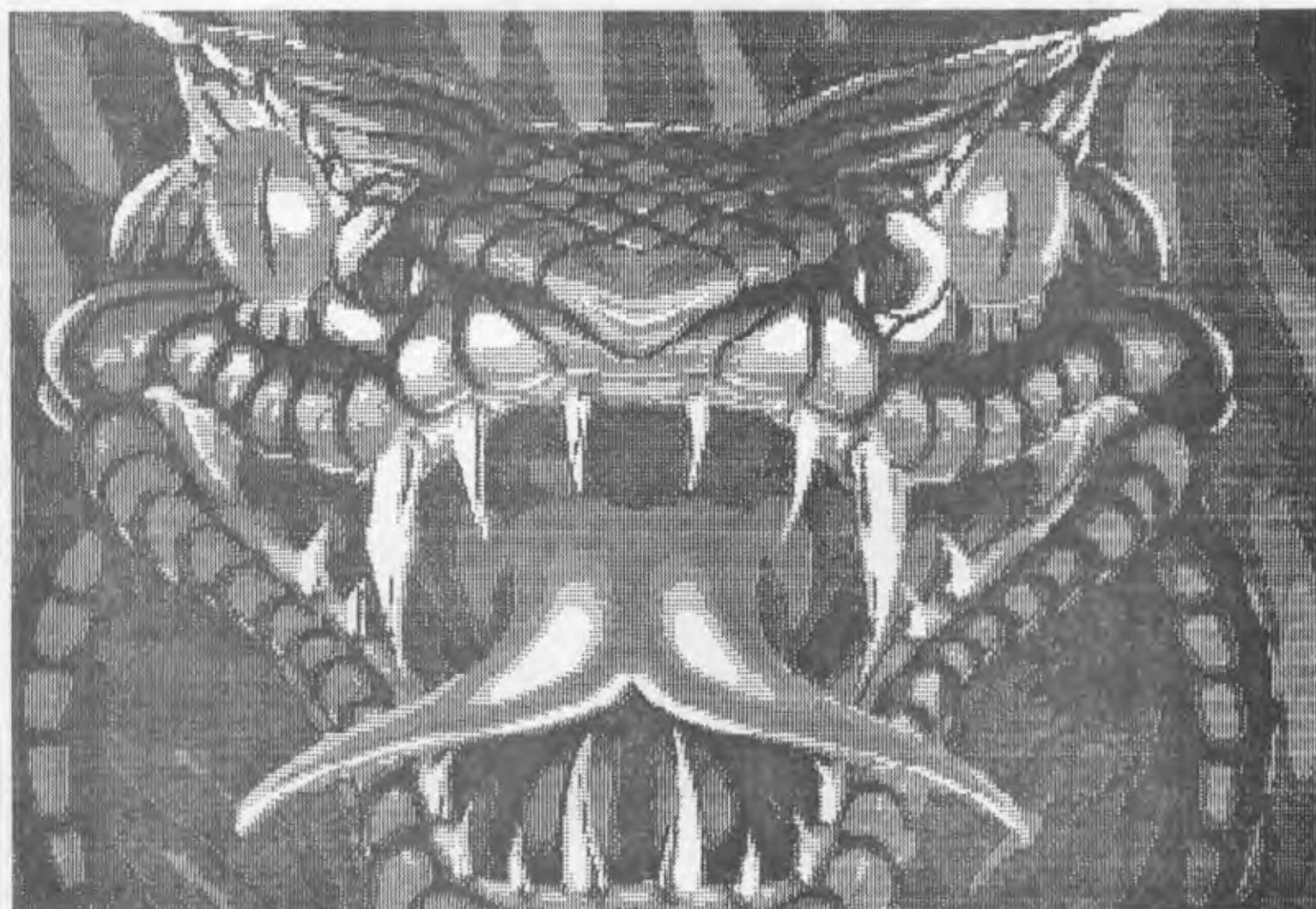


DEUX NOUVELLES SOLUTIONS: VODOO
CASTLE ET PIRATE ADVENTURE.
GRACE AUX TRUCS & ASTUCES LES
JEUX D'ARCADE DEVIENNENT SIMPLES.

A LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

LA REVUE DU MICROCAM



1 1

MR PERCEVAULT Jean François
RECHERCHES DEV.

JANU/FEV 1987. N°19

NUMERO
1987/01

EDITO

La nouvelle a surpris bon nombre d'Applemaniaques. Agréablement surpris même.

Depuis le 16 février et jusqu'au 30 juin 1987, "Apple échange votre Apple //e ou II+ contre une unité centrale IIGS". Bien sur, "l'échange" n'est pas complètement gratuit. Pour en bénéficier il vous faudra tout de même sortir de votre poche 3500F.

Je n'ironiserai pas plus sur le "prix" de l'échange car force est de constater que cette proposition témoigne d'un intérêt certain d'Apple pour ses clients.

En effet, c'est la première fois qu'un constructeur de micros ordinateurs fait une telle offre à ses clients. Attention, d'autant plus louable que la concurrence s'exacerbe et que le marché de la micro-informatique semble avoir rompu avec des taux de croissance approchant les 50% par an.

Et, c'est bien parce que le marché montre ses limites que l'échange proposé s'inscrit dans une politique de marketing cohérente. Face à un Atari qui casse les prix, face aux Japonais qui se liguent pour développer leur propre standard, face à la multiplication des compatibles PC, Apple se devait d'offrir un Plus. C'est maintenant chose faite.

Ainsi, Apple pourra toujours se permettre de vendre des machines plus chères que ses concurrents pour des performances sensiblement identiques. L'image de marque (excellente) et les services offerts aux clients (Club Apple) feront la différence. Apple a toujours proclamé sa préférence pour "les BMW plutôt que pour les 2 cv", de ce point de vue, pas de changements.

Pas de changements ou presque.

Au moment de sa sortie l'Apple //c était présenté comme une espèce de "super" //e, compatible avec la gamme Apple // et offrant, en plus, un design plus compact. Pourtant son architecture fermée faisait de lui une machine à part. Aujourd'hui, c'est un fait indiscutable, reconnu par Apple puisqu'il n'entre pas dans la procédure d'échange.

C'est une décision logique mais regrettable, qui risque de laisser un goût amer aux possesseurs d'Apple //c qui se rendent compte maintenant, que tous les Apple // étaient égaux pendant la révolution de la micro informatique, et que maintenant, certains sont plus égaux que d'autres.

David CORNIL.

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

(c) Copyright LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE,
RENNES 1987

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 :

Yann CHEVREL, Y-R CORNIL, Antoine LATOUR,
Yves Hugon, J-F PERCEVAULT, Ivan DICLORD,
Raphaël MANLAY, Joe FARKAS.

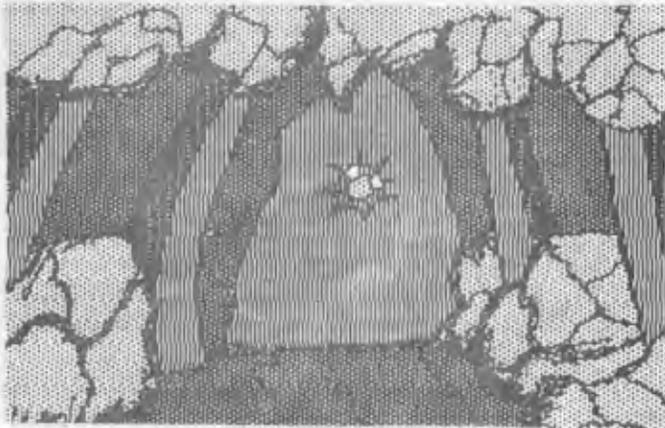
Toute reproduction doit être soumise à notre autorisation préalable.

Ce numéro a été composé dans sa quasi totalité sur un Apple 2e avec le logiciel APPLEWRITER et imprimé sur une imprimante IMAGEWRITER //. L'illustration de la première page a été réalisée par VERSION SOFT et imprimée par GS Paint.

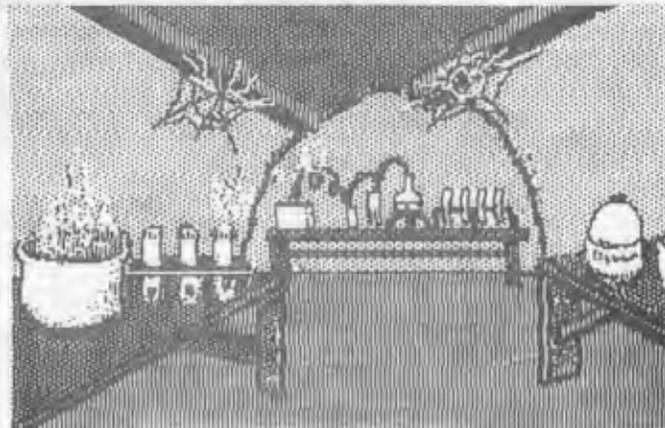
VOODOO CASTLE

Voici une aventure étrange qui se déroule dans un chateau vaudou où les objets porte-bonheur jouent un rôle important.

