

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

Le Revue du Microcam

EDITO

MAC A L'AME...

Un nouvel ordinateur Apple est arrivé. Mais pas n'importe lequel ! En effet, le club vient de faire l'acquisition d'un Macintosh SE munit d'un disque dur de 20 Méga octets ainsi que d'une RAM (mémoire vive) de 1 méga octets (1 Mo = 1000 Ko, et 1 Ko = 1024 caractères). Le club est renommé pour son chauvinisme envers la gamme Apple //. Alors, qu'est-ce qui a bien pu pousser ses dirigeants vers une telle décision ?

La réponse est toute simple. C'est à votre demande, vous adhérent de Microcam, et par l'intermédiaire du sondage lancé pour la Nuit de la Micro, que le club doit de compter dans sa troupe d'ordinateurs ce superbe élément supplémentaire.

La question que l'on pouvait se poser était de savoir si ce 'Mac' allait être bien accueilli. La réponse ne fût pas longue à attendre, car les multiples avantages que présentent une telle ne mirent pas longtemps à convaincre les plus récalcitrants.

La position qu'avait la majorité des adhérents du club sur le Mac semblait définitive. Il ne semble pas pour autant qu'elle va changer, du moins sur le fond. S'il est vrai que nous avons adopté ce petit prodige de la micro-informatique, nous tenons à continuer d'affirmer notre affinité pour toute la gamme Apple //, et plus particulièrement pour l'Apple //GS.

Cependant, nous avons pu remarquer et apprécier les avantages de notre nouvel adhérent hors du commun.

Tout d'abord, l'atout qui vous saute aux yeux dès le premier coup d'oeil, c'est sa rapidité d'exécution. Incroyable. On comprend comment ce petit bolide est devenu la coqueluche de tous les utilisateurs et de toutes les utilisatrices de traitements de texte. Il gère en effet les différents écrans (fenêtres) de main de maître. Ensuite, la qualité de ses logiciels en font un must de l'éditique. Word, MacWrite, MacPaint, Page Maker, ou autre Xpress illustrent bien ce côté perfection du Mac.

Comment alors hésiter devant une machine dont les défauts semblent être les seuls laissés pour compte. Malheureusement pour nous, c'est son prix. Un Macintosh SE avec la même configuration que celui du club, c'est un investissement de 30.000 F. Ne parlons pas des logiciels qui totalisent chacun quelques milliers de francs. Alors patience pour les nouveaux mordus du Mac, il faut attendre que cela baisse...

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

(c) Copyright LES AVENTURIERS DU BOUT
DU MONDE
RENNES 1988

Dépôt légal : 641
ISSN 0295-9380

MICROCAM - CREDIT AGRICOLE D'ILLE-ET-
VILAINE

19, Rue du Pré Perché
Cedex 2025X - 35040 RENNES

Directeur de la publication : Yves Roger
CORNIL
Rédacteur en chef : Bertrand MORIN

Ont collaboré à ce numéro :

David CORNIL, Yann CHEVREL, Xavier
POUYOLLON, Denis THOMAS, Bertrand
MORIN

Toute reproduction doit être soumise à
notre autorisation préalable.

THUNDERSCAN : LE SCANNER DU TONNERRE

Quel que soit le type de matériel que vous utilisez, vous êtes tous restés, au moins une fois, émerveillé devant une image digitalisée. Vous avez dû penser que pour réaliser de telles images, il fallait avoir un ordinateur hyperpuissant ou du matériel sophistiqué tel que appareil photo, caméra ou carte à digitaliser. Mais en réalité, c'est à la portée de tout le monde.

Si vous possédez un Apple de la série II ou un Mac (petit veinard !) et une Image Writer I ou II, vous pouvez, vous aussi, digitaliser comme un Pro !...

La firme ThunderWare commercialise effectivement un digitaliseur révolutionnaire que vous pouvez brancher à la place de votre ruban d'imprimante. Il suffit donc pour mettre en place le ThunderScan, de remplacer le ruban traditionnel par le digitaliseur et de brancher le ThunderScan sur la prise joy-stick de votre ordinateur favori. Oui, oui, vous avez bien lu : sur la prise joystick...

Vous n'avez plus qu'à mettre votre imprimante sous tension et lancer le logiciel ThunderScan. Vous pourrez alors choisir le mode de résolution de votre image digitalisée (Hi-Res, Double-Res, ou Super-Res et Ultra-Res qui sont spécifiques au GS).

Après avoir spécifié la taille de votre document et le grossissement à effectuer, il vous faudra régler le focus du digitaliseur afin de ne pas obtenir une image blanche... Installez-vous confortablement et admirez la digitalisation s'effectuer petit à petit... O Merveille de la technologie, vous obtenez une image sur l'écran absolument identique à votre document original mais en noir et blanc cependant. Vous pouvez ensuite modifier le contraste de votre digitalisation ou remettre les couleurs, ce qui est plus délicat.

Lorsque vous serez satisfait de votre travail, vous pourrez, bien entendu, sauver le Scan ou, encore mieux, sauver l'image sous le format Deluxe Paint (format Apple) ou le format GS/PAINT (format Paint).

Vous pouvez donc, avec le ThunderScan, réaliser des "slides show" et immortaliser vos photographies ou vos documents sur disquette sous forme graphique.

Son branchement facile, et son utilisation simple font du ThunderScan un outil puissant indispensable à tous ceux qui ont besoin de créer des images digitalisées.

Yann Chevrel.

ThunderWare Inc.
21 Orinda Way
Orinda, CA 94563
USA.

