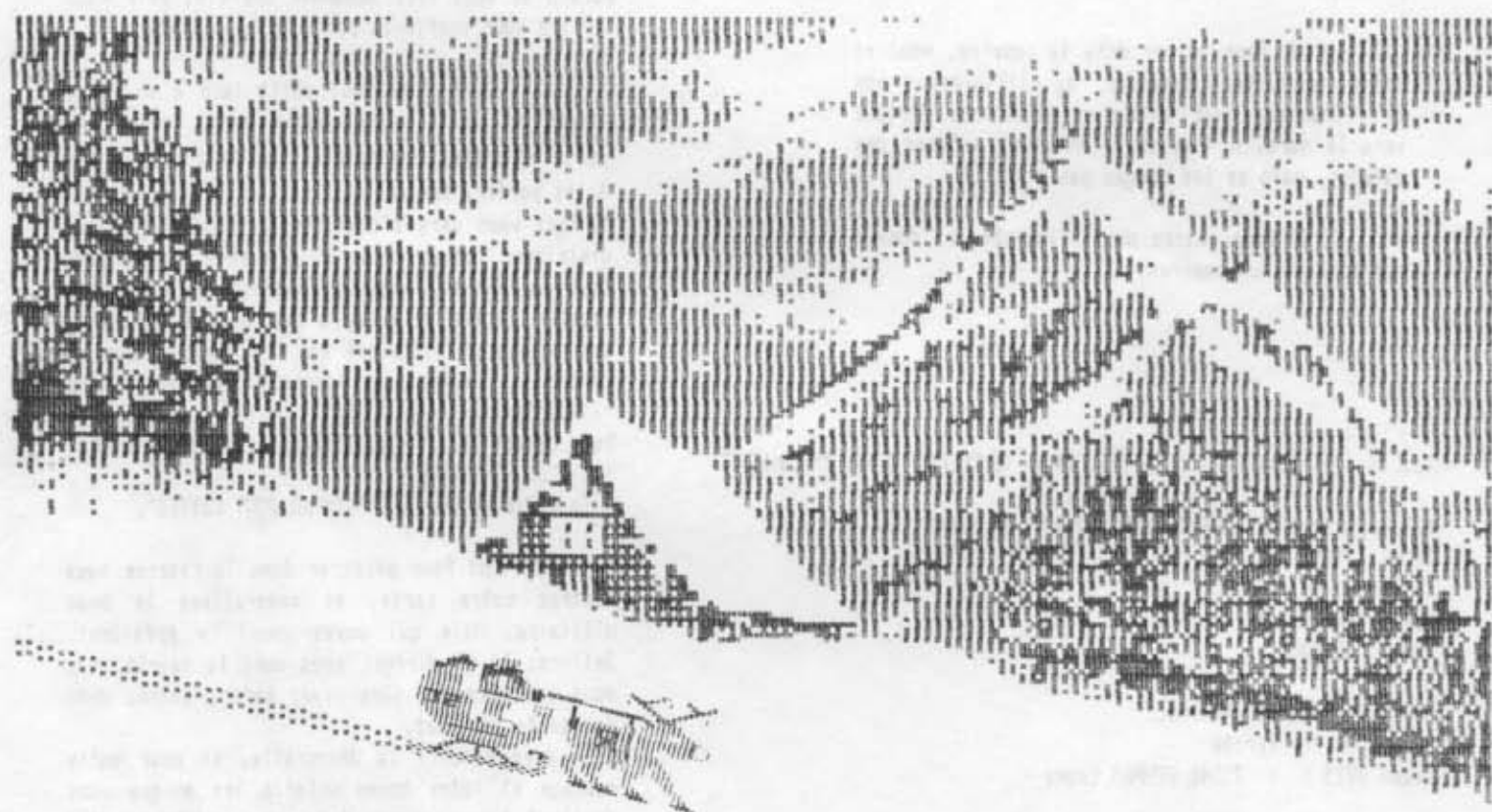


LE  N'EST PAS UNE ORDURE!

**IL A LAISSE LES SOLUTIONS DE TROIS
JEUX D'AVENTURE...**

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

LA REVUE DU MICROCAM



DEC/JAN 85-86. N°11

**numero
double**

MEME LES POMMES DE TERRE ONT DES YEUX

Caramba! Un dictateur a destitué le gouvernement! Il a également emprisonné le Président de la République!!! Le peuple agonise et les résistants s'organisent...

FROGGY SOFTWARE nous invite dans ce nouveau jeu à rétablir la Démocratie. Vous voilà engagé dans ce combat pour la Liberté, qui nécessitera de la patience et du courage mais aussi beaucoup d'humour.

<N E> Vous vous dirigez dans le bon sens vers la banque. Vous entrez et demandez des pesos, pour cela tapez : <argent>, puis <encore> (10 fois). Vous sortez.

<O O> Vous vous retrouvez devant le faussaire auquel vous demandez de faux papiers, à savoir: une carte de journaliste, de général, et de télé.

<O N> Pour entrer dans la caserne, montrez votre carte. Vous demandez au militaire un bon de livraison. Vous sortez et vous vous dirigez vers le nord. A l'épicerie du coin, achetez des patates, mais ne les mangez pas.

<E S> Vous entrez dans l'immeuble et donnez vos patates aux pauvres.

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

(c) Copyright LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE,
RENNES 1985

Dépot légal : 641
ISSN 0295-9380

MICROCAM - CREDIT AGRICOLE
19 rue du Pré Perché
Cedex 2025 X - 35040 RENNES Cedex

Directeur de la publication : Yves Roger CORNIL

Rédacteur en chef : David CORNIL

Ont collaboré à ce numéro :

Jean-marc RICHER, Y.R CORNIL, Gilles FOUILLET,
Philippe DELORAINÉ, Vincent DUTRON, Jean-François
PERCEVAULT, G. LAURENT et B. LALANNE.

Toute reproduction doit être soumise à notre
autorisation préalable.

<N E> Vous montez dans l'hélicoptère et regardez la carte de la région. Descendez et prenez les caisses. Le garde vous donnera des armes.

<O S S S O> Caramba! Le palais Gouvernemental. Neutralisez le garde et entrez. Le dictateur est là. Renversez le (sic) et fouillez le. Vous trouverez une clé, vous la prenez et ouvrez le coffre. Lisez les notes et fermez le coffre. Sortez.

<E> Entrez et demandez un sauf-conduit, puis sortez.

<N N E E> La police vous attend, cher ami. Malgré votre inquiétude, entrez. Là, vous délivrez un prisonnier.

<O O O O> Vous entrez dans l'hôpital et soignez le blessé. Ensuite interrogez le. Partez rejoindre RAMIREZ, qui est enfermé au stade. Interrogez le et dirigez vous vers la CASA DEL POPULO où vous irez demander une clé. Elle vous servira pour ouvrir la porte de la cabane.

<E S S S> Vous voilà face à un lama, prenez le. Voilà votre cabane amigo, ouvrez la porte et prenez les patates. Le lama vous aidera à les porter, sortez.

Dirigez vous vers l'immeuble surpeuplé et entrez distribuer les patates. Il n'y en aura pas pour tout le monde, alors retournez à l'épicerie acheter un sac de patates que vous distribuerez aux pauvres. C'est ainsi que l'on gagne des voix! Sortez et allez au journal, rentrez, dites "J'ACCUSE".

Puis devant la télé montrez votre carte et dites "JE VOUS AI COMPRIS".

A la radio dites "LES PATATES SONT CUITES".

<N N N> Pour pénétrer dans la caserne vous montrez votre carte, et neutralisez le beau militaire. Mais qui voyez vous? Le président. Délivrez le et dirigez vous vers la mairie. Là, vous indiquez que vous venez voter, entrez dans une salle et votez.

Vous avez rétabli la démocratie, et pour votre courage et votre bonne volonté les amigos vous invitent à une grande fête pour célébrer votre victoire.

Gilles FOUILLET.

APPLE //e la machine sans limites !!

Certaines revues françaises, et non des moindres, considèrent l'Apple II comme une machine à bout de souffle, dépassée techniquement.

Certains marchands présentent l'Apple II comme la Rolls Royce de la micro informatique.

D'autres disent que l'Apple II est une bonne machine personnelle ou semi professionnelle et que seuls l'IBM-PC ou les compatibles IBM sont des micro professionnels.

Certains préfèrent les microprocesseurs 16 bits ou 32 bits, aux processeurs 8 bits.

Ceux ci ou ceux là ont, ou ont eu, partiellement raison:

C'est vrai qu'un processeur 16 bits est plus rapide et peut adresser une mémoire plus grande que le processeur 8 bits.

C'est vrai que l'Apple II peut être comparé à une Rolls Royce :

c'est fiable, c'est relativement cher; on peut y adjoindre des tas de gadgets; et puis une Rolls ça ne vous ferait pas envie?

C'est vrai que l'Apple II est ancien (10 ans en 1986), mais il a évolué en Apple II+, Apple IIe, et il n'est pas à bout de souffle!

