

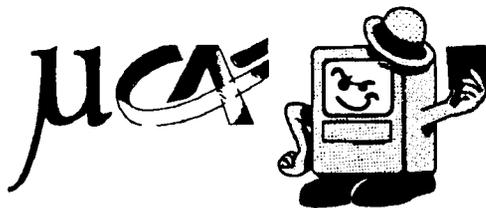
les ABM

Le journal des clubs Microcam
Une co-production
Microcam-Microcam 06

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE



NUMÉRO
50.1
Décembre
91



La 2^e AG
de
MICROCAM06

Le 3^e
campus
Apple

La saga
ABM

Un
coprocesseur
pour
le Mac LC

Parlez-vous
toujours
Turbo-
Pascal ?

CINQUANTIÈME
NUMÉRO DES ABM

50

CINQUANTIÈME NUMÉRO DES ABM

Les Aventuriers du Bout du Monde

Le journal des clubs Microcam,
clubs de micro-informatique
du Crédit Agricole.

© Copyright *Les ABM*
dépôt légal 641 Rennes
ISSN 0295-938

Microcam

19, rue du Pré-Perché
2025 X

35040 Rennes cedex

MICROCAM06

111, Avenue E. Dechame

B.P. 250

06708 Saint-Laurent-du-Var cedex

Directeur de la publication :

Yves-Roger Cornil

Rédacteur en chef, maquette :

Benoît Debelloir

Ont participé à ce numéro :

P. Braganti

Y.R. Cornil

Bertrand Lemenant

Jean-François Percevault

Xavier Pouyollon

Roger Renaud

Éric Rolland

ÉDITO

En cette fin d'année 1991, les clubs Microcam fêtent le numéro 50 des ABM mais aussi 10 ans d'existence, 10 ans de passion.

Qui aurait cru, il y a 10 ans, que la micro aurait le développement qu'elle connaît aujourd'hui ? A cette époque 2 constructeurs proposaient des micros ordinateurs, Commodore et Apple. De l'Apple 2+ au Macintosh, des jeux, du Basic, du traitement de texte avec Applewriter à la PAO, de l'impression matricielle au laser, les ABM ont suivi le marché. Applemaniaques mais pas sectaires, Microcam et les ABM se sont ouverts au monde IBM. Les murs tombent, Apple et IBM, les deux géants se rapprochent et préparent les machines de demain ... un interface à la Mac sur un moteur RISC IBM? On croit rêver.

En cette fin d'année, rêvons, c'est une période propice, mais dans 10 ans ce qui paraissait impossible, en micro informatique, sera réalisé.

En attendant, meilleurs voeux à tous et à toutes, et surtout une bonne santé; nous n'attendrons pas 10 ans pour nous revoir!

Y.R. CORNIL

Les Clubs Microcam en 1991 c'est...

250 adhérents à Rennes	=	la conquête l'ouest
150 adhérents à Nice	=	Mer, Montagne, Microcam
Une majorité de 35-44 ans	=	le bel âge
60% cadres & indépendants	=	les décideurs en ligne
70% possesseurs de micro	=	boulot, micro, dodo
Plus de 10 ans d'existence	=	l'expérience tranquille
50 numéros du journal	=	la communication facile
1 serveur dynamique	=	Allo m'entendez-vous?
Des Macs, des PC	=	du hard hétérogène
Les principaux logiciels	=	soft qui peut
Des partenaires de renom	=	le label de garantie
300 heures d'animation	=	la qualification progressive
1 local ouvert 24h/24	=	le luxe mérité
Plus de 15 abonnements	=	culture de l'acquit
Des événements	=	l'esprit de fête
Un budget réception	=	la convivialité ...

Voilà peut-être les raisons de notre succès... que nous souhaitons vous faire partager.

Clubs Microcam, source de créativité

50 numéros en l'espace de 7 ans, 7 numéros par année en moyenne, c'est plutôt productif pour une publication non professionnelle. 81 collaborateurs recensés depuis le 1^{er} numéro le 15 octobre 1984, un tirage actuel de 400 exemplaires, ce sont quelques chiffres du journal sérieux qui ne se prends pas (lui non plus) au sérieux.

En 1981, un petit groupe de salariés faisait le pari de créer un club de micro-informatique « pas comme les autres » orienté vers l'utilisateur final. Depuis, Microcam a su s'adapter et répondre concrètement aux divers besoins qui se sont exprimés. Les adhérents en ont fait leur club pour réaliser les projets qui leur tiennent à cœur. Chacun a compris qu'il s'agissait d'un espace de rencontre et d'apports réciproques. Chacun dispose d'un potentiel de connaissance et d'action utile pour la vie de l'association. Les objectifs de Microcam ont toujours été de faciliter l'accès aux technologies nouvelles par une approche pratique et concrète débouchant sur des résultats opérationnels. Dans un tel contexte, une part de choix est réservée à l'initiative personnelle. La micro-informatique est devenu un véritable outil de créativité et d'épanouissement. Pour s'en convaincre, il suffit de prendre l'exemple de ce journal créé et réalisé entièrement par des adhérents. Déjà 50 numéros auxquels s'ajoutent plus de 15 « rampes de lancement » et divers publications spécialisées, sans compter les versions bis de notre petit frère de Nice et le fameux (N°) 49.3 consacré à l'adoption du Système 7 réalisé par Yves-Roger Cornil.