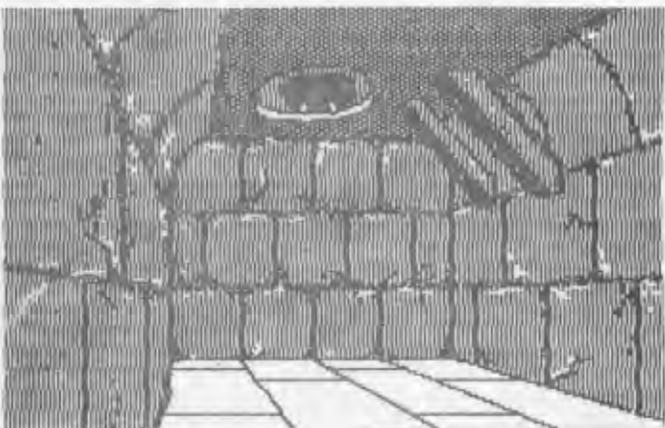
OPEN COFFIN - LOOK COFFIN - TAKE RING - LOOK RING
- READ RING - Nous connaissons l'usage de la bague - E
- WAVE RING - GO CHUTE - TAKE PLAQUE - GO HOLE - LOOK



BALL - TAKE KNIFE - W - S - TAKE GLASS - LOOK PLAQUE -
W - S - E - TAKE SHIELD - TAKE SWORD - W - N - E - E -
MOVE KETTLE - N - TAKE HEADS - DROP HEADS - E - E -
TAKE CHEMICALS - MIX CHEMICALS - DRINK CHEMICALS

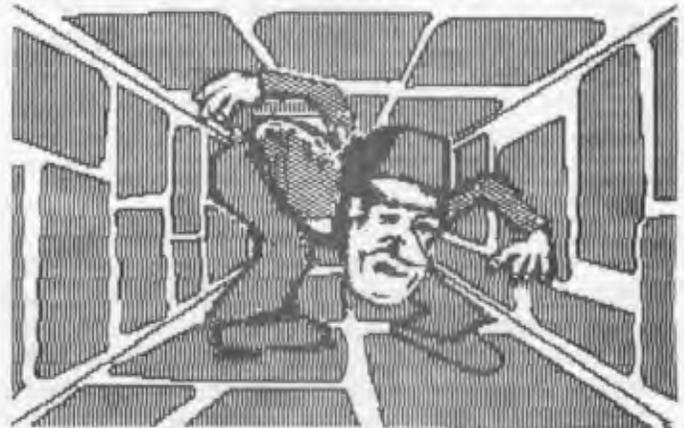


W - W - S - V - N - V - GO FIREPLACE - TAKE IDOL -
OPEN FLUE - GO CHIMNEY - READ PLAQUE - On ne peut lire
cette plaque que dans le noir et avec une lentille. On
apprend ainsi la combinaison du coffre - DUST IDOL -
Que la lumière soit ... - D - S - E - S - E - GO HOLE -



TAKE FOOT - U - W - W - S - GO DOOR - DROP PLAQUE -
TAKE SAW - LOOK GRAVES - TAKE CLOVER - E - N - GO CELL
- READ LEAFLET - Il faut donc appeler le médium - SAW
BARRELS - E - N - DROP KNIFE - DROP GLASS - DROP RING -
DROP SWORD - E - N - LOOK SAFE - TURN 38 - TURN 33 -
LOOK SAFE - TAKE HAMMER - S - W - N - W

GO FIREPLACE - GO CHIMNEY - PULL NAILS - DROP
NAILS - TAKE BOARDS - DROP BOARDS - SAW GRATING - PUSH



BUTTON - LISTEN SWEEP - PUSH SWEEP - READ PAPER - Voilà
un renseignement précieux qu'il convient d'utiliser sur
le champ - D - D - S - E - S - CLIMB STAIRS - SAY ZAP -
LISTEN MAN - L'homme donne son sac lequel est utile
pour une fissure..... intéressant - DROP PAPER -
DROP GRATING - DROP HAMMER - D - E - N - E - E - TAKE
BAG - W - W - S - W - N - E - OPEN BAG - LOOK BAG -
DROP SHIELD - TAKE BOOK - TAKE STICK - READ BOOK - Nous
connaissons donc la première partie des incantations
nécessaires pour libérer le Comte. Malheureusement, il
manque une page au livre.

GO CHUTE - GO HOLE - SUMMON MEDIUM - Le médium
donne deux renseignements. Tout d'abord il faudra un
symbole de chance pour vous et le Comte; en outre,
remuer le sac permettra de passer à travers la fissure



- W - WAVE BAG - GO CRACK - DROP SAW - TAKE PAGE - READ
PAGE - Voilà la seconde et dernière partie des
incantations - DROP BOOK - DROP PAGE - S - GO HOLE -
LOOK BALL - W - N - GO WINDOW - TAKE DOLL - S - S -
TAKE KNIFE - PUT FOOT - ON MAN - CIRCLE COFFIN - WAVE
STICK - YELL CHANT - END

Yves HUGON,
Calvacon YB10.

TRUCS & ASTUCES

Les cinglés du presse-bouton le savent bien, pour devenir bon sur un jeu d'arcade il faut du temps et beaucoup d'entraînement. Les puristes regretteront peut être les lignes qui suivent mais il faut savoir qu'il existe une méthode plus radicale pour acquérir une bonne connaissance d'un jeu.

Le principe de la méthode consiste à donner un nombre supplémentaire de vies au joueur. En bloquant le compteur ou en l'incrémentant au maximum (en général 255), n'importe quel joueur devient capable de passer les différents tableaux qui composent les jeux d'arcade. Bien sûr, il devra sacrifier un grand nombre de vies, plus que le jeu ne l'y autorise au départ, mais peu lui importe; seul le résultat final compte!

Pour appliquer la méthode que je vous propose vous aurez besoin d'un instrument: l'éditeur de secteur. Les modifications que vous allez apporter sur les jeux seront définitives. Mais comme rien n'est éternel sur cette basse terre, précisons que ce sera définitif jusqu'à ce que vous repreniez un éditeur de secteurs!

Pour bloquer le compteur de vies sur Conan, il vous suffit de vous placer sur la piste 05 secteur 09 octet F5. A partir de là, changez CE 4B 03 en EA EA EA.

Dans les Goonies, la même manoeuvre s'effectue sur la piste 12 secteur 06 octet F1. Il vous suffit de remplacer CE 52 10 en EA EA EA.

Sur Zorro, il vous faut modifier en piste 0E secteur 06 octet A4, C6 BB en EA EA, puis en piste 0C secteur 06 octet 99, C6 BB en A9 01.

Cette méthode qui consiste à bloquer le compteur de vies est la plus satisfaisante Intellectuellement. Mais il faut bien reconnaître que lorsque l'on peut augmenter le nombre de vies jusqu'à 255 on en fait rarement un usage intensif. Tant et si bien que la deuxième option que je vous propose se révèle tout aussi intéressante.

Sur Floppy l'octet 35 piste 04 secteur C correspond au nombre de vies que le jeu vous attribue. Choisissez la valeur qui vous convient en n'oubliant pas de vous exprimer en hexadécimal.

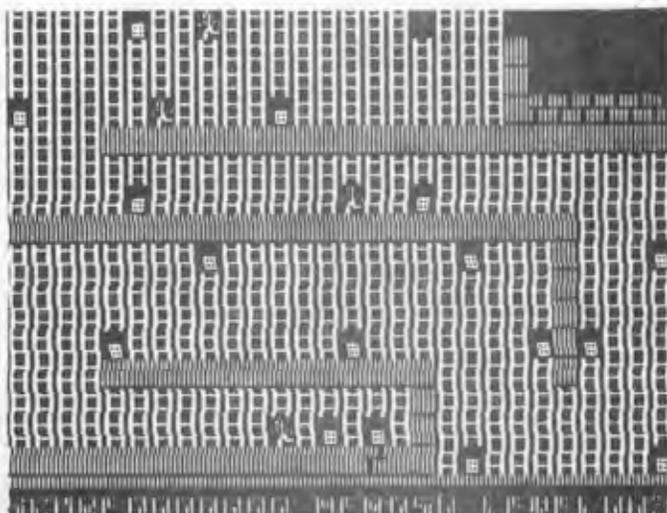
Sur Evolution l'octet 31 piste 04 secteur 03 est décisif.

Sur Drol c'est l'octet C3 piste 05 secteur 07 qui détermine le nombre de vies, mais il est à noter que l'on ne peut pas s'attribuer plus de 100 vies.

Enfin sur Lode Runner III la bonne adresse c'est piste 15 secteur 09 octet 32.

Il est possible par la commande CTRL-E puis P d'accéder aux différents tableaux sur le premier Lode Runner. Sur Lode Runner II, pour effectuer la même démarche il vous suffit de placer un 00 sur les octets F4 et FF de la piste 0C secteur 0F.

Il n'est pas toujours aisé d'accéder au dernier niveau d'un jeu même lorsque l'on s'accorde un nombre de vies illimité. Pour ceux qui éprouvent ce genre de problème voici la solution. Il faut indiquer au programme de commencer au tableau désiré. La manoeuvre



est simple, en général, il suffit de modifier un seul octet comme nous l'avons fait précédemment.

Pour choisir le tableau de départ sur Karateka, il faut se placer sur l'octet 54 piste 1 secteur 00. Un chiffre de 1 à 3 fera l'affaire.

Sur Conan, il faut modifier l'octet 26 piste 05 secteur 0A. N'oubliez pas, cependant, que le premier tableau a pour numéro 0. Le septième aura donc...

Toutes ces modifications sont cumulables, c'est à dire que vous pouvez bloquer le compteur de vies d'un jeu et commencer au tableau que vous désirez. Mais il ne faut tout de même pas perdre de vue que l'objectif est uniquement de vous entraîner. Vous ne serez vraiment un As que lorsque vous serez capable de terminer le jeu avec le nombre de vies que le concepteur avait imaginé. Non mais, faut pas exagérer non plus!!!

Ivan DICLORD.

REMERCIEMENTS

à Tarte Julie, dont le "patron", adhérent du Microcam, a gracieusement offert une gigantesque galette des Rois. La dégustation a eu lieu le 26 janvier lors d'une réunion du Bureau élargi.

Tarte Julie
11, rue de la Honnale
Rennes





De la gestion de fichier au système de gestion de Base de données

Fichier, gestion de fichier, base de données, système de gestion de base de données, système relationnel, etc... on s'y perd ! Eclaircissons un peu les choses...

Au commencement était le fichier. Depuis votre répertoire jusqu'à la bibliothèque nationale, tout est fichier, collection, etc. Un fichier, cela peut être des livres, dont les mots sont les données, et les rayonnages le système de classement utilisé pour les retrouver rapidement.

Un fichier, c'est aussi un groupe d'informations, confié à votre ordinateur. Une gestion de fichier, c'est le programme mis en oeuvre pour disposer d'un enregistrement : l'accès au fichier. Il est mis en oeuvre par différentes techniques, plus ou moins pointues. Grosso modo, on distingue l'accès physique (séquentiel ou relatif) et logique (on dispose d'une table d'index). On peut établir un parallèle entre votre répertoire téléphonique, qui possède un accès logique (l'ordre alphabétique), ou une bande dessinée, dont chaque image "adresse" la suivante (accès séquentiel) via le déroulement de l'histoire.

