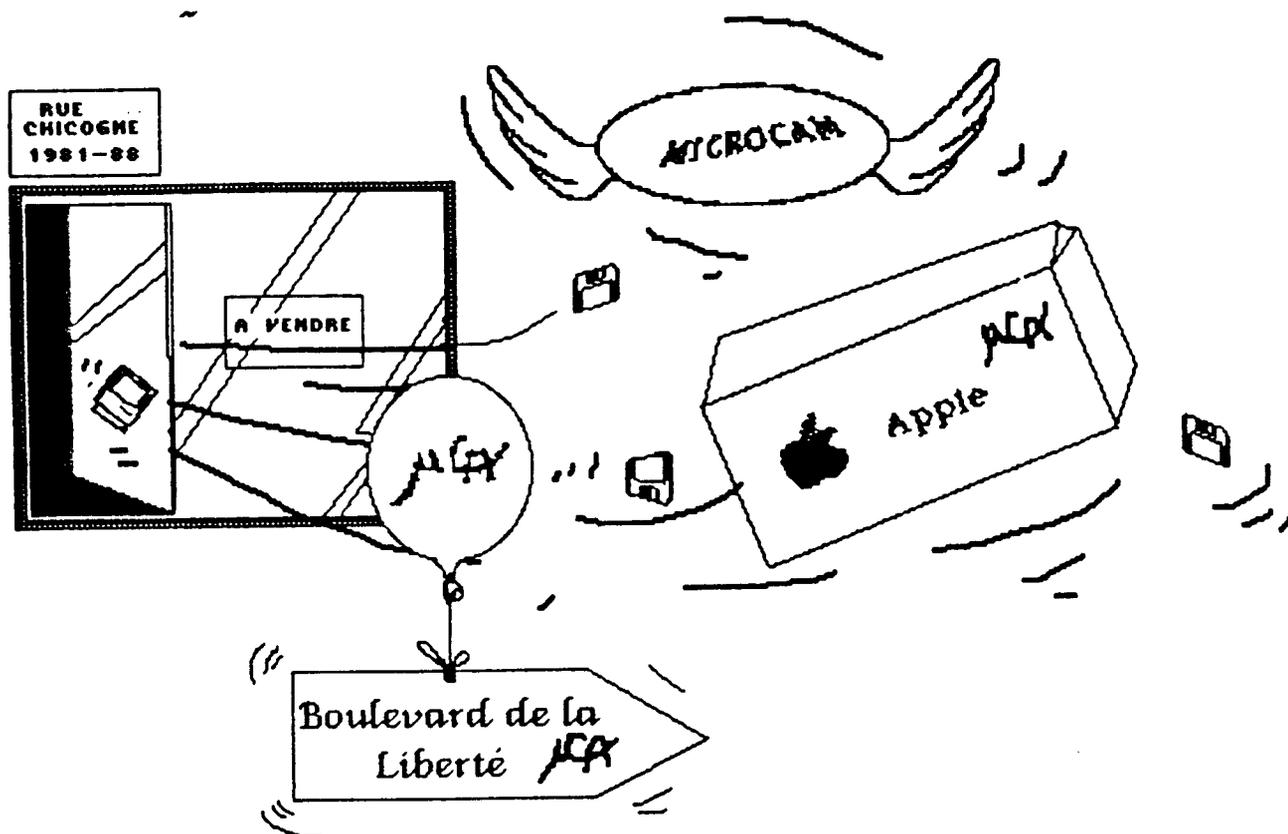




# LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

LA REVUE DU MICROCAM

*Un vent de Liberté a soufflé sur MICROCAM,...*  
*MICROCAM emprunte les grands boulevards !!!*



NUMERO 31

JANVIER  
FEVRIER 1989

**Edito**

**AZUR n'est plus**

Notre ami François PIRISI, connu par les "Busteriens" sous le pseudo de **AZUR**, est décédé le 20 janvier 1989 à l'hôpital du Kremlin Bicêtre. C'était un rassembleur des utilisateurs de marque **APPLE**; à ceux qui l'ont cotoyé, de Rennes à Bordeaux, de Toulouse à Nice, de Montpellier à Lille, de Metz à Marseille, de Lyon à Angers, bref de toute la province, il laissera le souvenir de sa grande gentillesse, de son efficacité et de son sens inné de la convivialité.

C'est le premier numéro que nous bouclons sans lui. Cependant, malgré le vieil adage "loin des yeux, loin du coeur", par les voix impénétrables des liaisons télématiques, il restera près de celui des membres de Microcam. Yves-Roger Cornil ne nous a pas abandonné, ni le Microcam ni les affaires du club puisque vous le retrouverez régulièrement à l'intérieur de notre journal. C'est à cette occasion que nous ouvrons la SEC, Section des Echanges par Correspondance, dont nous alimenterons les colonnes grâce à deux initiés! de la Chambre Occidentale des Baroudeurs (COB), à savoir notre regretté trésorier parti dans le fin fond du sud-est de la France, et son fils, David, dont les dernières nouvelles nous parvenaient, difficilement déchiffrables, du pays du bordelais où il étudie! C'est preuve de la pluralité des liens qui unissent les adhérents au club.

Un anonyme Initié.

PS : Suite à cet article et par mesure de sécurité, nous restons discrètement à votre disposition pour tout renseignement. La rédaction.



<b>Les Aventuriers du Bout du Monde</b>
(C) COPYRIGHT LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE
RENNES 1987
Dépot Légal : 641
ISSN 0295-9380
MICROCAM - CREDIT AGRICOLE
19, rue du Pré Perché
35040 RENNES CEDEX
Direction de la publication : Yves Roger CORNIL
Rédacteur en chef : Bertrand MORIN

Ont collaboré à ce numéro:  
B.MORIN, Yann CHEUREL, G.LAURENT,  
B.LALANE, YR.CORNIL, J.F.PERCÉVAULT  
Toute reproduction doit être  
soumise à notre accord préalable.

# **ATTENTION: MICROCAM a changé d'adresse.**

On vous l'avait annoncé dans le N°30... c'est fait; MICROCAM est désormais sur le Boulevard de la Liberté. Renseignement au 99 03 34 79.

## **Ne leur dites pas merci, ils méritent mieux que cela!**

Par un rude week end de février, ils ont répondu présent à l'appel du club pour mener à bien le déménagement. MICROCAM leur doit beaucoup, puisque pendant 2 jours complet, ils ont transporté, non sans peine, la totalité du matériel, du mobilier, des logiciels et surtout... les ouvrages et les revues. Autant dire un travail de Titan. Parmi les glorieux Aventuriers faisons une mention toute spéciale à Jacqueline Valentin qui a orchestré la manoeuvre, Xavier Pouyollon, Yann Chevrel, Richard Druminy, Denis Thomas et sa boîte à outil, Bertrand Morin, David Cornil qui a fait le déplacement de Bordeaux, et les autres. A coté de ceux-là, un coup de chapeau aux volontaires de tout poil qui apportent leur concours à la bonne santé du club; en particulier Mr Lauvergnier et Mr Marquis.

## **REORGANISATION DE MICROCAM.**

Microcam est un club qui vit et qui bouge. Si vous avez participé à la réunion du 22 décembre vous connaissez déjà la nouvelle organisation de Microcam.

*Responsable du Matériel: Gilles Emeraud.*

*Responsable du PC: Abdel Chair.*

*Responsable Mac: Yann Chevrel.*

*Responsable Apple 2 -26S: Jean François Bourrel.*

*Responsable télématique: Gilles Emeraud.*

*Rédacteur en chef ABM: Bertrand Morin.*

*Correspondant régional Sud : Y.R. Cornil*

*Correspondant régional Aquitaine: David Cornil.*

Les postes de Président, Secrétaires, trésoriers restent inchangés.

## La Communication entre le PC et l'Apple



Quand on vous demande : "Quelle est, à votre avis, la meilleure marque d'ordinateurs ?", vous répondez sans aucun doute : "Apple bien sûr !". Effectivement, Apple c'est la Révolution, c'est l'interface souris, le Finder ; ce qui nous change totalement des vieux PC et du très fatigant MS DOS....

Cependant, comme vous devez le savoir, le matériel Apple n'est pas "compatible" à l'origine. Il nous est malheureusement impossible, pour nous utilisateurs Apple, de travailler avec des fichiers MS DOS sur un Mac ou un Apple 2 et c'est bien dommage. C'est toujours possible, bien entendu, surtout si vous avez en votre possession un GS muni d'une carte PC-Transporter ou d'un Mac IIx...

Le problème qui se pose donc avec Apple, c'est son incompatibilité. Sachez cependant qu'il est relativement simple de transférer des fichiers entre différents ordinateurs. Entre un Mac et un Apple 2 GS, c'est très simple puisqu'il suffit pour cela d'utiliser sous Mac le classique Apple File Exchange.

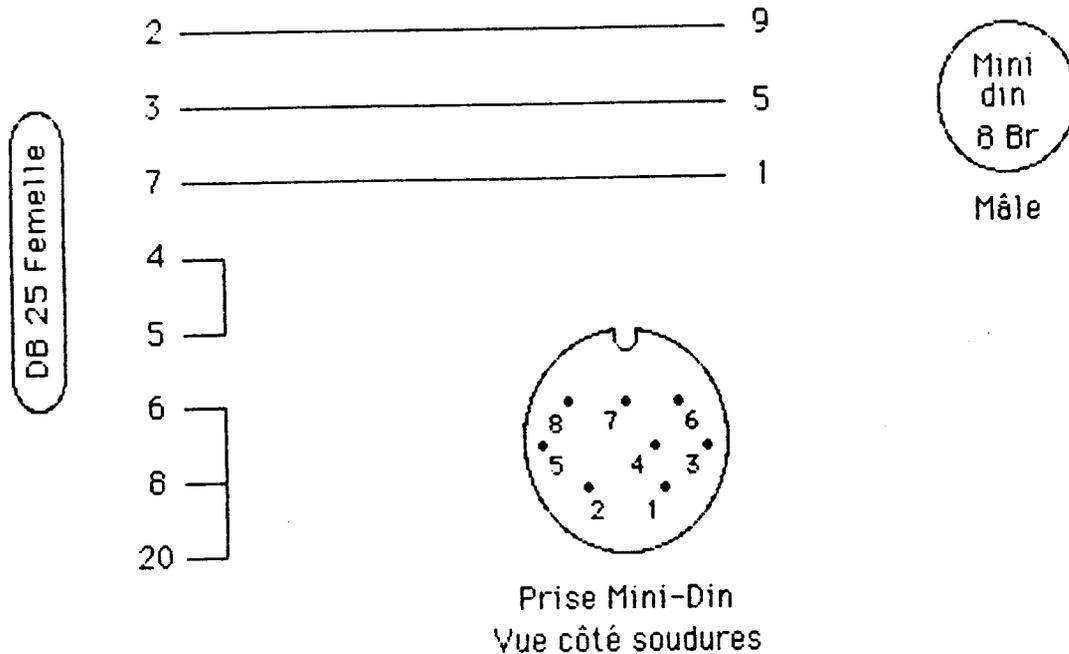
Mais comment peut-on transférer des données d'un PC vers un ordinateur Apple ou le contraire sans pour autant risquer de griller sa carte mère ? Il suffit de connecter votre Apple à un PC par l'intermédiaire des ports série.