Déjà 50 numéros !

Septembre 1984, David Cornil (le fils de son père), venait me trouver pour proposer une nouvelle création à Microcam... un journal ! Avec quelques amis bien éveillés sur le sujet de la micro tels que Bertrand Morin, Arnaud Ladagnous, Richard Druminy, Patrick Leconte, Yann Chevrel, David se lançait dans l'aventure des grands reporters. Le premier numéro était annoncé à grand renfort de publicité dans une feuille intitulée *Les Aventuriers du Bout du Monde* avec un sous titre « *Microcam devait le faire, il l'a fait !* » placardé au-dessus d'une

image laconique sur laquelle un monstre attaque un homme armé et où l'on aperçoit un panneau indiquant « *Red Alert* ». En conclusion, 2 phrases : « *Lisez-nous : nous vous aiderons* » et « *De plus amples renseignements à partir du 15 octobre 84...* » le tout sur papier de couleur jaune.

Imaginez la tête des adhérents habitués à leur *Lettre du Microcam*, recevant ce message mystérieux. Au jour J, sortait le premier numéro des *ABM*, 5 pages dont 4 consacrées aux jeux d'aventures. Le rédacteur-en-chef de l'époque écrivait dans l'édito « *Lorsqu'un nouveau journal paraît, la première question que l'on se pose, c'est de savoir ce qu'il apportera de plus. La rédaction et moi-même avons un but : déclancher des passions...* » Ce journal nous fit connaître les jeux d'aventure de « *Masquerade* » à « *Sherwood Forest* », en passant par « *Le monde de Dallas* » et « *La maison mytérieuse* ».

Depuis, les passions ont évoluées. Mais la passion est restée. Si parfois l'édition se fait attendre, à chaque fois la matière première est dense et le comité de lecture n'épargne ni sa peine ni son temps.

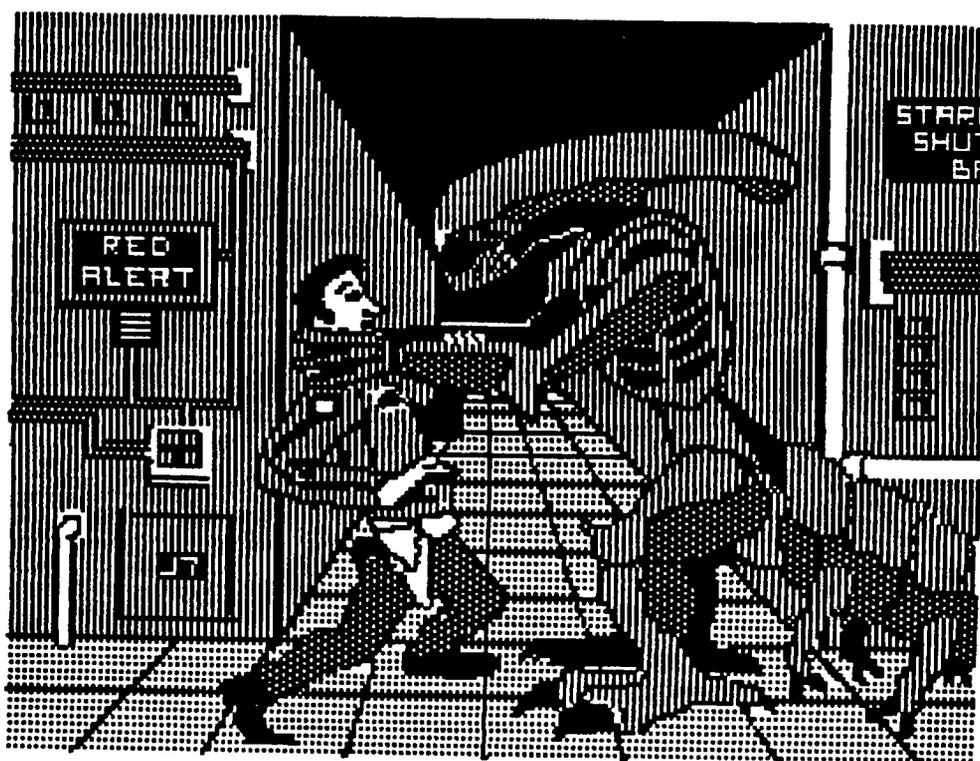
Depuis l'origine, ce sont plus de 50 reporters qui se sont exprimés dans les colonnes des *Aventuriers du Bout du Monde* et les rubriques ont connu des succès divers. Les 6 premiers numéros étaient sur papier jaune, alors que le numéro 18 avec couverture en couleur était un spécial Palais des Congrès où Microcam cotoyait l'Expomatique lors de la convention Mercure du groupe Crédit Agricole.