SOMMAIRE

Thunderscan,	2
Assemblée Générale 1988	3
Programmation GS	5
Du nouveau pour Appleworks	10
Le sport dans la Grèce Antique	11
Grande Nuit de la Micro	13
La Puce à l'Oreille	15
Faire Part	16

ASSEMBLEE GENERALE N°7

Date : samedi 07 mai 1988
Lieu : Les Loges
Heure: 18H30'

BILAN D'UN SEPTENNAT

Voir les ABM n° 27 de Mai 1988

LES COMPTES DE 1987

Voir annexe n° 1

LES PROJETS DE 1988

- * 4ème Nuit de la Micro (7 Mai)
- * Festival des Arts Electroniques (Participation du 28.05 au 05.06)
- * Festival de la BD à ST MALO (fin Juin)

- * Achat d'un MACINTOSH SE + Imprimante IW 2
- * Achat de Logiciels
- * Liaison avec HYPERPOMME

RENOUVELLEMENT DU BUREAU

- * Président : Jean-François PERCEVAULT
- * Vice-Présidents : Philippe DELORAINE
Jean-Yves BEAUPERE
- * Trésorier+ Relations Extérieures : Yves-Roger CORNIL
- * Secrétaires : Jacqueline VALENTIN
Ghislaine COQUELIN
- * Rédacteur en Chef des ABM: Bertrand MORIN
- * Responsable Section Télécom : Gilles EMERAUD

POINTS DIVERS

- * Cotisations : Pas de modifications
 - 80 F. Employés CAM
 - 60 F. Enfants Employés CAM
 - 200 F. Extérieurs
 - 50 F. Membres Associés
- et une participation de 100 F. pour les stages

CONCLUSION

Remerciements à nos partenaires et tout particulièrement:

* A Monsieur MONNIER , Directeur de la CRCAM d'Ille et Vilaine pour sa prise en charge du local, du téléphone, des fournitures de bureau et d'une partie du journal.

* Au Comité d'Entreprise, dont la confiance nous a permis de bien fonctionner et tout spécialement à Patrick BOBE.

* A Daniel PICOT, pour son EXPOMATIQUE, qui reste pour nous un creuset d'idées ainsi que pour sa participation active à nos manifestations. La présence de représentants des clubs ORDI prouve l'apport concret de cette exposition.

* Aux participants venus de loin pour cette 4ème Nuit de la Micro.

* Aux membres du Bureau dont la qualité du travail n' a d'égal que leur passion.



Nous ouvrons ici la rubrique Programmation Gs. Cette rubrique sera constituée d'exercices de programmation.

Une Alerte n'est tout simplement qu'une boîte de dialogue qui apparaît souvent précédée d'un "Dong !" assez dissonant qui rappelle les instants où votre Gs se plante lamentablement.

Première étape: les appendices du TML PASCAL.

Function Alert (Template:Ptr; FilterProc: ProcPtr): Integer;

Tout serait parfait si une définition du Template en question était fournie... Malheureusement il n'y a rien ! Il ne reste plus qu'à se reporter dans l'immense Doc technique vendue par Prim'Vert¹. Comme vous le constatez, elle se décompose en plusieurs parties :

- Etudions d'abord le BoundsRect.

Le BoundsRect est un rectangle qui détermine la taille et la position de l'alerte sur l'écran. Ce rectangle est défini en coordonnées globales. Sur le Gs et le Mac, il existe deux type de coordonnées, globales et locales.

- Ensuite viens AlertID.

Il s'agit simplement d'un numéro identifiant. l'alerte Mettez par exemple 4892.

- Stage 1,2,3,4.

Ce sont les bits qui identifient l'alerte. Seul 4 valeurs sont couramment utilisées :

- \$80 : Fait apparaitre l'alert sans bruit.
- \$81 avec 1 Dong,
- \$82 avec 2 Dongs,
- \$83 avec 3 Dongs.

- Item 1,2,3.

Ce sont des Pointeurs vers les Items Templates. Le pointeur est une structure complexe. Elle sera expliquée en détail dans un futur article d'Abdel Chaair. Pour le moment ne vous posez pas trop de questions, regardez plutôt le schéma de la Définition d'une Alert

¹**Prim'Vert**
36, rue des États Généraux
78000 Versailles.

- **Terminator.**

Il s'agit d'un pointeur vers rien (Nil). Cela veut dire que Terminator n'accède à aucune information, il permet de faire comprendre au GS que la définition de l'Alerte est finie.

Etudions maintenant les Item's Template.

- **Tout d'abord ItemID.**

Il s'agit d'un numéro qui identifie le controle qui peut être un bouton radio ou de style Ok.

Une alerte est un ensemble de controles. Si une alerte contient 3 controles, on aura 3 Item's Template à définir. Les Items 1,2,3 pointeront respectivement sur les Item's Template définis.

- **ItemRect.**

Il s'agit du rectangle dans lequel sera contenu le controle associé à l'Item's Template. Le rectangle est en coordonnées locales. L'avantage d'utiliser des coordonnées locales est que si l'on change la position de l'alerte (donc on modifie BoundsRect), il n'y a pas besoin de changer les ItemRect de chaque Item'sTemplate.

- **ItemDesc.**

Il s'agit encore d'un pointeur qui pointe soit sur une chaine soit sur un Integer. Pour savoir s'il s'agit d'une chaine ou pas, reportez-vous soit à la doc technique.

- **ItemValue & ItemFlag.**

Il faut se reporter soit à la doc technique, soit au programme listé à la fin de l'article ou alors aux exemples fournis par TML.

ItemColor est un pointeur qui pointe vers une nouvelle palette. Vous pouvez ainsi vous créer des boutons roses, faire des scroll bars violettes, etc.

Et c'est tout !!!