La caractéristique première de ce type de fichier est que l'organisation du fichier conditionne naturellement le type d'accès que l'on va utiliser. Sur un ordinateur dont la mémoire de masse est un simple lecteur de K7, l'accès ne peut être que séquentiel, à savoir que pour accéder à un enregistrement x, il faudra "dérouler" tout le fichier : et chaque enregistrement porte l'adresse du suivant. Si vous travaillez en BASIC, l'instruction : "for i = 1 to 15 : get r\$: next i" constitue la parfaite application du séquentiel : votre variable r\$ prendra la valeur des 14 premiers articles avant d'aboutir au 15ème.

De même, un fichier logique possède par essence son type d'accès. On procède

ici par analogie, à l'aide d'une table d'index. C'est le principe du sommaire d'un livre, qui vous renvoie à un numéro de page. Appliqué à votre micro, chaque enregistrement est situé physiquement à une adresse mémoire connue, elle-même notée par le logiciel : lors de la recherche du nom Dupont, le pointeur va à sa table d'index, trouve "dupont\$54F", et saute donc à l'adresse hexa 54F, où il trouvera l'adresse, etc... de M. Dupont.

On peut également situer les enregistrements un peu partout en mémoire, mais conserver une des données de chaque enregistrement comme la clé de son accès. Un numéro d'ordre, par exemple. Le programme va alors effectuer, pour chaque enregistrement, pour chaque article trouvé, une comparaison entre un caractère-clé comme "pont" jusqu'à aboutir à "Dupont".

Ces méthodes de traitement de fichier ne sont pas, on s'en doute, les plus performantes. Mais il faut, avant de tirer l'échelle, se rappeler qu'elles correspondent à des limitations matérielles, et que bien souvent, elles restent suffisantes pour une utilisation donnée. Elles ont de plus le mérite d'avoir été les précurseurs d'autres méthodes que nous développerons plus bas. (Cf l'historique ci-contre.)

La base de données

Une base de données peut être définie comme un ensemble de fichiers, et un ensemble de relations entre ces fichiers et leurs articles.

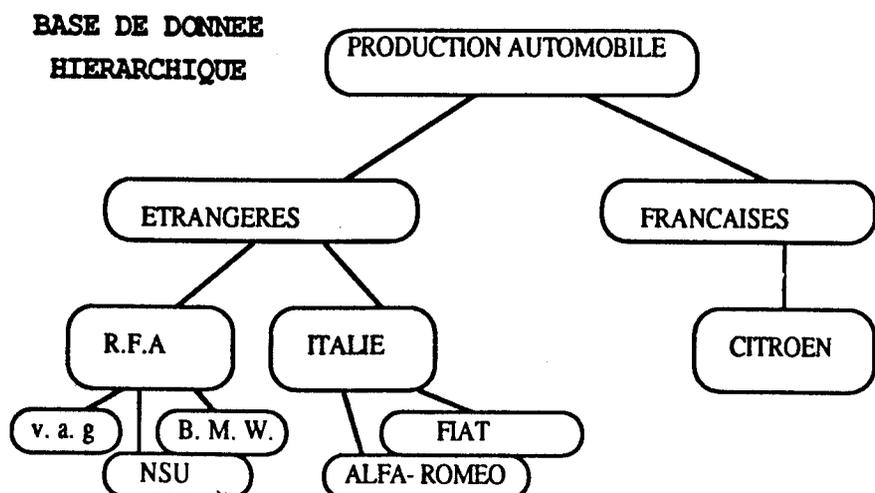
On quitte ici la structure du fichier "simple" et du programme de gestion de fichier, pour atteindre l'étage supérieur : il ne s'agit plus de mémoriser puis de retrouver mais de constituer un ensemble de fichiers dont le contenu peut avoir une

incidence sur lui-même. Par exemple, que le contenu de la variable X de la fiche Z conditionne le contenu de la variable X' de la fiche W. Ouf ! Clarifions tout cela : soit la variable X prenant pour valeur le chiffre 2. Supposons que je désire que s'établisse un rapport constant entre cette variable, quel que soit son contenu, et une autre variable X'. Cette relation pourra être du type "est le double de". La variable X' deviendra donc automatiquement 4. J'aurai précisé, dès la création du fichier, cette relation qui existera quelles que soient les variables données pour X. L'intérêt est évident : on peut automatiser complètement des séquences complètes de traitement... C'est ce que l'on appelle les procédures d'une base de données.

A chaque fois que l'on insère une nouvelle fiche dans ce type de b.d, on pourra déclarer l'ensemble des liens de cette fiche par rapport aux fiches préexistantes.

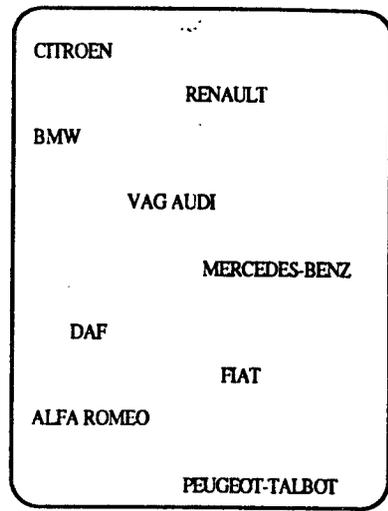
On pourra dès lors parler de système de gestion de base de données, ou SGBD, comme de l'ensemble des logiciels qui permettent de définir des liens entre les éléments de la base, puis de l'exploiter, en assurant la recherche et le rangement des données. Cette exploitation aura pour moteur les liens déclarés dans la base. Ce qui nous permet de définir 3 grandes familles de SGBD, distinguées par le type de liens admis : le type hiérarchique, le type réseau, le type relationnel.

Dans une base hiérarchique, il n'existe qu'un type de liens. Il faut bien dire qu'il s'agit du premier type de bases apparues, et elle prit tout naturellement le modèle de la société humaine : la hiérarchisation. Tout comme je suis le fils de mon père (!), et par là que tout ce qui me concerne n'aurait pas lieu d'être si mon père avait été une femme (!!!), un article quelconque d'un fichier donné a un

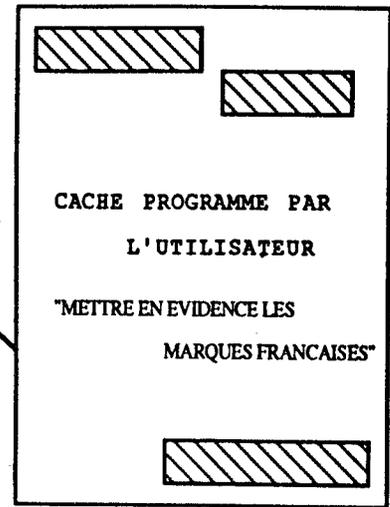


père. Ainsi, dans le fichier PRODUCTION AUTOMOBILE, on ne pourrait trouver l'article CITROEN si la rubrique PRODUCTION FRANCAISE n'était présente. On constitue donc une arborescence d'article à article. Lors des recherches, on passera donc de père en fils, éventuellement sur 30 ou 40 générations, jusqu'à trouver l'article désiré.

Le système réseau utilise quant à lui un principe extrapolé du précédent : on définit des liens qui répondent (le plus souvent) à des fonctions logiques prédéfinies, du type "équivalent à", "tant que..", etc... Dans certains cas, on pourra programmer des séquences de fonctions logiques très sophistiquées, et c'est là que l'on commence à parler de programmation. Plus l'éventail de fonctions disponibles est large, plus puissante sera la gestion de la base, plus contraignante aussi : car n'oublions pas que c'est à la saisie que l'on applique ces fonctions pour chaque fiche.

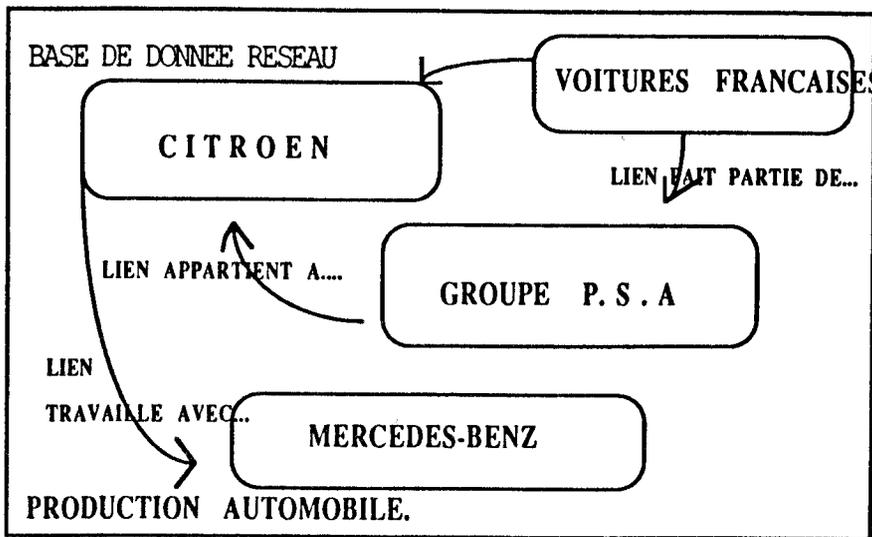


BASE DE DONNEE RELATIONELLE



Messieurs Dupont de moins de 45 ans, mais de plus de 12 ans, plombier, français, et d'origine belge". Impossible à résoudre dans une base hiérarchique, très difficile en mode réseau -car le programme aurait à vérifier des milliers de liens, sans compter la difficulté de saisie-, mais que la base relationnelle résoudra par

créer de nouveaux critères de liens. L'utilisateur ne fait que masquer une partie du fichier, bien que celui-ci soit disponible, dans son intégralité, en permanence. Qu'on se figure une page de journal. Si vous lisez les articles par le début, de mot en mot, vous mettrez un certain temps à trouver la signature de l'auteur. Si on avait pris la précaution de mettre en gras tous les noms propres, cela irait déjà plus vite, puisque vous savez que la signature est un nom propre. Encore faudrait-il être sûr que la signature ne consiste pas en de simples initiales.