Depuis plusieurs mois, le relais à été pris par Bertrand Morin, puis récemment par Benoît Debelloir (premier prix du concours Microcam 91), aidé principalement de Bertrand Lemenant.



LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

LE MICROCAM DEVAIT LE FAIRE.
IL L'A FAIT !



LISEZ NOUS :
NOUS VOUS AIDERONS.

DE PLUS AMPLES RENSEIGNEMENTS
A PARTIR DU 15 OCTOBRE 84...

Affichette annonçant le lancement des Aventuriers du bout du monde

CE N'EST QU'UN DEBUT !

Lorsqu'un nouveau journal paraît, la première question que l'on se pose, c'est de savoir ce qu'il apportera de plus. La rédaction et moi-même avons un but: déclencher des passions. En effet l'origine de ce journal vient d'un manque d'informations sur les Jeux d'aventures, pour ceux qui connaissent pas le principe de ces jeux, je vais tenter de l'expliquer brièvement. Ces jeux sont de véritables romans dont le joueur est le héros et l'acteur principal. Vous communiquez vos instructions à l'ordinateur en frappant au clavier des phrases simples du type "open door", "get key". L'ordinateur analyse alors votre réponse et modifie la situation en conséquence : une nouvelle image apparaît à l'écran, la porte qui était fermée et à présent ouverte ou bien vous venez de tomber dans un piège diabolique et l'ordinateur vous annonce que vous êtes mort! Les genres sont aussi divers que pour le roman ou le cinéma : aventures de capes et d'épées, espionnage, policier, fantastique... Il y en a pour tous les goûts et tous les niveaux.

J'espère que ces quelques lignes vous donneront envie de faire un peu plus connaissance avec nos divers jeux d'aventures, et surtout ne partez pas avec des préjugés tels que "ces jeux c'est pas de mon âge, c'est pour les gamins". Les jeux d'aventures que nous avons sélectionnés pour vous, sont d'une rare complexité; c'est pour cette raison que nous avons besoin de tout le monde : jeunes et moins jeunes, afin de résoudre chaque énigme.

Un journal vit grâce et par ses lecteurs, nous espérons que vous pourrez trouver un guide valable dans les pages de cette publication. Dans ce numéro vous trouverez un court résumé des jeux sélectionnés, tels que : Masquerade, Sherwood forest, Critical mass et bien d'autres. Dans les prochains numéros un reporter attitré à chaque jeu fera une présentation plus approfondie du jeu (cartes, présentations des personnages ,énigmes), enfin lorsque vous aurez fait votre choix il est préférable de concentrer ses efforts sur un seul jeu pour des raisons évidentes d'efficacité) vos renseignements feront "tourner le journal". Il vous suffira de faire parvenir vos renseignements au journaliste qui couvre le jeu en question. Le journal ne sera qu'un intermédiaire rapprochant tous les aventuriers du bout du monde. N'oubliez pas : les aventuriers c'est vous. Ce journal vous est dédié.

Chaque journaliste est un aventurier compétent sur le jeu qu'il a décidé de traiter, n'hésitez pas à contacter Yann, Richard, Arnaud et les autres. Ils se feront un plaisir de vous communiquer leur passion et de vous initier à leur jeu favori.

Le sectarisme et l'intolérance n'étant pas de rigueur dans notre rédaction nous concevons parfaitement que malgré tous nos efforts, vous restiez~ toujours indifférent aux jeux d'aventures.

Aussi essayerons-nous dans les prochains mois d'élargir nos rubriques à différents programmes utilitaires : graphiques, traitement de texte, compta, gestion de fichiers. Nous espérons par cette innovation recueillir encore plus de lecteurs et contenter le maximum de notre lectorat. A cet égard n'oubliez pas de remplir le formulaire ci-joint, afin de recevoir chaque numéro gratuitement à votre bureau.

Branche mais pas survolté, "les aventuriers du bout du monde", c'est les News d'aujourd'hui.

David CORNIL

Cet article a été repris depuis un original du numéro 1 des ABM par l'intermédiaire du logiciel OMNIPAGE®. Les accents manquants sur l'original ont été ajoutés grâce au correcteur orthographique de PageMaker version 4.0, le tout sur Macintosh, Of Corse!