Sur un PC, le port série (plus communément appelé RS 232 C) se présente sous la forme d'une prise mâle rectangulaire de 25 broches, c'est la fameuse DB 25. Si vous avez déjà eu la curiosité de regarder derrière votre Apple, vous avez dû remarquer que cette prise n'existait pas. Ou plutôt si, mais sous une autre forme ; le port Modem est en réalité le port série (c'est la RS-422/423). Vous avez dû vous en douter puisque c'est d'ailleurs sur cette prise que vous branchez votre minitel. Le port imprimante est lui aussi un port série puisque l'Image Writer est une imprimante série...

Il va donc falloir réaliser un câble afin de permettre la connexion entre un PC et un Apple. Le montage du câble ne nécessitant pas de connaissance préalable de l'électronique ; vous n'aurez seulement besoin que d'un bon fer à souder (ayant une panne fine), du fil à souder, un mètre ou deux de câble (un fil de téléphone fait très bien l'affaire), d'une prise DB-25 femelle disponible chez tous les revendeurs de composants électroniques et d'une Mini Din mâle 8 broches.

La pièce la plus délicate à trouver étant la Mini Din. Vous ne la trouverez que dans l'atelier d'un revendeur Apple. Si le technicien est assez sympa et compréhensif, il vous vendra une Mini Din sans trop de difficultés... Assurez-vous tout de même que la prise est complète !

Il ne vous reste plus qu'à mettre votre fer à souder à chauffer et de vous mettre au travail. Le câble à réaliser est le suivant :



Pour procéder au transfert de fichiers, il est préférable d'utiliser des logiciels de communication du type Works de Microsoft du côté PC et du côté Mac car il est beaucoup plus facile de configurer les terminaux de cette façon.

Un conseil cependant : Il vaut mieux utiliser le Protocole de transfert XModem car il permet de transférer des fichiers de toutes sortes.

Il faut noter également que les deux ordinateurs doivent être en permanence synchronisés. C'est pourquoi il faut mettre le protocole XOn/XOff sur "ON".

Pour réaliser un transfert entre un PC et un 2 GS, on procédera de même, sauf que l'on utilisera VS/Com du côté Apple puisque Works n'existe malheureusement pas sur Apple 2 GS.

Nous avons pris ici, l'exemple d'une connexion Apple - PC ; mais sachez

qu'avec votre câble, vous pouvez connecter votre Apple à n'importe quel autre ordinateur possédant un port série RS 232 C (par exemple un Atari ST). Vous pouvez également brancher, grâce à ce câble, votre Image Writer 2 sur un ordinateur possédant une interface RS 232 C (donc sur un PC ou un Atari par exemple). Attention, cependant, dans ce cas à ne SURTOUT PAS brancher l'imprimante sur le port parallèle sinon votre imprimante ou votre micro risque de fumer !..

Yann CHEVREL.





## Sorcellerie

Sorti du fin fond d'un tiroir depuis longtemps oublié, voici un article que les fils du Suzerain Hérétique vont acclamer d'une seule voix.

Nous allons aujourd'hui étudier un jeu qui, bien que pauvre en graphisme, a fait et fait encore les beaux jours de notre ordinateur préféré, j'ai nommé l'APPLE. Vous connaissez tous Sorcellerie, et y avez tous joué au moins une fois. Peut-être avez vous renoncé tout-de-suite à achever la quête dont il est question, peut-être au contraire l'avez-vous menée à terme (dans ce cas passez à l'article suivant), ou peut-être êtes-vous encore dessus, et dans ce cas, vous n'êtes pas doué mais vous le serez après avoir lu ce qui suit.

Si Sorcellerie a une grosse faiblesse, c'est bien du côté du graphisme. Il faut dire que c'est un jeu entièrement en PASCAL, et donc peu riche en "zoulis-petits-dessins-qui-bouzent-sur-l'écran". Cependant, il faut reconnaître que le labyrinthe qui constitue le principal intérêt de ce jeu est assez complexe, même si, sur les dix niveaux existants, quatre seulement doivent être passés pour atteindre le but...

C'est seulement au 4ième niveau que vous apprendrez l'objet de votre quête, même si tout vous est expliqué dans le manuel. Mais, me direz-vous, comment accéder au 4ième niveau RAPIDEMENT ? Sous-entendu: sans passer par les escalier. Deux solutions s'offrent à vous : une rapide, commode, sans danger, une autre emm... au possible, dangereuse et longue. Commençons par la plus nulle : vous pouvez utiliser le sort de téléportation, MALOR, et essayer de descendre directement au 4ième niveau. Je vous souhaite bien du plaisir, surtout que

vous n'avez pas une chance de sortir vivant de cette expérience, car il faudra faire pas mal d'essais avant d'arriver à bon port, ce qui signifie la destruction totale de votre groupe à plus ou moins brève échéance. Quelle est donc la meilleure solution ? Simple : un ascenseur. Ben oui, la plupart d'entre vous qui ont joué à sorcellerie doivent savoir qu'au niveau 1 se trouve un ascenseur. Comment y accéder, c'est très simple: vous venez de descendre dans le labyrinthe. Allez droit devant vous, suivez le couloir. Vous devez longer trois autres issues amenant chacune sur trois portes. Ne vous en occupez pas, continuez jusqu'à la porte qui se trouvera en face de vous. Passez-la, vous vous trouverez devant un mur. Tournez à gauche, avancez. Vous êtes dans une grande pièce, dont vous longerez le mur de gauche pour arriver à un endroit où vous verrez marqué : CHEMIN SANS ISSUE, FAITES DEMI-TOUR. Il est évident que les auteurs du jeu n'ont pas mis ça pour faire joli. Lorsque vous saurez que le chemin est complètement obscur et qu'on y voit rien même avec le sort LOMILWA, vous comprendrez que cela cache quelque chose. C'est exact: avancez dans le chemin jusqu'à ce que vous vous cognez contre un mur, tournez alors à droite, avancez jusqu'à ce que vous vous cognez à nouveau, retournez à gauche et avancez une quinzaine de fois. Joie et fierté, vous vous trouvez devant un ascenseur que rien ne permet de distinguer d'une porte normale, si ce n'est un message qui vous demandera de choisir entre quatre boutons : (A), (B), (C), (D). Fébrilement, vous appuyez sur D. Si vous n'appuyez pas sur D, c'est que vous avez les jetons de descendre à ce niveau ou que vous ne savez pas lire. Bon, vous avez appuyé sur D et vous êtes donc au niveau 4. Une fois arrivé à ce niveau, passez la porte qui est devant-vous. Vous vous trouverez devant une autre porte que vous passez aussi. Avancez dans le couloir qui vient ensuite jusqu'à une porte où vous verrez marqué : CHAMBRE DES INITIES, ENTREE INTERDITE. Entrez, vous recevrez un message qui est censé vous dissuader d'aller plus loin, mais si vous valez quelque chose, vous faites ce qui suit: tournez à droite, avancez jusqu'à une porte qui se trouve à votre droite. Normalement, au moment où vous voyez cette porte, vous devez faire une rencontre. Profitez-en pour jeter les sort LOMILWA et MAPORFIC, ça vous aidera un peu. Vous auriez très bien pu jeter ces sorts avant, mais sachez que l'effet de LOMILWA disparaît dès que vous entrez

dans le chemin sombre au premier niveau. Vous aurez donc à le relancer après car il est indispensable pour la suite. Vous êtes donc devant la porte de tout-à-l'heure. Il doit y avoir marqué: CENTRE D'AFFECTATION DES MONSTRES. N'ayez pas peur, entrez-y! Vous y faites bien évidemment une rencontre. Après avoir zigouillé tout le monde, dirigez-vous vers la porte qui se trouve au fond à droite de la salle, par rapport à vous. Vous entrez, petit message inquiétant, vous passez la porte qui se présente à votre droite, et là, ô surprise, le roi en personne vous explique en long et large et en travers le but de votre quête, et vous donne un turban bleu, qui vous sera très utile. Après les explications, passez la porte suivante. Vous vous retrouvez dans le couloir de tout-à-l'heure. Avancez droit devant. Vous passez par le premier ascenseur. Tapez RETURN en réponse au message, puis continuez à avancer. Vous vous trouvez devant une porte où est marqué : ASCENSEUR PRIVE, PERSONNEL AUTORISE SEULEMENT. C'est là que le turban du roi est utile. En effet, sans lui, si vous aviez essayé de rentrer, vous vous seriez fait purement et simplement éjecté. Mais vous avez le turban. Vous entrez et vous avez droit à un nouvel ascenseur, avec cinq boutons (A), (B), (C), (D), (F). Pour faire bien, vous appuyez sur F. Si vous savez compter, vous pouvez en déduire que vous arrivez au niveau 9. Attention! à partir de là, tout les monstres que vous rencontrerez ne seront pas de la tarte ! Ils sont tous parfaitement capable d'anéantir tout aventurier qui soit d'un niveau inférieur à 13 ! Si vos personnages sont relativement faibles, ayez recourt à un programmes de gonflage quelconque (WIZ-PLUS est de loin le meilleur). Mais revenons au niveau 9. Vous sortez de l'ascenseur et vous trouvez devant un couloir, et des deux cotés se trouvent deux portes. Prenez celle de gauche. Dans la pièce dans laquelle vous entrez se trouvent d'abord des monstres, que vous exterminerez bien sûr, mais aussi une trappe d'accès au niveau 10. Cette trappe se trouve dans l'angle supérieur droit de la pièce. Après avoir tué tout les méchants qui osent venir vous ennuyer, vous n'avez qu'à longer le mur de la pièce, en commençant par la droite. Vous devez fatalement la rencontrer. Après avoir passé cette trappe, vous êtes donc au niveau 10. Ne croyez pas que le but de votre voyage soit à portée de main, il vous reste encore du chemin à parcourir! Vous recevez bien sûr un message de bienvenue, qui sera suivi de l'indication

suyvante: CONTRA DEXTRA AVENUE. C'est du latin, et ça veut dire CONTRA : contre, DEXTRA : droite, AVENUE : idée de venir, de marcher ou d'avancer.