De là au dernier type de base de données, il n'y a qu'un pas, semble-t-il, bien que ce ne soit pas l'avis des développeurs ! Car on mit 10 ans à le franchir.

La base de données relationnelle, paradoxalement, est plus simple dans son concept, et bien plus lourde à maîtriser. Dans ce type de base, le fichier est un ensemble de données sans aucun lien *a priori* les uns par rapport aux autres. Par contre, l'utilisateur pourra, à la demande, appliquer à l'ensemble, un masque, un cache qui permettra d'occulter certains éléments, pour en faire ressortir d'autres. En imaginant, dans l'ordinateur le plus puissant du monde, une base de données énorme, la mise en relation pourrait consister à demander "Quel sont tous les

élimination : il est plus facile de "masquer" à la vue du programme toutes les fiches ne correspondant pas aux critères donnés que de chercher une fiche pour laquelle l'une des conditions est vraie, puis de vérifier si la seconde l'est aussi, etc... Ainsi, on arrive, sur de gros ordinateurs, à "tenir" des bases de données de dizaine de méga-octets, et de retrouver tout votre pédigré. Si vous avez des contraventions impayées à Paris, demandez donc un passeport ou un changement de carte grise, pour voir... Et essayez de calculer le nombre de kilo-octets que représentent 8 millions de véhicules, autant de propriétaires, et 11000 contraventions journalières...

L'avantage écrasant de la B.D relationnelle est la possibilité à tous moments de

Le premier cas de figure représente le travail d'une base hiérarchisée, le second d'une base réseau. Dans le cas d'une B.D relationnelle, vous prendrez une feuille de papier, puis d'un coup de ciseaux, vous y découperez une fenêtre, et la poserez sur le journal. Si ces ciseaux sont magiques, la découpe ne fera apparaître que les noms propres. Du coup, l'ordinateur ne travaille plus sur des centaines de mots, mais sur 10 ou 20. Il peut maintenant vérifier pour le premier qu'il s'agisse de la signature ou non, puis pour le second, etc... Et si vous lui avez appris comme une règle qu'en général, on signe en bas de l'article, il commencera sa recherche par le bas. Il a donc toutes les chances de trouver votre bonheur immédiatement.

Et puisque ces ciseaux sont magiques, il ne vous reste plus qu'à prendre une autre feuille de papier, à faire une autre découpe, et isoler ainsi d'autres mots correspondant à de tout autres critères...

Les logiciels de base de données relationnelle sont généralement assortis d'un langage de programmation plus ou moins complet, qui permet d'automatiser toute une cession de travail : un programme bien construit peut être utilisé par un néophyte, sans qu'il ait de

- connaissances spéciales en B.D ! Menus, prise de décision, tris automatiques, formatage de sortie écran ou papier, etc... On a donc fini par aboutir à des compilateurs, pour rendre l'exécution du programme plus rapide, puis au "run-time", permettant de s'affranchir du noyau logiciel de la base de données. Ainsi, des logiciels verticaux de caisse, de facturation, de paye, etc... ont été écrits en langage D.Base, par exemple. Et l'utilisateur ne le sait même pas !

On peut se demander, pour certains logiciels comme Dbase III, Omnis II et III, Archive, etc... s'il restent des programmes d'application ou s'il ne sont pas plutôt devenus des langages de programmation, compilés (pour certains d'entre eux).

La base de données miracle

Tout d'abord, je me permettrai de faire une brève mise au point : n'attendez pas en fin de texte, une sentence définitive vous indiquant de façon péremptoire LE logiciel de base de données. Il n'existe pas de logiciel bon ou mauvais, il n'existe que des solutions adaptées. D'ailleurs, nous n'allons pas faire ici le catalogue des possibilités de chaque programme : leurs fiches descriptives le feront bien mieux, et les articles de présentation déjà parus ou à paraître vous en apprendront bien plus. Essayons plutôt de définir ensemble une bonne façon de faire son choix. Il serait possible, bien entendu, de gérer un carnet d'adresses sur 4ème Dimension. Est-ce bien nécessaire, vous devez vous poser la question...

On ne connaît que deux types d'utilisateurs d'une base de données : le satisfait et le mécontent. Dans 99% des cas, la faute est située au départ, dans le choix du logiciel, ou plus exactement dans la façon de l'appréhender. Sans faire de lapalissade, on peut dire qu'un Apple IIe 64 K ne peut pas, quel que soit le logiciel utilisé, éditer un mailing croisé sur 30000 adresses...

Le choix de votre logiciel est lié inéluctablement au type de travail demandé. Mais croire qu'il suffit de chausser grand pour être à l'aise dans ses bottes serait une erreur grave. Il convient d'étudier avec la plus grande attention le type de données que l'on va traiter, la quantité à traiter, et la rapidité que l'on attend de son application.

Avant de choisir votre logiciel, prenez donc un papier, un crayon, et demandez vous TOUT ce que vous demanderez à votre ordinateur. Ecrire des fichiers, c'est facile, les exploiter, un peu moins...

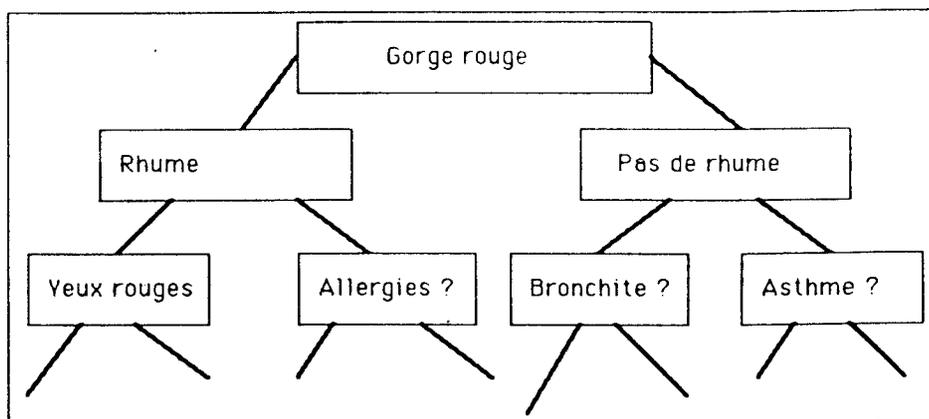
Choisir le type de la base

Il y a un mois, nous avons découvert ensemble les différents types de base de données : séquentielle, hiérarchique, réseau, relationnelle. Mais nous n'avons pas dit laquelle était la meilleure. Bien sûr, on est plus facilement impressionné par une base relationnelle : mais si vous voulez perdre du temps, le meilleur moyen est de "monter" sur une telle base, une liste-type : un répertoire, un fichier d'adresses sans critères particuliers. Il faut bien se rendre compte qu'à chaque type de base de données, il existe un type d'applications déterminé.

Les bases de données hiérarchiques...

Une base hiérarchique, le type le plus ancien donc, est très bien adapté dans la gestion d'événements, de syllogismes, etc... L'événement X permettant de déterminer deux propositions, qui elles mêmes en valident deux autres, etc... Dans ce cas type, par exemple, la recherche de symptômes pour une application médicale, la base hiérarchique, toute ancienne et dépassée qu'elle soit, est bien mieux adaptée que d'autres.

Le médecin qui cherche à monter une application du genre, dessinera par exemple le diagramme suivant :



Cela ne vous dit rien ? Bien sûr, on ne retrouvera pas forcément l'exact schéma des bases hiérarchiques : mais après simplification, démontage logique de ses désirs, le dessin final prendra cette forme...

Les bases de données réseau

Le cas qui vous intéresse est une gestion de stock ? En y réfléchissant bien, vous finirez par vous apercevoir que trois choses sont fondamentales :

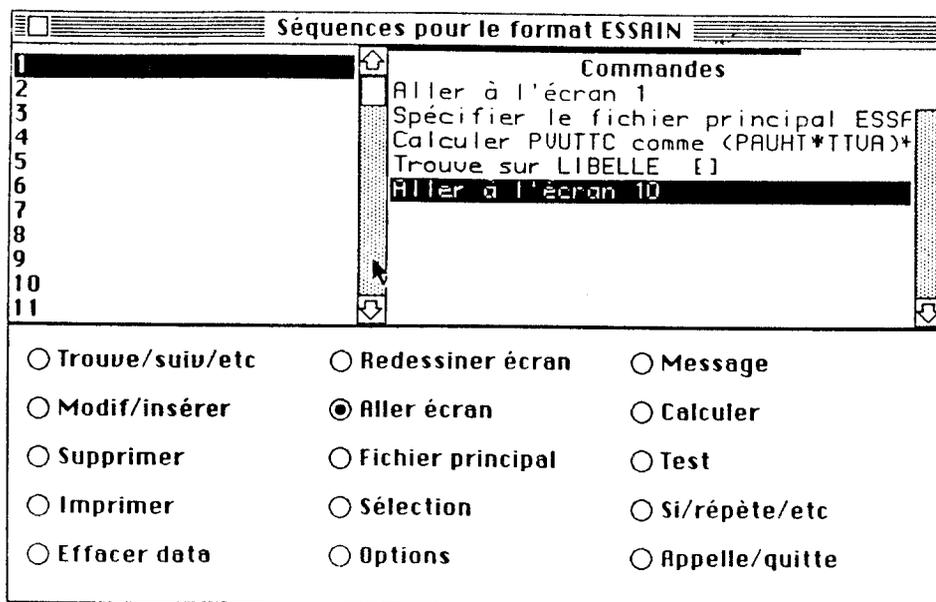
- 1) Que votre stock n'atteigne jamais une certaine limite basse, ce qui entraînerait la rupture de stock ;
- 2) Que la valeur totale du stock ne dépasse jamais une valeur supérieure déterminée ;
- 3) Que vous puissiez rapidement déterminer les quantités et valeurs présentes en stock.

Pour cette application, c'est bien sûr le type réseau qui sera le mieux adapté. Les liaisons à établir sont toujours les mêmes et s'appliquent à toutes les fiches. Il faut savoir qu'une recherche sur une base réseau bien utilisée est toujours très rapide : les liens dessinent la structure même du fichier.