Les récentes annonces faites par Apple (voir les aventuriers n°9) sur les extensions mémoire, disques, imprimante donnent à l'Apple 2e une nouvelle jeunesse. Les développements faits par des sociétés indépendantes donnent encore des possibilités nouvelles à l'Apple 2e.

Les indépendants, généralement américains s'intéresseraient-ils à une machine moribonde? (business is business!)

Il n'est pas possible de faire un inventaire complet de toutes les extensions disponibles pour les millions d'utilisateurs de l'Apple 2e dans le monde entier; cependant nous pouvons en citer quelques unes.

Les extensions vont de la carte horloge à l'extension mémoire, aux accélérateurs, aux disques, et au système d'exploitation (MEMSOFT par exemple en France) en passant par les coprocesseurs 280 (qui utilisent le système d'exploitation CP/M), le 65816 ou 65C816, des coprocesseurs 16 bits qui émulent le processeur 6502 ou le 65C02.

Vous trouverez ci après quelques présentations de cartes pour "doper" votre Apple 2e (en toute légalité!).

PLUS GROS QU'UN GROS MAC, PLUS PUISSANT QU'UN IBM

-La carte MULTIRAM IIe de CHECKMATE TECHNOLOGY ajoute jusqu'à 768K sur une simple carte dans votre Apple 2e et peut être facilement étendue jusqu'à 1,5 megaoctets; il suffit d'insérer, tout simplement, votre carte d'extension dans un slot auxiliaire.

Avec cette carte vous reculerez les limites d'Appleworks, vous augmenterez la taille de votre disque virtuel (/RAM), si vous êtes sous ProDOS.

la puissance d'un 16 bits:

Augmentez la puissance de votre Apple avec le kit 65C816CX pour votre 2c ou la carte MULTIRAM IIEX pour le 2e. Cette carte multiplie par 4 la vitesse d'exécution de vos programmes avec les logiciels d'aujourd'hui. La carte 65C816 peut adresser directement une mémoire de 16 méga octets.

Les programmes tels que Flash Calc, Magic Office, Locksmith et d'autres logiciels sauront reconnaître et utiliser la mémoire additionnelle MULTIRAM.

Checkmate Technology Inc 509 south Rockford Drive

Tempe, Arizona 85281-3021

CONSTRUISEZ UN PLUS GRAND TABLEAU

Les producteurs de 2 tableaux Super Calc3a et Mouse Calc ont annoncé que leurs 2 produits utilisaient la mémoire additionnelle offerte par la nouvelle carte d'extension Apple.

Vous pourrez construire des tableaux ayant une taille supérieure à 500k, et les visualiser en couleur avec les nouveaux moniteurs et l'imprimante IMAGE WRITER //.

Qui a dit que l'Apple 2e n'était pas une machine professionnelle?.

Y.R. CORNIL

ULTIMA III

Vous qui êtes facinés (ées) à juste titre par les jeux de rôles d'aventure, ou de Donjons et Dragons, voici la solution d'un jeu que vous devez certainement aimer: ULTIMA III.

Si vous êtes déjà aguerri à ce jeu, lisez quand même ce qui suit, peut-être y trouverez-vous des indications intéressantes. Si, par contre, vous savez des choses qui ne sont pas dans cet article, envoyez-les au journal, c'est toujours intéressant!

Pour commencer, prenez un éditeur de secteur (si possible disposant du mode "texte intégral", très utile ici), cela est indispensable pour gonfler efficacement vos personnages. Si vous répugnez à ce genre de procédé, retournez jouer et revenez quand ils auront dépassés le stade de débiles crevant de faims, perdus dans une forêt, et attaqués de tout cotés.

Voici comment modifier à volonté vos personnages: Les personnages actuellement en jeu (SAVE GAME), sont sur la piste \$03, sect. \$07 de la disquette SCENARIO, bien sûr. A partir du secteur \$08 jusqu'au secteur \$0B, se trouve la liste des personnages (REGISTER).

Les modifications suivantes, s'appliquent aussi bien à l'équipe en jeu que pour la liste totale. Je prends pour exemple le personnage qui est en tête de liste. Les numéros de bytes ne portent donc que sur lui. Pour trouver les bytes équivalent pour les autres personnages, voyez le mode "texte intégral", qui vous permettra de bien visionner tout le secteur, et donc la totalité de votre équipe. Il y a 4 personnages par secteur. Le personnage 1 occupe le secteur de l'octet \$00 à l'octet \$3F, soit les 3 premiers rangs du secteur. Le second personnage occupe donc le secteur de l'octet \$40 à l'octet \$7F, et ainsi de suite.

Je pense que vous avez trouvé tout seul comment modifier le nom de votre personnage (du byte \$00 au byte \$0D, soit 13 lettres), ce qui n'influe en rien son comportement, que son nom soit DUCON ou SUPERMAN, et ses caractéristiques SEXE, TYPE et RACE. Mais attention: ces caractéristiques ne sont pas disposées comme vous le voyez pendant le jeu ou la création de votre personnage. En effet, H W M veut dire que le personnage est un HUMAIN (H), que c'est un SORCIER ou WIZARD (W), de sexe MASCULIN (M). Mais passons aux choses sérieuses.

Placez-vous sur le byte (ou octet, c'est la même

chose.) \$23. Voyez la valeur hexadécimale correspondante: vous constaterez que la valeur affichée au bytes \$23-\$24, soient 4 chiffres, correspond à la somme d'argent de votre aventurier. Rien ne vous empêche alors de la faire grimper jusqu'à 9999 (allez-y, n'hésitez pas...). En temps normal, en admettant que vous ne touchiez pas à cette valeur, le jeu ne la ferait jamais monter au delà de ce niveau, et ce en restant en DECIMAL.

Explications: quand vous totalisez 10 écus, c'est 10 qui est affiché, et pas 0A, mais rien ne vous empêche de mettre FFFF à la place de 9999... seulement, restez dans la limite des deux octet. FFFF est donc la valeur maximale que vous pourrez obtenir. Les numéros de bytes qui suivent ont les mêmes conditions de modification, pour des paramètres différents, bien entendu.

J'ai mis entre parenthèses les valeurs que je vous conseille.

POUR LE PREMIER PERSONNAGE:

BYTES \$23, \$24: Somme d'argent. (\$FF FF)

" \$1E, \$1F: Experience et niveau (le niveau correspond au byte \$1E) (\$FF FF)

" \$1C, \$1D: Maximum possible de point de vie pour ce pers. (\$FF FF)

" \$1A, \$1B: Points de vie actuels du personnage. (\$FF FF)

" \$20, \$21: Jours de nourriture. (\$FF FF)

Les bytes suivants ont toujours les mêmes conditions à respecter si vous voulez les modifier, mais le paramètre ne tient que sur un seul octet (ou byte, comme je l'ai déjà dit), alors resignez-vous à mettre seulement "\$FF" (255) ou "ctrl-Y" en mode texte (99). Cependant vous pouvez très bien mettre \$FF pour toutes les autres valeurs.

BYTE \$19: Points de sorts actuels.(\$99)

BYTE \$0E: "MARKS" et "CARDS" (Je vous en parlerais plus tard).

" \$12 à \$15: Caractéristiques dans l'ordre: FORCE, ADRESSE, Q.I, POUVOIR. (\$FF pour tous sauf pour le \$14 (Q.I.), car il contient aussi le maximum des points de sorts possibles.)

Pour le byte \$14, il est inutile de mettre une valeur supérieure à 99, car le personnage n'arrête plus de récupérer, et lorsqu'il arrive à 99, il retombe à 0.

BYTE \$25 à \$27: NOMBRES DE CLEFS, POUDRES, GEMMES. (\$FF FF FF, car ce sont des choses très utiles!)

" \$0F: NOMBRE DE TORCHES. (\$FF, c'est tout aussi utile)

" \$28: TYPE D'ARMURE (CODE NORMAL -1: Si vous voulez une armure de type "B", entrez "A" et ainsi de suite. \$00 ou "à" correspond à rien du tout, c'est à dire seulement les 2 mains, ce qui est nul). (Nous verrons plus tard quelle valeur mettre)

BYTE \$22: MOYEN DE LOCOMOTION ACTUEL:

-A CHEVAL: \$00 (avantage inappréciable sur vos ennemis)

-A PIED: \$20

-EN BATEAU: \$92

(Attention! Il est possible que vous rencontriez d'autres valeurs pour le même moyen de locomotion. Cependant, ces valeurs sont tout-à-fait valables.)

BYTE \$30: TYPE D'ARME (CODE NORMAL -1: Pareil que pour les armures. \$00 veut dire ici que le personnage n'a que sa peau pour protéger sa misérable carcasse, ce qui est aussi nul). (Comme pour les armes, des précisions vous seront données ultérieurement)

N'oubliez pas que ces octets ne considèrent que le premier personnage! Si vous voulez tous les mettre à cheval, mettez à \$00 les octets équivalents des autres aventuriers.