Il faut faire attention lorsque l'on définit une alerte. Il faut bien définir l'Alert en elle même et ne pas oublier de définir le nombre d'Item's Templates corrects. Par exemple si l'alerte contient 3 contrôles, il

faut 3 Item's Template. C'est long et compliqué mais il n'y a pas moyen de faire autrement.

Le Listing : Ne vous posez pas de questions sur StartUpGsTools & ShutDownGsTools. Ils sont obligatoires afin de pouvoir utiliser les outils. Toute application GS en a besoin. Si vous examinez attentivement les exemples fournis par Tml vous constaterez qu'ils ont de nombreuses parties communes. Pour le moment ne vous posez pas trop de questions, tapez ce programme et essayez de le modifier. Il se plantera peut-être au début, mais vous finirez par comprendre le principe. Alors là plus de problèmes.....

N'hésitez pas à lister les sources des exemples fournis par Tml. Il n'y a que comme ça que vous y arriverez. L'achat de la doc technique est fort utile. Les tomes indispensables sont les tomes 1 & 2. Le tome consacré à ProDos n'est pas inutile non plus, mais on peut s'en passer tout au moins au départ. Bon courage.

Le listing :

(Tous les appels Tool-Box sont en Gras.)

```
Program Demo;
USES QdIntf,GsIntf;
CONST ScreenMode=80;
      MaxX= 640;

TYPE
  TItem = record
    Id : Integer;
    Rec : rect;
    Typ : Integer;
    Descr : Ptr;
    Value : Integer;
    Flag : Integer;
    Color : Ptr;
  end;
  TAlert = record
    Bounds : rect;
    AlertId : Integer;
    Stage1 : Byte;
    Stage2 : Byte;
    Stage3 : Byte;
    Stage4 : Byte;
    Item : Array^1..16 of ^TItem;
    Termin : Ptr;
```

```

end;
Var   MyMemoryID,Num : Integer;
      ToolsZeroPage : Handle;
      r : rect;
      Alt : TAlert;
      ItemA : TItem;
      ItemB : TItem;
      ItemC : TItem;

Procedure StartUpGSTools;
var ToolRec :ToolTable;
    t :Integer;
Begin
    TLStartUp;MyMemoryID := MMStartUp;
    ToolsZeroPage := NewHandle(7 * 256,

MyMemoryID,fixedBank+fixedblk+locked,ptr(0));
    QDStartUp(LoWord(ToolsZeroPage^), ScreenMode,160, MyMemoryID);
    EMStartUp(LoWord(ToolsZeroPage^) +

                $300,20,0,MaxX,0,200,MyMemoryID);
    ToolRec.NumTools := 9;
    ToolRec.Tools^1$.TSNum := 4; ToolRec.Tools^2$.TSNum := 5;
    ToolRec.Tools^3$.TSNum := 6; ToolRec.Tools^4$.TSNum := 14;
    ToolRec.Tools^5$.TSNum := 16;ToolRec.Tools^6$.TSNum :=18;
    ToolRec.Tools^7$.TSNum := 21;ToolRec.Tools^8$.TSNum := 20;
    ToolRec.Tools^9$.TSNum := 22;
    For t :-1 to 9 do ToolRec.Tools^t$.MinVersion := 0;
    LoadTools(ToolRec);
    WindStartUp(MyMemoryID); Refresh(nil);
    CtlStartUp (MyMemoryID, LoWord(ToolsZeroPage^) + $400);
                ScrapStartUp;
    LEMStartUp (LoWord(ToolsZeroPage^) + $500, MyMemoryID);
    DialogStartUp (MyMemoryID); DeskStartUp;

end;

procedure ShutDownGSTools;
begin

    DeskShutDown;DialogShutDown;
    LEMShutDown;WindShutDown;ScrapShutDown;
    CtlShutDown;EMShutDown;QDShutDown;
    MMShutDown(MyMemoryID);TLShutDown;
end;

```

```

Begin
StartUpGsTools;
(* Définition des Items *)
ItemA.ID :-01;
ItemB.ID :-02;
ItemC.ID :-03;
With ItemA.Rec do Begin
    top :-30; Left :-10;
    bottom :-50; Right :-110;
end;
With ItemB.Rec do Begin
    top :-30; Left :-130;
    bottom :-50; Right :-240;
end;
With ItemC.Rec do Begin
    top :-10; Left :-70;
    bottom :-20; Right :-350;
end;
ItemA.Typ :-10;ItemB.Typ :-10;ItemC.Typ :-1800F;
ItemA.Descr :-à'Continuer';ItemB.Descr :-à'Annuler';
ItemC.Descr :-à'Que voulez-vous?';
ItemA.Value :-0;ItemB.Value :-0;ItemC.Value :-0;
ItemA.Flag :-0;ItemB.Flag :-0;ItemC.Flag :-0;
ItemA.Color :-nil;ItemB.Color :-nil;ItemC.Color :-nil;
(* Définition de l'alerte *)
With Alt do Begin
    Bounds.Top :-60;
    Bounds.Left :-200;
    Bounds.Right :-450;
    Bounds.Bottom :-120;
    AlertId :-4120;
    Stage1 :-181;
    Stage2 :-180;
    Stage3 :-180;
    Stage4 :-180;
    Item°1S :-àItemA;
    Item°2S :-àItemB;
    Item°3S :-àItemC;
    Termin :-nil;
end;
ShowCursor;
Num :=NoteAlert(àAlt,nil);
ShutDownGSTools;
end.

```

Xavier Pouyollon.

