier ne sont pas mémorisées en une suite continue de secteurs. Au fur et à mesure de l'écriture, le D.O.S constitue une liste des secteurs et des pistes utilisées par le fichier considéré. Puis le D.O.S mémorise cette liste, nommée liste 'pistes/secteurs (TRACK/SECTOR LIST) dans un (ou plusieurs) secteur de la piste n° 18. Le nom du fichier, le type (Applesoft, Binaire, basic Integer, Text), sa longueur exprimée en nombre de secteurs et l'adresse de la piste/secteurs pour ce fichier sont mémorisés dans le DIRECTORY (REPERTOIRE). Simultanément, le schéma des pistes (TRAC BIT MAP) exprimé en BITS, est mis à jour afin de représenter fidèlement les secteurs occupés sur chaque piste.

Les secteurs d'une piste donnée ne sont pas classés les uns derrière les autres. En effet la vitesse d'accès de la tête de lecture du lecteur de disquettes est si rapide que, ayant trouvé un n° de secteur cela irait trop vite pour assimiler le suivants. Dès lors le secteur n° 1 est à l'opposé du secteur n° 2 ce qui permet au système d'avoir le temps de réagir pour passer de l'enregistrement 1 à l'enregistrement 2.

- Bref: l'information est donc bien structurée sur la disquette. Elle se répartie sur les pistes et les secteurs selon un ordonnancement piloté par le D.O.S, et dont les caractéristiques de repérage sont stockées dans le DIRECTORY et le VTOC logés en piste 18.

- A vos disquettes !!!

Jean-François PERCEVAULT.

*** QUIZ BASIC *** (Suite.)

```
100 DATA "VOUS","JOUR"," VOUS","TEMPS"  
200 DATA " EN","ETE"," ETES ","MAL"  
300 DATA "BIEN","OK"," TIRE","YOUPI"
```

---> Si vous avez des problèmes ... une seule solution : utilisez l'APPLE et conseillez-vous lors des séances d'animation.

---> Participez à la rubrique "QUIZ" du journal du MICROCAM en envoyant vos articles à JF.PERCEVAULT. D'avance merci.

8/MOI TARZAN, TOI JANE !!!

Présentation :

Facile à utiliser même pour les novices, JANE réunit en un seul les trois types de logiciels les plus utilisés : Traitement de texte, Gestion de fichier, Tableur. Mais JANE n'est pas une simple collection de programmes, sa principale caractéristique est d'être un logiciel intégré, ce qui veut dire qu'il a été conçu par la même personne, et que l'utilisateur fera donc la même chose pour effacer un mot dans un texte, une valeur dans un tableau, ou une information dans un fichier.

Utilisation :

La mise en route du programme provoque l'affichage de 13 petits dessins en haut de l'écran. Ils représentent 5 outils, les 3 fonctions, et 5 options. Les 5 outils sont déplacés à l'aide de la souris ou du joystick remplaçant le curseur traditionnel.

Les outils :

- La main :

Elle sert à indiquer l'endroit où l'on va écrire dans le traitement de texte, la case utilisée dans le tableur, et l'endroit où l'on écrit un renseignement dans le fichier.

- La flèche :

Elle sert à l'insertion. Dans le traitement de texte, elle permet d'insérer des caractères; dans le tableur, elle sert à insérer une case (ou le résultat d'un calcul); enfin, dans la gestion de fichiers, elle sert à insérer des renseignements.

- Les ciseaux :

Ils servent à la suppression de caractères, de cases, ou de renseignements. L'utilisation de la souris (ou d'un joystick) est alors très utile, car la commande est très simple. En effet, il suffit de placer les ciseaux au début du texte que l'on veut supprimer, appuyer sur le bouton, et avancer jusqu'à la fin du texte à supprimer.

Avec un peu d'habitude, la manœuvre devient très rapide et sans risque d'erreurs.

- L'appareil photo :

Il permet de photographier quelque chose afin de le recoller ailleurs. Ceci est très intéressant car JANE est un logiciel intégré. Par exemple, il est donc possible de photographier un renseignement dans un fichier et de le coller dans un texte, ou même dans un tableau.

- Le pot de colle :

Il sert tout simplement à coller où l'on veut ce qui a été photographié avec l'appareil photo.

LES FONCTIONS :

- La machine à écrire : elle sert à accéder au programme de traitement de texte.

- La machine à calculer : elle sert à accéder au tableur.

- Les tiroirs : ils servent à accéder à la gestion de fichiers.