De même, si vous voulez 9999 jours de nourriture, placez-vous sur l'octet \$20, et modifiez la valeur HEXADECIMALE à 99, et non pas l'équivalent hexadécimal de 99 qui est \$63! A ce moment là, vous aurez 6300 jours de nourriture (en admettant que l'octet \$21 soit à \$00)

Si vous voulez entrer votre valeur en mode texte, tapez "control-Y" (en mode NORMAL) pour 99 et le "damier" (qui correspond à la touche 'DELETE', que je ne peux reproduire ici)

A présent que vous avez bien gonflé vos personnages, il ne vous reste plus qu'à jouer. Mais il faut que vous sachiez que les armes que vous croyez puissantes sont en fait des pétards mouillés comparés à celles que je vous conseille d'avoir. Comme dans SORCELLERIE, il existe des armes avec des "+", telles que "BOW +4", ou "2-H SWORD +4" (FRONDE +4 et EPEE A DEUX MAINS +4). Avant de vous élaner joyeusement à la poursuite de l'affreux-pas-beau qui hante la pays, laissez-moi vous donner les indications suivantes (si vous ne les connaissez pas déjà):

-Les TORCHES servent à vous éclairer dans un donjon.

-Les GEMMES servent à avoir le plan d'une ville, d'un donjon, d'un château, ou le plan général, selon que vous soyez à l'extérieur ou à l'intérieur de quelque chose.

-Les CLES, servent à ouvrir n'importe quelle porte (non! pas possible!)

-Les POUDRES vous permettent d'arrêter le temps, sauf pour vous bien sûr, ce qui immobilisera provisoirement vos adversaires (pendant un combat seulement).

-Il existe une ville fantôme, du nom de DAWN, qui n'apparaît que lorsque les deux lunes (les deux chiffres du haut de l'écran) sont à 0. Pour la trouver, placez vous sur le château de LORD BRITISH (y'en a qu'un immédiatement accessible, si vous ne le trouvez pas, changez de jeu, celui là est pas pour vous.), et allez 8 fois à l'ouest (flèche-à-gauche, normalement vous devez être acculé à une montagne et vous ne pouvez aller plus loin de ce côté), puis descendez 35 fois au sud (flèche-en-bas). Appuyez sur ESPACE pour passer le tour jusqu'à ce que les lunes soient à 0 (la valeur maximum est 7, et elles tournent comme un compteur: celle de droite change plus rapidement: toutes les 3 unités qui passent sur celle de droite font changer celle de gauche de 1 unité. Lorsque celle de gauche a atteint 7, elle revient à 0). Vous devez théoriquement voir apparaître une ville, à côté de vous. Dépêchez-vous d'y rentrer, elle ne durera pas longtemps (jusqu'à ce que les lunes passent à 0-1). Vous trouverez dans cette ville des chevaux, des armes beaucoup plus puissantes (et plus chères!), ainsi que, comme dans toute les villes, un assortiment complet des services habituels (nourriture, indications, etc...). Si vos personnages sont bien gonflés, cette ville est totalement inutile, hormis pour les indications qu'on y trouve.

-Le groupe que je vous conseille de constituer est composé de deux WIZARDS, et de deux CLERICs. Mais, me direz-vous, comment faire pour les armes? Il est exact que ce type de personnage est inapte au corps-à-corps, parce-que la massue est la seule arme dont il savent se servir, et que les sorts, c'est pas éternel. Mais, le programme ne contrôle jamais ce que le personnage a en main, mais ce qu'il a dans son inventaire lorsque vous

(Suite en page 12...)

SECRET AGENT

Après quelques mois d'efforts, je suis enfin arrivé à bout de ce jeu qui ne manque pas d'intérêt. La solution que je vais vous proposer n'est pas la plus rapide mais elle explique toutes les étapes nécessaire pour résoudre ce jeu.

Vous débutez dans un avion. <get gun, shoot door, wait> A ce moment là, vous allez entendre un autre avion et une mitraille. <go cockpit, open cabinet, get parachute, go door> Il serait peut être plus prudent de sauter car bien entendu, vous ne possédez pas de brevet de pilotage. <lift latch, jump> Vous voici en plein milieu des airs. <open parachute> Vous descendez lentement mais malheureusement vous heurtez un arbre et perdez connaissance.

Vous voici dans une chambre d'hôpital. <get fork, sleep> Quand vous vous réveillez, vous apercevez une infirmière charmante qui va vous injecter du poison si vous ne réagissez pas. <hit nurse, get up, go lobby, go exit>

Vous voici dans la rue. <N, open door, go door, open register, UP, get card> A cet instant, deux hommes entrent dans le magasin. <drop card, go closet, close door, wait> Les deux hommes ne voient personne et repartent. <open door, go door, get card, D, go door, W>

Vous voici devant le saloon du coin. <go door> A l'intérieur, un ivrogne est attablé, offrez lui à boire jusqu'à ce qu'il vous dise "thanks man". <buy drink, give drink, buy drink, give drink....> Vous en savez assez pour poursuivre l'aventure. <go door, E, S, S>

Vous revoici à l'hôpital. <go phone, insert dollar> Composez le numéro de téléphone qui vous est donné dans l'introduction. <2476658, go exit, N, N, W, go door>

Vous voici dans un magasin où il vous faut voler la cravate qui va vous permettre d'entrer dans le restaurant. <wait....> Tapez "wait" jusqu'à ce que le patron parte dans l'arrière boutique pour répondre au téléphone. <break glass, get tie, go door> Ne repassez plus jamais devant ce magasin si vous ne voulez pas avoir une mauvaise surprise. <E, N, W, go door>

Vous êtes maintenant dans le restaurant. <buy duck, wait> A ce moment là, une voiture s'arrête et commence à mitrailler la vitrine; il faut vous allonger sous la table avant que la vitre soit criblée de balles. <duck, go door> Vous voici muni de votre canard que vous n'avez pas eu le temps de manger. <E, wait> Tapez "wait" jusqu'à ce que le bus arrive. <go bus>

Vous vous retrouvez à l'autre bout de la ville. <get hairpin, wait> Eh oui ! Il faut reprendre le bus, pour cela retapez "wait" autant de fois que nécessaire. <go bus, S, E, UP> Une fenêtre fermée ! Vous résistera-t-elle ? <break window, go window, get recorder, move picture, open safe> Il s'ouvre grâce à votre épingle. <get tape, go window, D, W, N, wait> On reprend le bus <go bus, W, go door>

Nous voici à l'intérieur de notre hôtel. <talk receptionist> Il vous demande votre nom; celui-ci était dans l'introduction. <jose caldera, go elevator, open door, go door> Un messenger arrive et vous donne un paquet qui fait un bruit pas très rassurant. Le plus sûr est de s'en débarrasser <get package, go balcony, throw package, go room, answer phone> Revenons un peu en arrière, nous avons trouvé un magnétophone et une cassette, et vous pouvez observer des prises, alors écoutons... <look recorder, plug recorder, insert tape, push play> Notez bien ce code qui sera utile plus tard. <unplug recorder, go door, push button, go door, E, N, go gate> Un gardien vous interpelle, donnez lui simplement le mot de passe que viennent de vous donner vos supérieurs au téléphone. <"mot de passe", E, open crate, get statue, go crate> Et, vous voici parti pour l'île qui nous intéresse. <open crate, get rope, open door>

Mauvaise rencontre ! Heureusement vous êtes équipé de votre canard. <drop food, go door, close door> N'oubliez pas de fermer les portes, c'est le seul moyen d'enfermer les chiens. <N, wait, read note, N, read sign, W, tie rope, climb rope, push brick> Le passage est trop petit, il nous faudra donc faire tomber quatre briques. <go hole, get brick, read sign, save game, go door>

Nous voici dans un labyrinthe. La sortie n'étant pas facile à localiser, j'ai failli abandonner le jeu mille fois à ce moment là, mais j'ai fini par trouver. Le code utilisé est très simple : la lettre A vous permet d'avancer, la flèche de gauche (G) vous permet de vous diriger à

gauche... le reste vous l'avez deviné. (A D G A D
G D G G A D G D G D A D D G D G D G A G G D A D D
G D G G D A)

Ah, enfin la sortie ! (UP, open door, hit
guard, get uniform) Vous êtes bel et bien dans
la demeure de Mr Melton. (go door, go stairs, read
sign, insert card, go door) Vous voici au deuxième
étage. (chew gum, push button, go elevator) Encore
un problème : du gaz. Mais, grâce au chewing gum
nous allons boucher le trou. (plug hole, go
corridor, get plank, go hall, go stairs)

Après un court passage au troisième étage,
vous voici au dernier étage. (drop plank, go door)
Vous remarquez une série de boutons qu'il faut
pousser dans l'ordre suivant : (1 2 3 3 3)
Pauvre garde ! Enfin, c'était lui ou vous! (go
door, go stairs, go corridor, insert card, go
door, go treadmill, go scale) Il faut peser
exactement 163 Lbs. Rappelez-vous ce que l'ivrogne
a dit : "il faudra peser 183 au 190 Lbs à un
moment du jeu".

