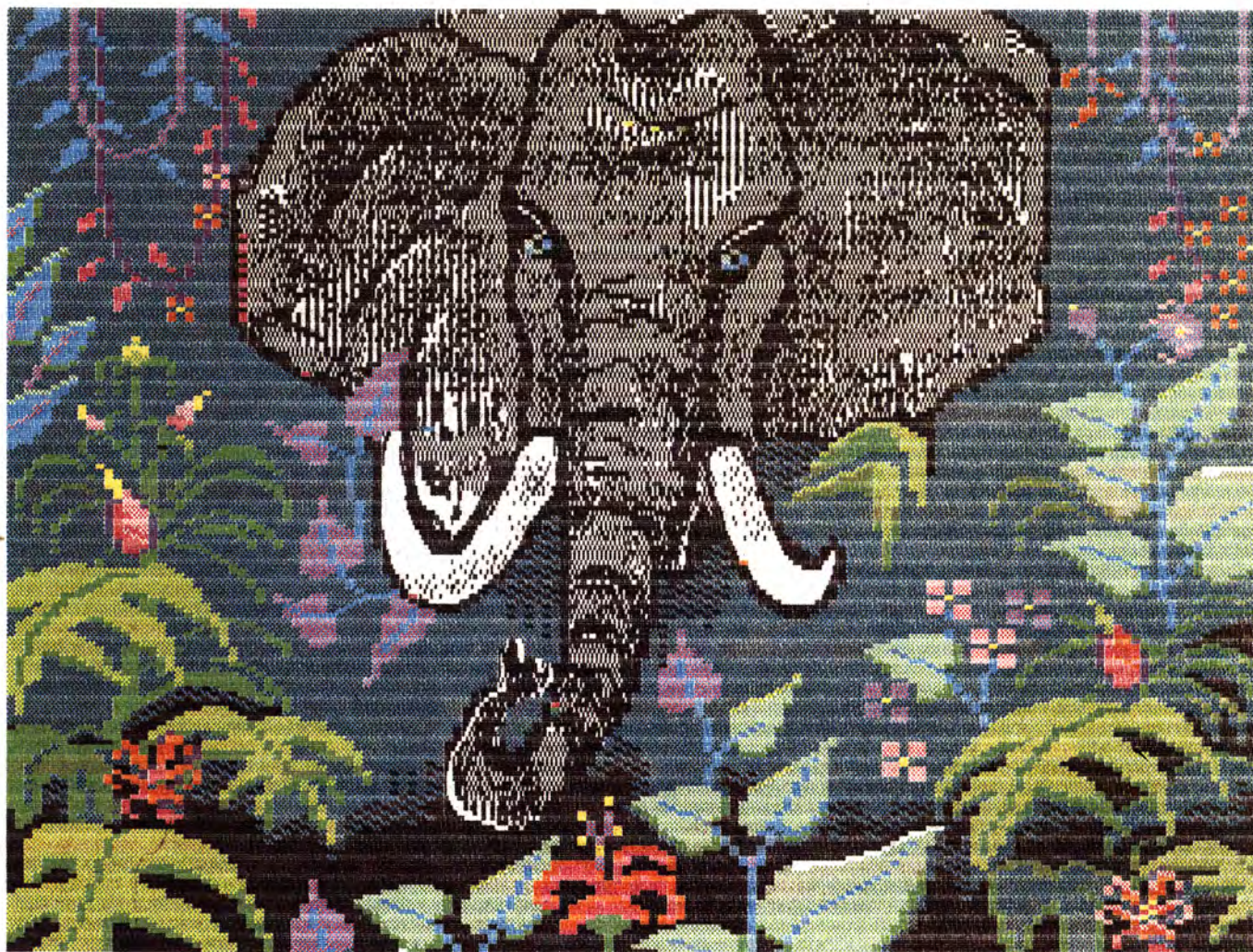


Numero
Special



LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

LA REVUE DU MICROCAM



DECEMBRE 1986. N° 18



EDITO

Ce numéro spécial des Aventuriers du Bout du Monde marque le deuxième anniversaire du journal ainsi que le cinquième anniversaire du club Microcam. Ce sont là deux raisons suffisantes pour réaliser quelque chose de nouveau. Mais plutôt que de fêter en solitaire de tels événements et grâce au concours de la Direction de la Caisse Régionale de Crédit Agricole d'Ille et Vilaine, le Microcam et Les Aventuriers du Bout du Monde s'enorgueillissent de ce numéro spécial et de leur présence au Palais des Congrès à côté d'EXPOMATIQUE et des Clubs ORDI.

Dans ce numéro haut en couleur vous trouverez bien entendu vos rubriques habituelles mais aussi des rubriques inédites.

Le Microcam a placé l'année 86 sous le thème des "relations extérieures" et pour ce faire il fallait être présent à certaines rencontres d'importance. Il vous le prouve en pages 6 et 7, photos à l'appui.

Nous n'oublions pas ceux qui apportent leur contribution morale et financière à notre journal et à notre club, c'est pour cette raison que nous donnons la parole à Mr A. Monnier, Directeur Général de la CRCAM d'Ille et Vilaine et à Mr J. Turcas, secrétaire du Comité d'Entreprise en page 3 et 4.

Enfin, après deux ans de bons et loyaux services, il était temps que les Aventuriers se retrouvent dans une rubrique. C'est chose faite! '22 V! a les Aventuriers' vous présente nos plus fidèles collaborateurs en page 13.

Ce numéro 18 du journal qui restera gravé dans les mémoires comprend aussi des solutions de jeux d'aventure en pages 10 à 12 (King's Quest II, La bête du Gevaudan) et vos rubriques habituelles sur la vie du Club.

Bref, vous avez entre les mains un numéro exceptionnelle!!!!

David CORNIL.

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

(c) Copyright LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE,
RENNES 1986

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 :

Auguste MONNIER, Jacques TURCAS, Yann CHEVREL,
Y-R CORNIL, J-F PERCEVAULT, Jacqueline VALENTIN,
Arnaud LADAGNOUS, David CORNIL, P.Y. Philippeaux

Toute reproduction doit être soumise à notre autorisation préalable.

Ce numéro spécial a été composé en quasi totalité sur un APPLE 2e avec le logiciel APPLEWRITER et imprimé sur une imprimante IMAGEWRITER //. La première page a été composée avec le logiciel EXTASIE de chez APPLE. Les illustrations ont été créées avec les logiciels PRINT SHOP et NEWSROOM.

APPLE, APPLEWRITER, APPLEWORKS, IMAGEWRITER, sont des marques déposées d'APPLE COMPUTER INC.

PRINT SHOP est une marque déposée de BRODERBUND SOFTWARE.

NEWSROOM est une marque déposée de SPRINGBOARD SOFTWARE.

NOS PARTENAIRES ONT LA PAROLE



MICROCAM a déjà 5 ans. Dès que j'ai pu faire sa connaissance à la fin de l'année 1982, pourquoi ne pas l'avouer, il m'a séduit. L'une des raisons, vous le devinez, a été sa grande vitalité reposant sur la très forte implication de ses membres et de ses dirigeants. Cela est tellement évident que lors de l'Assemblée Générale de la Caisse Régionale en 1985, il m'avait semblé opportun d'en porter témoignage.

Le grand pavois du MICROCAM a de plus été hissé très haut à diverses reprises sur cet extraordinaire bâtiment qu'est le Crédit Agricole d'Ille et Vilaine. Votre club n'a-t-il pas en effet amené la création d'une quarantaine de clubs de micro-informatique dans la département. Il est en fait le parrain de ces innombrables initiatives qui fleurissent ça et là dans le domaine de la micro. En cela, il sert bien notre Entreprise. C'est pourquoi je voulais sincèrement le remercier, d'autant qu'à l'occasion de la toute prochaine Convention Mercure, il va être de nouveau sur le devant de la scène et faire votre fierté.

Au-delà de cet aspect, ne permet-il pas à bon nombre de clubistes de se retrouver, d'échanger, et par conséquent de s'enrichir sur le thème de cette passion qu'est la micro-informatique.

Bien microcament vôtre.

A. MONNIER
Directeur Général

Le C.E a été l'un des piliers du succès du Microcam. Les A.B.M se devaient d'interroger le secrétaire du Comité d'Entreprise, Mr Jacques Turcas qui a toujours répondu présent pour aider le club.

A.B.M: Le Microcam va fêter ses 5 ans, quelles sont selon vous les raisons du succès du Microcam?

Jacques Turcas: Je crois que la première raison c'est la qualité, le sérieux qui a été mis par les dirigeants pour faire marcher ce club. Ensuite, parce que la répondait à un besoin.

A.B.M: Quel a été le rôle du C.E dans la constitution de ce club?

J.T: A l'origine, ce n'est pas nous qui en avons eu l'idée. C'est une initiative qui a été prise, je crois, par l'équipe actuelle ou du moins une partie et puis disons que notre participation a été de répondre à leur demande et de leur donner les moyens de fonctionnement.

A.B.M: Et, de ces 5 ans de fonctionnement, quel enseignement en tirez-vous pour le C.E?

J.T: Un enseignement très positif parce que c'est un club qui a bien marché, et puis qui a marché pendant 5 ans, et n'a pas cessé de développer ses activités. C'est un club qui par rapport à l'extérieur apparaît comme étant un club un peu en pointe dans l'Institution.

A.B.M: Quels ont été les moyens mis à la disposition du club par le C.E, moyens matériels et financiers?

J.T: En moyens matériels pas grand chose. Au tout début on a fait de la place, si je puis dire, pour lui donner une pièce dans des locaux dont nous disposions. Et puis lorsque nous avons quitté notre local il s'y est installé, grâce à notre intervention auprès de la Caisse Régionale. Ainsi le Microcam devenait accessible à toutes heures du jour ou de la nuit 7 jours sur 7. Sur le plan financier l'achat des micro-ordinateurs et des logiciels s'est fait grâce aux dotations versées à Microcam que ces dirigeants ont su utiliser. Je dirais donc que le Comité en lui-même n'a pas apporté autre chose qu'une aide morale et financière.

A.B.M: Le Microcam coûte-t-il cher?

J.T: Je dirais que comparativement à ce que peuvent coûter d'autres activités, si on ramène la dotation au nombre d'adhérents c'est probablement un des clubs les moins onéreux, c'est même le club le moins onéreux que nous ayons au Comité d'Entreprise en dépit des investissements qui y ont été réalisés et des moyens qui ont été réunis.

A.B.M: Cette dotation annuelle est fixée par le C.E, par les dirigeants du club, ou en concertation?