Du nouveau pour APPLEWORKS

Beagle Bros a développé un ensemble de programmes "TimeOut Desktools" permettant d'étendre les possibilités d'Appleworks. Le logiciel comprend 12 modules faisant d'Appleworks un intégré complet. TimeOut permet notamment de disposer d'un agenda, d'une calculatrice à l'écran, de dessiner des graphiques, de procéder à diverses commandes d'exploitation disque, de développer des macros-commandes, etc... sans quitter Appleworks. À noter le "page preview" qui affiche le texte formaté à l'écran (WYSIWYG), ainsi que le "Data Converter" qui facilite le transfert d'information entre la base de données et le tableur. Enfin, un compteur de mots permet de savoir si l'on a été trop bavard dans son article!!!

La revue AppleWorks Forum de février 88 (disponible au MICROCAM), montre la façon d'installer TimeOut.

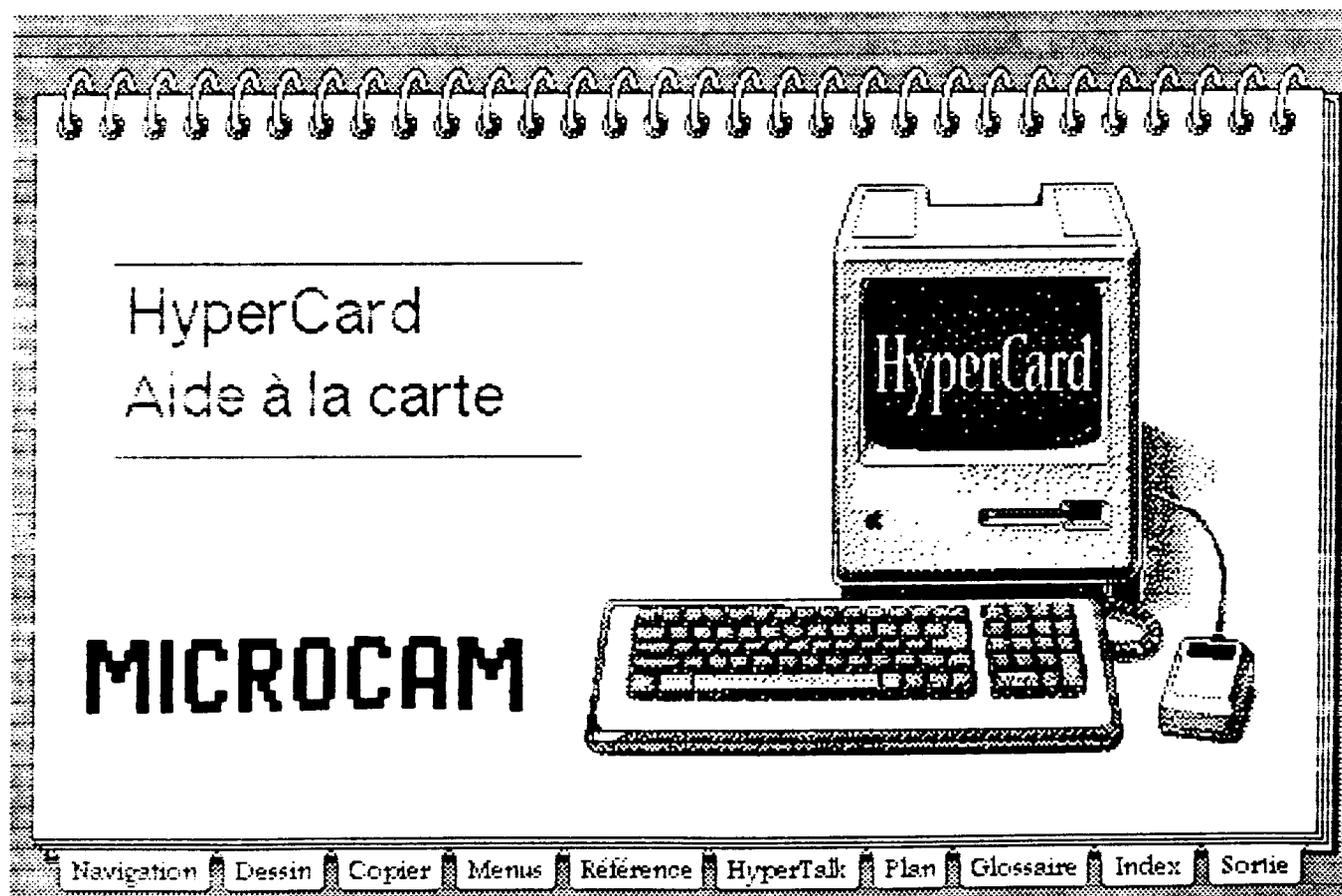
Allez...Alphonse

Un oeuf majestueux
qu'un vieux chinois gardait
reçu par ce dernier
du riz en plein les yeux

De patates chinoises
ce coco tant géné
devant la société
ouvrit bouche d'une toise.

moralité

L'oeuf au riz géné rale



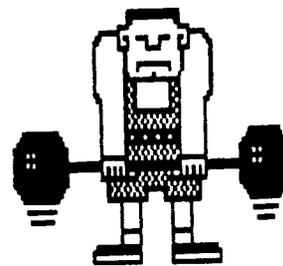
LE SPORT DANS LA GRECE ANTIQUE

Mens sana in corpore sano

De l'évocation de la Culture, nous n'en retenons que celle de l'esprit. Et même si l'on parle aujourd'hui de Culture Physique, elle n'est que simple expression "ronflante" qui cache mal le peu d'importance que revêt cette discipline dans notre enseignement.