Vous allez bientôt être capturé. Tapez
"wait" jusqu'à ce moment là. (wait,, push
gem, unlock door, open door, go door, go hall)
Ceci ne sert qu'à être capturé une seconde fois
afin d'être placé dans une autre cellule. (dive,
unlock grate, go platform) Il va falloir répéter
l'opération jusqu'à ce que la grille soit ouverte.
(dive, open grate, go platform, dive, go grate)
Vous voici de nouveau libre. (go corridor, insert
card, go door)

Vous êtes dans une salle d'étude, un peu
de lecture ne vous fera pas de mal. (read book)
Intéressant, non ? Si, si, croyez moi, ça va
servir! Examinons la pièce de plus près. (go
table, go duct) Nous sommes dans une nouvelle
pièce. C'est un vrai labyrinthe ce domaine! (get
extinguisher) Il va nous servir très bientôt.
(insert card, read sign, go stairs) Il est
maintenant temps de nous en servir de la manière
expliquée sur la pancarte que nous venons de lire.
(pull bande, insert card, D, go door)

Un microscope, ça peut servir à lire un
micro film, alors essayons... (put film, look
microscope) Il ne vous reste plus qu'à décoder
ceci avec le code qui est enregistré sur la
cassette. Vous l'aviez noté j'espère. (get mirror,
go door, go stairs, go door) Une bibliothèque
pleine de livres, comme il se doit. Je vous
propose d'y jeter un oeil. (look books, U)

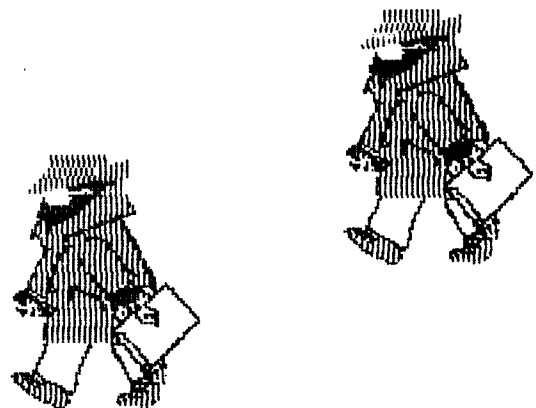
Le miroir pris sur le microscope vous
permet de passer les lasers sans encombres. C'est
maintenant, que ce que nous a dit l'ivrogne prend
de l'importance. Il faut peser 183 au 190 Lbs.
Nous faisons 163 Lbs la dernière fois que nous
nous sommes pesé, mais depuis nous avons ramassé
deux objets de poids : l'extincteur et le miroir.
Gardons seulement ce dernier qui pèse 20 Lbs.
Comme vous le savez tous $163+20 = 183$. Ca devrait
donc être bon, essayons... (drop extinguisher,
go door) Ca marche ! (look computer, insert card,
2)

La couleur que vous avez trouvé tout à
l'heure en décodant le message entre en jeu
maintenant. ("couleur", turn dial) Après avoir
tourné le cadran de votre montre, il vous reste 30
minutes pour sortir. Vous pensez, bien entendu,
qu'il est impossible de faire marche arrière, et
vous avez raison. Cherchons donc une autre issue.
(go door, D, go library, go door, D, go door)
Remplacez le miroir pour que le mécanisme soit à
nouveau opérationnel. (replace mirror, go booth,
pull lever)

Vous êtes éjecté sur la plage.
L'hélicoptère arrive. (go helicopter) C'est fini!
Dommage, non ? On commençait à peine à y prendre
goût.

A bientôt, dans un autre jeu.

Jean-Marc RICHER.



Dossier "La Babélectronique" de 34 pages.

Dans son numéro de fin septembre, "l'expansion" publie un dossier spécial informatique qui est composé de quatre articles.

1) La guerre des réseaux.

Guerre des réseaux veut dire guerre des normes. Ainsi chaque grand constructeur cherche à imposer les siennes. Et quand on parle d'imposer des normes IBM n'est pas loin. C'est pour cela que des constructeurs jusque là concurrents se sont unis sous le label ISO (International Standards Organization) pour créer un système capable de traduire leurs normes respectives entre elles, et ainsi pouvoir imposer ce système au détriment de SNA, norme de Big Blue. Ce système s'appelle OSI. (Appellations ambiguës, surtout lorsque la traduction de l'abréviation ISO donne OSI en français, et celle d'OSI donne ISO...)

Le système SNA, cependant, est toujours considéré comme "le droit chemin" et OSI, malgré des adeptes tels que: ATT, GM, Boeing, Kodak, Ford et Mc Donnell-Douglas, reste peu utilisé. De plus, IBM a conçu des "passerelles" entre SNA et OSI qui apportent une certaine compatibilité.

Mais, cette bataille des réseaux va se terminer pour laisser place à un conflit plus important encore, celui des RNIS (Réseaux Numériques à Intégration de Services) qui transmettront d'ici la fin du siècle, la voix (téléphone), les données (informatique), le son (haute-fidélité) et les images (audiovisuel).

2) "Comment l'Esprit vient aux Européens".

Histoire et objectifs du programme Esprit.

3) "L'épopée d'Unix".

Imaginez qu'un anglais, un allemand, un russe et un italien ne sachent parler que leur langue maternelle, ils ne pourront pas communiquer. Mais s'ils apprennent tous le français, alors la communication est possible sans pour autant qu'intervienne leur langue natale. Voilà, en gros, le principe d'Unix.

Né chez ATT, Unix est un système d'exploitation

écrit en "langage C". Pour qu'un ordinateur comprenne Unix, il suffit qu'il apprenne le langage C. Ainsi, l'architecture interne n'est plus un obstacle à la communication entre n'importe quels ordinateurs. De plus, ce merveilleux Esperanto convient aux micros, aux minis et même aux gros ordinateurs; et il est parfaitement adapté à la gestion multipostes - multitâches des 32 bits de la décennie à venir. Mais, Unix et ses ambitions de compatibilités absolue se heurtent à deux grosses difficultés.

La première est que les grands constructeurs comme IBM et Digital Equipment ne sont pas très chauds pour abandonner leurs propres systèmes d'exploitation, s'aligner sur Unix et payer des royalties à ATT. Alors, ils se contentent de présenter Unix comme une option tout à fait facultative.

La deuxième est que Unix connaît aujourd'hui une trentaine de versions différentes. Ces dérivées d'Unix, conçues par des centres de recherches ou des universités sont censées apporter des améliorations au système d'ATT. En fait, à force de modifier et d'améliorer le système, la compatibilité a disparu.

Ainsi, Microsoft propose Xenix. Ce système a même réussi à surpasser Unix System V (autre version d'Unix créée chez ATT) de sorte que MS domine le marché d'Unix chez les micros. Une fois de plus, on constate que l'adoption d'une norme commune est particulièrement ardue sans la participation d'IBM.

4) Lexique.

Pour finir, ce dossier présente un lexique des 17 derniers néologismes de l'informatique tels que: Télématique, système expert, Intelligence artificielle et génie logiciel.

Vincent DUTRON.

NOUVEAUX LOGICIELS BEAGLE BROS

Dans le numéro 8 des Aventuriers du bout du monde, je vous ai présenté le logiciel G.P.L.E. de BEAGLE BROS. Dans ce numéro nous allons découvrir ensemble deux nouvelles disquettes, venant directement de chez BEAGLE, grâce à EUROCARD la carte de crédit internationale du CREDIT AGRICOLE.

La première disquette PRO.BYTER comporte des programmes pour les "bidouilleurs" et fouineurs de tous poils qui veulent inspecter, disséquer, modifier leurs disquettes.

La deuxième disquette EXTRA.K vous offre des programmes pour utiliser toute la puissance de vos APPLE ayant 128K de mémoire.

Avant de détailler ces différents produits, un petit mot sur BEAGLE BROS INC.

BEAGLE BROS INC est installé à SAN DIEGO en Californie et s'est spécialisé dans les logiciels de notre constructeur préféré, APPLE. La politique commerciale de BEAGLE est de vendre des logiciels à bas prix, avec, en plus toutes les facilités pour en faire des copies de sécurité.

Attention les copies pour revendre, échanger, restent prohibées. Alors soyez FAIR-PLAY encouragez les producteurs de logiciels qui ne vendent pas cher et qui font confiance à leurs clients, achetez leurs logiciels.

PRO-BYTER

BYTEZAP.PRO

L'utilitaire BYTEZAP.PRO inspecte les disquettes ProDOS et DOS 3.3 au niveau de l'octet avec la possibilité de faire des améliorations, des changements ou des réparations de programmes ou de disques qui sont impossibles sous le contrôle normal du système d'exploitation disque (ProDOS ou DOS 3.3).