J.T: Pour le moins en concertation. En fait la procédure est toute simple: à cette époque ci, c'est à dire en octobre-novembre, le C.E. demande aux dirigeants du Microcam, comme d'ailleurs aux dirigeants de tous les clubs, quelles sont leur prévisions et leurs besoins. En fonction de ces besoins le Comité se prononce, adopte ou modifie la demande qui est présentée. A ma connaissance et de mémoire, en ce qui concerne le Microcam, on a toujours accepté les dotations qui étaient demandées. Je dirais aussi qu'elles étaient cohérentes et raisonnables dans leur montant. Le jugement que l'on peut porter sur la dotation c'est aussi par rapport au nombre de

licenciés.

A.B.M: Si vous aviez des conseils à donner à d'autres C.E qui voudraient, eux aussi, fonder un club de micro-informatique sur le modèle Microcam, lesquels donneriez-vous?

J.T: Moi, ce que je leur souhaiterais c'est de trouver des responsables. Je ne crois pas qu'un club comme cela puisse exister, être organisé, géré par le Comité d'Entreprise "en direct". Il me semble bien préférable que ce soit des gens motivés qui le créent et qui ensuite en assurent la gestion. Le Comité d'Entreprise n'étant là qu'en soutien et pour faciliter la réunion d'un certain nombre d'éléments dont le club a besoin. Donc, le conseil que je pourrais donner, si j'en avais un à donner, c'est d'abord que cela corresponde à un souhait, à une activité qui marche tant auprès des adolescents que des adultes avec des dirigeants qui acceptent de s'en occuper et auxquels on laisse une certaine autonomie, ...ainsi que des moyens de fonctionnement. Chez nous on a eu la chance d'avoir et des responsables et en même temps les moyens matériels de fonctionner. On a vu à Paris dans la réunion au niveau de la Fédération que des clubs périllicitaient ou ne se développaient pas faute de locaux accessibles comme je l'ai défini précédemment pour le club Microcam. Je me souviens du cas d'un Comité d'Entreprise qui me disait que les micros devaient être ramassés tous les jours dans les armoires et quand on en avait besoin on les ressortait; il est bien évident que cela ne dure pas 5 ans quand on doit fonctionner dans des conditions comme celles là. J'ajouterai aussi qu'il est nécessaire de réunir, en accord avec la Caisse Régionale les moyens indispensables pour le fonctionnement du club.

A.B.M: Mais selon vous le C.E peut-il être l'instigateur ou simplement un relais?

J.T: L'instigateur, pourquoi pas? Tout dépend des circonstances, tout dépend d'où vient l'initiative. Si il est l'instigateur, c'est qu'il en prend l'initiative. On pourrait imaginer que le Comité d'Entreprise ait l'idée de créer un club de micro-informatique, et qu'il fasse appel à de bonnes volontés, à des gens intéressés qui seraient les adhérents de ce club et parmi lesquels se trouveraient des gens qui accepteraient de s'en occuper, qui constitueraient le Bureau (le Président, le trésorier, etc...). A mon avis, son rôle s'arrêterait là. Je veux dire que s'il ne réunissait pas ces conditions, je vois mal le Comité soutenant constamment le fonctionnement du Club. Cela dépend donc essentiellement de la part de dévouement que les dirigeants vont y mettre.

Propos recueillis par David CORNIL.

LA RUBRIQUE SANS COMPLAISANCE YOUPI!

Bravo à APPLE pour son nouvel APPLE IIGS: microprocesseur 16 bits 65C816, 256 Ko RAM, lecteur 800k, compatible avec la logithèque APPLE // existante.

Bravo à AMSTRAD pour son compatible PC512, microprocesseur 8086, 512 Ko, option disque dur...et mini prix.

Bravo BULL pour ses accords avec MICROSOFT et son raliement au standard IBM, avec le MICRAL 50 compatible AT et le MICRAL 30 compatible PC.

Bravo OLIVETTI pour le clavier du M24 et nouveau M28 compatible AT, microprocesseur 80286, 512K RAM, disque dur 20Mo...

Bravo OPEN ACCESS: super intégré pour ordinateur IBM-PC et compatibles, qui réconcilie l'utilisateur et l'informaticien, grâce à une approche claire (menus simples et directement accessibles), des standards (base de données, traitement de texte, tableur, graphique...), et une nouvelle version.

Bravo COMPAQ pour son transportable compatible IBM PC; une bonne voie vers le micro de poche!!!

Bravo Philippe Jeantot pour sa deuxième place.

POUAH!!

Pour le clavier de la plupart des compatibles IBM, qui n'isolent pas les touches de déplacements des pavés numériques. Il en résulte des manipulations sautées et du piano sur "NUM LOCK" et "FUNCT LOCK".

Pour les notices des imprimantes inaccessibles aux novices et le plus souvent en anglais.

Pour les constructeurs de micros 16 bits, qui à l'heure de l'informatique "sympa" n'ont pas trouvé le moyen d'intégrer (en standard) une horloge.

Pour l'absence de l'arrêt immédiat de l'impression des imprimantes munies de mémoire tampon importante. Il en résulte une consommation non négligeable de papier...et de temps. En effet l'arrêt de la fonction d'impression du logiciel ne provoque pas le vidage de la mémoire tampon et donc l'impression continue ==> pas le droit à l'erreur.

J.F. PERCEVAULT



LE MOT DU PRESIDENT



*"Tout le monde croyait
que c'était impossible
jusqu'à ce que quelqu'un,
qui ne le savait pas, le
réalisa"*

(Proverbe chinois)

En 1981 un petit groupe de salariés faisait le pari de créer un club de micro-informatique "pas comme les autres" pour répondre avant tout au besoin d'utilisation. Depuis, MICROCAM a su s'adapter et répondre concrètement aux divers besoins qui se sont exprimés. Les adhérents en ont fait leur club pour réaliser les projets qui leur tiennent à cœur.

Les objectifs de MICROCAM ont toujours été de faciliter l'accès aux technologies nouvelles par une approche pratique et concrète débouchant sur des résultats opérationnels. Pour cela, l'orientation prise l'a été par les loisirs, et dès le départ, l'optique cours a été rejetée. En résumé, l'idée qui a fait son chemin était: **priorité absolue à l'utilisateur pour ses besoins propres.**

Dans ce contexte, et après consultation des adhérents (par questionnaire), il est vite apparu que les méthodes centrées sur l'informatique n'étaient pas adaptées. Les traditionnels cours de programmation ne faisaient plus recette. Dès lors, un nouveau style était donné grâce à la participation des utilisateurs et des informaticiens qui ont su "compiler" leur vocabulaire pour le rendre accessible. En même temps, une série de documents intitulés "rampe de lancement", ont été créés spécialement pour servir de supports d'animation qui depuis ont fait leurs preuves.

Ainsi, l'ouverture du MICROCAM à un large public [qui dispose d'un lieu de rencontre exceptionnel tant du point de vue du site, du local, de l'équipement (matériel, logiciel, documentaire), que du point de vue de la richesse des thèmes abordés], a permis de créer un véritable "espace de convivialité".

Bien sûr, information et communication sont intimement liées et MICROCAM a mis l'accent sur cette liaison pour donner à chacun les moyens de s'exprimer et de participer à la synergie des rencontres.

Le développement harmonieux de MICROCAM, dont les adhérents flirtent avec la créativité et la bonne humeur, a pu être effectif grâce à une grande rigueur de gestion dont le trésorier Y.CORNIL a toujours été le garant.



Au premier plan, Jean-François Percevault, au fond, Daniel Picot.

Transparence également dans le fonctionnement, puisque le bureau du club se réunit systématiquement le 1er lundi de chaque mois en présence des adhérents qui le souhaitent (bureau élargi), et s'appuie sur un ordre du jour précis qui fait l'objet d'un compte rendu écrit accessible à tous (réalisé en traitement de texte, évidemment, par J.VALENTIN notre secrétaire).

Enfin, la diversification du matériel, des logiciels, des revues, des animations, des activités et des contacts a permis de concrétiser cette volonté de communication qui s'exprime dans le plaisir d'accueillir et le désir d'aller au devant des échanges en participant activement à des rencontres extérieures.

La micro-informatique outil de communication et de rapprochement? Certainement OUI, surtout si l'on y adjoint le téléphone comme a pu le faire MICROCAM avec la carte APPLETELL.

La micro-informatique outil de créativité et d'épanouissement? Là encore MICROCAM dit OUI; il suffit pour s'en convaincre de prendre l'exemple de ce journal entièrement créé et réalisé par des adhérents.

Pour conclure je souhaite à tous les lecteurs de ce grand numéro spécial des "Aventuriers du Bout du Monde" de pouvoir vivre une telle réussite collective et je saluerai le Comité d'Entreprise ainsi que la Direction de la Caisse Régionale de Crédit Agricole d'Ille-et-Vilaine sans le soutien desquels rien n'aurait été possible.

JF.PERCEVAULT

LES MANIFESTATIONS DU MICROCAM

L'année 1986 placée sous le signe des relations extérieures a été riche en manifestations.

Le **MICROCAM** est très sensible à ces rencontres diverses, tant du point de vue de la communication et de l'ouverture, que du point de vue de la cohésion du club. En effet, le propre du libre service et de l'orientation utilisateur conduisent à une dispersion des heures de fréquentation (qui seule permet d'accueillir autant de personnes au **MICROCAM**) et donc au risque d'atomisation des petits groupes d'adhérents. C'est pourquoi les rencontres ponctuelles permettent de veiller au renforcement du sentiment d'appartenance.



FNCA Un public attentif

Le 21 mars 1986, **MICROCAM** a organisé sa 5^{ème} ASSEMBLEE GENERALE au cours de laquelle un bilan à moyen terme confirme les orientations retenues: **COMMUNICATION** et **DIVERSIFICATION**.

Le bureau a été renforcé et accueille David CORNIL (Rédacteur en chef du journal) et Gilles EMERAUD (Responsable de la section Télécom).

Le compte rendu complet est disponible au local.

Signalons que le Président a remis ce jour là à notre Trésorier (qui est en même temps chargé des relations extérieures) un cadeau en témoignage de ses nombreux travaux pour le club et pour la perfection des comptes ... pour la petite histoire, il s'agit d'un boulier chinois!!!



FNCA: J.L. LEBRETON présente Mouse Filer

Le 30 mai 1986: Grande JOURNEE NATIONALE à PARIS: MICROCAM - FNCA - Club APPLE.

Dans le but de promouvoir les échanges entre les différents clubs du Groupe CREDIT AGRICOLE, **MICROCAM** a organisé, avec le concours de la FEDERATION NATIONALE du CREDIT AGRICOLE, une grande journée d'échange dont les principaux thèmes furent:

- le budget
- le local
- l'organisation et la structure
- l'animation
- les relations extérieures
- les objectifs

Le Club APPLE France avait été convié par **MICROCAM** et Briec SEGALEN fit un exposé sur les services CALVA CLUB (**MICROCAM** étant adhérent au club APPLE).