Les ABM ouverts à tous

Tout le monde peut écrire un article sur le thème de son choix (en liaison ou non avec la micro), à partir du moment où la réalisation est faite avec l'aide de nos machines favorites. N'a-t-on pas vu dans ces colonnes une histoire du sport dans l'ancienne Égypte ! et cette étrange recette du Ti punch ! La qualité des derniers numéros montre le progrès réalisés par une équipe, grâce à nos partenaires et un

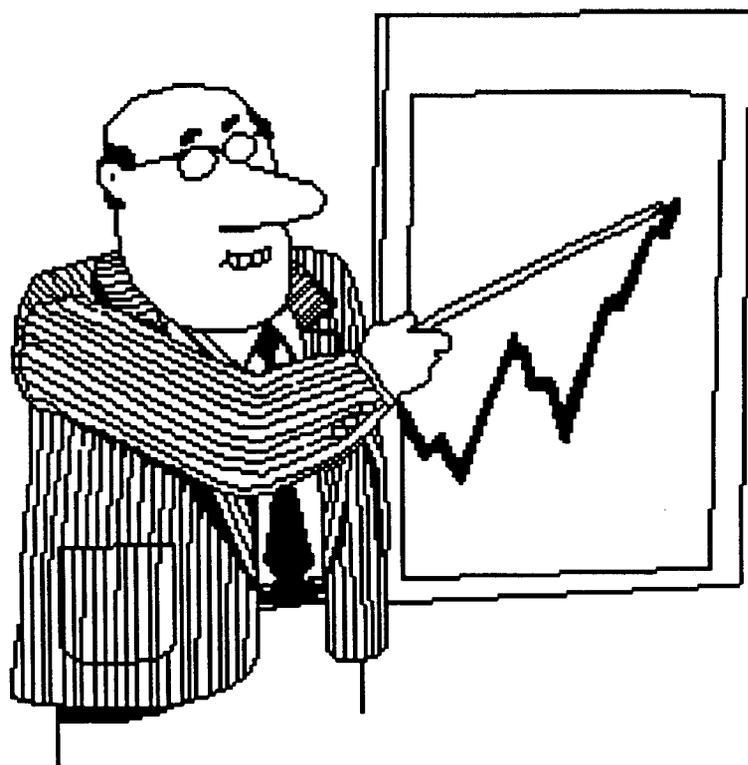
équipement efficace. Au passage, je tiens à remercier nos collègues de la reprographie ; M. Gaillard et Mme Baudet, à Rennes et Max Betti à Nice pour leur coup de main dans la duplication des journaux ainsi que l'équipe du service courrier qui permet à chacun de recevoir le message des Clubs Microcam.

Merci aussi à tous ces reporters de l'ombre que je souhaite mettre en lumière dans le cinquantième numéro.

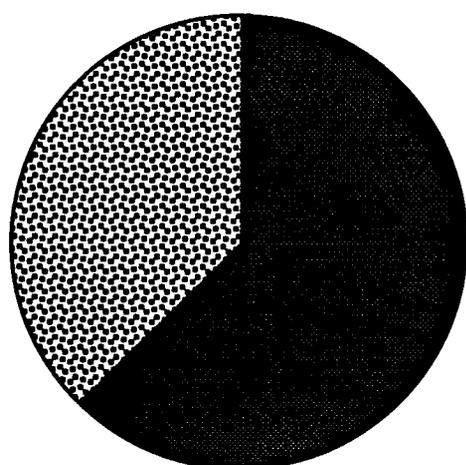
Jean-François Percevault

Nom	Prénom	Nombre de numéros	Nom	Prénom	Nombre de numéros
ALPHONSE		2	LAUVERGNIER	Gilbert	2
BECKER	Bernard	1	LECONTE	Patrick	8
BERUSWEILER	Benoît	1	LEGARREC	Gall	1
BESSIERES	Jacques	1	LEMENANT	Bertrand	4
BIANCHI	Jean-François	3	LOUCHE	Lucien	2
BOUGEARD	Emmanuel	5	LUQUET	Bernard	2
BOUR	Amandine	1	MACKOWIAK	Sarah	1
BOURREL	Jean-François	2	MAGUERESSE	Jean-François	1
CALOP	Jacques	1	MARC	Mari-line	1
CAPRA	Henri	1	MARQUIS	Daniel	1
CHASSIGNOL	Didier	1	MAZEAU	Françoise	2
CHEVREL	Yann	31	MEYNIEL	Michel	1
CONOTTE	Isabelle	3	MINAR	Yann	2
CORNIL	Yves-Roger	30	MONNIER	Auguste	1
CORNIL	David	13	MORIN	Bertrand	16
DEBELLOIR	Benoît	3	N'GUYEN	Franck	1
DECLORD	Ivan	2	NOËL	Nicky	1
DELANNOY	Pascal	1	PELOU	Erwan	1
DELORAINÉ	Philippe	1	PERCEVAULT	Jean-François	37
DRUMINY	Richard	3	PHILIPPEAUX	Pierre-Yves	1
DUTRON	Vincent	5	PIETTE	Alain	1
ÉMERAUD	Gilles	2	POINSOT	Karine	1
FELTER	Lucette	1	POUYOLLON	Xavier	3
FOUILLET	Gilles	1	QUEFFEULOU	Anne	1
FOURNIER		1	RICHER	Jean-Marc	4
GASTE	Yann	1	ROLLAND	Éric	3
GÉRARD	Pascal	1	SALLES	Christine	1
GUILLON	Véronique	2	SCHANG	Jérôme	1
HAUVESPRE	Jean-Louis	6	SCHRAEN	Dominique	1
HOGON	Yves	1	SOLÉ	Jean	1
HORNBERGER	Cynthia	1	TATIANA	Franck	1
JACOB	Yann	1	THOMAS	Denis	1
JACQUES	André	1	TRIPONNEY	Jacques	1
JEANJEAN	Luc	1	TURCAS	Jacques	1
JOUNENC	Georges	1	VALENTIN	Jacqueline	17
KLER	Dominique	1	VERNOT	Josiane	1
LADAGNOUS	Arnaud	8	VOGEL	Carine	1
LAFOSSE	Guy	1	WEGMULLER	Benjamin	1
LALANE	B.	4	WEISHAAR	Tom	2
LARVET	Philippe	1	ZIMMERMANN	Arnaud	1
LAURENT	G.	4			