Dans ce cas, notre responsable des stocks pourrait se tourner vers Omnis, le type même de la base réseau qui tourne aussi bien sur Apple II que sur Macintosh (il existe d'ailleurs une version multipostes de ce logiciel -voir l'encadré-).

Omnis est un programme de fort bonne facture, permettant de travailler en mono ou en multifichiers, de programmer une application de A à Z, écrans d'aides, masques de saisie, etc... Cependant, cette programmation reste simple à mettre en œuvre, surtout sur Macintosh, grâce à une méthode originale de programmation "presse-bouton" : toutes les options de

branchement, d'ouverture de fichier, d'écriture, etc... sont représentées en bas de page : on clique le bouton correspondant et la ligne de programme s'écrit seule, avec vérification automatique de la cohérence du texte ainsi créé...



L'aspect de l'écran de programmation d'Omnis sur Macintosh

Les bases de données relationnelles...

Enfin, à supposer que votre patron vénéré vous demande une application de bourse. Imaginons que ce brave homme ait besoin des cours du jour, d'une antériorité assez large, d'un calcul de moyenne, et qu'il puisse disposer le plus vite possible des 40 valeurs les plus en hausse de la semaine, des 50 valeurs les plus stables, et les 40 valeurs en baisse durant la même période. Même si son portefeuille est réduit, la quantité de chiffres à traiter reste importante. De même, vous ne pourrez pas, lors de la création d'une fiche représentant une valeur quelconque, déterminer un lien hausse ou baisse par rapport aux 399 autres titres du fichiers. Car cela finirait par faire des centaines de Ko à chaîner les uns par rapport aux autres. La base réseau est donc exclue. La base hiérarchique aussi : la seule façon de l'utiliser serait de créer chaque jour une nouvelle fiche, fiche du cour de la veille.

Par contre, la base relationnelle va s'appliquer parfaitement à notre problème. Un dernier recours à notre papier et crayon va nous permettre de dessiner un schéma de ce genre ►

Tout s'éclaire, n'est-ce pas ? Il est alors évident que seule une base relationnelle pourra en venir à bout : étant donné qu'une valeur ne recèle pas -du moins théoriquement- en elle-même sa tendance à monter ou à descendre, il faudra réaliser à chaque consultation une mise en évidence de nos valeurs sur trois critères : à la hausse, stable, à la baisse. C'est le type même du travail du "cache" dont nous parlions le mois dernier. Il sera

évidemment plus difficile de mettre en place cette application : les règles de programmation sont à votre charge, contrairement aux deux autres types de bases.

Une base hiérarchique "sait" descendre d'elle-même ses générations ; une base réseau "sait" remonter sur tous ses liens, avec plus ou moins de rapidité, bien sûr, mais saura en tout cas le faire seule. Par contre, une base relationnelle dans laquelle vous vous contentez de saisir vos fiches ne sert rigoureusement à rien. Tout est basé sur le programme que vous allez écrire pour exploiter toutes ces données... En particulier, l'algorithme principal de recherche reste dû à votre seul savoir.

Ce qui fait qu'une base relationnelle est toujours plus difficile à mettre en place, mais que l'application finale est toujours celle souhaitée par son utilisateur (à

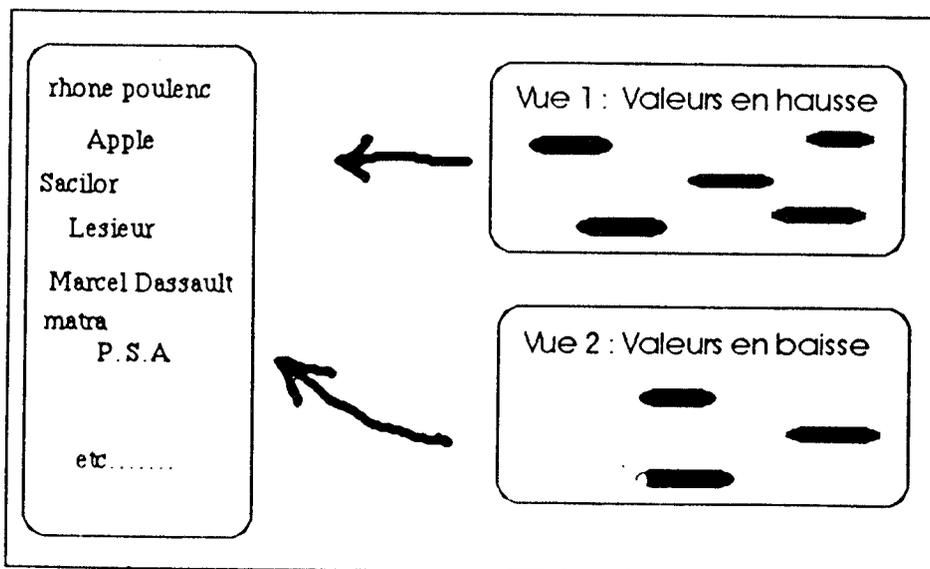
condition que les algorithmes précédemment cités soient valables !). Mais rares sont les cas où vos fichiers sont immédiatement exploitables....

En matière de base relationnelle, on se bouscule sur Macintosh : de Mac Lion à Quatrième Dimension en passant par le méconnu Dmac III, le choix est large !

Attention : chaque logiciel a ses possibilités propres, et là encore, votre choix devra être réfléchi, papier et crayon en main. Il s'agit également de faire le point sur vos talents de programmeurs. Ces bases sont parfois très complexes sur ce point, et toutes ne vous aident pas particulièrement par leur intégration du concept Macintosh -boîte, menus et souris-. Mac Lion est très puissant et requiert de la part de l'utilisateur une bonne connaissance d'un langage comme le Forth ou le C. Ne comptez pas sur la technique du presse-bouton comme dans Omnis ou 4ème dimension...

Dmac III, produit méconnu disions-nous plus haut, est une adaptation sur Macintosh du célèbre DBase II version CP/M ou MS/DOS. Cette base a connu un vif succès sur d'autres machines, et de nombreuses applications ont donné jour à des programmes "stand-alone", de part l'existence du compilateur du langage DBase. Nous n'en sommes pas tout à fait là pour Macintosh, mais toute application écrite sous DBase sur un PC ou autre, tourne pratiquement sans modification sur DMac ! Il suffit de se procurer le listing, et de le saisir sur Macintosh. Grand point d'intérêt, car ni les livres ni les magazines ne manquent d'exemples et d'applications écrites en DBase...

La programmation est largement facilitée dans Omnis, comme nous l'avons vu plus haut, de même pour 4ème Dimension, qui



se distingue par sa totale adaptation à l'environnement Macintosh. La fabrication des fichiers est graphique, et correspond plus ou moins au schéma que vous avez dû (normalement) dessiner pour définir vos besoins. De même vous pouvez programmer ligne à ligne, avec l'aide des boutons (voir exemples), ou en organigramme. C'est le rêve de tous les développeurs que de se passer virtuellement de langage, et de rentrer directement l'organigramme dans la machine...

En résumé, le choix d'une base de données est liée à trois critères: le type même de manipulations de données, qui doit être en relation avec le type de base; le temps souhaité pour la réalisation d'une recherche ou d'un tri (là encore, le type de la base, mais aussi la capacité de votre matériel à absorber la masse du fichier)... et votre propre capacité à programmer votre application, ou à savoir tirer parti des fonctions intégrées à votre base. Si les deux premiers critères sont facilement quantifiables -avec un peu de rigueur-, le troisième est plus subjectif. Disons que je suis bon nageur, mais que je ne tenterai pas la traversée de la Manche en solitaire.

Bon choix et bon travail !

Antoine LATOUR.
Extrait de l'Echo des Apples.

PIRATE ADVENTURE

GET RUM, GET CRACKERS, GET SNEAKERS, CLIMB STAIRS, GET BOOK, ENTER PASSAGE, E, GET BAG, OPEN BAG, GET TORCH, DROP BAG, GET MATCHES, W, W, ENTER WINDOW, SAY YOHO, E, ENTER SHACK, GIVE BOTTLE, GET PARROT, READ BOOK, OPEN BOOK, W, CLIMB PATH, DROP BOOK, ENTER CRACK, LIGHT TORCH, GET SAILS, DROP PARROT, DROP CRACKERS, ENTER CRACK, DROP SAILS, ENTER CRACK, ENTER SHED, GET HAMMER, GET SHOVEL, GET WINGS, N, DROP SHOVEL, ENTER CRACK, GET SAILS, D, W, DROP HAMMER, DROP SAILS, UNLIGHT TORCH, E, CLIMB PATH, GET BOOK, D, W, W, SAY YOHO, ENTER WINDOW, ENTER PASSAGEWAY, E, GET BOTTLE, W, W, SAY YOHO, SAY YOHO, E, DROP BOOK, W, ENTER LAGOON, N, GET WATER, GET FISH, S, S, E, E, ENTER CAVE, LIGHT TORCH, D, GIVE FISH, U, E, S, W, GET BOOK, DROP WINGS, GET HAMMER, DROP MATCHES, DROP BOTTLE, UNLIGHT TORCH, DROP TORCH, SAY YOHO, ENTER WINDOW, D, GET NAILS, GET RUG, GET KEYS, SAY YOHO, SAY YOHO, E, DROP HAMMER, DROP NAILS, DROP RUG, ENTER SHACK, UNLOCK CHEST, LOOK CHEST, LOOK CHEST, GET PLANS, GET MAP, W, DROP PLANS, DROP MAP, GET TORCH, GET MATCHES, E, ENTER CAVE, LIGHT TORCH, D, UNLOCK DOOR, ENTER HALL, E, ENTER CRACK, DROP BOOK, DROP MATCHES, DROP KEYS, ENTER CRACK, GET SHOVEL, GET LUMBER, GET PARROT, GET CRACKERS, W, GO PIT, U, E, S, UNLIGHT TORCH, W, DROP TORCH, DROP PARROT, DROP CRACKERS, DROP LUMBER, DROP SHOVEL, E, CLIMB PATH, GET BOOK, GET MATCHES, GET KEY, D, W, DROP KEYS, DROP BOOK, DROP MATCHES, GET HAMMER, GET LUMBER, GET NAILS, GET SAILS, GET PLANS, W, DROP SAILS, DROP PLANS, DROP HAMMER, DROP LUMBER, DROP NAILS, E, GET WINGS, GET