LES OPTIONS :

- Le point d'interrogation :

Il est très utile pour ceux qui ne connaissent pas encore bien le logiciel. En effet, il permet d'avoir des explications détaillées et très bien faites sur toutes les possibilités de JANE, qui sont accompagnées d'une petite animation qui les rend agréables et faciles à comprendre.

- L'imprimante :

Elle permet d'imprimer ce qui se trouve dans la fenêtre utilisée.

- La disquette :

Elle permet d'effectuer plusieurs opérations sur la disquette de données. En effet, on peut copier (par sécurité), renommer, verrouiller ou déverrouiller, détruire un document.

- L'ordinateur :

Il sert à changer les paramètres suivants : taille du texte, vitesse souris, son, type d'impression, type de papier, qualité, matricielle, marguerite.

- Le stop :

Il sert à finir. En effet, il faut le faire à chaque fois que l'on termine un document pour qu'il soit sauvé sur la disquette de données.

Janewrite : traitement de texte

Pour sélectionner le traitement de texte, il suffit de cliquer le dessin représentant la machine à écrire. Une fenêtre s'ouvre alors sur l'écran, et 10 autres dessins apparaissent sous la fenêtre. Les 4 premiers permettent la justification à gauche, à droite, centrale, et totale. Les 6 suivants permettent d'écrire des caractères normaux, soulignés, gras, gras soulignés, en exposants ou en indices (décalés d'une demi hauteur vers le haut ou vers le bas). Les 3 derniers permettent d'écrire des accents (graves, aigus, circonflexes, trémas), et de chercher un groupe de caractères dans un texte pour éventuellement le modifier automatiquement.

Avantages :

- Le texte tapé à l'écran apparaît comme il sera imprimé.

- Les habitués du clavier QWERTY pourront avoir les accents sans avoir à changer de clavier.

Eric MARCIANO.

10/MASK OF THE SUN : THE END

Voici les dernières nouvelles concernant THE MASK OF THE SUN.

Allez pour commencer dans la dernière pyramide.

Prenez tout ce que vous trouverez dans la jeep (TAKE ALL) et tapez "D" pour descendre.

Tapez "LIGHT MATCH" puis "LIGHT LANTERN" si ce n'est déjà fait. N'oubliez cependant pas de prendre quelques pilules sinon vous aurez des surprises. Tapez "GO FORWARD" pour avancer. Vous arrivez alors dans une salle étrange. Lisez ce que vous indique l'ordinateur puis continuez votre route en tapant "GO FORWARD".

A ce moment là, vous vous retrouvez dans une pièce à gaz.

Dépechez-vous de sortir en tapant "SW". Raoul ne pourra pas vous suivre et vous l'entendrez derrière vous mourrir...

Vous arrivez maintenant dans un endroit où un rocher coule et remonte à la surface dans une rivière de lave.

Pour pouvoir franchir ce lieu, il faut beaucoup de chance!!!

Vous devez sauter sur le rocher lorsque celui-ci est à la surface. Pour ce faire, appuyez sur "RETURN" pour sauter.

Je vous donne un petit conseil : Sauvez le jeu avant d'arriver ici !..

Ensuite, vous vous retrouvez dans une salle où vous voyez des têtes qui se mettent à vous parler.

Elles vous demandent de dire le mot magique qui vous permettra d'entrer.

Tapez alors "XOTZIL".

Le mur s'ouvre alors en face de vous.

Tapez "GO DOOR" pour pénétrer dans cette nouvelle pièce.

Vous êtes actuellement dans la Chambre du Soleil.

Allez, pour commencer, regarder l'autel ("GO ALTAR").

Ensuite tapez "LOOK ALTAR". Vous voyez alors un emplacement

pour y déposer un objet ; et cet objet est votre amulette.

Tapez alors "PUT AMULET ON ALTAR".

L'autel s'ouvre et vous voyez un masque!

Mais attention, ne partez pas, car ce n'est pas le vrai masque. Tapez alors "SEARCH HOLE" et à ce moment un nouveau masque apparaît; et celui-ci est le bon.

Prenez le (WEAR MASK) et tapez "S". Vous voyez grâce au masque une sortie secrète invisible à l'oeil nu!

Tapez "GO DOOR". Vous vous retrouvez alors dans un terrible labyrinthe qui n'en fini pas!

Je n'arrive pas à m'en sortir mais si vous y arrivez, dites le moi en faisant si possible un plan et téléphonez moi au 31-70-91.

Si vous arrivez à vous en sortir, vous tomberez sur votre ennemi juré ...