En gros, avancez du côté contraire de la droite, soit... la gauche (AVIS : ce message est dénué de tous sens politique ! Je vous vois venir, là! Hein!). Vous êtes donc devant un couloir, avec deux issues: une devant vous, une autre à droite. Si vous prenez celle de droite, c'est que vous êtes le dernier des ahuris et que vous n'avez rien compris. Si vous allez devant vous, tant-mieux. Vous suivez donc le couloir devant vous, et arrivez bientôt à une porte, vous l'ouvrez et débouchez sur une pièce où des monstres vous attaqueront (ils ne sont pas là pour faire joli, surtout qu'on ne les voit pas!). Comme d'habitude, vous exterminerez ces joyeux drilles,... et vous vous demandez ce que vous allez faire. Cette première salle est très simple. Longez le mur en partant de la gauche, puis, arrivé à l'angle supérieur gauche par rapport à la porte, vous vous tournez une fois vers la droite, et vous découvrez un couloir, et plus aucune trace de la salle dans laquelle vous étiez. Vous êtes dans un autre couloir, qui aboutira à une nouvelle salle, et ainsi de suite. Vous aurez à recommencer cette opération six fois avant d'arriver au repaire de Werdna. Chaque fois, la salle et le couloir sont différents, et donc l'endroit où il faut vous placer pour changer de couloir. Voici comment faire pour les salles suivantes.

-Salle 2: longez encore le mur vers la gauche, continuez jusqu'à ce que vous arriviez à l'angle supérieur DROIT (c'est la seule exception!) de la salle, toujours par rapport à la porte (dorénavant, les situations géographiques se feront ainsi, j'en ai marre de me répéter!). Vous vous tournez, et vous passez au stade suivant.

-Salle 3: Longez encore le mur vers la gauche, vous arrivez à une espèce de niche apparemment sans issue. Entrez-y, tournez-vous...

-Salle 4: Tournez à gauche, faites un pas devant vous, tournez à droite. Vous êtes devant le couloir dans lequel vous n'avez plus qu'à rentrer. Attention, une fois rentré, le mur se referme et vous ne pouvez retourner sur vos pas!

-Salle 5: Longez encore le mur à gauche. Vous vous trouvez encore devant un couloir que vous n'avez qu'à emprunter.

-Salle 6: Longez encore et toujours le mur de gauche, le même genre de niche qu'à la salle 3 vous attends.

Après la salle 6, vous êtes dans le dernier couloir que vous aurez à emprunter. Foncez droit devant vous. Vous arriverez à une porte, comme les autres, mais où est marqué: BEL REPAIRE DU SORCER WERDNA, LI SORCER EST ISSI. Bon! Vous touchez enfin au but! Allez, ne finassons pas, entrez massacrez tout le monde et...et gag, tout vos aventuriers crèvent. Deuxième mise en garde: il n'y a aucun piège chez Werdna, seulement, c'est de loin le combat le plus dur que vous aurez à livrer! Werdna est accompagné de monstres aussi puissant que lui! Vous trouverez avec lui le comte Dracula et ses vampires. Werdna n'est vulnérable qu'au corps-à-corps. Les autres ne meurent qu'une fois sur deux sous l'effet du sort TILTOWAIT. Il convient donc de lancer vos meilleur lutteurs sur Werdna et de lancer au moins 2 sorts TILTOWAIT. A la fin vous trouverez la liste complètes des sort disponible avec leur effets. TILTOWAIT est de loin le plus efficace. Je le répète en tout cas, si vos personnages sont trop faibles, gonflez-les, et soignez-les de leur blessures avant d'entrer dans la pièce! Werdna est coriace, et il ne se gêne pas pour vous envoyer aussi des sorts TILTOWAIT! Bon, admettons que vous ayez réussi à détruire Werdna. Le résultat ne se fait pas attendre, vous trouvez une amulette. Immédiatement, vous établissez un camp. L'ordinateur vous demande si vous voulez utiliser les pouvoirs maléfiques de l'amulette. Répondez oui. Ne vous inquiétez pas des effets, ils sont plutôt bénéfiques car vos aventurier retrouveront tous leur point de vie, sauf les morts naturellement.



Mais, une question angoissante se pose. Comment sortir? Impossible de faire le chemin inverse, puisque les issue sont bloquées! C'est dommage, car, petite précision, si par malheur vous vous gourez d'endroit, que vous prenez à droite par exemple, vous vous faites soit téléporter au château, soit téléporter au début du niveau 10 (si vous êtes mal parti, n'hésitez pas à foncer à droite pour sauver votre peau). Mais ceci est impossible. Bon, allez, j'arrête de vous faire languir: pour sortir, vous sortez (de la salle, naturellement!), vous foncez au bout du couloir, par où vous êtes venus. Une fois arrivé là, vous n'avez plus qu'à lancer le sort MALOR, et indiquez dans les coordonnées que vous montez d'un niveau. Je ne sais pas pourquoi, mais il semblerait que vous vous retrouviez au château. Là, vous recevez félicitations et récompenses, on vous pique tout votre matériel et la moitié de votre or, mais c'est pas grave, vous n'avez plus qu'à regonfler vos personnages.

Voici enfin quelque trucs qui vous aiderons si vous ne possédez pas WIZ-PLUS ou un autre programme analogue.

Pour gonfler un évêque, vous pouvez lui faire identifier l'objet numéro 0 ou l'objet numéro 9. Faites le jusqu'à ce que le programme vous marque: LES DIEUX SOIENT LOUES. Allez à l'auberge, et reposez-vous. Votre personnage monte continuellement à chaque sieste, même si vous n'avez pas de point d'expérience en plus. Une fois qu'il a gagné plein de points de vie, changez sa caste en samouraï ou templier. Ce truc marche pour tous les scénarios. Il s'agit en fait d'une "trappe", comparable au mot de passe POPPY sur RESCUE RAIDERS, laissée par l'auteur, qui permet à celui qui la connaît d'avoir la vie plus facile dans ce jeux.

Pour gagner beaucoup d'argent rapidement: dans le centre d'affectation des monstres, au niveau 4, après la bataille vous trouvez un coffre. Dedans se trouve toujours un anneau, qui est maléfique. Faites-le identifier par un évêque assez solide, remontez et allez chez BOLTAC. Cet imbécile vous l'achètera 250 000 écus.

Si par hasard vous possédez WIZ-PLUS, entre autres, sachez que contrairement à ce que disent les mauvaises langues, la totalité des programmes de gonflage ne font aucune différence entre les scénario, que ce soit le 1, le 2 ou le 2356.

EDICIEL ne garde pas jalousement son DOS, il en serait bien incapable, les modifications seraient trop importantes, et les problèmes causés par le transfert des personnages d'un scénario à un autre seraient insurmontables. J'ai testé beaucoup de programmes de ce type sans aucun problème. Je vous garantis que toute opération de gonflage et absolument sans danger pour la disquette maître, puisque vous n'en avez pas besoin. Enfin, tous les programmes ne se valent pas. Certains sont en BASIC et utilisent des POKES pour modifier les différentes valeurs. Vous êtes donc limité à 254 ou à 254 000 comme valeur. C'est pourquoi je recommande WIZ-PLUS. C'est à ma connaissance le seul qui permette de faire monter les caractéristiques (chance, adresse, agilité, force, intelligence, etc...) à 31 alors que le seuil normal est 18. Avec, vous pouvez faire des ninjas niveau 999. C'est indestructible, imbattable, et WERDNA n'y résiste pas. Ne m'accusez pas de publicité : je n'ai jamais dit que vous deviez l'acheter...



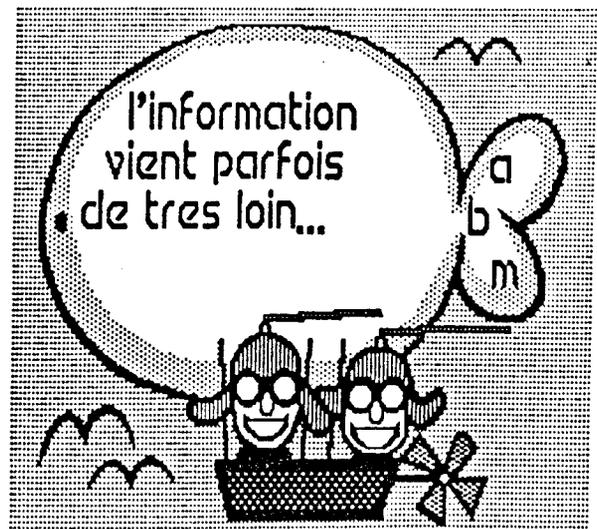
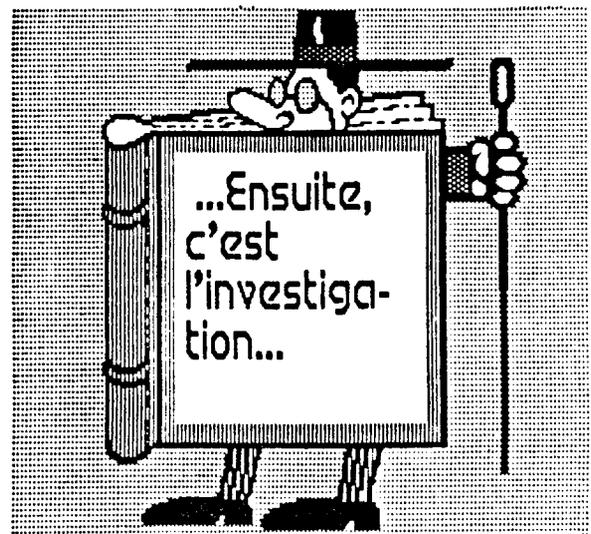
G. LAURENT & B. LALANE

(liste des sorts dans le prochain numéro.)