Et pourtant la pratique sportive n'a pas toujours été considérée comme un simple loisir ou épreuve de "défoulement" pour les élèves (et aussi certains professeurs!); elle était une des conditions essentielles à la formation de l'homme de bonne société. Des exemples? Est-il bien nécessaire d'en prendre? il suffit de se rappeler les paroles si célèbres de Montaigne ("un homme sain dans un corps sain ") pour illustrer cette théorie. Mais c'est surtout en remontant plus loin dans l'histoire que la déchéance du sport, dans la société contemporaine, apparaît très nettement. Aussi voyageons dans l'espace et dans le temps pour rejoindre le pays "béné des dieux ": la Grèce à l'époque antique. De cette période la plupart des gens n'en retiennent que les jeux olympiques. Ils oublient, de ce fait, trop souvent les nombreux préparatifs psychologiques et physiques. C'est dans le but de réparer cet oubli que nous nous proposons de rappeler ces préparatifs, en insistant plus particulièrement sur l'éducation sportive d'un enfant grec. Soulignons, toutefois, pour éviter tout malentendu, que les activités sportives dans la Grèce ancienne étaient limitées en fonction du statut de "l'individu" dans la cité: Les esclaves, voire même les femmes (sauf à Sparte), ne pouvaient entrer dans une palestra et s'adonner au "culte "de leur corps.

C'est dans le Gymnase ou la Palestre que s'exerçaient les adultes ou les enfants (et les adolescents). À la différence des lieux sportifs d'aujourd'hui, la Palestre (et le Gymnase) n'était pas couvert. Seuls les murs ou colonnes indiquaient qu'il s'agissait bien d'un complexe sportif. On peut parler en effet de complexe sportif car, comme les stades actuels, de nombreux sports se côtoyaient. Ainsi on pouvait voir un groupe d'élèves courir et, en même temps, en observer un autre faire du lancer un peu plus loin. Une des personnalités les plus caractéristiques du Palestre est, sans doute, le pédrottribe. Ce dernier était aidé dans sa tâche professorale par ses élèves les plus brillants; et, aussi. . . par son bâton fourchu, l'insigne de sa fonction, dont il se servait aussi bien pour corriger les indisciplinés que pour séparer les lutteurs. S'il s'arrogeait le droit de guider, et même, celui de punir ses élèves sans crainte d'autorité quelconque, c'est parce qu'il était considéré comme le maître quasi absolu de ce terrain (après Hermès bien entendu).

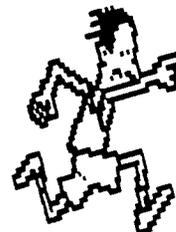


Une autre caractéristique du gymnase Grec était la proximité de fontaines. Ces dernières témoignent de l'importance que le corps avait à cette époque ce qui se vérifiait dans le cérémonial inhérent aux sports. En effet, l'enfant ou l'adulte se lavait à la fontaine avant sa séance sportive; puis il s'enduisait d'huile et se couvrait de sable fin. Une fois son entraînement fini, il utilisait un racloir, le Strigide, et il se relavait.

Ce rituel n'était pas le seul élément qui permettait de distinguer la pratique sportive grecque des autres "pays": la nudité complète des athlètes (le mot gymnastique est dérivé de gymnos, qui signifie "nu") et l'accompagnement du hautbois pendant les exercices d'assouplissement entre autres, caractérisaient, aussi, cette partie du monde. On retrouve beaucoup de sports actuellement pratiqués. Cependant seules quelques-unes de ces activités seront présentées ici.

La course à pied: pour la position de départ, les athlètes restaient debout, le torse penché en avant et les pieds rapprochés l'un de l'autre (cela diffère bien sûr de la position qu'adoptent les coureurs d'aujourd'hui). La distance maximale d'un parcours était de 24 Stades, soit à peu près de 4 Kilomètres. Seulement, les stades n'étant pas circulaires comme de nos jours, les coureurs étaient obligés de faire des allers et retours en contournant le plus souvent des cippes.

Le saut: seul le saut en longueur avec élan était pratiqué. Avant leur entraînement, les athlètes se devaient toujours de piocher, à l'aide d'une pic, la partie du sol qui les réceptionnerait. Ce qui était, aux yeux du pédrottribe, un très bon exercice d'échauffement. Une fois cette tâche terminée, l'athlète se munissait d'haltères de pierre ou de bronze pour chacune de ses mains (leurs poids pouvant aller jusqu'à 5 Kg) et sautait. La performance n'était valable que si l'empreinte des pieds était nettement imprimée sur le sol; ce qui excluait, comme le remarque H. I. Marrou, les glissades, les chutes et même, semble-t-il, la retombée sur un pied plus avancé que l'autre.

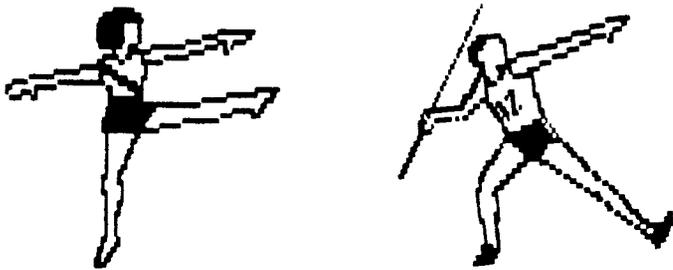


LE SPORT DANS LA GRECE ANTIQUE

En ce qui concerne le lancer, il en existait de deux sortes: disque et javelot

Le lancer du disque n'était pas très différent de celui pratiqué aujourd'hui. Seulement le lanceur n'était pas "enfermé" dans un cercle. Il n'était limité, sur sa base de départ, que d'une marque sur les deux cotés et par devant. Quant à la matière qui composait le disque, il était fait en bronze et pesait de un à quatre kilogrammes.