SHOVEL, W, ENTER LAGOON, WAIT, DIG, GET ANCHOR, S, DROP ANCHOR, BUILD SHIP, GET PLANS, GET HAMMER, GO BOAT, DROP PLANS, DROP HAMMER, DROP SHOVEL, GO SHORE, E, GET CRACKERS, GET PARROT, GET BOOK, GET MAP, W, GO BOAT, DROP PARROT, DROP MAP, DROP CRACKERS, GO SHORE, E, GET TORCH, GET MATCHES, GET RUG, W, GO BOAT, DROP TORCH, DROP MATCHES, DROP RUG, GO SHORE, E, GET KEYS, GET BOTTLE, GET MONGOOSE, W, GO BOAT, DROP MONGOOSE, DROP BOTTLE, DROP KEY, GO SHORE, SAY YOHO, ENTER WINDOW, ENTER PASSAGEWAY, E, GET BAG, WAKE PIRATE, SAY YOHO, SAY YOHO, DROP BOOK, GO BOAT, GET SHOVEL, SET SAIL, GO SHORE, DIG, GET RUM, GIVE RUM, S, E, WALK 30, DIG, GET BOX, W, N, GET RUM, GO SHIP, DROP BOX, GET PARROT, DROP SHOVEL, GET CRACKERS, GO SHORE, S, E, ENTER MONASTARY, DROP PARROT, GET PARROT, DROP PARROT, GET DUBLEONS, W, W, WAKE PIRATE, N, GO BOAT, DROP CRACKERS, DROP BAG, GET BOX, GET HAMMER, OPEN BOX, DROP HAMMER, DROP BOX, GET STAMPS, SET SAIL, GO SHORE, GET BOOK, SAY YOHO, ENTER WINDOW, D, DROP STAMPS, DROP DUBLEONS, SCORE

Yann CHEVREL.

ERRATUM

Raphaël Manlay, fidèle et attentif lecteur de notre journal a relevé quelques "coquilles" qui se sont glissées dans nos colonnes. En le remerciant encore une fois, nous lui laissons la parole:

Dans la solution de Baratin Blues, parue dans le numéro 16, il est indispensable de prendre l'éprouvette dans les catacombes (sous peine de s'apercevoir pendant le voyage en train que la population de Paris a été empoisonnée et de voir le jeu s'arrêter).

Dans la solution de la Bête du Gévaudan (n°18) il semble qu'il y ait une erreur d'impression. A la page 9, colonne 2, 3ème paragraphe en partant du bas, il faut lire <N N O S O O N> et non <S E E E N E S S>, instruction donnée au paragraphe suivant.

Pour terminer, je tenterai d'expliquer l'un des deux problèmes rencontrés par Vincent Dutron dans le programme "Les tables de forme" qui accompagnait l'article du même nom dans le numéro 18.

Le programme s'arrête lorsqu'on appuie un peu trop sur la touche "W", car l'ordinateur, après chaque instruction de déplacement sans tracé vers le haut, affiche "0" dans le tableau de forme. Or, la succession de trois "0" indique la fin de la table pour lui. Afin d'éviter cet inconvénient, il suffit de placer un compteur dans le programme, qui, dès que trois déplacements vers le haut sans tracé successifs ont été demandés, effectue automatiquement un déplacement sans tracé, aller-retour dans une autre direction, avant d'exécuter la commande "W" pour la 3ème fois consécutive.

Raphaël MANLAY.

AMERI...CAM NEWS

la rubrique de nos Amis Américains du Big Red Apple Club.

Voici le premier texte venant du Big Red Apple Club par l'intermédiaire du DISK NETWORK; cet article, en version originale non sous-titrée, nous indique comment convertir des fichiers ProDOS ou DOS 3.3 en MSDOS et vice-versa ... une liaison entre la pomme et la grande bleue (APPLE and BIG BLUE) ?

THE BLUE STRIPED APPLE!

It looks like that it had to come and it finally arrived. I am talking about a hardware piece for the Apple II+ and IIe which has as its main feature, the ability to translate files between Apple's ProDOS and MSDOS. Yes, you read it correctly, the card with its on-board firmware and accompanying software, will read data created in ProDOS, translate it to MSDOS format or vice versa.

The hardware consists of a card which goes into any of the slots of the Apple. Basically, it is a disk drive controller card with a 34 pin flat ribbon disk drive data cable and a four pin cable for the disk drive power. If this does not sound familiar, you are not alone. The card is not for the control of an Apple type drive but rather for an MSDOS type (IBM) disk drive. The card functions as follows: When inserted into any slot on the Apple II family, the MSDOS type disk drive connected to it can be accessed via Apples' ProDOS. To ProDOS, the MSDOS disk drive looks like a high capacity 3.5" drive. The firmware and software with the card will translate the Apple ProDOS signals (GCR coding) into MSDOS format (NFM coding).

Thus, if you take a document made with ProDOS formatting, you are guided by the menu as to which slot the card is located and then you confirm the wish to translate the file. By pushing the RETURN button, the process is initiated. It takes about 2 seconds per page. Of course, the MSDOS drive needs to have an MSDOS formatted disk in it. Thereafter, you can take the disk with the translated file and insert it into a conventional MSDOS computer and access the file with your favorite word processor which can read ASCII files.

The translation process also works in reverse.

Now you know why the company which makes the card is named ASKY (yes, this is the correct spelling). They are located in San Jose, CA, (408) 247-5742. Their main line of business is providing software for the calibration and repair of Apple and MSDOS type disk drives, therefore, it stands to reason that they would know some things about disk drives and controllers!

A great fringe benefit obtained from the technology is that a blank disk is inserted into the MSDOS drive while using ProDOS, the disk can be formatted as a high capacity ProDOS drive with 400

blocks per side or a total of 800 blocks on it! This is equivalent to one side of the 3.5" drive capacity. The formatting occurs simultaneously on both sides from where information is read and written to without the necessity to flip the disk.

A further benefit of this function is that this high capacity drive will boot ProDOS either by the PRES command or if the ASKY controller card is inserted into slot 7. A high capacity ProDOS disk is not compatible with the conventional Apple drives.

These and some other file handling functions of the ASKY card were demonstrated on Nov. 12, 1986 before the CRABAPPLE computer club of Rockland County, NY.

The primary usage of the card is to allow people using the MSDOS type computers at work to work on their files at home with the Apple computer. The file translation is not by any means limited to word processing. Any file which is in ASCII will be translated.

For example, you can make files at work with Lotus 1-2-3 and work on them at home by using Appleworks, however, what you have to take home, is an ASCII version of the 1-2-3 file which you can make with the 1-2-3 "export" command.

I have tried the translation of several word processing files and it works fine, even to the extent of keeping embedded printer commands intact.

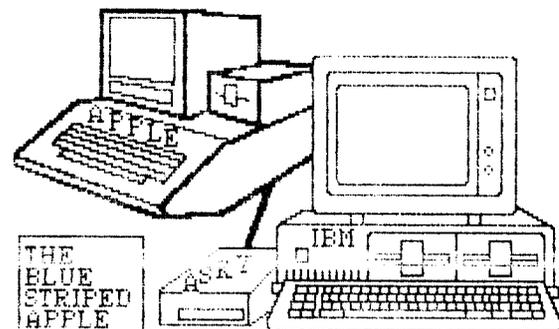
It should not take great wisdom to guess that the next product should be a similar disk controller card which will allow employment of the low cost and highly reliable MSDOS hard disk drives to be used by the Apple II family.

Keep demanding performance products for the Apple, the day will come soon when the difference between the various types of hardware will all disappear and we will all end up with a universal motherboard with insert cards for specific microprocessors and operating systems.

Joe Farkas
Big Red Apple Club

pour en savoir plus:

ASKY INC
4320 Stevens Creek Blvd.
Suite 287
SAN JOSE CA 95129



LA COHABITATION ?

APPLE // GS

Depuis le 5 janvier 1987, MICROCAM possède un APPLE 2GS, acheté avec la réduction de 30% réservée aux membres du CLUB APPLE, une excellente initiative qui, espérons le sera renouvelée !! MICROCAM a saisi l'occasion pour commander une configuration qui était budgétée pour 1987. L'APPLE 2GS a été livré par DELTA INFORMATIQUE notre fournisseur habituel; voilà une année qui commençait bien !

Si vous avez lu la Presse Informatique de ces derniers mois, vous connaissez un peu l'APPLE 2GS, le dernier, mais non le moindre produit d' APPLE COMPUTER.

Découvrons ensemble, rapidement, cette dernière acquisition de MICROCAM; nul doute que de prochains ABM en parleront encore.

L'APPLE 2GS est une machine ouverte, c'est à dire que l'on peut y ajouter des cartes électroniques, comme dans l'APPLE //.

Extérieurement il a un magnifique design professionnel. Le clavier est détachable et fonctionnel avec son pavé numérique. Le moniteur est le moniteur couleur R.V.B. (Rouge Vert Bleu) spécial pour le GS. En super haute résolution (640X200), c'est presque, un MAC, avec la couleur en plus.

Deux drives, connectés en série, sont disponibles; un drive UNIDISK de 5,25 pouces, pour permettre de lire les programmes venant de l'APPLE //, et un de 3,5 pouces d'une capacité de 800K (800.000 caractères) pour exécuter les programmes livrés avec la promotion APPLE 2GS, MOUSE DESK et GS PAINT.

Lors de l'initialisation (boot in english), le GS choisira automatiquement le lecteur qui contient une disquette (option mise dans le tableau de bord). Le lecteur 5,25 aura le numéro 6.1 et le lecteur 3,5 aura le numéro 5.1 .

La mémoire vive disponible est de 512K octets; ceci permettra, avec APPLEWORKS 1.4 d'étendre la taille des fichiers APPLEWORKS, base de données, tableur, traitement de texte et d'accroître la vitesse d'exécution en chargeant les différents modules dans le disque virtuel.