**LA GRANDE FETE DU 22  
DECEMBRE**

**30eme ANNIVERSAIRE DE LA  
PUCE  
30eme Numero des A.B.M**

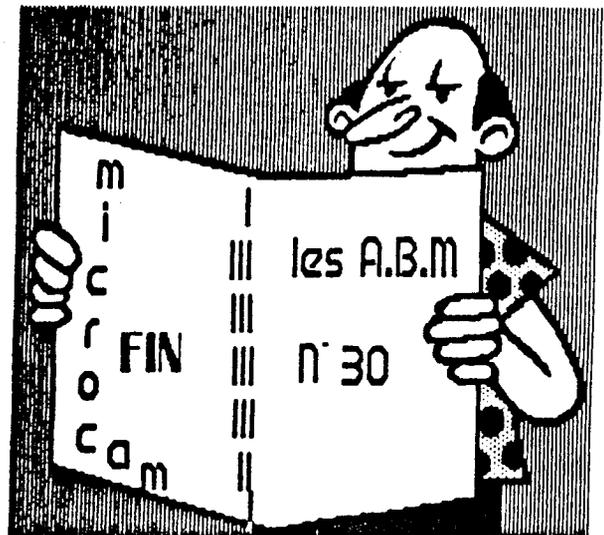
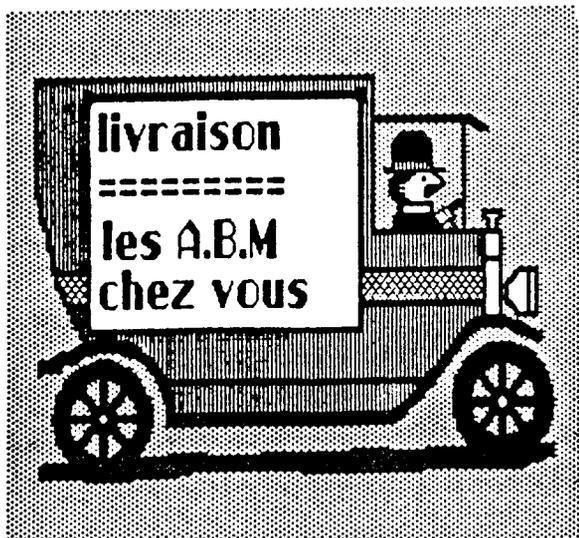
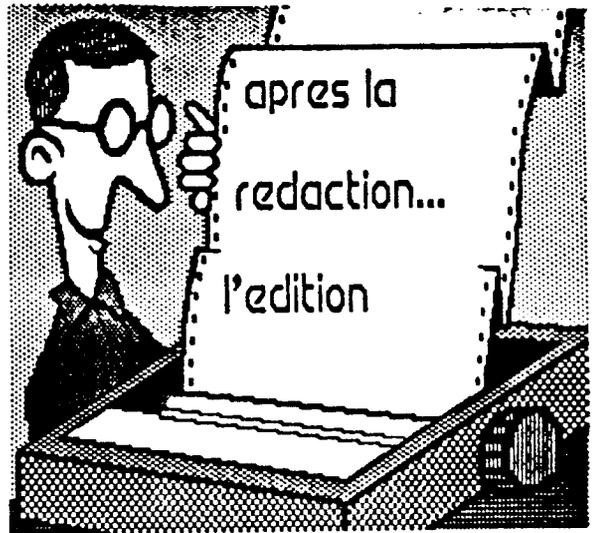
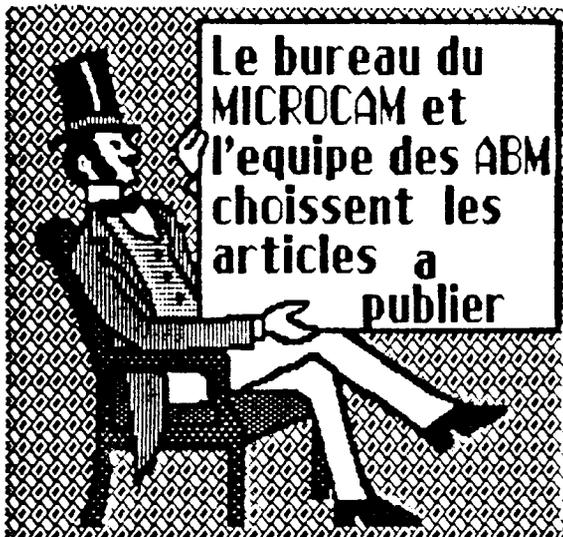
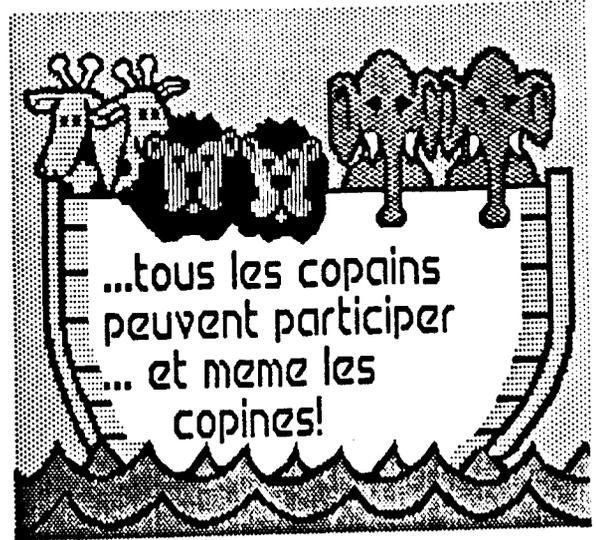
Lors de la rencontre du 22 décembre dernier consacré au 30ème numéro des "Aventuriers du Bout du Monde", beaucoup d'adhérents ont apprécié les commentaires sur la façon dont était réalisé le journal du MICROCAM. Afin que les absents ne soient pas trop déçus de n'être pas venus, nous publions quelques affichettes qui avaient été faites pour la circonstance avec le logiciel Beagle Screen de Beagle Bros (marque déposée). La P.A.O c'est pour bientôt!!!



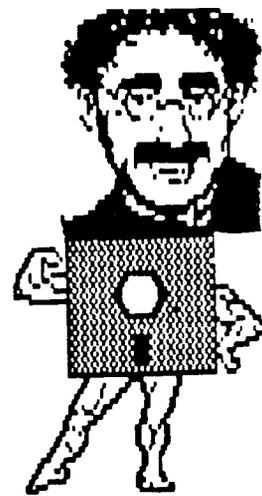
# LA GRANDE FETE DU 22 DECEMBRE

30eme ANNIVERSAIRE DE LA PUCE

30eme Numero des A.B.M



# LES PERIPETIES DE MR. DUNEUF



A l'origine était l'ordinateur personnel à cassettes. Horrible, lent, pas fiable. Au plaisir de la rencontre avec cette appareil mystérieux et plutôt doué, se substituait la peur de l'erreur, la crainte de la faille, l'attente anxieuse du résultat escompté, le traumatisme du fichier perdu, la névrose de la recherche veine, l'angoisse des parasites, l'asthénie. Et puis, à part quelques lignes de programme en BASIC, dont le résultat aurait fait valir un enfant de 4 ans, que pouvait on faire? Des jeux qui finissaient rapidement par lasser d'autant plus que le temps de chargement était incontrôlable. Vous qui avez pratiqué cette configuration d'autant, vous qui avez maudit votre lecteur de cassettes, vous qui avez jetté votre premier ordinateur au placard en jurant au grand dieu qu'on ne vous y reprendrez plus, vous mes frères de galère, qu'elle ne fut pas votre joie devant l'apparition de la miraculeuse disquette et des sacro-saints logiciels de bureautique. Enfin, on pouvait faire un calcul plus rapidement qu'à la main; on pouvait écrire un texte, le modifier, l'imprimer sous différentes formes; on pouvait stocker des fiches, les modifier, les restituer etc... et les quelques instructions à fournir restaient compréhensibles et efficaces. Progressivement sont arrivés les logiciels "intégrés" et les nouveaux concepts de "fenêtre", d'"icône", de "souris", de "menu déroulant". Un utilisateur normalement constitué avait enfin accès à un outil qui facilitait la vie plutôt que de la perturber! Allant toujours plus loin, le novice s'est vu confronté à l'accélération des nouveautés. Mon voisin monsieur Duneuf qui m'évoquait ces temps héroïques n'a-t-il pas commencé par l'achat d'un Sinclair à cassettes qu'il s'empressa de vendre pour acheter un T07 de chez Thomson pour, disait-il "être à la page avec

l'école". Son fils l'a utilisé 3 fois et puis il trouvait ça trop contraignant, sans intérêt. Bref Monsieur Duneuf dû acheter un lecteur de disquettes. Quelques mois plus tard il décida d'acheter l'Apple dont il rêvait depuis longtemps et de se mettre à la programmation. Bien vite découragé, il entrepris d'utiliser des logiciels "tout fait" car après plusieurs semaines à travailler jour et nuit, coupé de la vie de famille et presque de la vie tout court puisqu'il en oubliait de manger et de dormir, il constata les prouesses de son oeuvre: mettre au pluriel les noms dont le pluriel se termine pas un "s": aussi inutile qu'inutilisable, puisque si l'on écrivait au singulier "cheval", le programme répondait "pluriel= chevaux"! . Par contre avec les logiciels, après un apprentissage de quelques semaines, tout allait pour le mieux, mais Monsieur Duneuf n'avait pas d'imprimante correcte. Compte tenu du prix de ce périphérique, il décida d'acheter la nouvelle promotion d'Amstrad. Il revendit donc son Apple. Mais voilà, ses relations étaient équipées de matériel "PéCé", si bien que 4 mois plus tard Monsieur Duneuf se retrouvait à faire acte de commerce pour acquérir le nouveau "clone" venu de Corée. Là au moins, plus de problème. Un vrai 16 Bits, compatible, avec carte WXC et le MS/DOS... le nec plus ultra. Mais voilà, 1 lecteur de disquette, c'est pas suffisant; le logiciel étant mis où mettre la disquette des fichiers personnels? Un deuxième lecteur s'imposait! Et puis, la couleur c'est pas mal... un petit budget complémentaire en viendra à bout.