Le javelot qui était considéré comme une arme courante pour la chasse et la guerre, avait aussi sa place dans la discipline sportive grecque. Il pouvait atteindre la longueur du corps et la grosseur d'un doigt. Le javelot spécifique au sport (il s'agit ici de la pratique sur le stade) était sans pointe et lesté à l'extrémité. A l'inverse des javelots actuels, ceux de Grèce ancienne étaient munis, en leur centre de gravité d'un propulseur à lacet et, d'un lacet de cuir d'une quarantaine de centimètre. Ce dernier, si l'on en croit R. Flacelière, s'enroulait autour de la tige et se terminait par une boucle où le lanceur introduisait l'index et le majeur de la main droite. Quant à la matière qui le composait, peu d'auteurs nous apportent des précisions suffisantes. Homère dans L'Illiade nous décrit Achille grand, fort, et armé d'un javelot en Frêne (le bois de cet arbre est très dur). Pourquoi n'en serait-il pas de même pour les nobles créatures de Prométhée*?



Un autre sport mérite de figurer dans cette liste des activités très pratiquées à l'époque ancienne: la lutte.

"Celle-ci était le sport par excellence, celui qui avait donné son nom (palè) à la palestres" (R. Flacelière). A la différence des règles actuelles de combat (Judo, Lutte) le lutteur grec devait rester debout tout en faisant tomber son adversaire pour prétendre au titre de champion. Les antagonistes dans un concours étaient choisis, selon l'auteur précité, par un système de tirage au sort: on mettait dans une urne des jetons en double exemplaire, marqués de lettres alphabétiques.

Qu'en est-il des sports pratiqués en dehors du gymnas. Une fois de plus il n'y a pas abondance d'ouvrages à ce sujet. Il semblerait toutefois que des activités maritimes, dans le domaine du sport, existaient. Ce qui est tout à fait normal pour un peuple de marin. Les disciplines hippiques étaient aussi pratiquées mais restaient réservées à une élite.

Nous avons vu précédemment les cinq sports par excellence de la civilisation hellénique. Il nous reste à voir ce qui permet de distinguer la pratique sportive d'une cité grecque à une autre.

Comme toutes les grecques Athéniennes étaient séparées dès le plus jeune âge des hommes et élevées par d'autres femmes. La spécificité d'Athènes en matière d'éducation féminine réside dans l'enseignement, et le mode de vie professés.

Les femmes étaient destinées à rester et à s'occuper de la maison. Ces fonctions expliquent pourquoi les Athéniennes sortaient très peu (du moins lorsqu'elles avaient des esclaves à leur disposition). Il est tout à fait normal par conséquent, en vertu de ces principes, de ne pas trouver de femmes dans une palestres.

A l'inverse, l'éducation des jeunes lacédémoniennes était plus complète: non seulement elles apprenaient le chant, les travaux ménagers mais en plus elles pratiquaient l'athlétisme dans les palestres. Habillées d'une jupe très courte, d'après Marou elles étaient entièrement nues pour les défilés.

La présence féminine dans les jeux n'est pas, contrairement à ce que peut penser, pour une raison de bien-être ou d'équilibre âme-corps. Cet apprentissage correspondait plutôt à un souci d'eugénisme: Sparte voulait avoir des enfants sains et forts.

C'est encore les mentalités de ces deux cités rivales qui introduisent une autre distinction: la boxe et le pancrace ne se pratiquaient pas à Sparte. En ce qui concerne la boxe, les protagonistes étaient munis de lanières de cuir autour de leurs mains. Il n'existaient pas de ring ou d'espace limité.

Le pancrace, lui, était un sport beaucoup plus violent où tous les coups étaient permis. "Il était seulement interdit, rapporte R. Flacelière, d'enfoncer les doigts dans les yeux de l'adversaire". Le combat selon le même auteur s'arrêtait uniquement si l'un des deux adversaires levait le bras en signe d'abandon.

Pourquoi ces deux sports étaient-ils interdits à Sparte? Ce n'est pas pour une raison humaine: ces disciplines étant trop violentes, on les aurait supprimées. Le motif est d'une autre nature puisque la prohibition revêt des aspects essentiellement psychologiques. Selon Marou et Flacelière, ces disciplines vont à l'encontre de ce que la cité enseigne aux Spartiates: la combativité. Ainsi l'aveu d'une défaite par l'un des adversaires était jugé intolérable et dégradant.

Frank N'GUYEN

Bibliographie: -Marou (H.I) "L'éducation dans l'antiquité" Tome 2 Collection: Point Histoire.
Flacelière (R.) "La vie quotidienne en Grèce à l'époque de Périclès" (Bibliothèque Crédit Agricole)

GRANDE NUIT DE LA MICRO

7 MAI DOMAINE DES LOGES

MICROCAM a fêté son 7^{ème} anniversaire le 7 mai dernier au domaine des Loges. Fidèle à sa tradition de rencontre et d'échange, MICROCAM avait convié de nombreux intervenants parmi lesquels on peut citer:

- Nicole BREAUT POULIQUEN, présidente d'Hyperpomme, célèbre par ses ouvrages sur APPLE,
- Jean-Christophe PARENT, avocat du club TANDY,
- Monsieur WARME du club ASCA du Crédit Agricole de Rouen,
- Jean-Pierre MORICE du club HYPERPOMME Paris,
- Monsieur CHESNEL et la société Graphilis,
- François PIRISI administrateur fondateur d'HYPERPOMME (excusé),

-Daniel PICOT avec l'EXPNATIQUE, la célèbre exposition itinérante, et bien d'autres invités qu'ils seraient trop long d'énumérer ici.

Pour cette "Nuit de la Micro", le temps était de la partie, et les bénévoles avaient mis la main à la pâte. Depuis plus de 3 mois, on préparait cette soirée unique. Le bureau du club avait également contacté des producteurs de logiciels américains, et les nouveautés ne manquèrent pas.