En avant première Jean-Louis LEBRETON présenta **MOUSE FILER** (Superbe utilitaire utilisant la fameuse souris) et commenta ses célèbres jeux d'aventures diffusés par **FROGGY SOFTWARE** dont **MICROCAM** est fervent.

La fin de journée fut occupée par des démonstrations de logiciels et de matériels.



FNCA: Des démonstrations et des échanges.

DE LA NUIT DE LA MICRO A MERCURE

LES MANIFESTATIONS DU MICROCAM



Nuit de la micro:
du MICRO...

28 JUIN 1986: MICRO-Fête des LOGES et NUIT de la MICRO.

Avec l'aimable autorisation de la Direction et du C.E, MICROCAM récidivait et se retrouvait fin juin dans le cadre agréable du domaine des Loges.

Ce fut une journée bien remplie où le sport fit rage tant de façon dynamique (palet, tennis...) qu'oculaire (retransmission du match de foot FRANCE-BELGIQUE à la télé)!

Après un buffet campagnard chacun pu apprécier le "mini-SICOB" ou le responsable de l'EXPOMATIQUE nous présenta le VIDÉO LECTEUR relié à un micro-ordinateur.

En parallèle, Patrice HELIERE, spécialiste de la VIDÉO, testait la prise de vue des écrans et réalisait un mini film d'essais car MICROCAM souhaite développer cette activité.

Des films vidéo étaient également au programme, et TEX AVERY était de la partie. Ce n'est que tard dans la nuit que s'endormirent les puces et les tics.



...de la vidéo et
le Vidéodisque.

Du 7 au 14 JUIN 1986: **MICROCAM EST FERME!**
Le club était exceptionnellement transféré au Champs de Mars à RENNES, dans l'espace Micro-Informatique du **FESTIVAL des ARTS ELECTRONIQUES.**

Semaine riche en contacts et en échanges puisque dans cet univers futuriste MICROCAM cotoyait les Clubs **ORDI**, l'**EXPOMATIQUE** du **CREDIT AGRICOLE** animée par Daniel PICOT, **MICROTEL**, **RENNES TELETEL**, **MICROPUCE**, **X2000**, le Club **LEO LAGRANGE**, **STARTEL** et autres branchés.

Un grand débat eut lieu pour conclure ces journées.



...mais aussi du foot

9-10-11 Décembre 1986: **Journées MERCURE**, présence de MICROCAM au **FORUM ECHANGE** avec l'EXPOMATIQUE et les servives **ORDICAM** du **CREDIT AGRICOLE D'ILLE-et-VILAINE.**





EXPOMATIQUE

Lors de la nuit de la micro organisée par MICROCAM, la Caisse Régionale de Crédit Agricole d'Ille et Vilaine a accepté de mettre à disposition du club le vidéolecteur ainsi que les appareils de l'EXPOMATIQUE.

Cette grande exposition itinérante sillonne les agences du Crédit Agricole du département et connaît de plus en plus de succès. MICROCAM a interrogé le responsable d'EXPOMATIQUE, Mr PICOT.

Les Aventuriers du Bout du Monde; Daniel PICOT vous êtes à l'origine de l'EXPOMATIQUE, pouvez-vous expliquer aux lecteurs des A.B.M, en quoi consiste cette exposition?

Daniel PICOT: C'est une vitrine permanente des technologies nouvelles proposée dans les agences du Crédit Agricole à un large public. Elle se compose d'un ensemble d'ordinateurs en tous genres, avec connexions vers l'image vidéo à lecture laser, vers le graphisme, vers l'image digitalisée, en passant par les systèmes de télécommunication et la carte à puce. Mais c'est surtout un lieu où le public peut toucher et utiliser.

A.B.M: Depuis quand existe EXPOMATIQUE?

D.P: Les débuts ont eu lieu en mars 1983 et depuis l'EXPOMATIQUE est réservée 1 an à l'avance.

A.B.M: Quels sont les publics concernés par EXPOMATIQUE?

D.P: Surtout les jeunes. L'évolution s'est faite vers l'ouverture aux adultes et maintenant l'EXPOMATIQUE répond aussi bien aux enseignants (avec lesquels nous sommes en relation permanente), qu'aux professionnels ou aux parents d'élèves. En bref, à tous ceux que les technologies nouvelles intéressent. En particulier l'éducation nationale participe à cette exposition, ainsi que de nombreux organismes (sur le plan national et départemental) touchant à ce domaine.

A.B.M: Quels sont vos rapports avec les clubs de micro-informatiques?

D.P: L'EXPOMATIQUE suscite un intérêt à l'utilisation des ordinateurs et favorise la création de clubs ou leur promotion.

A.B.M: Vous êtes à l'origine des "Services ORDICAM" dont un article des A.B.M a parlé; en quoi cela consiste t-il?

D.P: Comme je l'évoquais à l'instant, l'EXPOMATIQUE sensibilise à l'accès aux technologies nouvelles mais ne fait que passer (environ 1 semaine par commune ou canton). Les clubs perpétuent cette possibilité



EXPOMATIQUE: du matériel, des panneaux, le vidéolecteur...

d'utilisation; ils doivent par les services qu'ils offrent, favoriser la vie associative, c'est pourquoi le Crédit Agricole aide à leur création. Les services ORDICAM recouvrent un ensemble de prestations gratuites pour tous les clubs amateurs qui jouent l'ouverture et la communication.

A.B.M: N'avez-vous pas peur que le Crédit Agricole fasse de l'ingérence dans la vie des clubs?

D.P: Le Crédit Agricole parraine les clubs ORDI. Par son image de marque il favorise leur mise en place, mais en aucun cas il ne s'immisce dans la gestion ou l'organisation des clubs. Par contre, par sa structure et son expérience dans ce domaine, il encourage la communication et leur développement.

A.B.M: Pour conclure, vous qui voyez beaucoup d'expériences de clubs, que pensez-vous de MICROCAM? et des Aventuriers?

D.P: MICROCAM est à mes yeux un modèle que j'invite les clubs micro informatique à découvrir.



... mais surtout un public toujours plus nombreux.



MICROCAM CLUB ORDI

INFORMATIQUE

Depuis 2 ans la Caisse Régionale de CREDIT AGRICOLE d'Ille et Vilaine a créé les services ORDICAM; une initiative originale pour l'aide à la constitution de clubs de micro-informatique.

Chaque club, dont le libellé comporte le mot "ORDI", fait parti d'une chaîne informelle et bénéficie de divers prestations:

- aide à la création,
- accès à un groupement d'achat,
- mise à disposition de prestations: ouvrage de vulgarisation, abonnement à une revue, prêt d'un micro-ordinateur pendant 2 mois, etc...
- accès à la communication inter-clubs ORDI (lettre d'échange etc...).

L'autonomie de chaque club est une garantie d'adaptation aux besoins locaux et est concrétisée par la signature d'une convention. L'ensemble des prestations est gratuit et permet en outre à chaque club d'accentuer la communication et de disposer d'un support d'information

Grâce à une dérogation, le MICROCAM bénéficie des services ORDICAM en tant qu'apporteur d'expérience. Déjà, des adhérents ont pris contact avec des clubs et alimentent les relations et les échanges.



Le serveur d'un club ORDI au festival des Arts Electroniques

MICRO quand tu nous tiens ...

Peut-on faire partie d'un club de micro-informatique et ne pas être passionné ? La réponse est non, il suffisait d'ailleurs pour s'en convaincre d'assister à la réunion débat organisée mercredi dernier en soirée au Champ de Mars dans le cadre du festival des Arts Electroniques.

Sous la conduite de Joël NOYOU, journaliste de notre confrère Radio Armorique, un débat s'est rapidement instauré entre les représentants des différents clubs : la chaîne ORDI tout d'abord -parrainée par le Crédit Agricole- et qui s'enorgueillit de compter quelques 35 clubs dans le département, mais aussi MICRO PUCE qui, malgré sa jeunesse, compte déjà 70 membres, TELETEL astucieux et performant, club lancé par des étudiants passionnés par l'optimisation de la gestion télématique, enfin MICROTREL puissante organisation fédérée au plan national et régional, qui a prouvé sa convivialité en invitant les autres clubs à venir à sa prochaine réunion.

Pour répondre aux questions des quelques 50 personnes qui avaient délaissé le ballon rond pour le clavier



écran, l'animateur avait réuni auprès de lui Daniel PICOT, responsable de l'EXPOMATIQUE et des services ORDICAM au Crédit Agricole, Yvon CRIER de X 2000 qui a rappelé la mission et les actions de formation assurées par ce Centre, Alain ORLIAC du Rectorat de Rennes, enfin Jean François PERCEVAULT, Président heureux de MICROCAM, club qui n'hésite pas à aller outre Atlantique pour chercher des logiciels originaux à prix avantageux.

Les logiciels, le mot était lâché, et avec lui la passion des convictions individuelles sur la performance des programmes de l'un ou de l'autre... La réunion aurait pu s'avancer tard dans la nuit... On s'est néanmoins promis de se retrouver, peut-être pour une grande manifestation de la micro sur Rennes organisée conjointement par les clubs ORDI, MICROTREL et X 2000 et qui serait ouverte à tous les amateurs de micro-informatique ? Ah, micro quand tu nous tiens...

enseignements : **Services ORDICAM**
 19, rue du Pré Perché
 35040 RENNES CEDEX
 Tél. 99.03.34.58

KING'S QUEST II

Acte 1

Il y a de cela quelques mois nous avons aidé Sir Graham à conquérir le trône du royaume de Kolyma. Tout était pour le mieux dans le meilleur des mondes: King Graham sur le trône affichait une complète sérénité, nous n'avions plus qu'à nous retirer sur la pointe des pieds...

Jusqu'au jour où la société Sierra On Line se mettait en tête de produire une nouvelle aventure encore plus palpitante que la première, aux graphismes saisissants de vérité, aux personnages attachants comme le sont les habitants de Kolyma.

C'est avec plaisir que tous les Aventuriers du Bout du Monde se sont jetés sur leur clavier préféré pour dénouer cette nouvelle énigme. Et, tous espèrent que cela ne sera pas la dernière! Alors, en attendant King's Quest III voici les grandes lignes de la solution de King's Quest II ou tout ce que vous avez toujours rêvé de demander à un Aventurier sans jamais oser le demander.