---> Cet utilitaire n'est pas à mettre entre toutes les mains, sauf si vous utilisez un disquette de copie... sinon, bonjour les dégats!!.

Recherche rapide sur disque :

une fonction vous permet d'examiner un disque entier ou un fichier pour rechercher n'importe quel mot ou n'importe quelle phrase. Trace et recherche n'importe quel type de fichier sur un disque; retrouve et répare

"rapidement" des octets qui peuvent provoquer un dysfonctionnement.

Vous verrez instantanément les tables d'occupation de vos disques en sachant exactement quels secteurs ou quels blocs un fichier occupe.

Personnalisation de vos disquettes :

des instructions faciles à utiliser sont à votre disposition pour modifier vos disques, y compris le S.E.D. (Système d'Exploitation Disque) et même des programmes d'autres programmeurs.... attention !!!

QSORT

TRI rapide en langage machine:

un simple CALL dans votre programme BASIC APPLESOFT (SOUS ProDOS) vous permet de trier une longue liste de mots ou de nombres.

Testé, c'est Super Rapide! Si vous connaissez un programme plus rapide, faites le savoir à Beagle Bros!!.

TEXT TYPER

ajoute une commande TYPE au Basic pour lire un fichier texte ProDOS sans recharger un programme.

CALL.BASIC

convertit n'importe quelle ligne de programme BASIC APPLESOFT en code machine qui peut être appelé par une instruction CALL.

CATA.LOG

liste tous les fichiers ProDOS en y incluant tous les catalogues et sous catalogues sur votre imprimante.

LOGGER

imprime une liste triée de vos catalogues, y compris tous les sous-catalogues.

EDITEUR DE LANGAGE MACHINE

très utile pour recopier des programmes en langage machine donnés dans des revues.

ATTENTION :

la plupart des utilitaires cités nécessitent ProDOS 1.1.1.

EXTRA K

Les utilitaires EXTRA K vous permettent d'utiliser les extensions mémoires de vos APPLE préférés (2e et 2c).

EXTRA K travaille sur n'importe quel APPLE 2c ou APPLE 2e ayant 128K.

FAITES TRAVAILLER VOS 128K !:

Même avec une mémoire de 128K vos programmes APPLESOFT, vos images et vos variables n'occupent et n'accèdent qu'à la partie basse de 48K de mémoire.

La disquette EXTRA K contient plusieurs programmes vous permettant d'utiliser toute votre mémoire de 128K. Parcourons ensemble quelques uns de ces programmes.

EXTRA.VARIABLES

Votre programme BASIC APPLESOFT peut maintenant fonctionner sans perturber votre mémoire principale pendant que toutes vos variables et données résident dans l'extension mémoire de 64K. Tout fonctionne normalement; aucune commande ou procédure supplémentaire n'est requise.

DISK.COPY

Faites rapidement vos copies sans "rebooter" (amorcer in french) votre APPLE. DISK.COPY duplique et vérifie les disquettes non protégées , en 35 secondes, avec 2 lecteurs de disquettes, sans perturber les utilitaires chargés en mémoire (G.P.L.E., EXTRA.VARIABLES, TYPE ...).

EXTRA.SCREENS

Stockez toutes sortes d'images en mémoire et affichez-les (toutes ou une partie) instantanément. Jusqu'à 7 images en haute résolution graphique ou 62 images de texte peuvent être stockées en une seule fois. Les images en haute résolution graphique peuvent être affichées à l'écran à la vitesse de plusieurs images par seconde, en vous ouvrant la porte à des possibilités d'animation.

EXTRA.APPLE

Divisez votre APPLE 128K en 2 APPLE 64K et les programmes peuvent être commutés entre les deux. Vous pouvez même avoir, simultanément , un APPLE en ProDOS et l'autre en DOS 3.3 et passer vos fichiers programmes de l'un à l'autre sans passer par le programme CONVERT. Un programme pour les spécialistes!.

HYBRID.CREATE

Vous permet de créer une disquette mixte contenant DOS 3.3 et ProDOS.

LOGBOOK

C'est votre bloc-note électronique qui mémorise tout ce qui apparaît à l'écran et qui réaffiche, à votre demande ce qui a été mémorisé. LOGBOOK permet, en outre d'enregistrer vos messages personnels entre deux affichages.

DISKCOMPARE

Compare deux disquettes, octet par octet.

DISK.FORMAT

Formate vos disquettes ProDOS sans perturber les sous-programmes qui sont en mémoire auxiliaire (en particulier ceux de BEAGLE BROS), et sans recourir à la disquette des utilitaires Apple .

N.B. Pour les micro-amateurs qui ne manient pas la langue de nos amis Américains, qu'ils ne s'inquiètent pas trop, votre serviteur a obtenu l'autorisation de traduire les logiciels cités...un peu de patience.

Y.R. CORNIL

THE SANDS OF EGYPT

Trouver de l'eau. Boire. Vite...

Sortir de là, mais comment ?

Où aller ? Vous marchez au petit bonheur. Vous êtes seul.

Même les chameaux sont hostiles dans le désert.

Et si l'enfer, c'est les autres, vive l'enfer !

Comme le titre le laisse supposer, il est beaucoup question de sable dans cette aventure. Elle débute d'ailleurs par ces mots laconiques : "Vous êtes perdu dans le désert..."

Le but de ce jeu n'est ni de découvrir un fabuleux trésor bien que vous en verrez un, ni de délivrer une somptueuse princesse prête à vous accorder sa main, mais tout simplement de trouver la route qui mènera jusqu'à la civilisation.

Nul besoin de grands discours pour comprendre que le danger principal sera la soif. Ce n'est pas le seul, mais il reste omniprésent. Si l'on ne parvient pas à l'éliminer, il sera impossible de goûter aux autres pièges mortels qui émaillent le désert.

Trève d'explication, voici la solution proprement dite, que je détaillerai le moins possible car bien que le jeu soit intéressant, il ne l'est pas outre mesure.

Comme je l'ai cité plus haut, l'aventure commence en plein milieu du désert. En premier lieu, il nous faut trouver un récipient pour y contenir de l'eau.

<N . N . N . W . W . GET SHOVEL . N . KILL SNAKE . WITH SHOVEL . E . E . E . GET CANTEEN>

Vous voici muni d'une gourde dans laquelle il faudra mettre l'huile du serpent que vous venez de tuer. Ne la buvez pas, elle est mortelle. Toutefois, elle vous sera utile ultérieurement.

<N . FILL CANTEEN . GET CANTEEN . S . E . E . S . S . DIG . GET TORCH . N . N . D . S . DIG . GET MAGNIFIER>

N'essayez pas de comprendre comment j'ai fait pour trouver cette torche et ce miroir, c'est tout simplement en tatonnant et en creusant un peu partout que je suis tombé dessus.

<W . W . S . E>

Vous voici devant un superbe oasis. Ça fait plaisir de changer un peu de décors. N'est-il pas !

<DROP ALL . GO TREE . CLIMB TREE . GET DATES . D . E . E>

Ces différentes opérations vous permettent de trouver à manger des délicieuses dattes. Ne vous y prenez pas, elles ne sont pas pour vous. Vous pouvez peut-être vous demander pourquoi nous n'avons pas encore profité de l'eau de la piscine, c'est tout simplement parce que nous n'avons pas de récipient pour la stocker, notre gourde étant pleine d'huile de serpent. Vous apercevez comme moi un chameau qui va vous être très utile. Profitons-en !

<GET CANTEEN . FEED CAMEL . MOUNT CAMEL . RIDE CAMEL . DISMOUNT>

Vous voici devant un nouveau décors représenté par une superbe pyramide Egyptienne. Commencez donc par aller admirer la vue du haut de cette dernière.

<CLIMB PYRAMIDE . GET AXE . D . LOOK CARVING . OIL SCEPTER . PULL SCEPTER>

La hache que vous venez de prendre en haut de la pyramide va vous servir bientôt. Le fait d'avoir huile le sceptre vous a permis de le décrocher. L'huile contenue dans la gourde est maintenant inutile, nous pouvons donc la vider afin de nous en servir pour boire.

<GET CANTEEN . EMPTY CANTEEN . FEED CAMEL . MOUNT CAMEL . RIDE CAMEL . DISMOUNT . FILL CANTEEN . GET CANTEEN . DRINK>

Maintenant que nous avons bu, nous sommes à même de résoudre la suite de l'aventure. Je vous ai dit tout à l'heure que la hache allait bientôt vous servir. Chose promise, chose due.

<DROP ALL . GET AXE . GO TREE . CLIMB TREE . CUT FROND . GET FROND . BRAID FROND . D . E . E>

La feuille que vous venez de couper et de tresser vous a permis de confectionner une corde, qui, comme dans tout bon jeu d'aventure vous servira plus tard. Poursuivons notre quête en descendant dans la piscine.