GS signifie Graphique et Son. Pour le graphique, c'est presque un MAC, mais avec la Couleur en plus. La démonstration GS et le programme GS PAINT donnent un aperçu des qualités graphiques de cette machine. Le jeu TASS TIMES IN TONETOWN est criant de vérité pour ses dessins et il donne un petit aperçu des qualités sonores.

Un nouvel ordinateur, c'est très bien, mais il ne faut pas oublier la compatibilité, c'est à dire ne pas oublier les anciens clients, qui depuis 10 ans font le succès d'APPLE. L'APPLE 2GS a un micro processeur 65C816, un 16 bits, comme les PC frères, mais qui émule les processeurs 6502 et 65C02.

Nous n'avons pas encore vérifié la parfaite compatibilité de tous nos logiciels, mais dès à présent nous pouvons affirmer que PRINT SHOP, PRINT SHOP COMPANION, BLAZING PADDLES fonctionnent sur le GS. Certains programmes ne fonctionnent pas en mode impression avec la carte série intégrée tels APPLEWRITER // ProDOS, NEWS ROOM, CERTIFICATE MAKER, P.L.U.S. Il est probable qu'il faille en plus la carte super série pour assurer la compatibilité de ces programmes. Quant à APPLEWRITER // DOS, il refuse de marcher.

Le GS est trois fois plus rapide que le 2e; la vitesse est réglable par le programme tableau de bord; ceci peut être utile pour certains programmes, en particulier pour les animations TAKE ONE.

Bien que fonctionnant en DOS 3.3, pour tirer un plus grand profit de cette machine, ProDOS s'impose comme système d'exploitation, surtout pour utiliser les disquette de 3,5 pouces et bénéficier de l'extension mémoire comme disque virtuel...alors soyez pro, soyez ProDOS.

Y.R.CORNIL

APPLE A 10 ANS

Voilà 10 ans que Steve Wozniak mit sur le marché le premier Apple; Microcarn se devait de rappeler un petit historique de la série Apple, qui est représentée dans notre Espace de Convivialité.

Dans sa première décade APPLE a introduit sept versions de l'APPLE //, 5 versions du Macintosh, 3 versions de l'APPLE ///.

Examinons rapidement la famille APPLE // qui intéresse plus particulièrement notre club.

APPLE 1 : c'est l'Apple original, livré uniquement en kit. Sorti en 1977.

APPLE // : le premier ordinateur personnel avec un BASIC incorporé et un moniteur couleur.

APPLE // Plus : le Basic Applesoft était en Rom. MICROCAM a encore 3 APPLE // PLUS opérationnels. Un des ///+ entre dans sa 6 ème année et n'a connu qu'une seule panne, le changement de l'alimentation qui a été mise à rude épreuve avant que le CTRL-pomme-reset ne soit implémenté sur l'APPLE //e. Les configurations APPLE ///+ sont cantonnées dans les jeux d'arcade principalement.

APPLE //e : le e est l'abréviation de enhanced, amélioré. L'amélioration portait sur la mémoire portée à 64k. MICROCAM possède une configuration APPLE //e équipée de la carte APPLETELL.

APPLE 2c : c pour compact; c'est un ordinateur portable, ayant un lecteur 5 pouces 1/4 intégré, 128k, carte 80 colonnes, souris, interface imprimante,

processeur 65C02. MICROCAM met à disposition des membres une configuration avec un lecteur additionnel. De nombreuses promotions faites par APPLE ont orientés les utilisateurs vers l'APPLE 2c.

APPLE //e enhanced : c'est un APPLE //e ayant le processeur 65C02, une ROM contenant les caractères souris introduits dans l'APPLE 2c et surtout un clavier AZERTY plus commode. MICROCAM a 2 APPLE 2e"e", dont un modifié.

APPLE 2c amélioré : augmentation de la mémoire à 384K, lecteur 3,5 pouces. La promotion d'APPLE de Noël 86, 2 fois moins chère que la promotion de Noël 84.

Wait and see les prix baisser, telle pourrait la devise de quelqu'un qui se priverait d'un ordinateur personnel à jamais ? Mais sans acheteurs, les prix baisseraient-ils ? Ayant acheté mon 2c en 84, je me console comme je peux, n'est-il pas ?

APPLE 2GS : the last but not the least comme, disent les informaticiens parlant de leur dernière machine ou de leur dernière release de l'operating system, oh pardon, la dernière version du système d'exploitation. MICROCAM a cette fabuleuse machine, achetée le 22 Décembre, livrée le 5 Janvier. Qui a dit que le GS était un micro virtuel, l'Arlésienne en quelque sorte ? Cette machine, compatible avec l'APPLE 2e fera l'objet d'un article particulier. J'allais oublier, GS est l'abréviation de Graphics and Sound (graphique et son) et non l'abréviation de Gassée and Sculley.

MICROCAM est, probablement le seul club de l'hexagone à pouvoir montrer dans un seul lieu de convivialité, et en fonctionnement 5 versions de l'APPLE //.

N'oublions pas les 2 APPLE 2e et le MAC d'EXPOMATIQUE, l'exposition itinérante du CREDIT AGRICOLE de l'Ille et Vilaine.

Selon Thom Hogan dans A+ de janvier 1987, le système DOS a été retouché et réécrit au moins 6 fois. Certains périphériques, et plus particulièrement les disques (un article entier est consacré aux disques dans A+ de janvier 87) et les moniteurs ont changé aussi souvent d'apparence que Zsa Zsa GABOR a changé de maris. Les manuels ont été, écrits, réécrits de nombreuses fois. Par contre le BASIC APPLESOFT est resté le même.

Bien que limité, le BASIC APPLESOFT peut être amélioré en utilisant la technique de "l'AMPERSAND". La dernière acquisition de MICROCAM en la matière est AMPERELO, d'Yvan KOENIG (publié par TREMLIN MICRO).

Y.R.CORNIL

SOFT QUI PEUT

Encore et toujours des logiciels!!!

Pour APPLE:

GRIBOUILLE le nouveau traitement Français de Madeleine BODE qui coupe les mots selon les règles de la langue française, qui justifie correctement les mots avec les accents circonflexes ou les trémas, qui intègre les graphiques, qui bref le traitement de texte que vous attendiez sans oser le demander. Un article plus complet dans un prochain A.B.M.

MEGAWORKS : 5 disquettes de démonstration pour une poignée de dollars. C'est un produit MEGABAUS les créateurs de REPORT WORKS. L'ensemble comporte les démonstrations de REPORT WORKS, THINK WORKS et MEGA WORKS, très utile pour évaluer les différents programmes.

The DOSTALK Scrapbook la disquette accompagnant le manuel de notre ami Tom WEISHAAR. Pour en savoir plus sur le DOS 3.3 avec l'humour habituel de Tom; en version originale non sous-titrée.

MULTIPLAN le tableur de MICROSOFT, version DOS3.3.

Pour ERICSSON-PC:

La logithèque du compatible IBM s'agrandit grâce à FRAME:

FINEXPERT un logiciel d'intelligence artificielle; en cours de test par Louis RIBEYROL notre fin expert.

Et surtout OPEN ACCESS I offert gratuitement à MICROCAM par FRAME; reportez vous à l'article de JFP dans votre journal préféré (les ABM bien entendu).

La logithèque se complète encore grâce à la COMMANDE ELECTRONIQUE:

3 (oui vous lisez bien trois) jeux des manuels d'éducation et les disquettes de démonstration, offerts par LA COMMANDE ELECTRONIQUE:

Prise en main de FRAMEWORK II, Prise en main de DBASE III PLUS. Pour apprendre à utiliser des logiciels à la pointe.

Et pour terminer ce mois-ci:

QUICK BASIC: disquette de démonstration offerte par MICROSOFT suite à une publicité de SOFT ET MICRO.

Un grand merci à ces trois grands de la micro-informatique qui ont apprécié le professionnalisme des amateurs de micros de MICROCAM.

Y.R.CORNIL

PLUS FONCTIONNEL QU'O.A. TU MEURS !!

OPEN ACCESS est un logiciel intégré de Software Products International proposé par la société FRAME. Il se compose de 6 modules couvrant la quasi totalité des besoins de bureau. MICROCAM a testé la version OA1 sur le PC ERICSSON.

Dès la mise sous tension, et après quelques secondes, apparaît le premier écran qui propose de confirmer (ou non) la date du DOS. Ensuite les options sont affichées:

- base de données
- tableur
- traitement de texte
- graphiques
- agenda
- communication

auxquelles s'ajoute un module "utilitaires".

Le choix se fait simplement par l'utilisation des flèches de déplacement et la validation du choix s'obtient par action de la touche fonction F10 (ou tout simplement par RETURN). L'intérêt d'OPEN ACCESS est de conserver l'homogénéité des touches de fonction, par exemple:

F1= S.O.S (aide), cette fonction documente chaque niveau et peut être appelé à n'importe quel moment

F2= retour au menu

F4= recherche, permet d'appeler un fichier d'après une liste qui apparaît à l'écran, et de lister l'ensemble des fichiers accessibles par ordre alphabétique

F8= recalcul ou affichage d'une calculatrice en haut à gauche de l'écran

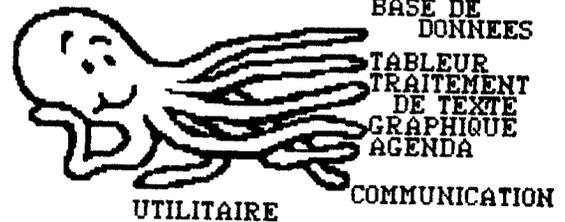
F10= validation du choix (possibilité d'utiliser également la touche RETURN sauf en base de données)

ESC= annulation du choix

Aucune difficulté pour passer ces commandes puisque OPEN ACCESS a délibérément évité le recours à des touches multiples telles que "Control-A", "Alt-K" ou pire "Ctrl-Alt-X". Il n'y a donc pas besoin d'avoir fait le conservatoire pour piano et clavecin pour utiliser ce logiciel.