L'énigme de cette aventure est d'une simplicité affligeante, et c'est peut être pour cela que nous avons tant aimé ce jeu! Figurez-vous qu'un beau matin, le Roi Graham s'aperçoit qu'il est bien seul dans son château et qu'une douce présence féminine à ses côtés, outre l'avantage qu'elle aurait de lui donner un héritier (il faut déjà penser à King's Quest III), lui permettrait aussi de remplir ses journées de longues promenades dans son royaume, de fastueuses réceptions et de tendres conversations auprès du feu. Sans compter qu'elle ne meublerait pas seulement ses journées...

Voilà bien une situation qui pour un Prince adoré par son peuple ne devrait pas poser de problèmes. Mais comble de malheur, voilà qu'au moment où il se rase, notre Roi Graham entrevoit dans son miroir magique la douce Valanice dont il tombe immédiatement amoureux. Le problème c'est qu'elle est retenue prisonnière (contre son gré, bien entendu!) dans le donjon d'un château qui se trouve sur une île inconnue des cartographes. A n'en point douter Valanice épousera son sauveur.

SUPER GRAHAM!!!



Elle épousera le Roi Graham si Dieu le veut et surtout si vous vous dépêchez d'endosser le costume du Roi Graham (qui vous sied à merveille). L'Aventure commence...

Vous vous trouvez sur une plage de sable fin baignée par le soleil. Voilà qui devrait annoncer une aventure plutôt agréable. En longeant le rivage du nord vers le sud vous trouverez un trident puis un peu plus loin un coquillage. Lorsque vous prendrez ce dernier vous trouverez un bracelet de diamants.

En possession de ces objets, vous pouvez maintenant gagner l'arrière pays, mais prenez l'habitude de sauver régulièrement le jeu, une mauvaise rencontre est si vite arrivée. Car si vous ne rencontrez pas le petit lutin qui s'empressera de vous dépouiller, vous finirez peut-être dans l'assiette de cette affreuse sorcière Agatha. C'est pour vous éviter ce genre d'aventure désagréable et sans lendemain que je vous conseille de vous rendre le plus rapidement possible à l'église. Aux alentours de cette église vous rencontrerez une bonne fée qui saupoudrera sur vous une poussière magique et vous tiendra à peu près ce langage: "Cher Roi Graham, je suis là pour vous aider. Je vous lance un sort qui vous protégera de certains éléments maléfiques, mais attention, il ne durera pas éternellement". Vous voilà fixé! Mais sachez tout de même que l'ordinateur vous indiquera lorsque le sort perdra son pouvoir magique, il ne vous restera plus qu'à rechercher la bonne fée qui ne demande qu'à vous aider.

Pendant que nous sommes à proximité de l'église, allons-y faire un tour (open door). Un moine est en train de prier. Placez-vous à ses côtés et faites de même (Pray). Le moine vous remarque aussitôt et engage la conversation: "J'ai entendu parler de vous et de votre quête. Voici ma croix, elle vous protégera des sorts maléfiques". Ne vous contentez pas de mettre la croix dans votre poche, placez-la autour de votre cou (wear cross), elle sera bien plus efficace.

Non loin de l'église vous trouverez un petit pont de bois. Traversez-le en prenant garde de ne pas poser les pieds n'importe où car la chute serait fatale. Vous gagnez un point en le traversant. De l'autre côté, en continuant vers le nord vous trouverez la porte magique ou plutôt les portes magiques... Je ne vous en dirais pas d'avantage. Je vous dirais simplement que si vous voulez mener à bien votre quête, la lecture de l'inscription sur la porte est indispensable (read inscription). "Quiconque décidera de rechercher la clé de cette porte sera indubitablement éclaboussé". C'est une étrange affaire...

Voilà, je vous en aurais dit suffisamment lorsque vous saurez que pour contenter le Petit Chaperon Rouge il suffit de lui ramener son panier de "goodies" qui se trouve dans la boîte aux lettres de mère-grand. Les fleurs qu'elle vous donnera vous seront très utiles pour séduire la ravissante créature qui prend un bain de soleil sur la plage...

David CORNIL.

LA BÊTE DU GEVAUDAN

La Bête du Gevaudan est le second logiciel de la société française C.I.L.

L'histoire: La bête du Gevaudan hante votre village. Les villageois font tout pour la détruire en organisant des battues la nuit, mais la bête leur échappe toujours. Jusqu'au jour où les villageois parviennent à la blesser...

Un matin vous vous rendez compte que vous êtes blessé par un coup de fusil.

Vous en tirez une excellente déduction (élémentaire mon cher Watson) : vous êtes en fait la Bête (malédiction !). Vous devrez donc trouver un antidote pour vous sortir de cette mauvaise passe.

Vous débutez dans votre maison. Vous pouvez voir un broc et un manteau. Vous les prenez. Vous ouvrez le meuble et vous trouvez votre bourse que vous prenez. Vous sortez et vous vous décidez d'aller à la taverne afin de couper votre faim.

<S S O> Vous êtes dans la taverne. Demandez du pain et mangez le. Vous commandez un autre pain que vous emmenez pour votre voyage. Vous pouvez voir un couteau sur une des tables. Vous le prenez. Vous quittez la taverne et vous vous dirigez vers la place du village.

<E E> Sur la place, vous voyez une vieille femme qui meurt de froid. Vous lui donnez votre manteau et pour vous remercier, la vieille femme vous offre une flûte. Vous allez maintenant trois fois au sud. Vous êtes chez l'alchimiste. Il vous attendait. Vous lui demandez alors de l'aide. L'alchimiste vous lit un livre. Il vous donne des indices pour trouver les différentes plantes nécessaires pour constituer l'antidote.

Vous quittez l'alchimiste et vous prenez les directions suivantes:

<N N N E E> Vous êtes chez le tailleur. Il vend de la soie (your taylor is rich). Vous lui achetez de la soie.

<O O N> Vous êtes devant une ferme. Vous pouvez voir des vaches. Allez au boulot p'tit gars, il faut traire la vache ving' dioux. Vous remplissez de cette façon votre broc de lait. Vous quittez le village et vous vous rendez chez le seigneur du coin:

<E E N> Vous êtes devant l'entrée du château. Un garde vous empêche de passer. Vous lui dites que vous voulez voir le seigneur. Vous entrez et vous vous retrouvez en face du seigneur. Vous lui donnez la soie. Il semble satisfait et vous autorise à visiter son château.

La visite commence dans la cour du château. Vous apercevez une clé. Prenez la.

On continue la visite (suivez le guide s.v.p) en allant à l'ouest. Vous vous retrouvez devant la potence du château. Vous pouvez voir une petite porte dans la potence. Ouvrez-la et prenez la mandragore qui s'y trouve. Vous continuez la visite du château en prenant les directions suivantes:

<E H O N> Vous faites alors le tour des remparts. Vous trouvez une corde. Prenez-la. Vous retournez voir le seigneur: <B S - VOIR SEIGNEUR>. Le seigneur est peu sympathique et vous décidez de l'insulter... Il n'apprécie pas et vous fait enfermer.

Vous êtes dans un cachot. Vous voyez une torche (prenez-la) et vous ouvrez la porte du cachot avec votre clé. Vous êtes alors dans la cour du château. Vous sortez et vous retournez dans le village:

<S S O O O S S> Vous êtes dans une des rues du village. Vous apercevez un fléau le long du mur. Vous le prenez et vous allez deux fois à l'est. Vous voyez un chien; emportez le avec vous. Vous allez à l'est. Vous êtes devant un champ de blé. Battez le blé et vous trouverez une pelle. Vous la prenez et vous abandonnez votre fléau.

<E N O> Vous êtes au bord d'un profond ravin. Vous lancez votre corde et vous réussissez à attraper l'arbre de l'autre côté du ravin. Vous pouvez à présent traverser le ravin. Allez trois fois au nord. Si jamais vous rencontrez un loup sur votre chemin, n'oubliez pas de lui jouer de la flûte.

Vous devez vous trouver dans les collines. Vous apercevez des cailloux que vous ramassez. Vous continuez votre chemin:

<S E E N N> Vous êtes chez l'ermite de la montagne. Vous lui donnez votre pain et en échange il vous donne une fiole contenant un philtre transparent. Vous allumez votre torche avec sa bougie. Vous quittez l'ermite et vous retournez au village:

<S S O O S S E S O O O O N N N> Vous devez être chez vous. Vous buvez le philtre de l'ermite et vous vous sentez devenir de glace. Vous pouvez maintenant traverser votre miroir... Vous le faites... Vous voyez tout à l'envers. Vous prenez les directions suivantes:

<S S S O S> Vous êtes devant la maison de l'alchimiste. Vous voyez un papyrus. Vous le prenez. Vous pouvez repartir chez vous: <N E N N N>. Vous retraversez votre miroir et vous repartez dans la forêt:

<S S S S O S S> Vous êtes dans la forêt. Un bandit est en face de vous et vous menace de mort si vous ne lui donnez pas votre argent. Lancez votre chien sur cet ignoble brigand. Poursuivi par le chien, il prend la fuite et perd une fronde que vous ramassez. Vous continuez votre chemin:

<S E E E N E E S S> Si vous ne vous êtes pas perdu vous devriez voir un baton devant vous. Ramassez-le et dirigez vous vers les marais:

<S E E E N E E S S> Vous êtes dans les marais. Vous coupez un roseau avec votre couteau. Vous déposez votre couteau et vous prenez le roseau coupé.

<O S S> Vous êtes devant un serpent venimeux. Vous le

tuez avec la fronde et vous repartez au sud. Vous êtes au bord d'un lac. Vous prenez la barque afin de vous retrouver au milieu du lac. Allez au sud et plongez dans le lac. Vous pourrez respirer avec votre roseau. Sous l'eau, vous trouvez une élodée que vous ramassez. Vous sortez de l'eau et vous regagnez le bord du lac:

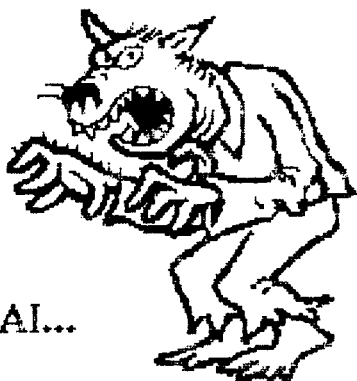
<H S E E N> Vous êtes sur une petite île. Devant vous, vous voyez l'entrée d'une caverne. Malheureusement, l'entrée de la grotte est obstruée par un rocher. Vous pouvez pousser le rocher avec votre bâton afin de dégager l'entrée de la caverne.