MICROCAM06 en Graphiques

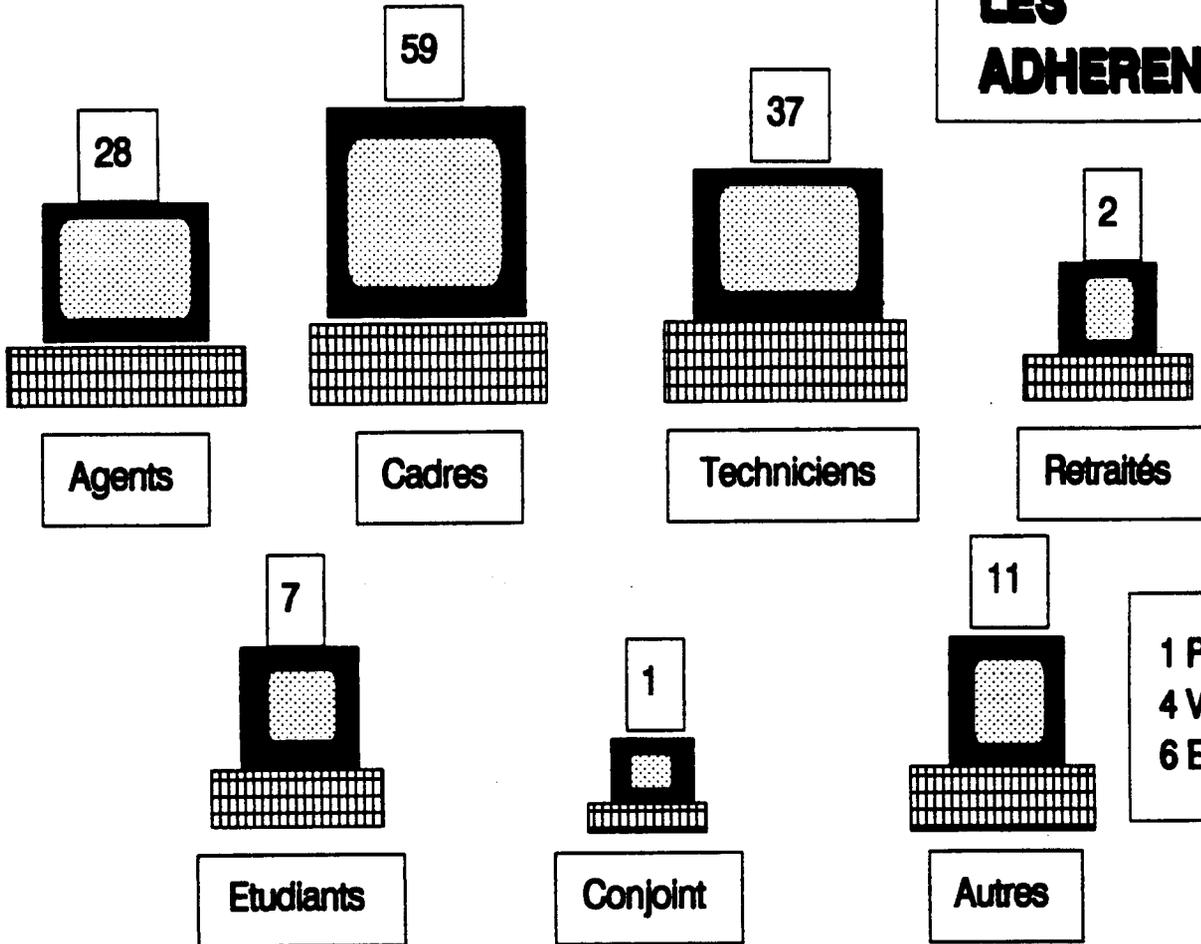


ont un micro

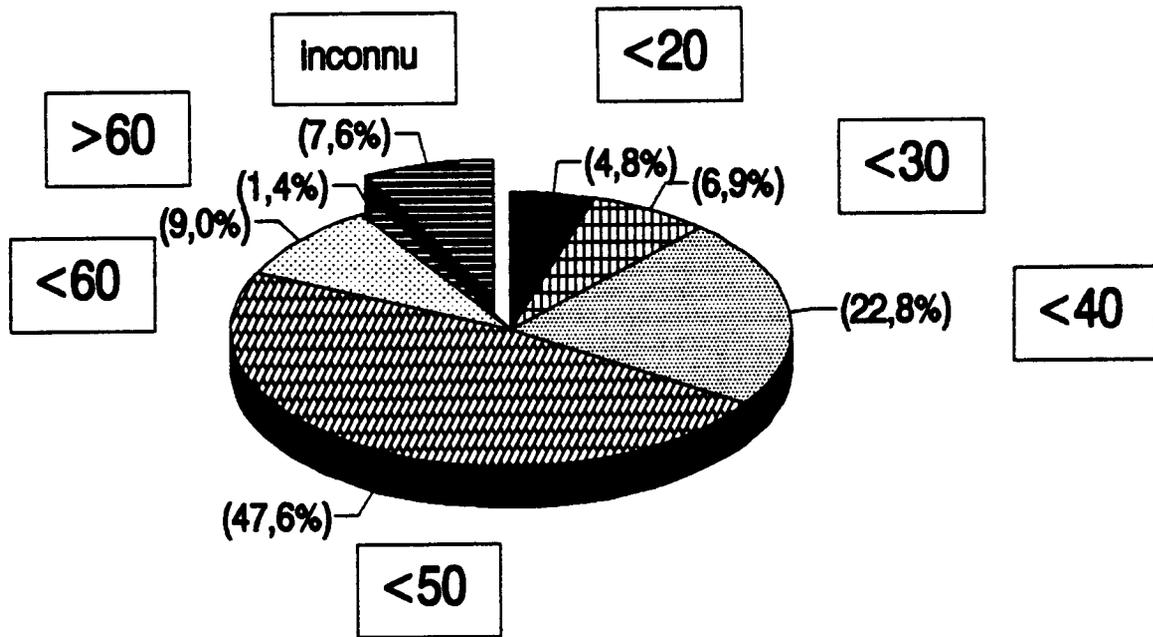


■	PC	62,6%
▨	Apple	37,4%

QUI SONT LES ADHERENTS ?



1 PME
4 VIP Exter