Autre intérêt non négligeable pour l'utilisateur: les fichiers utilisés contiennent une extension riche de signification qui permet à chaque instant de connaître l'état de sa "bibliothèque". En effet, le tableur utilise l'extension .FMD (ou .BCK en cas d'interruption brutale), le traitement de texte .DOC ou .TXT selon le type de document, la base de données distingue .DB3 pour les données, .SMK pour le masque de saisie et .PMK pour les éditions de rapports etc... Dès lors une application utilisant plusieurs modules ne nécessitera qu'un seul nom. Ainsi l'utilisateur pourra donner le nom "MICROCAM" à son fichier d'adhérents qui sera étendu en base de données par "MICROCAM.DB3". Pour saisir ce fichier, on utilisera un écran de saisie que l'on nommera "MICROCAM" et qui sera traduit en "MICROCAM.SMK". Si des calculs particuliers sont à faire, on utilisera les données dans un tableur "MICROCAM(.FMD)" et la lettre envoyée aux adhérents

OPEN ACCESS AUX MULTIPLES USAGES:



sera dans un fichier "MICROCAM(.TXT)". C'est donc l'outil qui se charge de l'extension, l'utilisateur ne s'occupant que du nom principal de ses fichiers. La touche fonction F4 permet à l'intérieur d'un module d'afficher à l'écran tous les fichiers disponibles et seulement les fichiers disponibles (avec tri), c'est donc un jeu d'enfant d'avoir les idées claires sur ses travaux.

Autre avantage, OPEN ACCESS prévoit un mot de passe pour le tableur et garanti ainsi la discrétion sur vos calculs.

À côté de l'aisance globale et du confort incontestable de ce produit, chaque module est sympathique. Toujours un menu clair à l'intérieur des fenêtres; pas besoin de se creuser les méninges pour savoir où l'on en est puisque chaque module est indépendant. Si vous êtes dans le tableur, tout l'écran est pour le tableur. Vous pouvez ensuite transférer ou appeler des données d'un module dans un autre par utilisation de la commande "CONTEXTE". Et puis OPEN ACCESS a pensé aux faiblesses des utilisateurs; un moment d'inattention et hop... l'appui d'une mauvaise touche ...!! rien ne va plus !!! ... du calme... la touche ESCape (annulation et retour à l'état précédent) vous sauvera la vie... et elle fonctionne dans tous les cas.

Et si le moral est bas, la touche fonction F1 vous aidera dans la connaissance des commandes.

LA BASE DE DONNEES relationnelle est facile d'usage grâce à la fonction "CREATION" du masque de saisie qui permet de disposer l'écran de saisie à sa guise. Le libellé d'un enregistrement lui est donné comme nom, et la création de l'enregistrement lui même par la touche fonction F9 permet de définir sa longueur. En cas d'erreur on peut soit effacer (F5) soit déplacer la position de l'enregistrement (F7). Pour compléter et modifier la fonction F6 ("CHANGE") offre de multiples possibilités.

Une fois le masque de saisie dessiné, on s'aperçoit bien sûr que le fichier est lui aussi créé.

Pour l'édition, une commande "FORMAT" permet de définir la structure et les intitulés des états souhaités, ainsi que d'intégrer des calculs.

Un langage de requête (type SQL d'IBM) permet d'extraire des informations sur plusieurs fichiers grâce aux ordres "PRENDRE", "SI", "ET", "DE", et "ORDRE" pour les tris.

Bref, une base complète facile à manier.

Le **TABLEUR** de 216 colonnes et 3000 lignes est un outil fantastique avec ses 23 commandes principales. L'accès à la condition "SI" ouvre des horizons et l'option "G-OBJECTIF" permet de simuler un résultat à obtenir en recherchant la valeur des variables dépendantes.

Le **GRAPHIQUE**, bien que limité comme sur la plupart des intégrés, offre des caractéristiques nombreuses: courbes, camembert et histogramme en 3D. Un choix très riche d'intitulés, de légendes et de symboles pour représenter les courbes en superposition.

Une option particulière autorise la constitution d'un diaporama grâce à l'enregistrement successif de plusieurs graphiques.

Le **TRAITEMENT DE TEXTE** classique est à l'image du reste: simple et puissant même si le formatage reste rudimentaire dans la version 1. Le choix entre "TEXTE" et "DOCUMENT" ouvre la possibilité de créer des lettres personnalisées en liaison avec la base de données. Bien sûr, il est possible d'intégrer des informations venant des autres modules.

L'**AGENDA** offre un calendrier et tout le nécessaire pour gérer son agenda et son planning. Pas de risque d'enregistrer 2 rendez-vous au même instant; et puis chaque jour on peut éditer son programme. En outre l'agenda comporte un carnet d'adresses très complet avec l'option "carnet de visite".

Le module **COMMUNICATION** n'a pas été testé mais il a donné son nom à "OPEN ACCESS" c'est dire que les liaisons sont possibles soit par RS232 soit par modem. OPEN ACCESS permet l'échange d'informations avec des fichiers créés par d'autres logiciels et peut convertir des fichiers "texte" ou "ASCII" en fichiers "SIF" (Standard Interface Format). Le chargement direct de fichiers ASCII ouvre la porte aux gros systèmes ou permet de communiquer avec un incompatible. Le transfert automatique entre le BULL DPS8 et OPEN ACCESS a été testé avec succès le 30 Janvier 1987.

OPEN ACCESS est utilisé au service RECHERCHE/MARKETING de la Caisse Régionale de Crédit Agricole d'Ille-et-Vilaine ou vous pouvez demander aux 8 utilisateurs leur avis sur ce produit vraiment conçu pour des non informaticiens.

Au **MICROCAM** des présentations sont prévues le mardi soir et sur demande. Sachez que la plus jeune utilisatrice est SOIZIC (14ans) et que ce logiciel a été utilisé pour faire l'index des articles des Aventuriers du Bout du Monde (numéro spécial de décembre).

On se demande bien ce qu'il n'est pas possible de faire avec OPEN ACCESS. Si l'on voulait critiquer un peu cet excellent produit, on regretterait que l'option "CONTEXTE" de transfert d'information entre les modules ne conserve pas les caractéristiques de formatage introduites par l'option "FORMAT" du tableur, ainsi que la limitation introduite pour les nombres entiers.

En bref OPEN ACCESS est un produit très riche et très complet dont l'usage est simple... il s'agit bien d'un logiciel de grande classe.

OPEN ACCESS 1 c'est bien, OPEN ACCESS 2 c'est mieux!
La version 2 offre de nombreuses possibilités complémentaires dont un langage de programmation, des fonctions de reformatage au niveau du traitement de texte, gestion de fuseaux horaires pour l'agenda, liaison avec DBASE, Wordstar etc... et supporte également une imprimante couleur.

**OPEN
ACCESS**



**C'EST VACHEMENT
BIEN !
ET CE N'EST PAS
UN PIS ALLER !**

MICROCAM a reçu de MICROSOFT de nouveaux soft pour le PC ERICSSON compatible IBM PC:

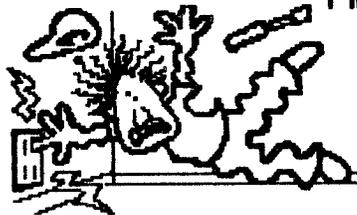
- Scénario de démonstration pour WORD 3.00
- Scénario de démonstration MULTIPLAN 2.00
- La macro-programmation MULTIPLAN 2.00 et surtout

-Didacticiel MICROSOFT RBASE pour les ordinateurs personnels IBM et compatibles dont nous reparlerons.

MICROCAM est déjà en possession de MULTIPLAN le tableur qu'il n'est plus besoin de présenter.

**IL PARAIT QU'IL N'Y A PAS
BESOIN D'ETRE BRANCHE
POUR PARTICIPER AU
GRAND CONCOURS**

**MICROCAM
1987**



**JE COURS M'INSCRIRE
AU GRAND CONCOURS
MICROCAM 1987.
IL Y A PLEIN DE CADEAUX
ET ILS VEULENT DES
CHOSSES SIMPLES**



INSCRIVEZ-VOUS AU CONCOURS

INSCRIVEZ-VOUS AU
GRAND
CONCOURS



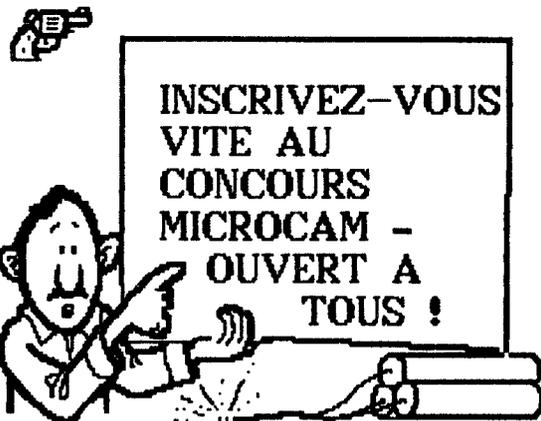
OUVERT A TOUS . SUR TOUS LES SUJETS .

POUR LE GRAND
CONCOURS
MICROCAM

IL PARAÎT QU'ILS ACCEPTENT TOUS
LES SUJETS !!!



MEME MON BATEAU EST
ACCEPTÉ POUR LE GRAND
CONCOURS MICROCAM 87
CAR J'AI FAIT LES PLANS
AVEC LE
LOGICIEL
"PRINT-SHOP"



JE PREPARE UN RAPPORT
SUR L'UTILISATION DU
TRAITEMENT DE TEXTE
POUR LE CONCOURS
MICROCAM

NE LE REPETEZ A PERSONNE



PLUTÔT QUE DE REVER
TU FERAS MIEUX DE
T'INSCRIRE AU

GRAND
CONCOURS
MICROCAM

LES SUJETS SONT LIBRES
ET IL Y A BEAUCOUP DE
LOTS A GAGNER.



JE LUI AI SEULEMENT DIT
QU'IL N'AVAIT PAS DROIT
DE S'INSCRIRE AU

GRAND
CONCOURS
MICROCAM

MAIS IL AVAIT LU
LE RÈGLEMENT !!!



LE GRAND CONCOURS 87

MICROCAM

EST VRAIMENT
OUVERT A TOUS!

INSCRIPTIONS
AUPRES DE
JF PERCEVAULT
SERVICE
RECH/MKG
99 03 34 58

QU'ON SE LE DISE !