<N E B B> Dans une salle souterraine, vous creusez un trou avec la pelle et vous trouvez une étrange racine; il s'agit en fait d'une marcotte. Vous la prenez et vous retournez à votre barque: <H H O S S O>. Vous reprenez la barque et vous suivez ces directions:

<N N N N N E N N O S S O O O S S O>. Si vous ne vous êtes pas perdu dans la forêt, vous devez être dans une chapelle. Vous voyez une porte. Vous l'ouvrez avec votre clé et vous descendez les marches. Vous vous retrouvez dans une ancienne crypte. Vous apercevez un orant. Vous le bougez et vous découvrez un cratère. Remplissez le cratère de lait et mélangez les plantes... Vous obtenez un antidote que vous buvez.

La Bête du Gevaudan quitte alors votre corps et va reposer dans une des tombes de la crypte. Vous êtes présent libéré de cette malédiction. La Bête ne hantera plus votre village.

Yann CHEVREL.



JE ME
VENGERAI...

.....Cela faisait déjà six mois que la guilde d'aventuriers m'avait confié cette périlleuse mission: retrouver la relique sacrée permettant d'ouvrir les portes de Skara Brae à des centaines de preux chevaliers et autres paladins. SKARA BRAE, la ville dont le nom seul fait trembler d'effroi même les plus braves et les plus sages d'entre nous! Nombres de rumeurs et de légendes courent à son sujet décrivant certaines créatures aussi sordides que répugnantes qui hanteraient ses ruelles sombres. En effet, les seuls bardes que j'avais rencontré au hasard de tavernes mal famées et dont l'hydromel avait su délier la langue m'avaient conté que le vil magicien, j'ai nommé MANGAR LE FOURBE, avait rameuté une bande de mercenaires et de monstres dont la bestialité n'avait d'égal que l'impétuosité (on a même parlé d'orcs et de géants...). Quelle ne fut pas ma joie quand, après avoir occi ce dragon à l'allure terrifiante et à la dent plutôt dure (mort pour avoir poussé l'audace jusqu'à critiquer ma belle barbe rousse et qui, par la suite, avait eu le loisir de goûter à ma fidèle hache "faucheuse de tête" mais c'est une autre histoire...) Le fait est que sous cette énorme carcasse sanguinolente et au milieu d'un tas de pièces d'or et autres bijoux je l'avais trouvé, resplendissante telle un coucher de soleil sur ma terre natale le comté de Rochebrune, elle..... LA disquette du jeu "THE BARD'S TALE" dans un écrin d'ivoire et de diamants..... (Extrait des "Mémoires de Brimbaldur, le valeureux guerrier Nain").

A travers les siècles, de Nains farouches en elfes malins, cette relique, pure merveille de la magie informatique, est arrivée sur les étagères du Microcam (Bande de petits veinards!!!) et c'est un jeu aussi captivant que démoniaque que je vous invite à découvrir. Il est basé sur le système des jeux de rôles et s'inscrit dans la série Sorcellerie, Ultima qui fait fureur actuellement. Vous incarnez les rôles d'aventuriers (magiciens elfes, guerriers nains, voleurs hobbit...) dans un monde médiéval fantastique. Une fois les caractéristiques de vos personnages établies (Force, Intelligence, Constitution, Dextérité et Chance), les points de vie déterminés (aptitudes à recevoir des dommages lors des combats) et les capacités assimilées (sortilèges, chants pour les bardes, etc...) les aventuriers sont enfin "lâchés" dans la ville de Skara Brae. De tavernes (antres de perdition) en armureries (indispensables pour l'équipement) sans oublier chapelles, écuries, souterrains lugubres et autres forteresses diaboliques les aventuriers devront remplir leur noble quête: découvrir Mangar le magicien afin de le détruire et de ce fait rendre la paix et la joie de vivre à cette charmante bourgade. En l'occurrence des heures de jeu endiablées dans un monde délirant agrémenté par une qualité de graphisme déconcertante et par un système de jeu qui n'a rien à envier à ses prédécesseurs. Bref, un jeu qui gagne à être connu et, au moins, à être essayé et qui promet des parties inoubliables.

Arnaud LADAGNOUS.

"22 V'LA LES AVENTURIERS"

Voici déjà 2 ans que les Aventuriers du Bout du monde se décarcassent et font suer leurs neurones pour trouver les solutions des jeux d'aventures.

Ils fouinent, ils rôdent, ils se font tuer; mais heureusement ils réssuscitent et les plus prudents parviennent à se tirer du mauvais sort grâce à leur Saint Bernard transformé en "sauvegarde". Ils s'en vont dans tous les pays et affrontent tous les dangers; ils courent, sauvent, montent, descendent, vont au Nord et au Sud, puis à l'Ouest et à l'Est. Parfois encore ils sont confrontés aux langues étrangères, ils doivent emprunter des moyens de transports les plus bizarres, dans des époques moyennageuses ou dans le futur cosmique où ils doivent continuellement s'adapter.

Jamais découragés, jamais fatigués, nos Aventuriers continuent leurs reportages et font la pige aux créateurs de logiciels dont l'ingéniosité doit sans cesse se développer pour affronter nos intrépides et perspicaces reporters qui ne leur font aucune concession.

Alors bravo à nos Aventuriers et pour ce numéro spécial nous jèteront les masques.

Voici nos 22 reporters qui vous ont fait découvrir le monde des Aventures, et sans oublier les chercheurs de Logo, de Basic, de l'assembleur, du traitement de texte, de peek et de poke en tous genres; en un mot tous ceux de l'espace de conviabilité MICROCAM.

Arnaud	LAGAGNOUS	Rennes
Yann	GASTE	Rennes
Yann	CHEVREL	Rennes



De gauche à droite: Arnaud Ladagnous, Yann Gasté, Yann Chevrel.

ALANSOFT	CORNIL	Rennes
David	DELORAINÉ	St Méloir
Philippe	DUTRON	St Cyr (37)
Vincent	FOUILLET	Rennes
Gilles		



Jean-Marc Richer
Nice (06)

Luc	JEANJEAN	St Gilles (30)
Guy	LAFOSSE	Rennes
Bertrand	LALANNE	Le Cannet (06)
Guillaume	LAURENT	Le Cannet (06)
Patrick	LECONTE	Rennes



Yves CORNIL Rennes

Eric	MARCIANO	Avrille (49)
Bertrand	MORIN	Combourg
Jean François	PERCEVAULT	Rennes
Xavier	POUYOLLON	Rennes
Eric	RICHARD	Pleurtuit
Tom	WEISHARR	Overland Park (USA)



Jacqueline VALENTIN Rennes

La première question à se poser n'est pas: lequel acheter? mais: doit-on en acheter un? ...

L'échec de la «micro» familiale

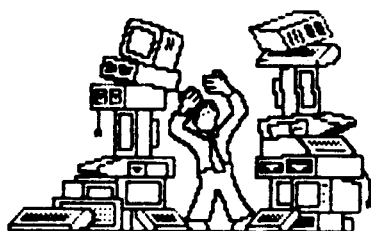
Vers la fin des années 70, la micro-informatique a deux sortes de clients. Les premiers, dans le grand public, en font sans le savoir, par le biais des jeux vidéo. Les seconds, ce sont des ingénieurs, des techniciens ou déjà des passionnés qui deviennent très vite des spécialistes. Les fabricants de jeux vidéo sont issus d'horizons très divers: jouet, édition, industrie du spectacle, jeux d'arcades (cafés, salles spécialisées), électroménager, etc. Mais tous prévoient un marché encore plus grand à conquérir: celui de la micro-informatique «domestique». Tous sans exception, investissent dans ce sens... et vers 1982, une masse énorme de gens s'abat sur les appareils proposés. Cette vague va durer deux ou trois ans et se retirer aussi brutalement qu'elle était venue. La «micro» familiale est un échec, plus personne n'en doute... Mais les clubs ne cessent de se multiplier, avec des effectifs de plus en plus nourris. Simplement, c'est la demande du public qui change. Par exemple, on s'est assez vite rendu compte que la gestion du budget familial était plus facile sur un carnet de chèques que sur un écran! Car le principe de base reste le même: l'ordinateur, quelles que soient ses possibilités, ne traite que les informations dont il dispose. Et si elles sont d'ordre personnel, il faut les «rentrer» avant de pouvoir les «traiter»...

Ce préambule établi, il faut connaître la caractéristique essentielle de l'achat de ces machines: on achète toujours du matériel déjà démodé, tellement les choses vont vite. Aussi, quelle que soit la tranche de prix envisagée, il vaut mieux d'abord s'inscrire à un club, ce qui permet de connaître le matériel...

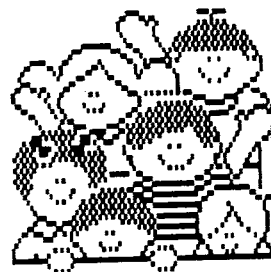
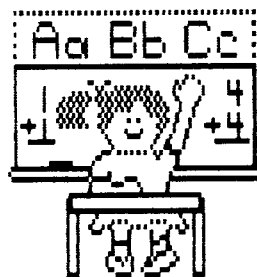
extrait de
Guide des Achats de

Dossier familial

Bureaux: 39, bd de Vaugirard - 75015 Paris



AVEZ-VOUS UN PLAN
MICRO?



LES ANIMATIONS 1986/1987

- 1- Prise de contact avec le club.
- 2- Initiation au fonctionnement du matériel:
APPLE - THOMSON - PC.ERICSSON
- 3- Présentation de logiciels professionnels sur PC.ERICSSON:
FRAME WORK - OPEN ACCES - WORDSTAR 2000
DIRECTORY - MICRO BUREAU - PC.KICK
- 4- Introduction aux jeux d'aventures.
- 5- Introduction aux langages:
BASIC - PASCAL - FORTRAN
- 6- Découverte des systèmes d'exploitation:
DOS - PRODOS - MS.DOS
- 7- Introduction à la télématique.
- 8- Utilitaires APPLE.
- 9- Gestion d'une association.
- 10- Le monde merveilleux de PRINT SHOP.
- 11- L'anglais sur THOMSON et APPLE.
- 12- Composition du journal "les Aventuriers du Bout du Monde"
- 13- Initiation et perfectionnement à l'assembleur.
- 14- Développement de logiciels.
- 15- Les tableurs:
MULTIPLAN - VERSION CALC - etc...
- 16- Les traitements de texte:
WORDSTAR 2000 - APPLE WRITER - etc...
- 17- Les logiciels intégrés:
APPLE WORKS.
- 18- Micro et vidéo.
- 19- Electronique et hard.
- 20- Graphisme:
TAKE ONE - PS GRAPHIC MAKER.

MICROCAM

LA MICRO ... UN SPORT
D'EQUIPE!