# Les péripéties de Duneuf.



Monsieur Duneuf rencontra alors son collègue de travail monsieur Newlook d'origine américaine qui lui vendit le MacIntosh "ésse-eu" avec disque dur, souris, logiciels sympa, bref tout un bureau dans l'espace d'un dictionnaire petit Robert. C'est vrai se dit Duneuf, Newlook à raison, je suis en train de perdre mon temps à apprendre les "1000 combinaisons d'outils faciles" qui me rendent la vie impossible, alors que tout cela existe en synthèse sur un superbe petit appareil. Deux mois plus tard Duneuf "craquait" et ramenait chez lui le rêve de sa vie (ou du moins des 3 derniers mois de sa vie). Chouette, superbe, magnifique,.... il ne tarissait pas d'éloges. Maintenant, lorsqu'il met en route sa machine, il attends un moment "cra", "creu", "cra"... le menu arrive. Un vrai menu international, en anglais, avec des choix dont on n'imaginerait même pas l'existence. Un coup de souris à droite, puis en bas, légèrement à gauche... il clique, et "cra", "creu", "cra", "creu"... voilà apparaitre le menu de l'application qu'il a choisi. Un logiciel de traitement de texte qui nécessite 6 disquettes. Après avoir écrit un petit texte il va chercher une adresse stockée dans un logiciel de gestion de bases de données, qui ne comprend que 5 disquettes, "cra", "creu", "cra",... mais là "cra", une bombe s'allume en plein milieu de l'écran!!!!??? ...Monsieur du neuf est furieux. Il connaissait bien son logiciel "ouvert" qui permettait de faire n'importe quoi... c'est d'ailleurs pour cela qu'il s'est "planté" lamentablement: il ne sait même plus comment il a construit sa base de données. "J'ai fait des liens" dit-il. A croire que les liens ont cassés! Je ne vous dirais pas combien de temps il passa à essayé de comprendre pourquoi cela n'avait pas fonctionné. Ce dont je suis sûr c'est qu'il ne le su jamais.

Après cet épisode déconcertant, monsieur Duneuf a vu dans un magazine, que l'on ne pouvait plus vivre aujourd'hui sans un Mac II. Il se renseigne sur les possibilités, les tarifs et le voilà en mal de patience prêt à tout oublier du passé et à aller acheter un "nouvel" ordinateur personnel.

Je ne vous dirais pas non plus les péripéties qu'il eu avec ses imprimantes ou avec ses liaisons télécom' qui chaque jour devaient le rapprocher du monde entier, mais il ne pu jamais dépasser consultation du minitel... qui d'ailleurs lui causa bien des déboires car souvent il allait plus vite à chercher dans l'annuaire papier...

Le temps a passé, et depuis monsieur Duneuf sait que les utilisations qu'il fait de l'ordinateur sont limitées à quelques courriers, à la gestion de l'association dont il est le trésorier, à l'utilisation de quelques dessins et graphiques, et accessoirement à quelques jeux. Depuis, il possède un Apple qu'il a racheté d'occasion à monsieur Toujourspluse. Il utilise simplement Appleworks qui lui convient parfaitement et va Microcam pour compéter ses utilisations! Il a découvert qu'il ne faut pas confondre moyen d'expression et moyen d'oppression.

Alphonse.

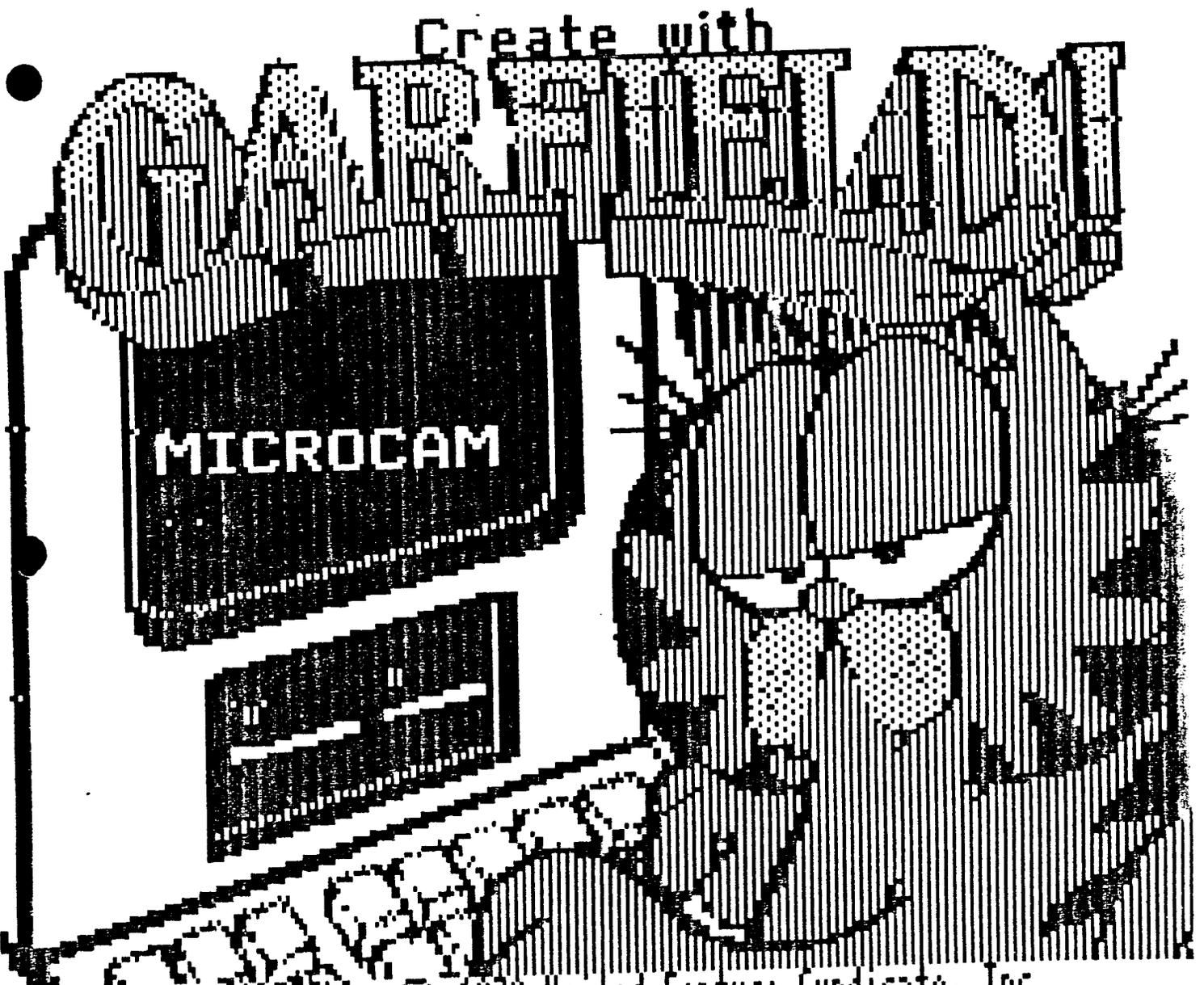


# Créer en toute liberté avec Garfield

Le logiciel "create with Garfield" permet de jouer avec les dessins de la célèbre bande dessinée. Après avoir chargé le logiciel, un mode d'emploi en 3 points s'affiche:

- 1- Choisir un décor (le fond du dessin), ((select a background))

- 2- Sélectionner et disposer les personnages et les légendes (les bulles). ((Select and place stick-ons for characters, props, and captions))
- 3- Imprimer le dessin ou le sauvegarder sur disquette. ((print your cartoon or save it to data disk)).



GARFIELD © 1978 United Feature Syndicate, Inc.  
GARFIELD Characters © 1978 United Feature Syndicate, Inc.  
by Ahead Designs Encinitas, CA

Pour faire cela un menu est disponible en appuyant sur la lettre "C" pour "C"ontinuer. Les options de ce menu sont au nombre de huit; et l'astérisque (\*) mentionne celle qui sera activée par appui de la touche de validation (Return). Le déplacement de l'astérisque se fait par la touche barre d'espace (ou avec les flèches). Le retour au menu précédent s'obtient avec les touches simultanées CTRL C (control C).

SEE PICTURE permet la visualisation de l'image actuelle.

GET BACKGROUND permet de sélectionner un décor. On dispose de 7 possibilités:

Plain white= fonds blanc (absence de décor!)

Room= représente 2 murs d'une pièce

Table= il suffit de s'y mettre!

Line= trait horizontal pouvant visualiser le bord d'une route, d'un pré, d'une rivière etc...

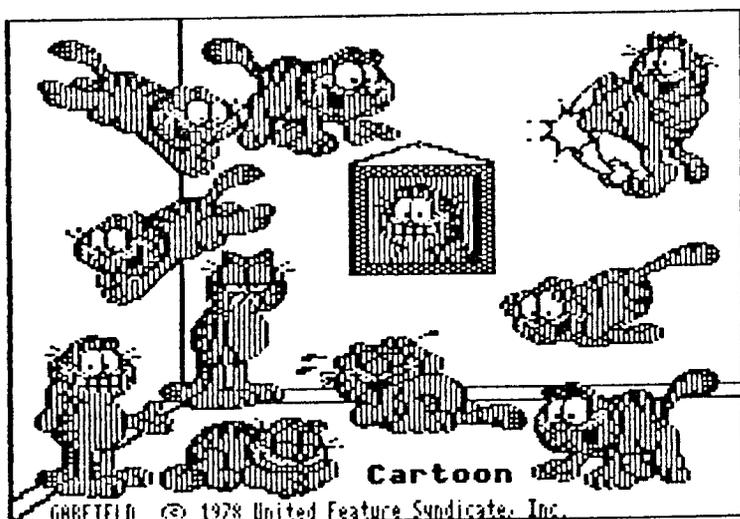
Tree= un magnifique arbre

Fence= une palissade avec 2 poubelles par un soleil couchant

Label outline= à voir

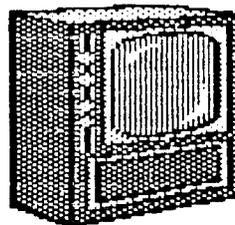
CREATE!MENU est la commande de retour au menu précédent (même rôle que CTRL C)

Dans un premier temps, il faut choisir un décor. L'option GET BACKGROUND envoie sur un sous menu où il y a lieu de sélectionner l'un des 7 décors disponibles. Ensuite on sélectionne un ou des personnage(s) avec l'option suivante:



Quelques positions de Garfield dans la pièce (Background= room)

**GARFIELD**



C'EST MOI!