<GET SCEPTER . ENTER POOL . HOOK SCEPTER . TO HANDLE . PULL SCEPTER . UNHOOK SCEPTER . GET SCEPTER . CLIMB STEPS>

La piscine est maintenant vide, nous allons donc pouvoir entrer dans ses soubassements. Avant tout il faut nous munir de certains objets qui nous seront indispensables pour la suite des opérations.

<GET MAGNIFIER . GET TORCH . GET SHOVEL . DROP AXE . GET CANTEEN . ENTER POOL>

Avant d'entrer sous la piscine il faut allumer la torche car comme vous vous en doutez, il ne doit

pas y avoir beaucoup de lumière.

<LIGHT TORCH . WITH MAGNIFIER . DRINK . DROP
CANTEEN . ENTER DRAIN>

Vous êtes maintenant dans la grotte qui se trouve sous la piscine. Pour pouvoir vous déplacer dans l'eau, il vous faut, bien entendu un bateau. Pas de problème, il y en a justement un à l'ouest. La pelle va vous servir à ramer.

<W . FLOAT BOAT . ENTER BOAT . PADDLE BOAT .
PADDLE BOAT>

Vous êtes maintenant devant une arche dans laquelle il va falloir vous rendre sans oublier bien sur d'attacher votre bateau au préalable, d'où l'utilité de la corde précédemment confectionnée.

<TIE ROPE . TO BOAT . TIE ROPE . TO POLE . GO
ARCH . TRANSLATE HIEROGLYPHICS>

Les hieroglyphes vous apprennent que celui qui replacera le sceptre sacré à sa place se verra reconduit vers la civilisation.

<DROP SCEPTER . ON MUMMY . DROP ALL . GET TORCH .
GO CRACK . GET LADDER . GO CRACK>

Vous êtes près d'aboutir, il ne vous reste plus qu'à remonter dans le bateau et à vous laisser porter par le courant jusqu'à ce que vous soyez en dessous du trou par lequel vous êtes descendu.

<GO ARCH . UNTIE ROPE . LOOK (8 fois) . DROP
LADDER . UNTIE ROPE . CLIMB LADDER . GET CANTEEN
. DRINK . CLIMB STEPS>

Vous êtes ce coup-ci très proche de la fin. Votre liberté va vous être offerte par le chameau.

<GET DATES . FEED CAMEL . MOUNT CAMEL . RIDE
CAMEL . DISMOUNT>

Vous êtes enfin sauvé !

La ville est à quelques centaines de mètres.

JE VOUS RETROUVE PROCHAINEMENT DANS UN AUTRE JEU
D'AVEVENTURE.

Jean-Marc RICHER.

(...Suite de la page 5)

lui demandez d'apprêter une arme. Les armes les plus efficaces étant de loin les +4 BOW, il serait intéressant de pouvoir en donner à chaque personnage. En effet, ces armes peuvent tuer un garde à distance, avec parfois plus d'efficacité qu'un sort. Il vous arrivera couramment de massacrer tous les citoyens d'une ville, gardes compris, sans perdre un seul point de vie! Seul les marchands, lâchement tapis derrière leur comptoir, pourront vous échapper (mais ils n'auront plus un seul client!). Vous salivez déjà à l'idée d'accomplir ce rêve qui vous hante toute les nuits...Aucun problème pour le réaliser! Mais pas avant le prochain numéro...

G. LAURENT et B. LALANNE

AFFAIRE A SAISIR!!

Cause double emploi, je vends un T07/70 de juillet 1985, état neuf, composé de:

une unité centrale T07/70
un clavier mécanique
lecteur/enregistreur de programmes
unité de disquettes 5 pouces 1/4 simple face 80Ko
extension musicale et manette de jeux
extension télématique
logiciels cartouches: BASIC, PICTOR, ASSEMBLEUR,
GERER VOS FICHES, PAC MAN, TELETEL
documentation et bibliographie.

Lucien LOUCHE téléphone 3579 ou 9903 3579.

LA GUERRE DES "SOFTS" N' Aura PAS LIEU

Au sens large, le SOFT recouvre tout ce qui permet d'utiliser le matériel (programmes, utilitaires, jeux, applications toutes faites...). Le premier SOFT concerne la "boîte à outil" que constitue le système d'exploitation. Ensuite on peut citer les langages de programmation parmi lesquels le BASIC MICROSOFT devança tous les autres sur micro (1975).

La programmation permet souvent en effet de démarrer avec les micro ordinateurs. Le MICROCAM dispose d'ailleurs de plusieurs langages: PASCAL, FORTRAN ... mais le BASIC APPLESOFT remporte tous les succès. Plusieurs "RAMPE DE LANCEMENT" sont également consacrées à la programmation. Pourtant, l'attrait des logiciels plus élaborés n'est plus à démontrer puisqu'ils permettent à de nombreux adhérents de développer des applications plus proches de leurs préoccupations et de leurs loisirs.

Lorsque l'on évoque le nom de logiciel aujourd'hui on pense plus particulièrement aux outils "professionnels" du type TABLEURS, TRAITEMENT DE TEXTES, GESTIONNAIRE DE FICHIERS etc...

Les innovateurs en la matière ont été Michael SHRYER auteur du premier traitement de texte (ELECTRIC PENCIL en 1976) et surtout Dan BRINKLIN auteur de VISICALC, la célèbre feuille de calcul électronique qui a donné naissance aux tableurs.

Depuis l'on assiste à une multiplicité des logiciels dont les principaux sont évoqués dans LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE NO-9.

Dans ce contexte on constate une compétition entre les logiciels isolés et les "intégrés". Ces derniers ont la particularité de regrouper plusieurs logiciels en un seul et de permettre des liaisons entre chaque module. Ainsi APPLEWORKS permet de disposer d'un TABLEUR, d'un TRAITEMENT DE TEXTE et d'un GESTIONNAIRE DE FICHIER.

PLUS Y'A D'SOFTS PLUS ON RIT



Néanmoins si l'on y regarde de plus près, les logiciels les plus VENDUS en FRANCE en 1984 (selon INTELLIGENT ELECTRONICS) ne comprennent que peu de logiciels intégrés. On trouve en tête, très loin devant, MULTIPLAN (tableur), suivi de LOTUS 1.2.3 (intégré) et TEXTOR (traitement de texte). Dans le peloton arrivent P.F.S (gestion de fichiers), DBASE.II (base de données), VISICALC (tableur) ... APPLEWRITER (traitement de texte) est en 12ème position juste derrière WORDSTAR.

En terme d'UTILISATION les choses sont différentes si l'on en croit les résultats d'une enquête ZERO

UN DATAPRO de mars 85; MULTIPLAN reste en tête mais ensuite se trouve APPLEWRITER. Le premier intégré est LOTUS 1.2.3 en 9ème position suivi de OPEN ACCESS (17ème). Il n'y a donc pas homogénéité entre les ventes et les utilisations de logiciels. Qui selon vous, du producteur et de l'utilisateur, sera le vainqueur ?

DU SOFT POUR MON HARD

Les intégrés ne connaissent pas le succès espéré par les développeurs de logiciels, peut-être du fait de la perte de simplicité, de l'encombrement mémoire et du temps d'apprentissage. Quelle distance entre un VISICALC chargé une fois pour toute et qui nécessite moins de 48k et OPEN ACCESS avec ses 6 disquettes et ses 256k de mémoire minimum ... sans parler du nombre de commandes!!! Mais y-a t-il en réalité un problème de concurrence et d'adéquation à la Demande ... ce n'est pas sûr quand l'optique d'un club est de répondre au plus large public et de faire en sorte que chacun puisse cotoyer les outils qu'il souhaite mettre en oeuvre, ou simplement découvrir.

Le MICROCAM n'oppose pas les "SOFTS" mais les considère comme complémentaires. Il suffit de regarder ceux qui ont été achetés ces derniers temps (à l'exclusion des jeux, des langages et des utilitaires):

- APPLEWRITER (traitement de texte)
- QUICKFILE (gestion de fichiers)
- VERSION CALC (tableur)
- APPLEWORKS (intégré) et GRAPHWORKS (représentation graphique)
- PRINT SHOP (graphique/impression).
- TAKE ONE (graphique et dessin animé).

Le prochain sera MULTIPLAN sur PC-ERICSSON; car le véritable problème pour un club qui se diversifie c'est avant tout l'incompatibilité des logiciels et des appareils. Songez qu'il nous a fallu 2 versions de APPLEWRITER sur des "APPLE", uniquement à cause d'un "+" transformé en "E" ... alors pour nourrir 5 types de matériels...

Les logiciels les plus utilisés au MICROCAM sont APPLEWRITER et APPLEWORKS du fait des applications possibles. C'est dire qu'il y a de la place pour tous. Le MICROCAM a développé une section spécialisée dans la vie associative animée par notre célèbre T.R.P (Trésorier chargé des Relations Publiques) Y.R CORNIL qui maîtrise parfaitement APPLEWORKS et sait faire découvrir ses richesses (une "RAMPE DE LANCEMENT" consacrée

à APPLEWORKS sortira en Février).