Après un apéritif d'accueil, l'assemblée générale a laissé rapidement place aux festivités. En premier lieu, une série de récompense venait saluer les mérites de certaines personnes qui se sont illustrées dans l'année ou dont les caractéristiques méritaient d'être soulignées:

-André Desille, Auguste Monnier Directeur de la Caisse Régionale d'Ille et Vilaine et Patrick Bob secrétaire du Comité d'Entreprise ont été nommés "membre d'honneur" du MICROCAM,

-David Derrien décoré "roi du joystick",

-Xavier Pouyollon reconnu le "plus grand magicien" du MICROCAM pour avoir fait parlé en américain le jeu français réalisé par les jeunes du MICROCAM intitulé "Rendez-vous en U.R.S.S",

-Françoise Boulière recevait le premier traitement de texte manuel 4 couleurs en provenance directe de la société Smilessoft de Jokestown USA; avec correcteur d'orthographe et multi-fenêtre. (Pour les absents, il s'agissait d'une trousse comprenant 4 stylos, une gomme, 2 blocs notes etc...)

-Daniel Picot était félicité pour "la meilleure collaboration" avec MICROCAM et se voyait gratifié d'un Mac-Intosh... ou plus exactement d'une boîte de bonbon Macintosh!!!

-Mr Lafont était reconnu "lecteur le plus assidu" de MICROCAM et recevait, du fait de sa passion pour le langage de programmation et la lecture, le livre des Pensées de Blaise Pascal bien sûr!!!

-etc...

Bref l'ambiance n'était pas à la morosité et les personnes présentes allaient être agréablement surprises. En effet, afin de prendre les avis et remarques des adhérents, MICROCAM a procédé en mars dernier, à une grande enquête dont les résultats ont été présentés au cours de l'assemblée générale et diffusés dans le dernier journal des A.B.M.

Ainsi, suite aux résultats il est apparu que la grande majorité des adhérents souhaitait que le club s'équipe plutôt d'un MAC-INTOSH, que d'un PC; la convivialité développée au local y est peut être pour quelque chose? Bref, le bureau du club, en liaison avec le CE, a procédé à l'achat d'un MAC-SE, avec disque dur 20 Mo et imprimante ImagewriterII ...en attendant d'avoir une laser!!! Le matériel était présenté lors de la "Nuit de la Micro" sous le regard comblé des passionnés et des curieux qui découvrirent la simplicité d'utilisation et les nombreuses possibilités de cette machine.

Le programme commençait donc bien. L'accueil se faisait par un Astro Flash qui dévoilait toute les perspectives d'avenir de chacun dès lors où on lui fournissait sa date et son heure de naissance, ainsi que les coordonnées de son lieu de naissance.

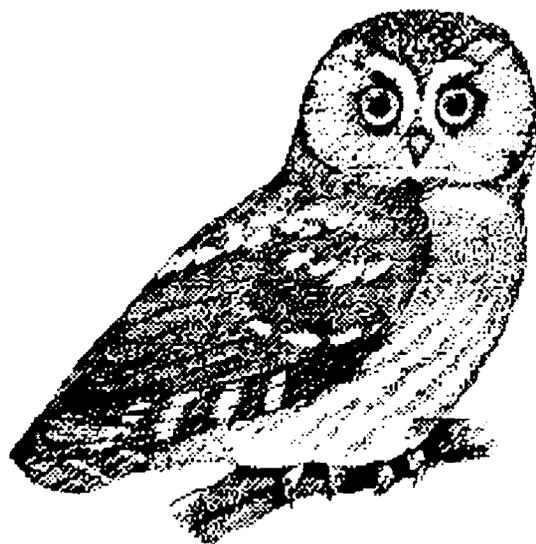
Ensuite le MAC-SE ouvrait ses possibilités à qui voulait bien répondre à ses questions. Un Apple IIGs, sous la conduite de Xavier POUYOLLON, montrait le premier jeu d'aventure sur IIGs réalisé par les jeunes de MICROCAM. L'innovation de cette année a consisté à faire une traduction américaine de la version française, à faire parler les personnages, à recourir aux "fenêtres" et aux menus déroulants.

Plus loin 2 appareils étaient à la disposition des enfants (jeux). Un autre Apple IIGs était équipé de la dernière acquisition de MICROCAM: le ThunderScan. Cette petite merveille venue en directe des Etats Unis permet de se servir de l'imprimante pour introduire n'importe quel document ou photo dans l'ordinateur (digitalisation) et de pouvoir ensuite modifier le texte ou le graphisme introduit. C'est avec cet appareil qui se met à la place du ruban de l'imprimante, qu'a été réalisé la couverture du dernier journal du club "les Aventuriers du Bout du Monde" qui montre le château des Loges issu d'une photo en couleur.

A côté de cette utilisation peu courante de l'imprimante on pouvait voir le premier PC-Transporter de Bretagne prêté aimablement par J.M BRIZARD de la société BREJOUX de Lyon. Il s'agit d'une carte qui permet à un Apple II d'accéder au monde de l'IBM-PC ou compatible. L'Apple se dédouble pour le plus grand plaisir de l'utilisateur. Plus loin, un TANDY compatible-PC équipé d'une carte spéciale montrait l'émulation Apple sur IBM-PC ou compatible. Pour les non initiés cela veut dire qu'un IBM-PC qui d'ordinaire ne sait lire que des logiciels faits pour lui, devient d'un coup suffisamment intelligent pour comprendre les logiciels de son rival Apple. Croyez en un adhérent moyen, voir un IBM-PC comprendre nos bons vieux logiciels APPLE cela fait rêver!