Il vous demandera le masque.

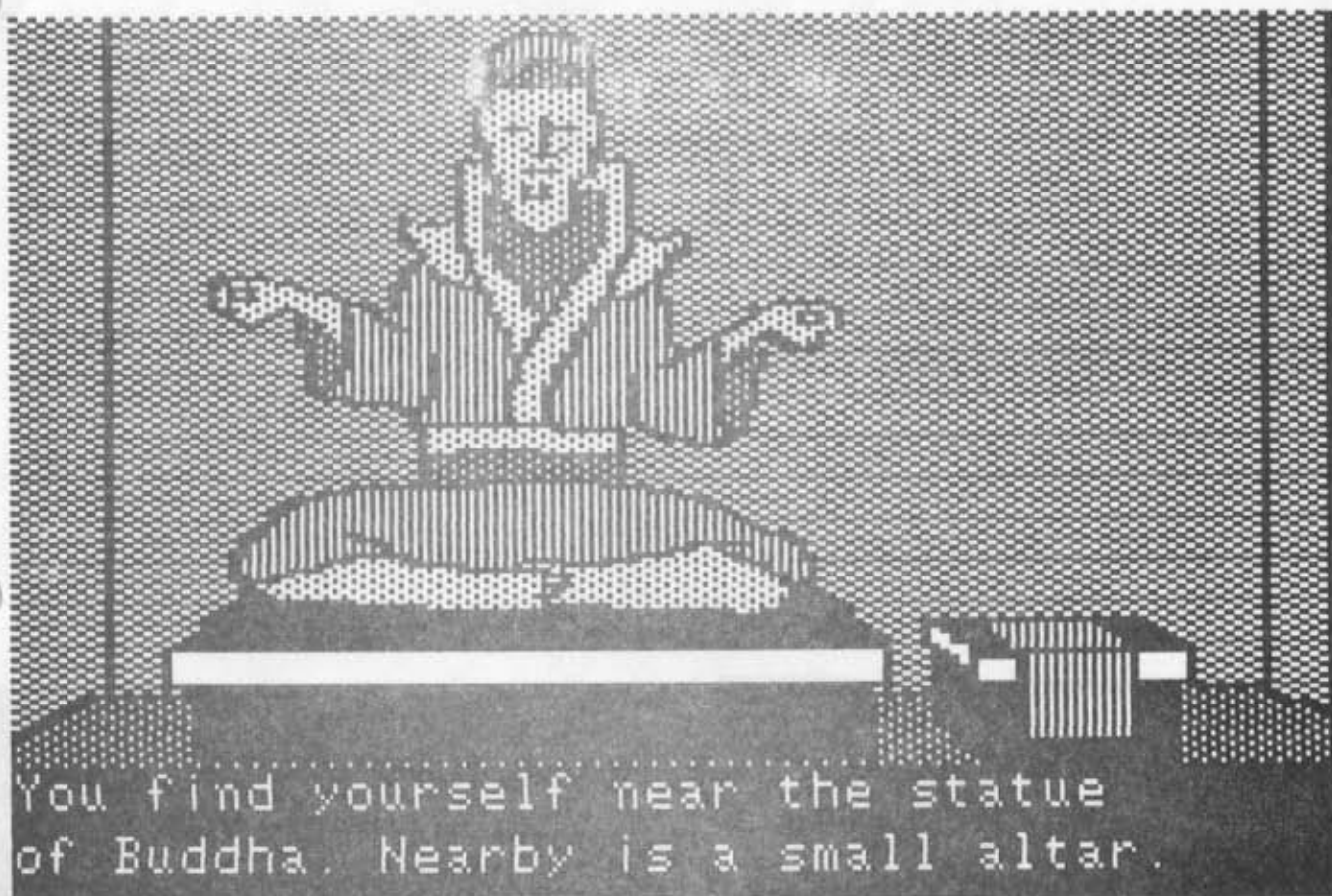
Donnez le lui et lorsque qu'il le mettra, un jaguar aux jeux bleus (c'est celui que vous aviez libéré auparavant) s'attaquera à lui et le dévorera.

Lorsqu'il aura fini, le jaguar viendra vous attaquer ...Tapez alors "PLAY FLUTE" (c'est la flute que la vieille femme vous avait donné), alors le jaguar s'en ira avec ça, vous aurez ainsi fini l'énigme du MASK OF THE

SUN !

Je vous retrouve prochainement dans THE DALLAS QUEST.