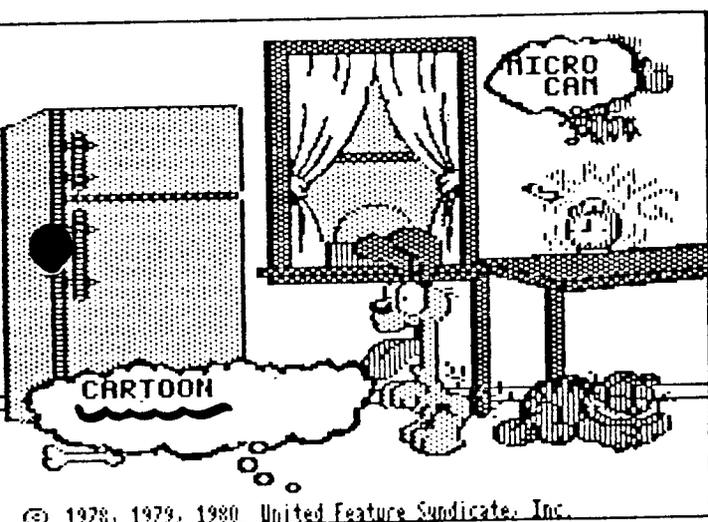
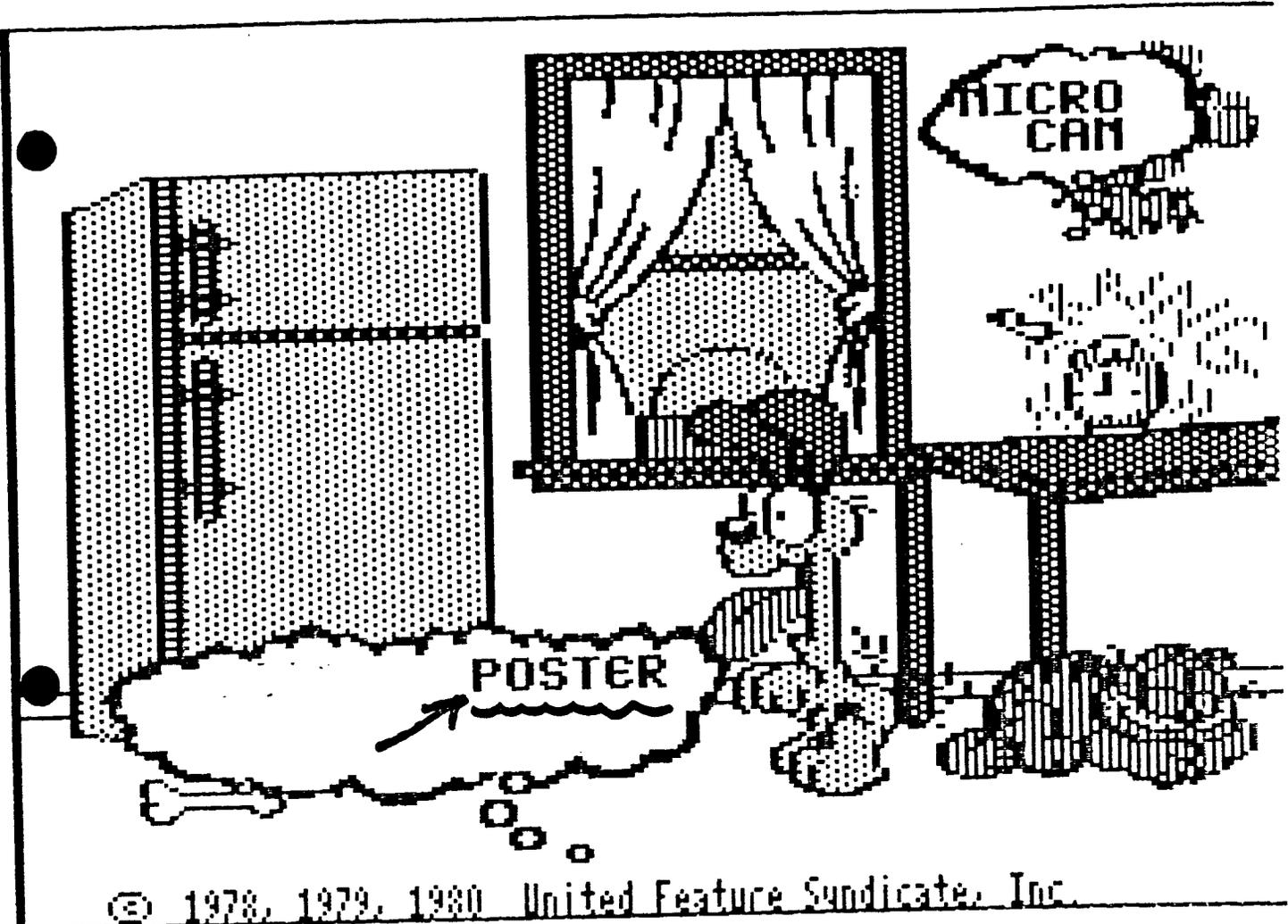
Write-caption

GARFIELD © 1978 United Feature Syndicate, Inc.

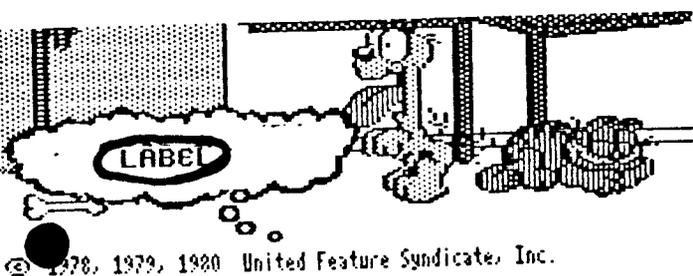
**Garfield (Stick-ons= Garfield) devant la télé et son nom (Props) sur fonds blanc (Background= white) avec une bulle où l'on a inscrit "c'est moi" (Write-caption). Imprimé en "Cartoon".**

GET STICK-ONS permet de sélectionner les personnages de son choix: Garfield, Odie (le chien), Jon, des amis "Friends" (chat, ourson); mais aussi des objets "PROPS" (télé, frigo, fenêtre, hamburger, os, etc...) et des "bulles" ou légendes "QUOTES" et "WRITE CAPTIONS". Les premières sont pré-écrites... en anglais "of course", les secondes sont vierges. Chaque personnage est disponible en plusieurs positions. Lorsqu'on a choisi un personnage, pour faire défiler les positions, il suffit d'appuyer sur la barre d'espace. Après validation de la position souhaitée, il reste à placer le personnage sur le décor en utilisant les touches I (haut) M (bas), J (gauche), K (droite); ensuite on valide (return) et le personnage est placé définitivement.

En procédant pareil pour les autres acteurs, on peut ensuite faire parler les personnages grâce aux légendes "WRITE CAPTION" et "QUOTES". A ce niveau, on sélectionne sa légende, on la déplace sur l'écran comme les personnages (I,J,K,M), on valide la position définitive. Le cas échéant on écrit son texte. Voilà le dessin créé, reste à l'imprimer en revenant au menu initial (CREATE!MENU ou CTRL C) et en retenant l'option "CARTOON PRINTER".



"Print label" est à utiliser avec l'option "label outline" du menu "get BACKGROUND"; seule la partie basse de l'écran est imprimée. L'option "print POSTER" édite le dessin à la verticale.



## Options d'édition

**CARTOON PRINTER:** impression du dessin.  
Brancher l'imprimante. Sélectionner le type de sorties souhaité: Cartoon, Poster ou Label. (On peut aussi rappeler un dessin sauvegardé sur disquette). Le tour est joué.