6 Exterieurs



UN CLUB

à prédominance

de CADR...AGENAIRE !

QUEL AGE ONT-ILS ?

ET SI L'ON INTRODUISAIT LE SEXE ?

FEMMES

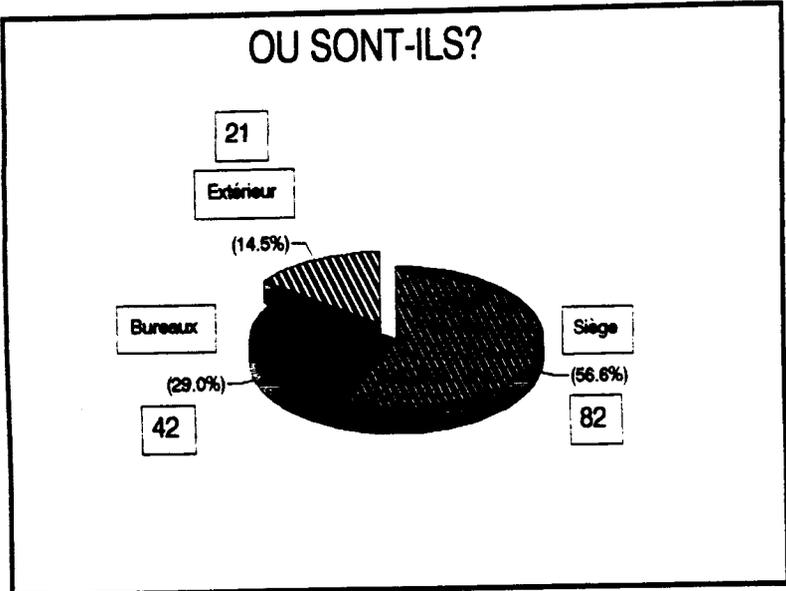
29

HOMMES

115

Et le 145^{ème} ?