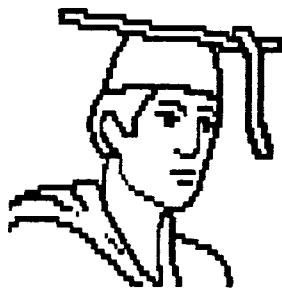
NOUVELLES DU CLUB: MICROCAM adhérent de A.B.Club

A.B.Club est une émanation du département Shareware d'A.B Soft International et compte à ce jour 2500 adhérents dont MICROCAM.

Le club utilise le mouvement "SHAREWARE", très développé aux Etats Unis, qui consiste en l'accès à tarif réduit de logiciels. De nombreux auteurs de programmes préfèrent mettre le fruit de leur travail dans le domaine public, et donc d'en autoriser la duplication, plutôt que de rentrer dans le circuit de distribution commercial traditionnel.

A.B.Club diffuse un bulletin de liaison et propose des promotions spéciales sur du matériel et des logiciels. Chaque disquette Club coûte 250F T.T.C aux membres d'A.B.Club.

MICROCAM a acheté la première disquette, mais depuis, 14 autres disquettes sont sorties et le trésorier risque fort d'être sollicité par les amis du PC-ERICSSON!...En effet ce type de diffusion à prix accessible correspond à la volonté du MICROCAM de ne pas sur-investir dans cette gamme de matériel, mais de pouvoir montrer les possibilités offertes et les différences qui peuvent exister avec notre parc matériel de base: POM POM POM!



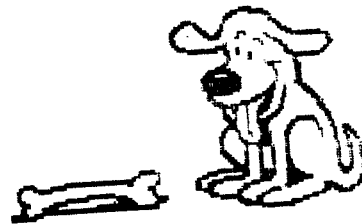
PETIT THOM a LONDRES

MICROCAM a ouvert les possibilités d'utilisation des T07 et T07-70 avec l'acquisition de nouveaux logiciels.

Nos jeunes amis qui voudront découvrir le monde anglophone et développer leur talent angliciste disposent désormais d'un logiciel d'apprentissage de l'anglais comportants plusieurs cassettes et un manuel.

Gageons que les adhérents du MICROCAM auront de bonnes notes à l'école!

Rappelons que le club dispose aussi de "ULRICH", programme réalisé par Franck ROBERT, qui permet de se familiariser avec les ordres BASIC.



PLUS DE SOFT POUR LE PC ERICSSON

Le PC ERICSSON (compatible IBM-PC bien sûr) va être prochainement renforcé en taille mémoire pour permettre l'utilisation de tous les logiciels professionnels et notamment de notre dernière acquisition : FRAME WORK (démo).

Rappelons que la diversification du MICROCAM vers la gamme des 16 BITS se fait par le biais de logiciels de démo, de logiciel en "shareware" (à prix abordable) ou de logiciel qui nous sont prêtés en démonstration.

En effet, les logiciel de cette gamme sont beaucoup plus chers que ceux existants sur les APPLE ou THOMSON, et les achats sont principalement centré sur le matériel le plus répandu au club.

Par contre des effort particuliers son faits en direction du PC ERICSSON de façon à ouvrir les activités du club au appareils les plus répandus dans les entreprises.

Actuellement MICROCAM dispose pour son PC ERICSSON de:

- FRAMEWORK II (Démo de la Commande Electronique): logiciel intègre qui fera l'objet d'un prochain article,
- DIRECTORY (Démo): gestion de fichier
- PC-KICK: Utilitaires
- MICRO-BUREAU: no comment
- ABSOFT CLUB N°1
- WORDSTAR 2000 (en communication): traitement de texte qui fera aussi l'objet d'un article.

Ainsi, les salariés de l'entreprise ne seront pas dépayés avec les configurations qu'ils utilisent (ou utiliserons) au travail.

La RAMPE de LANCEMENT N°9 qui sert de base à l'animation, est spécialement conçu pour les utilisateurs du PC ERICSSON et présente le système d'exploitation MS/DOS.

Rendez-vous le mardi soir (17h30-19h30) ou sur demande.



FAISONS CONNAISSANCE

Mais qui est donc ce club de micro-informatique qui s'adresse à vous?

MICROCAM est le club de micro-informatique de la CRCAM de l'Ille et Vilaine; c'est une section du Comité d'Entreprise ayant une large autonomie de fonctionnement.

MICROCAM s'appuie sur une structure classique d'association, type loi 1901:

1) BUREAU :

Jean François PERCEVAULT, président, membre fondateur; responsable du service Recherches Développement. Possède un APPLE 2+.

Jacqueline VALENTIN, secrétaire; adjoint au chef d'agence de Rennes Clémenceau. Possède un AMSTRAD PCW 8256.

Yves Roger CORNIL, trésorier, chargé des relations extérieures, membre fondateur. Possède un APPLE 2c.

Jean Yves BEAUPERE, Vice président; guichetier à BETTON.

Philippe DELORAINE, vice président; prospecteur à ST MELOIR. Possède un APPLE 2c.

Gilles EMERAUD, responsable de la section télématique; programmeur.

Céline TRICAULT, secrétaire adjointe; chomeuse.

David CORNIL, rédacteur en chef du journal; étudiant. Créateur des Aventuriers du Bout du Monde (ABM).

2) Bureau élargi :

Daniel PICOT, responsable d'Expomatique et des clubs ORDI.

Fred PLOUVIER, responsable des Etudes Informatiques.

Louis RIBEYROL, responsable des technologies nouvelles.

Franck ROBERT, étudiant; animateur sur T07. Possède un T07.

Jacques TURCAS, Secrétaire du Comité d'Entreprise.

Une réunion de Bureau se tient le premier lundi de chaque mois: tous les membres actifs peuvent y participer.

LES ADHERENTS

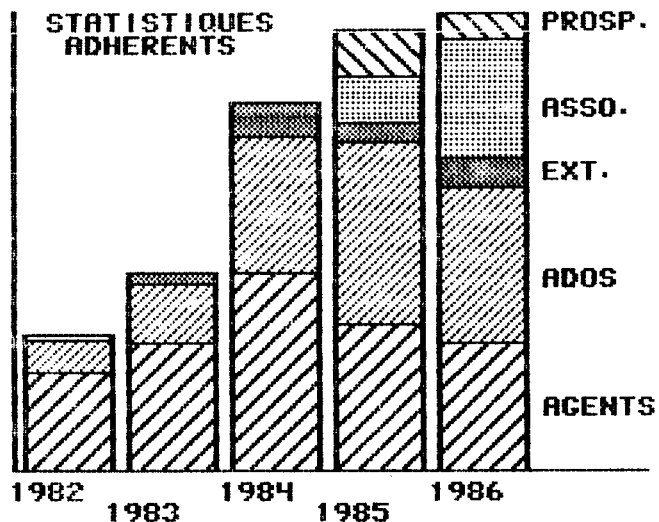
C'est, bien sûr, la finalité d'un club que d'avoir des adhérents. Nos 200 membres se répartissent de la façon suivante:

les salariés et leurs conjoints (56), les enfants (69), les extérieurs (12), les membres Associés (63). Les membres Associés, outre des relations privilégiées avec MICROCAM, reçoivent les ABM dans les quatre coins de France, dans les départements:

01,03,06,09,13,22,30,31,34,35,36,37,

44,56,57,59,62,66,68,69,74,75,76,78,

79,83,88,91,92.



LE MATERIEL

MICROCAM est équipé depuis 1981 de micro-ordinateurs APPLE. Ces appareils donnent entière satisfaction et ils constituent l'essentiel du matériel. MICROCAM a décidé l'ouverture (limitée) vers: T07 (informatique pour tous), sans plus de commentaires.

compatible IBM (Ericsson PC), pour une sensibilisation à la micro utilisée dans la banque.

Examinons la panoplie de matériels utilisés:

3 APPLE 2+, 1 lecteur de disquette chacun, 2 silentype.

3 APPLE 2e (65C02), 128K, 80 colonnes, 2 lecteurs de disquettes chacun.

1 APPLE 2c, 1 lecteur additionnel, une souris.

2 imprimantes IMAGE WRITER, une IMAGE WRITER II, une imprimante IDS445.

1 Téléviseur

1 carte de communication APPELELL.

Nous espérons pouvoir acquérir, début 1987, le nouvel APPLE 2GS, pour remplacer un APPLE 2+, qui par leurs configurations sont cantonnés aux jeux d'arcade ou au Basic sous DOS 3.3.

1 T07/70 avec un moniteur couleur

1 T07 avec un moniteur noir et blanc.

1 Ericsson PC, 2 floppy, 256K, une imprimante grande largeur.

LE LOGICIEL.

Sans les logiciels, nos matériels seraient sans grand intérêt: c'est là que MICROCAM offre un plus par rapport à la micro personnelle. Les logiciels couvrent une gamme très large de besoins. Voici un petit extrait:

langages de programmations :

BASIC, FORTRAN, PASCAL, bien sûr assembleur

65C02 et 65816.

traitement de texte :

APPLEWORKS, APPLEWRITER, WORDSTAR 2000.

tableur :

APPLEWORKS, VERSION CALC, FLASH CALC,

MULTIPLAN.

intégré :

APPLEWORKS.

télématique :

APPLETEL.

dessins animés :

TAKE ONE (BAUDVILLE).

graphisme, impression de journaux, affiches :

PRINT SHOP, NEWSROOM, CERTIFICATE MAKER, BLAZING

PADDLE, MOUSE PAINT, EXTASIE, MINIPIX, P.L.U.S.

gestion de fichiers :

APPLEWORKS.

depuis des livres d'initiation aux livres spécialisés, en français et en américain, sans oublier les manuels originaux des logiciels et... 2 dictionnaires d'anglais.

De plus, les revues suivantes sont disponibles:
SVM, ORDINATEUR INDIVIDUEL, SOFT ET MICRO, MICRO SYSTEME.

POM'S, GOLDEN, ECHO DES APPLE, TREMLIN MICRO. A+, OPEN APPLE.

LA POLITIQUE DE MICROCAM

Mettre à la disposition des membres un service d'utilisation de logiciels, en particulier pour la gestion du monde associatif (gestion de fichier, traitement de texte, tableur, graphisme, composition d'images, journal).

Les jeunes sont encadrés par un étudiant en informatique, rétribué par le C.E., pour le mercredi après midi et le samedi. Des stages sont organisés durant les vacances scolaires et des animations régulières sont programmées.

Le club est accessible 24 heures sur 24 heures, 7 jours sur 7.

LES LIAISONS EXTERIEURES.

nuit de la micro, anniversaire....

MICROCAM est membre du CLUB APPLE FRANCE et du BIG RED APPLE CLUB.

3 clubs micro du Crédit Agricole sont des membres Associés de MICROCAM (Epinal, Paris, Rouen).