**DATA DISK:** sauvegarde du dessin sur disquette.

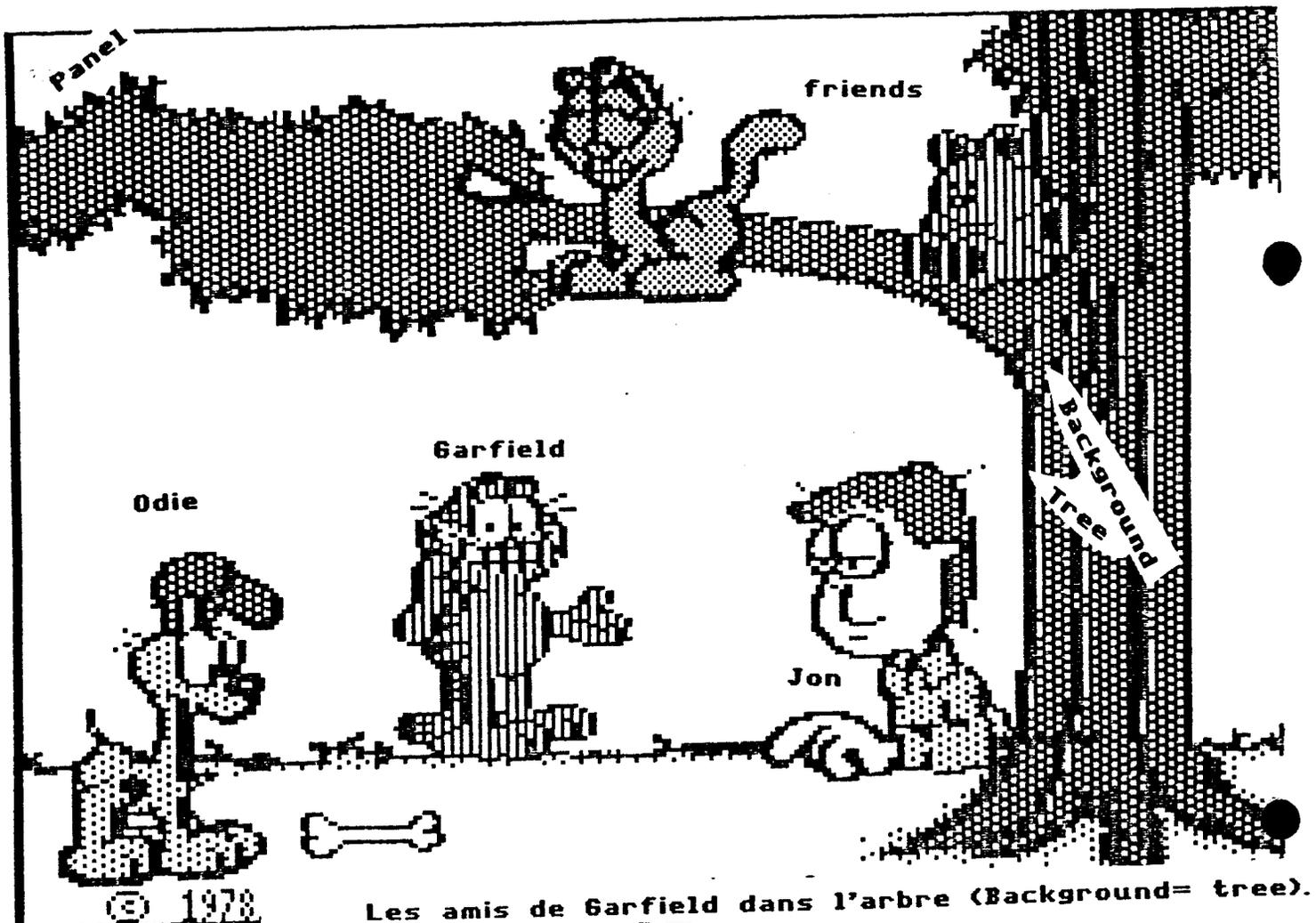
Préparer une disquette vierge. Utiliser l'option "INITIALISE A DATADISK" pour initialiser la disquette lors de la première utilisation. Ensuite retenir "SAVE THE CURRENT CARTOON" (sauvegarde du dessin en cours). Il est alors présenté une liste de nombres qui correspondront chacun à un dessin sauvé. On demande le nombre retenu (utiliser les nombres dans l'ordre chronologique) "number" et le nom que l'on souhaite donner à ce dessin "NAME?". Un petit contrôle soumet la question de confiance: "are you sure? Yes or No". Si l'on répond "Y" pour Oui l'image est sauvegardée; sinon... non!  
Les autres options permettent la gestion du disque:

- Load a cartoon: charger un dessin
- Delete a cartoon: effacer un dessin.



**ERASE STICK-ONS:** permet d'effacer des parties du dessin en cours de création. Il s'agit de définir un rectangle d'effacement (taille de la gomme) parmi une série de rectangle que l'on obtient par la touche barre d'espace. On place le rectangle sur la partie à effacer et on valide avec "return". Seule la partie incluse dans le rectangle est effacée; et le décor n'est pas affecté. Si le dessin n'est pas trop élaboré, il est préférable de recommencer une composition plutôt que d'utiliser cette option difficile à gérer.

Maintenant laissez aller votre imagination et créez avec "GARFIELD"!



Les amis de Garfield dans l'arbre (Background= tree).

# La fourmi et la cigale

AppleWorks logiciel intégré.

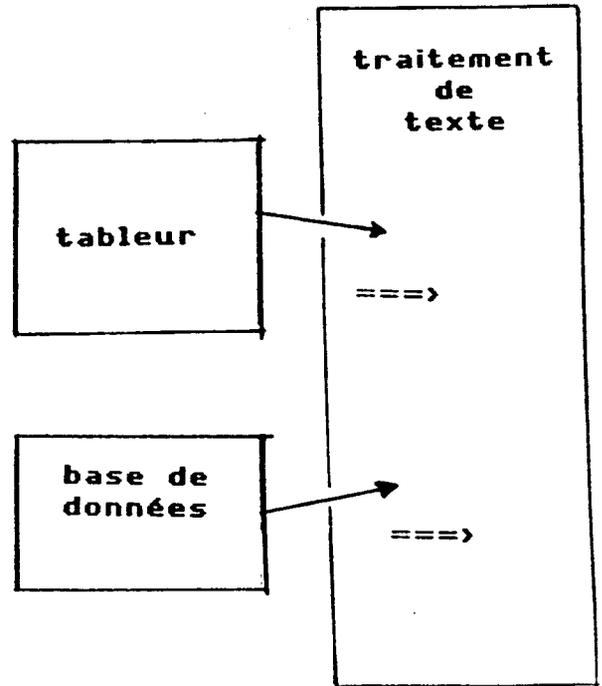
Comment utiliser un tableur ou une base de données dans un traitement de texte sans sortir du logiciel.

Pour utiliser les fonctions d'intégration d'AppleWorks, il faut utiliser la fonction "pomme-P" pour copier (imprimer) le document d'origine (un tableau, ou des enregistrements de la base de données) dans le "presse papiers". Ensuite, une fois dans le traitement de texte, on rappelle les documents du presse papiers par la commande de copie "pomme c".

Pour illustrer cela prenons un exemple de petit calcul à intégrer dans une lettre ainsi qu'une liste de personnes à extraire d'une base de données.

Il ne s'agit pas ici de construire un tableur ou une base de données; on suppose que l'utilisateur connaît ces fonctions.

Voici la lettre que la Cigale souhaite envoyer à la fourmi.



Madame la fourmi,

Vous m'avez dit d'aller danser et je vous en remercie car depuis j'ai fait carrière et je m'amuse en gagnant beaucoup d'argent. Pensez donc, depuis l'hiver lugubre où vous m'avez refusé quelque grain pour subsister jusqu'à la saison nouvelle, il s'est écoulé des années. J'ai placé l'argent que je n'arrivais pas à manger et avec un rendement de 5% chaque année, voila l'état de mes avoirs:

====> intégration d'un tableur de calcul de taux actuariel.

Vous devez être fort dépourvue de la hausse de mes revenus. Comme je suis prêteuse, fol d'animal, j'ai décidé de faire profiter quelques personnes de ma réussite et voici la liste des bénéficiaires, tous étant de petite taille:

====> intégration d'une liste d'individus issus d'une base de données.

Vous bossiez? j'en suis fort aise. Eh bien! dansez maintenant.

La cigale

Le tableur se présente ainsi:

Fichier: ABMtranfertab                      REVUE/AJOUT/MODIF.                      Esc: menu

=====A=====B=====C=====D=====E=====F=====G=====

1!								
2!Périodes	1	2	3	4	5			
3!								
4!Capital à 0,05	45	+C4*(1+B4+D4*(1+B4+E4*(1+B4+F4*(1+B4						
5!								
6!intérêts		+C4*B4	+D4*B4	+E4*B4	+F4*B4			
7!								
8!CUMUL int.		+C8+D6	+D8+E6	+E8+F6	+F8+G6			
9!								

formules

Fichier: ABMtranfertab                      REVUE/AJOUT/MODIF.                      Esc: Menu

=====A=====B=====C=====D=====E=====F=====G=====

1!							
2!Périodes		1	2	3	4	5	
3!							
4!Capital à 5,00%		F 45	F 47	F 50	F 52	F 55	
5!							
6!intérêts			F 2	F 2	F 2	F 3	
7!							
8!CUMUL int.			F 2	F 5	F 7	F 10	
9!							
10!							
11!							

données

Il faut se placer dans le tableur. Lorsque la partie du tableau à utiliser dans la lettre est au point, l'option "pomme p" permet de sortir la partie convenu dans un fichier "presse papier" récupérable dans le traitement de texte.

**ATTENTION:** il n'est pas possible de copier directement des informations du tableur dans le traitement de texte. Le propre d'AppleWorks est d'utiliser un support appelé "presse-papiers" pour permettre la liaison entre les différents modules du logiciel.

Les données sélectionnées ont 72 caractères en largeur.

Les Options Imprimante autorisent 80 caractères par ligne.

Sur quoi voulez-vous imprimer le rapport?

1. ImageWriter
2. IWCOOLEUR
- ③ Presse-papiers (pour le Traitement de Texte)
4. Fichier texte (ASCII) sur disque
5. Fichier DIF (TM) sur disque

Fichier: ABMtranfertab

IMPRIMER

Esc: Revue/A.

A la question "sur quoi voulez-vous imprimer le rapport", vous choisissez l'option "presse papiers". Vous pouvez indiquer une date.

Le rapport est maintenant sur le presse-papiers et peut être déplacé ou copié sur des documents de Traitement de Texte.

Vous pouvez revenir dans le traitement de texte et positionner le curseur à l'emplacement souhaité pour faire la copie des informations du tableur.

A ce niveau l'option copie "pomme C" permet de choisir "du presse papiers"... et voilà, l'information est là. Une entête mentionne le fichier d'origine et un numéro de page, ainsi que la date si vous avez indiqué.

Vous pouvez modifier les informations ou la présentation avec les commandes classiques du traitement de texte.

**ATTENTION:** le "presse papiers" ne peut contenir qu'une information à la fois. Il faut donc copier les données 'tableur' sur le traitement de texte avant de transférer les informations de la base de données sur le "presse papiers".

Menu Principal

1. Ajouter des fichiers sur le Bureau  
--> Travailler sur un des fichiers du .
3. Sauver des fi ! Index du Bureau
4. Effacer des f ! 1. ABMtransfertAWK  
! 2. ABMtranfertab
5. Autres Activi !
6. Quitter

retour au

traitement de texte

ch: ABMtransfertAWK

COPIE

Madame la fourmi,

Vous m'avez dit d'aller danser et je vous remercie car depuis j'ai fait carrière et je m'an. gagnant beaucoup d'argent. Pensez donc, depuis l'h. lugubre où vous m'avez refusé quelque grain pour su jusqu'à la saison nouvelle, il s'est écoulé des an J'ai placé l'argent que je n'arrivais pas à manger un rendement de 5% chaque année, voila l'état de m

positionnement du

curseur

====> curseur intégration d'un tableur de calcul de taux à

Vous devez être fort dépourvue de la hausse de mes Comme je suis prêteuse, foi d'animal, j'ai décidé d profiter quelques personnes de ma réussite et voici des bénéficiaires, tous étant de petite taille:

op: Interne Sur presse-papiers Du presse-papiers

Fichier: ABMtransfertAWK

REVUE/AJOUT/MODIF.