Quant à APPLEWRITER, bien connu d'un grand nombre d'adhérents, il reste la base des échanges d'information sur disquette notamment pour élaborer les articles du journal. C'est aussi notre premier logiciel de traitement de texte.

OU Y'A PAS D'SOFT Y'A PAS D'PLAISIR

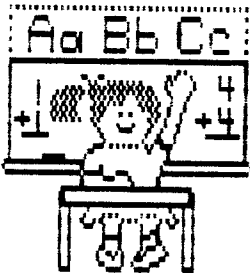
Reste le tableur que peu d'adhérents ont découvert à ce jour mais dont le succès est grandissant puisque ses utilisations concernent tous les publics.

Mais ces vedettes n'excluent pas le recours à d'autres logiciels puisque tous les goûts sont dans la nature!

Quoi qu'il en soit, chers adhérents, ne vous laissez pas emporter par la guerre des "SOFTS"... le MICROCAM permet la cohabitation.

J.F. PERCEVAULT

TOUCHE PAS A MON SOFT



SEANCES D'ANIMATION DU MARDI

- 14 JANVIER --->INITIATION ERICSSON-PC (pour débutants)
- 11 FEVRIER --->TRAITEMENT DE TEXTE (pour débutants)
- 11 MARS --->TABLEUR (pour débutants)
- 8 AVRIL --->GW-BASIC (le basic du PC-ERICSSON -> pour débutants)
- 13 MAI --->GPLE (utilitaire très pratique pour basic applesoft -> pour les adhérents qui connaissent un peu le basic)

L'ERICSSON-PC EST ARRIVE!

LE M I C R O C A M DISPOSE DE PLUSIEURS CONFIGURATIONS DONT UN APPAREIL DE MARQUE ERICSSON DIT "PC.COMPATIBLE". IL S'AGIT D'UN ORDINATEUR PERSONNEL ("PERSONAL COMPUTER") DONT LES REGLES DE FONCTIONNEMENT CORRESPONDENT AUX NORMES DEFINIES PAR LA SOCIETE I.B.M, D'OU LA NOTION DE "COMPATIBLE".

EN D'AUTRES TERMES, LES LOGICIELS ET LES FICHIERS FONCTIONNANT SUR UN "IBM-PC" SERONT UTILISABLES SUR L'"ERICSSON.PC".

A L'INVERSE, L'"ERICSSON-PC" EST FONDAMENTALEMENT INCOMPATIBLE AVEC L'"APPLE" TANT DU POINT DE VUE LOGIQUE QUE PHYSIQUE. EN CONSEQUENCE N'ESSEYEZ PAS D'UTILISER LES DISQUETTES "APPLE" SUR L'"ERICSSON", LE RESULTAT SERAIT DECEVANT.

LA "RAMPE DE LANCEMENT NO-9" EST SPECIALEMENT CONSACRE A CE MATERIEL ET AU SYSTEME D'EXPLOITATION MS-DOS. ELLE SERA DONNEE APRES LES SEANCES D'INITIATION PC-ERICSSON.

SI VOUS ETES DEBUTANT, LISEZ PREALABLEMENT LA "RAMPE DE LANCEMENT NO 1"

=>SI VOUS VOULEZ UTILISER L' ERICSSON ADRESSEZ-VOUS AUX ANIMATEURS QUI TIENNENT DES DISQUETTES SPECIALES A VOTRE DISPOSITION.

-->N'UTILISEZ JAMAIS VOTRE DISQUETTE APPLE !!!

(Demandez en une à l'animateur de service ou aux membres du bureau)

=> ATTENTION: Si vous êtes débutant, n'utilisez l'ERICSSON qu'en présence d'un animateur la première fois !!!

--> PROCHAINE PRESENTATION DU PC-ERICSSON LE MARDI 10 JANVIER.

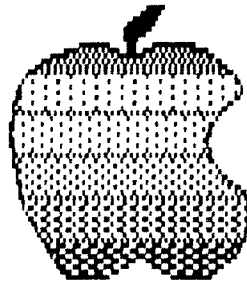
L'IMAGE WRITER II AUSSI...

Cette imprimante, présentée dans le numéro 9 des AVENTURIERS, est installée au local de Rennes pour permettre aux Membres de disposer d'un outil puissant et de très bonne qualité, pour imprimer tous les rapports.

...FAITES BONNE IMPRESSION !!

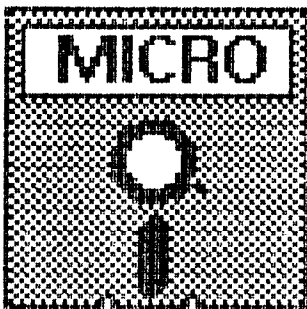
LES POSSIBILITES GRAPHIQUES

DE L' APPLE 2



Cet article s'adresse aux personnes qui débutent sur matériel APPLE 2 et qui souhaitent approfondir ce sujet pour mieux le maîtriser si nécessaire.

Philippe DELORAINÉ / MICROCAM ST-MALO



Le langage BASIC standard ne disposant pas d'instructions graphiques, certains systèmes et c'est le cas d'APPLE, proposent à leurs utilisateurs des instructions spécifiques qui confèrent une nouvelle dimension aux programmes que vous utilisez comme à ceux que vous pourriez rédiger.

Notre système APPLE 2 offre donc de nombreuses possibilités graphiques et sonores qui ajoutent un grand intérêt aux programmes dont vous disposez. Vous pouvez donc créer des jeux aussi divers que les échecs, la guerre des étoiles ou laisser libre cours à votre imagination et dessiner selon votre fantaisie (Vous verrez comment plus tard). Avant de créer des jeux de cette nature, ce qui n'est déjà pas évident, disons que les possibilités graphiques de l'APPLE 2 sont simplement un moyen de réaliser des points et des lignes sur l'écran.

Il y a en réalité 3 TYPES D'ECRAN:

Chapitre I : Les Ecrans Graphiques

L'ECRAN DE TEXTE

Vous le connaissez déjà puisque l'ordinateur se met d'office en écran texte pour vous permettre d'insérer vos textes sur 24 lignes de 40 caractères (ou colonnes) en ayant comme support visuel une télévision

ou un moniteur, et sur 24 lignes de 80 caractères avec carte sur option et moniteur exclusivement. (Pas de 80 colonnes sur les postes de télévision)

ECRAN DE TEXTE
(24 Lignes de 40 Caractères)

Position de tabulation horizontale

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40			
1																																											
2																																											
3																																											
4																																											
5																																											
6																																											
7																																											
8																																											
9																																											
10																																											
11																																											
12																																											
13																																											
14																																											
15																																											
16																																											
17																																											
18																																											
19																																											
20																																											
21																																											
22																																											
23																																											
24																																											

L'ECRAN GRAPHIQUE BASSE RESOLUTION

Pour passer du mode Texte au mode graphique Basse Résolution, il faut utiliser une instruction qui est :

GR (Graphique)

Cette instruction positionne l'écran en mode mixte Texte et Graphisme.

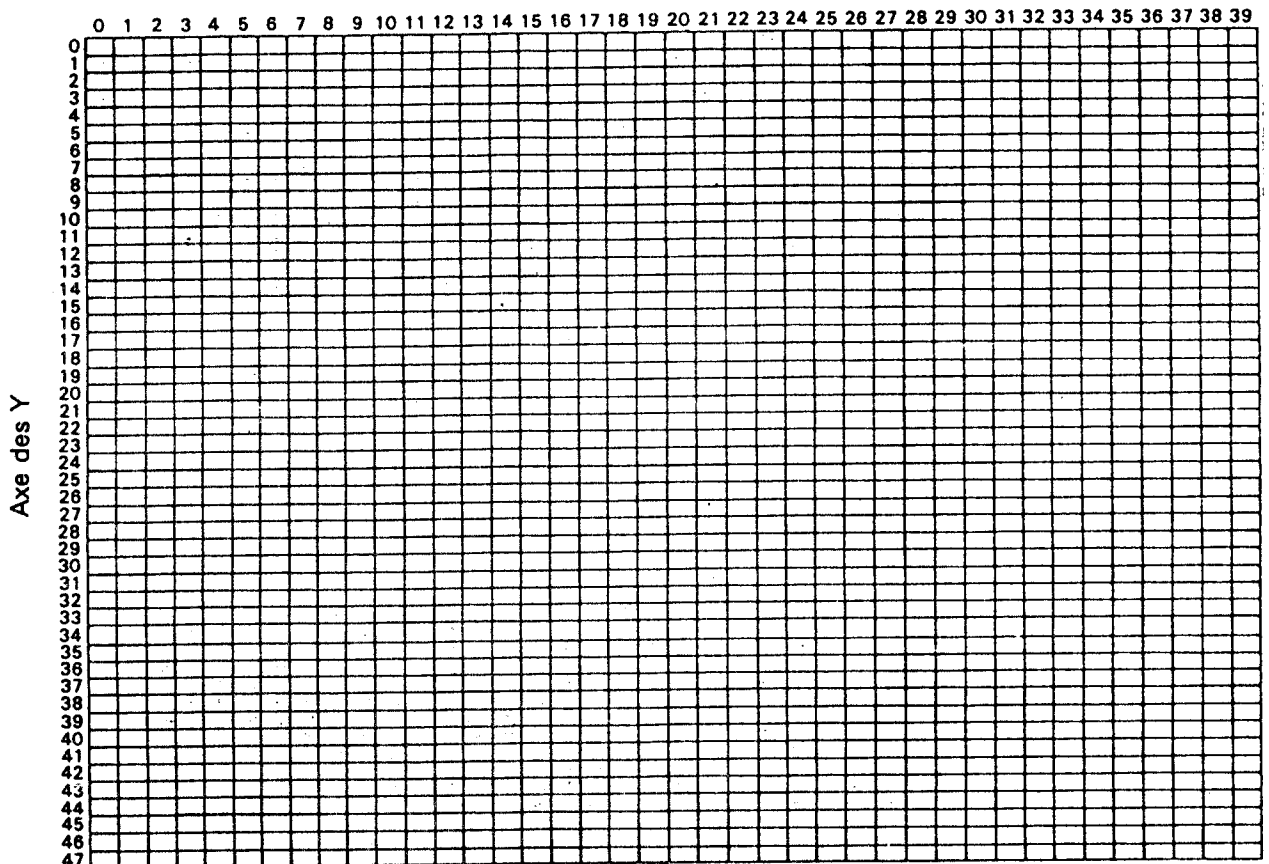
Mode Texte: Le bas de l'écran est disponible pour la visualisation et l'utilisation de 4 lignes de texte (appelées "fenêtre de Texte").