Y.R.CORNIL

utilitaires :

GPLE, BIG U, FRAME UP, TRIPLE DUMP, DOUBLE

TAKE, FONT EDITOR, SHAPE EDITOR... La plupart des utilitaires sont de BEAGLE BROS, les bons logiciels pas chers pour APPLE.

didacticiels :

Anglais, ICARE (mathes), deux programmes du domaine public.

jeux :

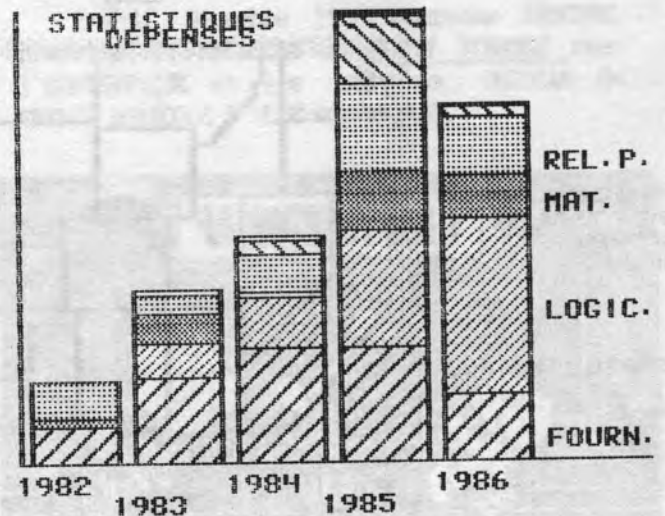
quelques jeux d'arcades et surtout des jeux d'aventure, la majorité venant de chez FROGGY SOFTWARE (France, comme son nom de l'indique pas)

Et sans oublier de nombreux programmes du domaine public originaires du BIG RED APPLE CLUB, Norfolk U.S.A.

L'effort d'achat de logiciels fait par MICROCAM, est très important (50% des frais de fonctionnement en 1986).

LA BIBLIOTHEQUE

C'est aussi un service supplémentaire offert aux membres de MICROCAM. La bibliothèque est variée,



LES RELATIONS INTERNATIONALES DE MICROCAM

Comme vous le savez, APPLE est une société Américaine qui produit les micro ordinateurs APPLE 2e, APPLE 2c, APPLE 2GS, MACINTOSH, que tous les Applemaniques connaissent bien. La bibliothèque de programmes, supérieure à 15000 programmes est principalement alimentée par des développeurs de logiciels Américains.

A Rennes il est difficile de trouver les derniers logiciels U.S., aussi bien que les derniers logiciels Français; c'est pour cela que MICROCAM, qui veut être un club à la pointe, c'est abonné à deux revues Américaines dédiées au monde de l'APPLE (A+ et OPEN APPLE), en plus des nombreuses revues Françaises, pour se tenir au courant des dernières nouveautés, logiciel (software) et matériel (hardware).

C'est ainsi que grâce à la revue A+, nous avons trouvé des adresses de producteurs de logiciels, tels que BEAGLE BROS, BAUVILLE, BRODERBUND SOFTWARE. Tous ces producteurs de logiciels ont répondu à nos courriers, en nous envoyant des catalogues, des posters, des auto collants, des programmes de démonstration.

BAUVILLE nous accordé une licence d'utilisation de TAKE ONE PROGRAMMER'S TOOL KIT.

BRODERBUND SOFTWARE nous a remplacé sous 15 jours la disquette PRINT SHOP COMPANION détruite par une mauvaise manipulation d'un de nos jeune membre.

BEAGLE BROS a autorisé une adaptation du manuel G.P.L.E., pour l'usage exclusif du MICROCAM; BEAGLE nous a fait aussi connaître la revue OPEN APPLE.

Toujours grâce à A+, nous avons trouvé une publicité pour BIG RED APPLE CLUB, un club APPLE qui commercialise des programmes du Club à des prix sans concurrence (2,5\$), publie un journal, sur papier (SCARLETT) et sur disquette (NETWORK) et vend, avec des réductions intéressantes, des logiciels Américains.

MICROCAM étant membre de BIG RED APPLE CLUB, les jeunes du MICROCAM, qui pratiquent un peu la langue Anglaise pourront établir des liens personnels avec les Applemaniques des Etats Unis, par l'intermédiaire de la disquettes NETWORK, ou par tout autre moyen.

Tom Weishaar, co-fondateur de BEAGLE BROS et maintenant éditeur de la revue OPEN APPLE nous a donné l'autorisation de publier une adaptation (très fidèle) d'un article qui explique le fonctionnement de l'APPLE 2e, de façon très simple (voir ABM 14 et 15).

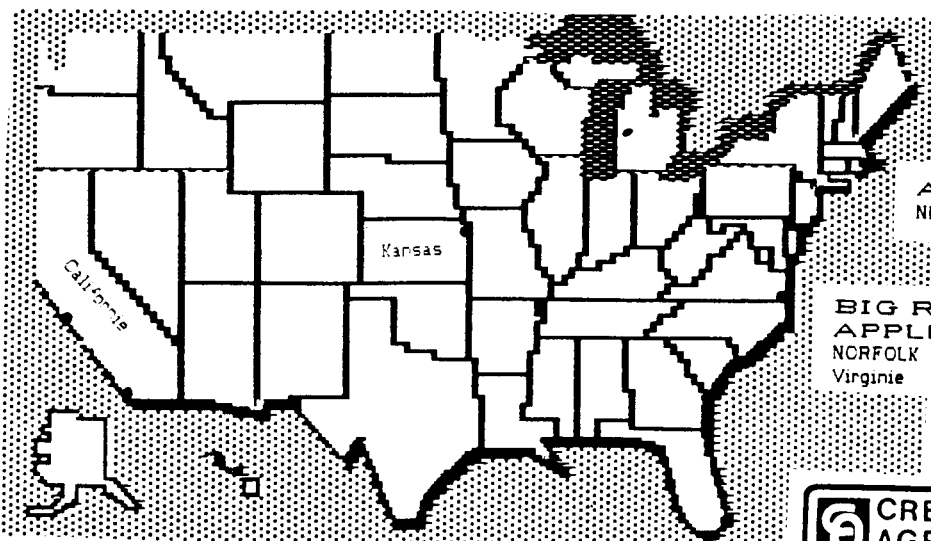
EUROCARD LA CARTE DES BRANCHÉS VOUS OUVRE LA PORTE DES ÉTATS UNIS

OPEN APPLE
OVERLAND PARK
Kansas

BAUVILLE
GRANDS RAPIDS
Michigan

BRODERBUND
SOFTWARE
SAN RAFAEL
Californie

BEAGLE BROS
SAN DIEGO
Californie



A+
NEW YORK

BIG RED
APPLE CLUB
NORFOLK
Virginie



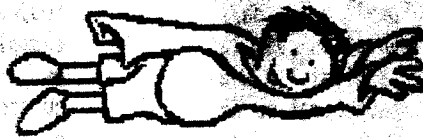
Le bon sens près de chez vous

MICROCAM

16

MASTER CARD

MICROCAM
LE CLUB
QUI DONNE DES AILES



NE VOUS
 JETEZ PAS
 N'IMPORTE
 COMMENT
 SUR LA MICRO...

... VENEZ AUX
 SEANCES
 D'ANIMATIONS
 DE

MICROCAM

MICROCAM

**ANIMATION
 PERMANENTE**

LUNDI 12H-13H30
 15H-17H30
 MARDI 17H30-19H30
 MERCREDI 14H-17H
 SAMEDI 13H30-16H30

**JOYEUX
 NOEL
 ET
 BONNE
 ANNEE**

MICROCAM

**ANIMATION
 A LA
 DEMANDE**

**MICROCAM UN
 CLUB FOU
 FOU FOU !!!**

**INSCRIVEZ-VOUS AU
 GRAND CONCOURS**

MICROCAM

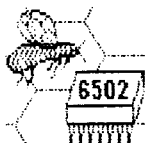
1986-1987

MICROCAM

SI L'APPLE ETAIT UNE RUCHE

Par TOM WEISHAAR

adaptation Y.R. CORNIL



Cet article est le début d'un article de Tom Weishaar "The Magic of Peek and Poke" paru dans OPEN-APPLE de Février 1986. L'adaptation et la publication de cet article est une exclusivité des Aventuriers du Bout du Monde, avec l'autorisation de l'auteur.

Qui est Tom Weishaar?

Tom Weishaar a écrit Prontodos et Frameup 2 programmes publiés par Beagle Bros et il écrivait les articles DOSTalk dans la revue Softalk. Il publie une lettre mensuelle, indépendante d'APPLE INC, appelée OPEN-APPLE qui contient des informations pour les Appiemaniques qui veulent en savoir plus sur leur machine favorite: l'APPLE //.

Si les puces de l'APPLE étaient des abeilles, la reine pourrait être le microprocesseur. C'est une des plus grosse puce (ou chip) dans l'ordinateur et c'est elle qui fait tout les calculs. Le microprocesseur dans l'APPLE // d'origine est connu dans le monde entier par son numéro de pièce; il s'appelait 6502 (soixante cinq zéro deux). De nos jours les APPLE sont construits avec un processeur un peu amélioré connu sous le nom de 65C02. Ici nous nous référerons aux deux "chips" sous le nom 6502.

Si le microprocesseur était la reine, alors ce serait le 6502. Sa puissance vient de sa capacité à utiliser les alvéoles pour stocker un miel inhabituel - l'information.

Chaque cellule dans le nid d'abeille a une adresse. Les adresses sont comme des boites aux lettres de la poste et les adresses des rues, puisqu'elles consistent en simple nombres, tels que la cellule 99 ou la cellule 14945. La reine peut communiquer avec chaque cellule individuellement et directement. Elle n'a pas à appeler ou passer par une autre cellule pour obtenir une autre.

Pour cela, les cellules ont un accès dit direct (random en Anglais).

L'accès direct est un nouveau concept pour

beaucoup de gens. Son opposé est l'accès séquentiel. Un enregistreur de bande magnétique ou une K7, est un appareil à accès séquentiel. Les chansons sont mises bout à bout. Pour écouter une chanson particulière, vous devez passer par les autres chansons. Il y a toujours une chanson qui est plus près ou plus loin. Un exemple de la vie courante d'un appareil à accès direct est le téléphone. Vous pouvez appeler n'importe quel numéro de téléphone directement. Vous n'appellez jamais, ni ne passez jamais par un troisième téléphone. Tous les téléphones apparaissent équidistants.

De plus, la reine 6502 peut accéder à toutes les cellules de son nid d'abeilles indépendamment et pratiquement à la même vitesse (moins d'un 1/1000000 de seconde de variation).