Madame la fourmi,

Vous m'avez dit d'aller danser et je vous e remercie car depuis j'ai fait carrière et je m'amus gagnant beaucoup d'argent. Pensez donc, depuis l'h lugubre où vous m'avez refusé quelque grain pour s jusqu'à la saison nouvelle, il s'est écoulé des J'ai placé l'argent que je n'arrivais pas à manger un rendement de 5% chaque année, voila l'état de me

copie du presse papiers contenant le tableur

====> Fichier: ABMtranfertab  
Page 1

Périodes		1	2	3	
5					
Capital à F 55	5,00%	F 45	F 47	F 50	F
intérêts			F 2	F 2	F .

La base de données est la suivante:

Fichier: ABMtransferBDD

REVUE/AJOUT/MO.

Sélection: Toutes les fiches

NOM	TAILLE	AGE	CL.
PUCE	PETIT	1	N
COCCINELLE	PETIT	2	
ELEPHANT	GEANT	11	
BALEINE	GEANT	12	
ESCARGOT	MOYEN	4	
LION	GROS	9	
PAPILLON	MOYEN	2	
CORTUE	MOYEN	3	
PRENOUILLE	MOYEN	5	
POUSSIN	MOYEN	1	
MOUSTIQUE	PETIT	2	
SCARABEE	PETIT	4	

selection

Fichier: ABMtransferBDD

REVUE/AJOUT/MODIF.

Sélection: TAILLE est égal à PETIT

NOM	TAILLE	AGE	CC
PUCE	PETIT	1	N
COCCINELLE	PETIT	2	
MOUSTIQUE	PETIT	2	
SCARABEE	PETIT	4	N

Tapez une information ou option à

Fichier: ABMtransferBDD

Rapport: FOURMI

Sélection: TAILLE est égal à PETIT

FORMAT RAPPORT

Avec la base de données, c'est la même procédure:

- se placer dans la base,
- faire sa sélection,
- définir le format rapport souhaité,
- utiliser "pomme P" puis l'option "presse-papiers",
- mentionner éventuellement la date,

NOM

TAILLE

-----Chaque fiche imprimera 1 lignes-----

Fichier: ABMtransferBDD

Rapport: FOURMI

Sélection: TAILLE est égal à PETIT

IMPRIMER RAPPORT

Esc: Format Rapport

=====  
Sur quoi voulez-vous imprimer le rapport?

1. ImageWriter
2. IWCOULEUR
3. L'écran
- ④ Le presse-papiers (pour le Traitement de Texte)
5. Un fichier Texte (ASCII) sur disque
6. Un fichier DIF (TM) sur disque

-----  
Tapez un nombre ou utilisez les flèches. Pressez Return

1003K Libres

Le rapport est maintenant sur le presse-papiers, et peut être déplacé ou copié dans des documents du Traitement de Texte.

- revenir dans le traitement de texte,
- positionner le curseur,
- faire la copie "pomme C" du "presse papiers",
- aménager éventuellement la présentation.

: Lecteur interne

MENU PRINCIPAL

Menu Principal

1. Ajouter des fichiers sur le Bureau

--> Travailler su

Index du Bureau

3. Sauver des fi

1

ABMtransfertAWK TT

4. Effacer des f

2. ABMtranfertab T

5. Autres Activi

3. ABMtransferBDD BD

6. Quitter

un nombre ou utiliser les flèches. P  
er: ABMtransfertAWK REVUE/AJOUT  
!====!====!====!====!====!====!====!====!====!

Capital à 5,00% F 45 F 47  
 intérêt F 2  
 CUMUL int. F 2

Vous devez être fort dépourvue de la  
Comme je suis prêteuse, foi d'animal,  
profiter quelques personnes de ma réussite  
des bénéficiaires, tous étant de petite

pez une information ou option à Ligne 5  
Fichier: ABMtransfertAWK REVUE/AJOUT/MODIF.  
====>Fichier:ABMtransferBDD

Page 1

Rapport: FOURMI  
Sélection: TAILLE est égal à PETIT

PUCE	PETIT
COCCINELLE	PETIT
MOUSTIQUE	PETIT

Vous devez être fort dépourvue de la hausse d  
Comme je suis prêteuse, foi d'animal, j'ai de  
profiter quelques personnes de ma réussite et  
des bénéficiaires, tous étant de petite taille:

====>	NOM	TAILLE
	PUCE	PETIT
	COCCINELLE	PETIT
	MOUSTIQUE	PETIT
	SCARABEE	PETIT

**mise en forme**

Vous bossiez? j'en suis fort aise. Eh bien! dansez maintenant.

La cigale

Il ne reste plus qu'à formater la lettre et à l'éditer. Voir pour cela le numéro 30 des A.B.M.

JF.PERCEVAULT

édition finale



Madame la fourmi,  
Vous m'avez dit d'aller danser et je vous en remercie car depuis j'ai fait carrière et je m'amuse en gagnant beaucoup d'argent. Pensez donc, depuis l'hiver lugubre où vous m'avez refusé quelque grain pour subsister jusqu'à la saison nouvelle, il s'est écoulé des années. J'ai placé l'argent que je n'arrivais pas à manger et avec un rendement de 5% chaque année, voilà l'état de mes avoirs:

====>

Périodes	1	2	3	4	5
Capital à 5,00%	F 45	F 47	F 50	F 52	F 55
Intérêt		F 2	F 2	F 2	F 3
CUMUL int.		F 2	F 5	F 7	F 10

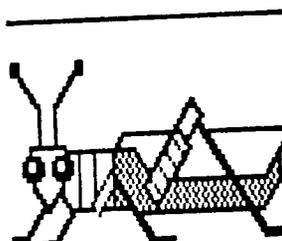
Vous devez être fort dépourvue de la hausse de mes revenus. Comme je suis prêteuse, foi d'animal, j'ai décidé de faire profiter quelques personnes de ma réussite et voici la liste des bénéficiaires, tous étant de petite taille:

=====>

NOM	TAILLE
PUCE	PETIT
COCCINELLE	PETIT
MOUSTIQUE	PETIT
SCARABEE	PETIT

Vous bossiez? j'en suis fort aise. Eh bien! dansez maintenant.

La cigale



# QUOI DE NEUF SOUS LE SOLEIL?

La rubrique des nouveautés de MICROCAM.

## Gamme Compatible PC.

*la bibliothèque:*

**PC Computing**, une revue de Ziff Communication Company, l'éditeur de *R+*. 330 pages pour les PCistes.

**Cles pour Multiplan 3**. Cet ouvrage, destiné aux utilisateurs des PC, donne la liste exhaustive des commandes et fonctions de Multiplan 3, toutes illustrées par des exemples et des conseils pratiques d'utilisation. Un chapitre est consacré aux macro instructions.

**PSI logiguide** - 243 pages - 210 F.

*Logiciels:*

**PC4**, 4 logiciels pour le PC. Un intégré peu cher (1100F) et simple d'utilisation, comprenant un traitement de texte, un tableur, un graphiseur et une base de données.

**Framework Premier**, le fameux intégré de chez Ashton Tate et commercialisé par La Commande Electronique (L.C.E. en abrégé).

## Gamme APPLE MACINTOSH:

*bibliothèque:*

**SUM Macintosh**, la nouvelle revue SUM consacrée entièrement au Macintosh.

**Mac User**, une imposante revue américaine de 370 pages.

**Mac Buyer's Guide**, un répertoire des logiciels américains disponibles sur le Mac.

**Prise en main de Dbase Mac**, pour évaluer le très célèbre gestionnaire de base de données.

**La PAO facile sur Macintosh**. Toute la micro édition sur Mac. Un guide qui répond à toutes les questions que l'on se pose avant et après l'achat d'un Mac pour la PAO (Publication Assistée par Ordinateur). Ce livre décrit les périphériques (scanners, écrans pleine page...) et conseille l'utilisateur en fonction de ses besoins réels.

**Marabout Service** - 346 pages - 39 F.

**L'indispensable pour le Macintosh**. Un manuel qui fait le point sur les ordinateurs de la famille Mac, sur les divers périphériques ainsi que sur les logiciels disponibles. Explique les menus et les fenêtres, les copies de dossiers. Indispensables si vous débutez sur le Mac.

**Marabout Service** - 320 pages - 39 F.

*Prise en main de Fullwrite*, un traitement de texte révolutionnaire pour écrire des articles accompagnés d'images.

*WinType*, de la société Grenobloise (comme son nom ne l'indique pas), pour apprendre à bien taper sur le Mac.

*Works*, un intégré signé Microsoft, comprenant le traitement de texte, le tableur, le grapheur et les modules de communications. La dernière acquisition de Microcam pour commencer une année révolutionnaire.

## Gamme APPLE 2:

### *bibliothèque:*

*APPLE 2GS Buyer's Guide*, tous les logiciels américains de l'APPLE 2GS, une fabuleuse machine quelque peu délaissée par APPLE FRANCE.

### *Logiciels:*

*WinType* version 2GS.

Y.R. CORNIL

## **Dates des prochaines réunions MICROCAM**

Par suite de contraintes professionnelles, les dates des prochaines réunions sont fixées comme suit:

- ==> **Lundi 30 janvier**
- ==> **Lundi 27 février**
- ==> **lundi 3 avril**
- ==> **lundi 22 mai**
- ==> **lundi 5 juin**

J'espère que vous pourrez être des nôtres au **10000** de **MICROCAM** de **10h à 10h30**.

**Pour ceux qui ne peuvent participer aux réunions, faites remonter vos remarques par écrit à JF.Percevault Sec MKG/STG/BEC 19, rue du Pre-Perche 35040 RENNES cedex 20258, ou laisser un message au local.**