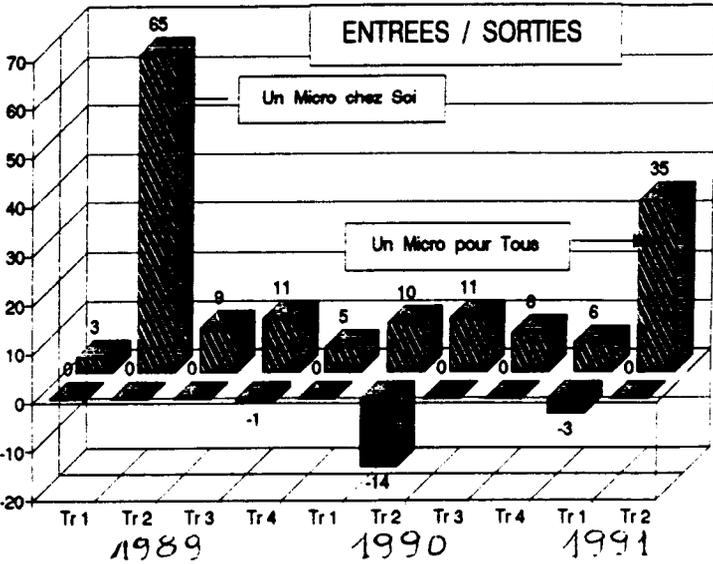
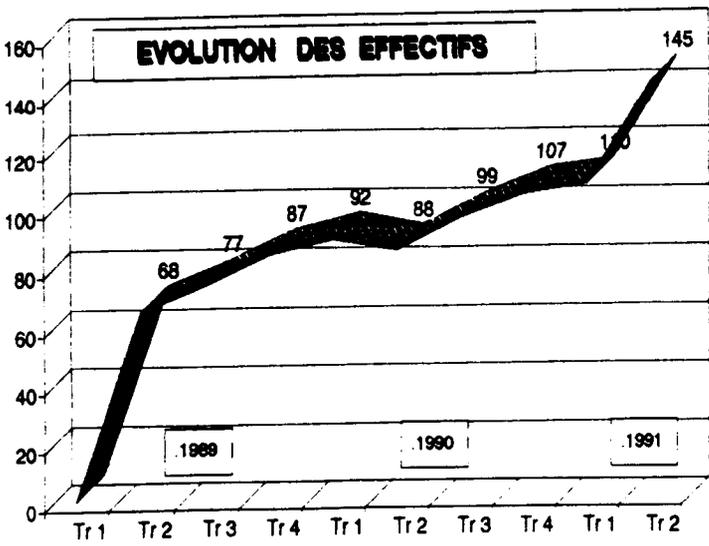
Une PERSONNE MORALE !