Ce que j'ai dit sur la reine 6502 jusque là est vrai quelle que soit la marque de l'ordinateur où elle régné (elle est utilisée dans d'autres que dans l'APPLE //).

Les ordinateurs diffèrent de façon significative, cependant, quand nous regardons ce que les fabricants ont mis dans les différentes cellules nous y trouvons des différences.

Cela varie d'un ordinateur à un autre et peut même varier d'instant en instant dans le même ordinateur comme nous le verrons plus tard.

LA MEMOIRE DU NID D'ABEILLE :

Certaines cellules peuvent être utilisées pour une mémorisation temporaire. La reine peut stocker une donnée dans ce type de cellule et peut la retrouver plus tard, aussi longtemps que l'ordinateur est sous tension. Coupez le courant et la donnée est perdue à jamais.

Dans l'APPLE // d'origine 75% des cellules étaient destinées à la mémoire temporaire.

D'autres cellules sont utilisées pour une mémoire permanente. De l'information est placée dans ce type de cellule quand l'ordinateur est fabriqué.

C'était comme si de l'information était plombée dans la cellule avec de la cire. "Matthew Monitor" et le "Docteur Basic" vivent dans des cellules de ce type (voir OPEN APPLE la revue de Tom Weishaar).

Environ 1/4 des cellules de l'APPLE // d'origine contient de la mémoire de ce type.

Quelques cellules contiennent des commutateurs électroniques pour contrôler les appareils connectés à l'ordinateur. Ces cellules sont habituellement appelées des commutateurs électroniques parce qu'elles contiennent des commutateurs contrôlés par le logiciel.

Encore quelques cellules sont utilisés comme points d'entrées par où les données entrent ou sortent de l'ordinateur.

Moins de 1% de ces cellules sont utilisées pour les commutateurs et les points d'entrées.

Finalement, certaines cellules peuvent ne rien contenir. Ceci est peu courant de nos jours, mais quand l'APPLE // a été introduit pour la première fois il était vendu avec une quantité de complément de circuits de mémoire. Certains des emplacements pour les "chips" étaient vides parce que des "chips" pouvant contenir 1000 cellules de mémoire coutaient plus en 1977 que des "chips" pouvant contenir un millier de cellules de nos jours.

Si vous comptiez les cellules dans le nid d'abeille de la Reine 6502, vous pourriez en trouver exactement 65536. La toute première cellule a l'adresse 0. Les adresses vont séquentiellement de zéro jusqu'à 65536. La taille de ce nid d'abeille est fixé dans le design du 6502, comme nous le verrons dans un moment.

Les cellules qui contiennent des données permanentes sont appelées ROM (Read Only Memory). Les cellules qui sont utilisées pour le stockage temporaire sont appelées RAM (Random Access Memory, mémoire à accès direct). Ceci ne la distingue nullement de la mémoire ROM, puisque les 2 types de mémoire sont accédés avec des méthodes d'accès directs. La mémoire RAM aurait du être appelée WRM (Write/read memory, mémoire lu ou écrite).

La chose la plus importante à se rappeler est que chaque fois que vous coupez le courant de votre ordinateur, toutes les données stockés en RAM disparaîtront à jamais.

Les données stockés en ROM, par contre ne peuvent pas être changées. La reine 6502 a la possibilité d'écrire des informations dans toutes les cellules du nid d'abeille, mais si elle écrit dans une cellule de la ROM cela ne collerait pas. C'est comme si vous vouliez écrire sur du papier ciré. A cause de cette limitation, les programmes stockés en ROM sont souvent appelé FIRMWARE au lieu de SOFTWARE.

Chacune des 65536 cellules de mémoire garde

n'importe quel nombre entre 0 et 255. Si vous avez à expliquer à des novices ce qu'est un octet (byte en Anglais), vous leur direz que c'est une unité qui correspond à peu près à une simple lettre.

Rappelez-vous aussi que les novices semblent être dans le potage quand vous leur parlez de ROM et de RAM; qui plus est quand vous leur direz que la taille des RAM et des ROM est exprimée en K. K est bien sûr, une très large abréviation de kilo ou de millier. Cela ne les aide pas plus, cependant, qu'une mesure de la mémoire d'un ordinateur en K est exprimée par 1024 octets plutôt que par un simple millier. La taille de la mémoire du nid d'abeille de 65536 octets est exactement égal à 64K d'octets de mémoire. Dans la configuration standard de l'APPLE, 48K de mémoire sont alloués à la RAM et 16K à la ROM.

La zone de mémoire ROM inclus 256 cellules mises à part pour contenir des commutateurs logiciels et des données sur les entrées extérieures plutôt que de zones de mémoire.

Un peu plus magique

Pour toutes leurs propriétés enchantées, les circuits de mémoire sont plutôt simples. Ils consistent en milliers de minuscules petits commutateurs qui peuvent être allumés ou éteints. Chaque minuscule commutateur est connu sous le nom de bit de mémoire d'ordinateur et peut représenter deux nombres 0 et un. En combinant ces commutateurs en groupe, de grands nombres peuvent être représentés.

Par exemple un groupe de 8 commutateurs peuvent être assemblés en 256 différentes combinaisons allumés ou éteints. Techniquement parlant, un octet (byte en Anglais) est un groupe de 8 bits. Il faut 8 fois 64K de circuits de RAM, qui sont mesurés en bits, pour faire 64K de mémoire qui sont mesurées en octets. Un chip de "64K" abrite 65536 bits - un APPLE de 64K a plus d'un million de bits de mémoire.

Quand le microprocesseur "lit" un octet de mémoire, ce qui se produit en fait est qu'une combinaison de 8 positions de 0 et 1 est copiée depuis le commutateur désigné vers un ensemble spécial de commutateurs à l'intérieur du microprocesseur. Pour accomplir ceci, 8 fils ou 8 chemins conducteurs courent entre le microprocesseur et l'octet de mémoire. Les commutateurs qui sont allumés déposent une sorte de signal sur le chemin de données. Les commutateurs qui sont éteints (off) ont un signal différent. Quand il lit, le microprocesseur simplement positionne ses commutateurs internes pour apparier les signaux sur ses 8 fils. Pour faire ce travail, chaque minuscule commutateur dans la mémoire du nid d'abeille doit être

connecté à un des 8 chemins de données.

Dans le monde de l'électronique, les chemins conducteurs qui ont des relations connexes sont répartis d'un bout à l'autre d'un dispositif appelé bus. Dans l'APPLE //, les 8 lignes du microprocesseur utilisées pour lire les cellules de mémoire s'appellent le "bus de données". Le microprocesseur utilise aussi ces mêmes lignes quand il écrit dans une zone de mémoire, dans ce cas, cependant, les signaux passent par un autre chemin.

Avant que l'IBM PC ne soit diffusé, la puissance d'un microprocesseur était exprimé en terme de nombre de lignes de données que le microprocesseur utilisait. Le 6502, par exemple, a toujours été considéré comme un processeur "8 bits" parce qu'il utilise 8 lignes de données.

Et même si le microprocesseur 8088 à l'intérieur de l'IBM-PC a aussi 8 lignes de données, les inventifs ingénieurs des ventes ont décidé de proclamer que le microprocesseur était un 16 bits.

Leur excuse était que, à la différence du 6502, à l'intérieur de 8088 lui même, 16 commutateurs pouvaient être utilisé en même temps pour manipuler des données. Cependant quand le 8088 a à lire ou à écrire ces 16 bits à un moment, un IBM nu est à peine plus puissant qu'un Apple nu. La propagande du 16 "bits" a créé d'autres impressions, cependant et marche bien pour IBM.

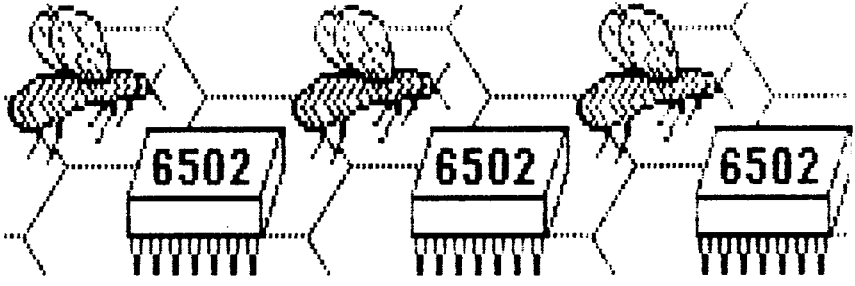
Apple a rendu la pareille mais avec moins de succès avec le "32 bits" du 68000 dans le Macintosh, qui est un vrai 16 bits ,tel qu'on peut le mesurer par la largeur des chemins de données.

En plus du bus de données, 16 broches sur le 6502 sont reliées à un groupe de fils connu sous le nom de bus adresse. Ce groupe de fils est utilisé pour désigner quel ensemble de 8 bits (par exemple quel octet de mémoire) le 6502 veut lire ou écrire. Un 17 ième fil est utilisé pour dire aux circuits de mémoire si le microprocesseur veut lire ou écrire.

Les 8 lignes de données, les 16 lignes adresses et la ligne lecture/écriture composent entre eux la plupart des signaux trouvés à la base de la carte mère. Les autres broches sur le 6502 sont pour l'alimentation, les signaux de temps, la réinitialisation et l'interruption des signaux.

Comme mentionné précédemment, 8 commutateurs peuvent être combinés de 256 façons possibles. C'est la raison pour laquelle le nombre 256 est si présent dans la littérature informatique. Notez que les 1024 octets

qui composent 1K de mémoire est égal à 256 fois 4. La mémoire du nid d'abeille de la reine 6502 a 65536 cellules (256 fois 256) parce que les 16 lignes du bus adresse permettent la combinaison de différents signaux allant de 0 à 65536.



APPLE 2C machine fermée?

-Checkmate Technology Inc a développé une carte, appelée MULTIRAM (marque déposée) qui peut ajouter jusqu'à 512K à votre Apple 2C de 128K. La carte MULTIRAM CX peut vous donner plus de mémoire qu'un Machintosh et autant qu'un IBM 640K. Facile à installer, requiert seulement un tournevis.

Applied Engineering a développé une carte Z-RAM qui augmente la taille mémoire de votre APPLE 2C de 256K à 512K. En plus Z-RAM contient le processeur 280B qui vous permettra d'utiliser des programmes sous le système d'exploitation CP/M. Si vous n'avez pas besoin d'extension mémoire vous pouvez prendre la carte 280C seulement. Pour l'apple 2E APPLIED ENGINEERING commercialise la carte RAMWORKS II qui peut augmenter la mémoire de votre 2e de 128K à 3 méga octets.