Remarque : Le curseur se place au début de la première ligne de texte.

Mode Graphisme: Vous disposez au dessus des 4 lignes de texte d'une "grille" de 40 lignes et de 40 colonnes. (fenêtre d'écran). L'intersection de ces lignes et colonnes équivaut à un "point" en mode graphique Basse Résolution.

ECRAN GRAPHIQUE BASSE RESOLUTION

Axe des X



Ce point me direz-vous a tout à fait les dimensions d'un petit rectangle ou domino ! Vous avez raison car un point en mode Graphique Basse Résolution est un caractère en mode Texte coupé en deux. Il en résulte que celui-ci forme un rectangle dont les côtés horizontaux sont doubles par rapport aux verticaux. (Nous verrons plus loin que ce rectangle est en fait réalisé à partir de 4 rangées de 8 points en Graphique Haute Résolution)
Les quatre lignes de Texte peuvent être supprimées si vous le désirez. Il vous faudra alors utiliser l'instruction :

POKE - 16302,0

L'écran comportera alors 48 lignes gra-

phiques. Les 4 lignes de texte (fenêtre de texte) peuvent être retrouvées grâce à l'instruction :

POKE - 16301,0

Pour revenir en mode TEXT (Pour Texte), il vous faudra utiliser l'instruction TEXT. Sur les 20 (ou les 24) premières lignes de l'écran apparaissent alors des caractères sans aucun sens. Ceci est tout à fait normal puisque l'apple 2 utilise la même zone mémoire pour le texte et le mode graphique Basse Résolution. Effacez l'écran avec l'instruction HOME du Basic Applesoft.

L'ECRAN GRAPHIQUE HAUTE RESOLUTION

L'Ecran Graphique Haute Résolution est certainement le plus intéressant sur votre APPLE.

Pour passer en mode Graphique Haute Résolution, utilisez l'instruction

HGR

L'écran se compose alors de points... de la dimension d'une tête d'épingle et non plus de rectangles comme l'écran graphique Basse Résolution. Les 40 lignes et 40 colonnes de l'écran Basse Résolution sont remplacées par une résolution sept fois plus importante sur l'axe horizontal et 4 fois plus importante sur l'axe vertical. Un rapide calcul vous apprendra qu'il y a donc 160 lignes de points (numérotées de 0 à 159 sur l'axe vertical) et 280 colonnes de points (numérotées de 0 à 279 sur l'axe horizontal).

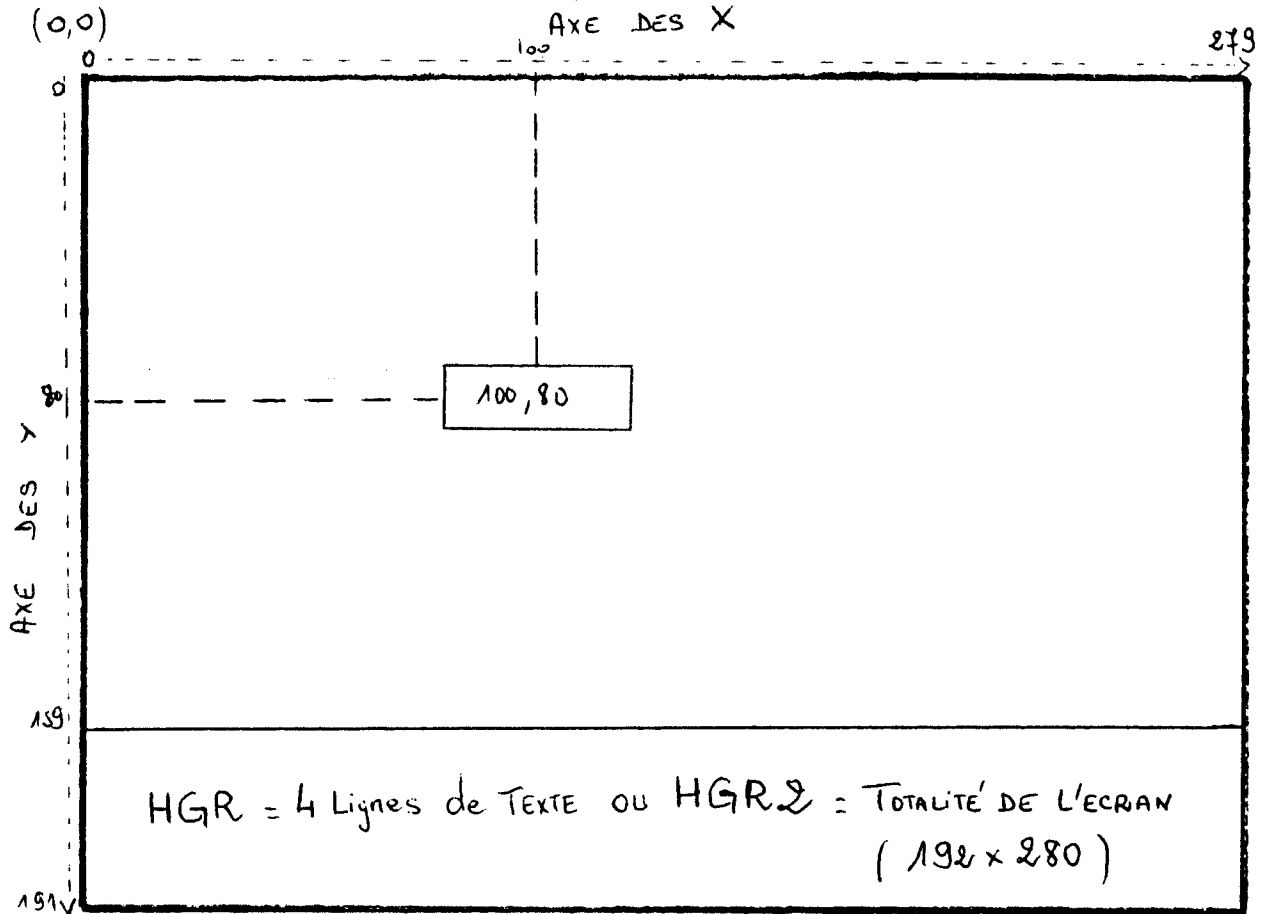
Vous noterez sur la page suivante qui reproduit un écran graphique Haute Résolution que l'abscisse (Axe des X) va bien croissant de la gauche vers la droite et que l'ordonnée (Axe des Y) va en croissant du haut vers le bas ; cela est contraire à l'usage habituel en mathématiques.

L'origine se fait donc en haut et à gauche, ce qui correspond à la valeur zéro pour X ET Y.

Vous aurez également noté sur cet écran schématique que la fenêtre de texte déjà présentée pour l'écran graphique Basse Résolution réapparaît sur l'écran graphique

Haute Résolution. Cette fenêtre se positionne d'office si vous utilisez l'instruction HGR seule.

L'instruction HGR2 vous permet de supprimer ces 4 lignes de texte et de disposer de tout l'écran, soit 192 points sur 280.



Arrêtons nous là pour ce Premier Chapitre consacré aux écrans graphiques, pas de bourrage de crâne ...

Pause ...



PROCHAIN CHAPITRE DE CET ARTICLE : " COMMENT DEFINIR UNE COULEUR ET VISUALISER UN POINT EN BASSE ET HAUTE RESOLUTION ".