L'Ericsson-PC permettait au public de voir tous les logiciels disponibles au club. Ainsi, MICROCAM s'est largement ouvert au monde du PC et a obtenu des producteurs des versions pédagogiques, des ouvrages et même des vidéos de la Commande Electronique sur FRAMEWORK et Rapid-File. Le dernier journal des "Aventuriers du Bout du Monde" reprend tous les logiciels disponibles au local.

Un autre PC permettait de s'initier à l'intelligence artificielle via les systèmes experts.



Chouette

Pour conclure l'Expomatique; l'exposition itinérante du Crédit Agricole d'Ille et Vilaine, que le MICROCAM remercie pour son apport et sa collaboration, faisait un véritable "tabac" avec l'image digitalisée sur MAC-INTOSH. Chacun pouvait en effet se faire prendre à partir d'une caméra, et retrouver son portrait édité par l'ordinateur... éventuellement après quelques retouches. Certains se sont retrouvés avec de la moustache, d'autre avec des lunettes ou un oeil au beurre noir!

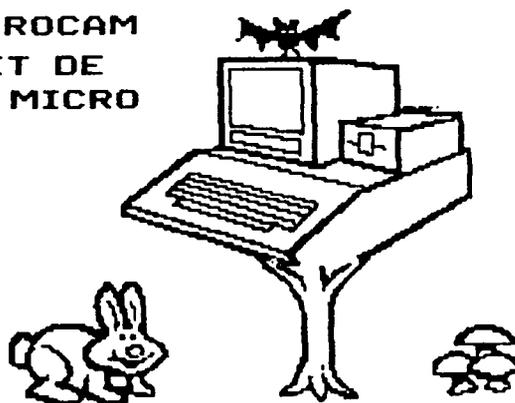
Une attraction spéciale Bernard Pivot était ouvert grâce à Public Héro qui invitait chacun à un concours d'orthographe.

En fin de parcours, la société Graphilis présentait un système complet de PAO (Publication Assistée par Ordinateur). Un petit bijou pour les gens du tertiaire. Un scanner permet d'introduire texte ou image; l'ordinateur utilise les documents entrés, et un logiciel de PAO gère l'introduction de texte ou d'image complémentaire, la mise en page, le formatage et l'impression... sur imprimante laser bien sûr! Pour compléter le panorama, un écran géant permet de faire cohabiter 2 pages format A4. Les secrétaires comprendrons l'apport d'un tel système. Texte, photo, image, graphique, se mélangent au gré du pilote!

Mais si le matériel top niveau qui était présenté peut faire rêver, la richesse de cette 4^{ème} "Nuit de la Micro" vient essentiellement des échanges qui se sont effectués. Les relations développées par MICROCAM à travers la France, en Angleterre, et aux Etats Unis, montrent la qualité atteinte par notre club du Comité d'Entreprise du Crédit Agricole d'Ille et Vilaine. Ainsi certains passionnés sont restés jusqu'à 5 heures du matin pour découvrir la dernière révolution du moment: HYPERCARD... mais ceci est une autre histoire.

Que les néophytes se rassurent, apprendre à utiliser les appareils du MICROCAM demande peu de temps, et la documentation est faite pour eux. Et surtout rappelez-vous que MICROCAM a une ligne budgétaire prévu pour le buffet qui accompagna cette soirée dont Ouest France faisait écho le 4 et le 7 mai. Comme quoi la micro mène à tout, même à la joie de vivre!

MICROCAM NUIT DE LA MICRO



Allez...Alphonse

L'esclave Samy brossait
le cheval de son boss
étrillant à suer
il craquait tous ses os

avant de terminer
il lachait le cheval,
le suivait et scrutait
les crins de l'animal.

Quand il fut plus que sur
du travail réussi,
il s'en vint à conclure
je pense donc je suis.

...LA PUQE à L'OREILLE.

Un jour Me Michel BIGNON riche notaire du Berry, arrive sur la plage de Taccha (pour les nuls en géographie elle se trouve sur l'île d'Hiva Oa) et voit un pecheur qui dort au soleil.

- Que fais-tu là?

- Je dors au soleil.

- Tu ne travailles pas? lui demande Me BIGNON.

- Si, seulement quand j'ai faim, je vais prendre quelques poissons.

- Ecoute dit BIGNON (auteur d'un livre "gagner toujours plus"...) tu pourrais travailler toute la journée et tu aurais beaucoup de poissons.

- Pourquoi faire? je ne pourrais pas manger tout ça...

- Pour les vendre, dit BIGNON.

- Qu'est-ce que je ferais de cet argent!

- Tu pourrais acheter plusieurs bateaux et pecher encore plus de poissons.

- Mais qui pechera sur les autres bateaux demande le pecheur?

- Tu auras des employés. Tu deviendra riche...

- Mais qu'est-ce que je ferais alors de cet argent?

- Eh bien dit BIGNON tu pourras prendre des vacances... aller au bord de la mer. Te reposer au soleil.

- Ah bon... dit le pecheur...

Et il se rendormit au soleil.

Face au lagon bleu....

Auteur

inconnu

(issu

vraisemblablement d'une revue pour Notaires?)



Allez...Alphonse

José sur une pierre
religieusement grava

a a a a r

r a a a a a

moralité

José maria deux "r" et dix "A"



Faire part

La famille **MICROCAM** Apeuldeuplusse, Apeuldeueu, Apeuldeucé, Apeuldeugé-esse et Pécé sont heureux de vous faire part de l'arrivée de leur petit frère **Maack-éssseu**. Ce joyeux évènement fait suite aux envies intenses et répétées, découvertes dans la dernière enquête. Nous en profitons pour vous annoncer également la vie commune entre l'Imagewriter et le *Thunder-Sean* qui vient enfin d'avoir la nationalité française après négociation auprès des autorités compétentes. Plus on est de fou...