Yann Chevrel.



SERPENT'S STAR :

Après quelques mois de recherche, je vous transmets mes vœux de bonne année ainsi que mes dernières découvertes.

Au monastère :

Allez voir le moine ("GO MAN"), offrez lui à manger ("OFFER FOOD") et demandez lui le parchemin ("ASK LHASA SCROLL") qu'il vous remettra en guise de remerciements.

Vous pouvez le lire : READ LHASA SCROLL

A la grotte :

Vous êtes allé au chalet et vous êtes emparé de la lampe (cf N° 2 des Aventuriers du bout du monde spécial SERPENT'S STAR), vous la remplissez ("FILL LAMP", "LIGHT MATCH", "LIGHT LAMP") et l'allumez.

Consultez maintenant le plan au verso.

Attention :

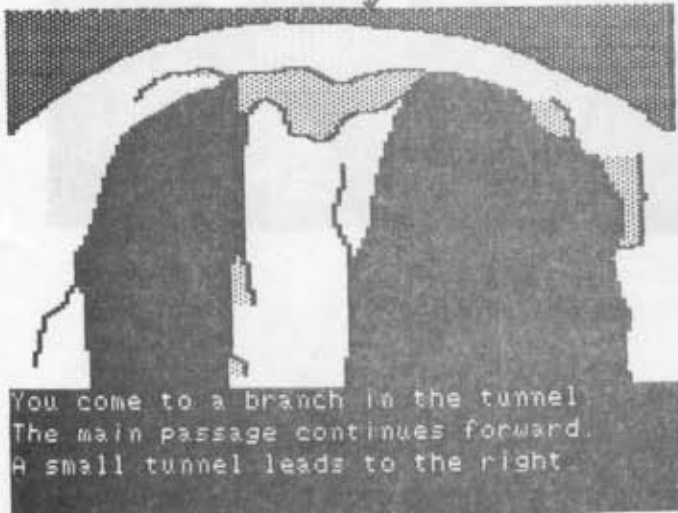
Ne touchez pas à la statuette de cristal, deux yétis vous bloqueraient au retour.



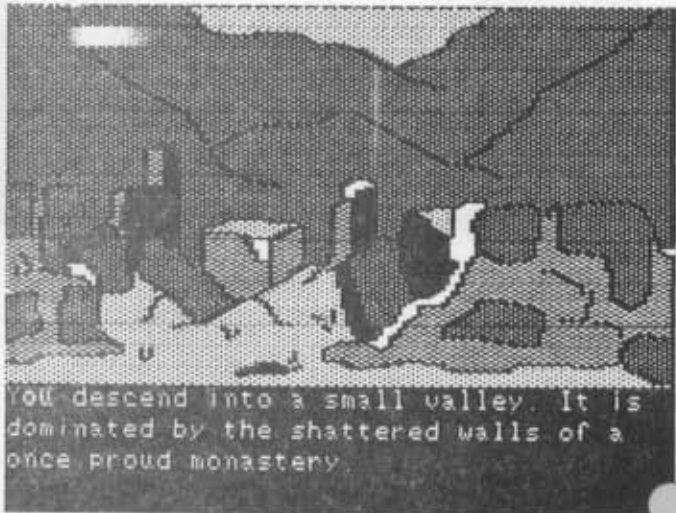
You now face the wandering monk.

← Ce moine si généreux vous offrira un parchemin.

Go cave.



You come to a branch in the tunnel. The main passage continues forward. A small tunnel leads to the right.



You descend into a small valley. It is dominated by the shattered walls of a once proud monastery.

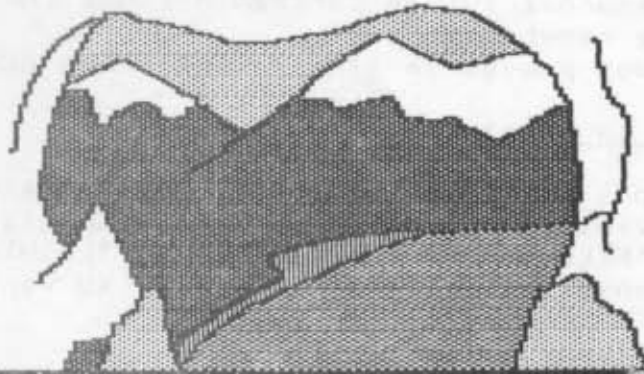
Left.

Right.

N



The chamber appears to be a Buddhist shrine that has been carved from the living ice.
OK>



Daylight is sighted once more.