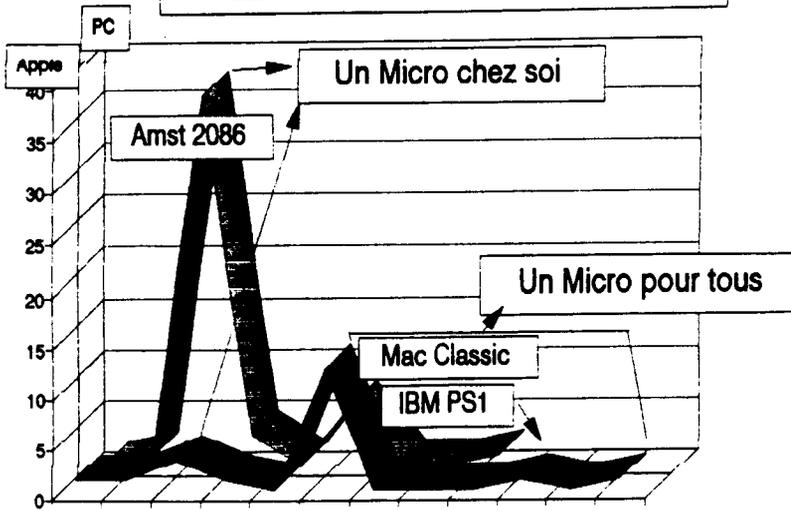
NAISSANCE

et VIE

d'UN CLUB

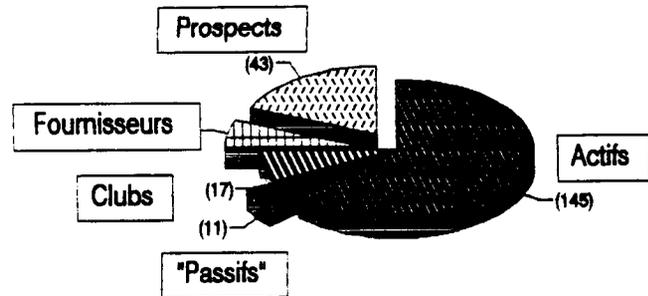


LES MATERIELS POSSEDES



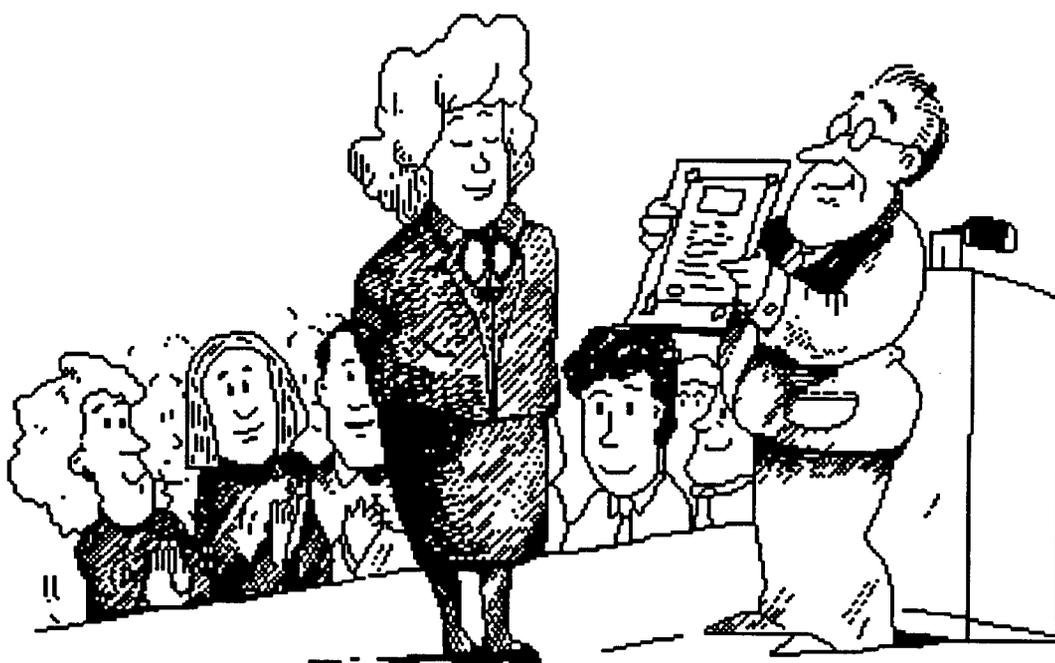
LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

Les Lecteurs



ça s'arrose !

Au Buffet, dans le hall !



RESULTAT DU CONCOURS

- 1er prix : **Jean Pierre PAGANI** - gagne un bon d'achat de 4.000 F
une comptabilité intégrée sur PC. Des milliers de lignes de Turbo Pascal!
- 2ième prix: **Roger RENAUD** - gagne le super tableur Quattro Pro
comment calculer sa retraite; oeuvre réalisée sur Quattro Pro
- 3ième prix: **Patricia BRAGANTI** - gagne un bon d'achat de 2.000 F
un album des évènements du club immortalisé avec Page Maker sur Macintosh
- 4ième prix: **Jacques VERNOT** - gagne le logiciel orthographique et grammatical HUGO Plus
calcul de la moyenne de ses notes obtenues au Lycée avec le logiciel Works; Hugo
en fera plus pour son orthographe.
- 5ième prix: **Dominique MENARDI** - gagne un sac de sport modulable.
calcul d'un tableau d'amortissement, gestion d'un planning, sur OPEN ACCESS
- 6ième prix: **Claude LEOUFRE** - gagne le logiciel Microsoft Flight Simulator
gestion du budget familial; pas un centime n'échappe au tableur Works.

Et comme au Loto, 100% des gagnants ont participé
alors pourquoi pas vous l'an prochain?

Sondage

En septembre, Roger RENAUD, le roi de Quattro a organisé un sondage auprès d'un échantillon de 25 de nos adhérents. Voici les chiffres bruts.

USAGE / MATERIEL

////////////////////	P.C.	MAC	Total
Personnel	14	6	20
Professionnel	3	2	5
TOTAL	17	8	25

Professionnels: FREQUENCE / DUREE

Personnels: FREQUENCE / DUREE

////////////////////	<2 heures	2 à 4 heures	>4 heures	Total
Tous les jours	1	1		2
Plus.fois/sem	1	1		2
1 fois/sem			1	1
<1 fois/sem				
TOTAL	2	2	1	5

////////////////////	<2 heures	2 à 4 heures	>4 heures	Total
Tous les jours			3	3
Plus.fois/sem	5	4		9
1 fois/sem	2	2		4
<1 fois/sem	2	2		4
TOTAL	9	11		20

RAPPORT FREQUENCE / DUREE

////////////////////	<2 heures	2 à 4 heures	>4 heures	Total
Tous les jours	1	4	0	5
Plus.fois/sem	6	5	0	11
1 fois/sem	2	2	1	5
<1 fois/sem	2	2	0	4
TOTAL	11	13	1	25

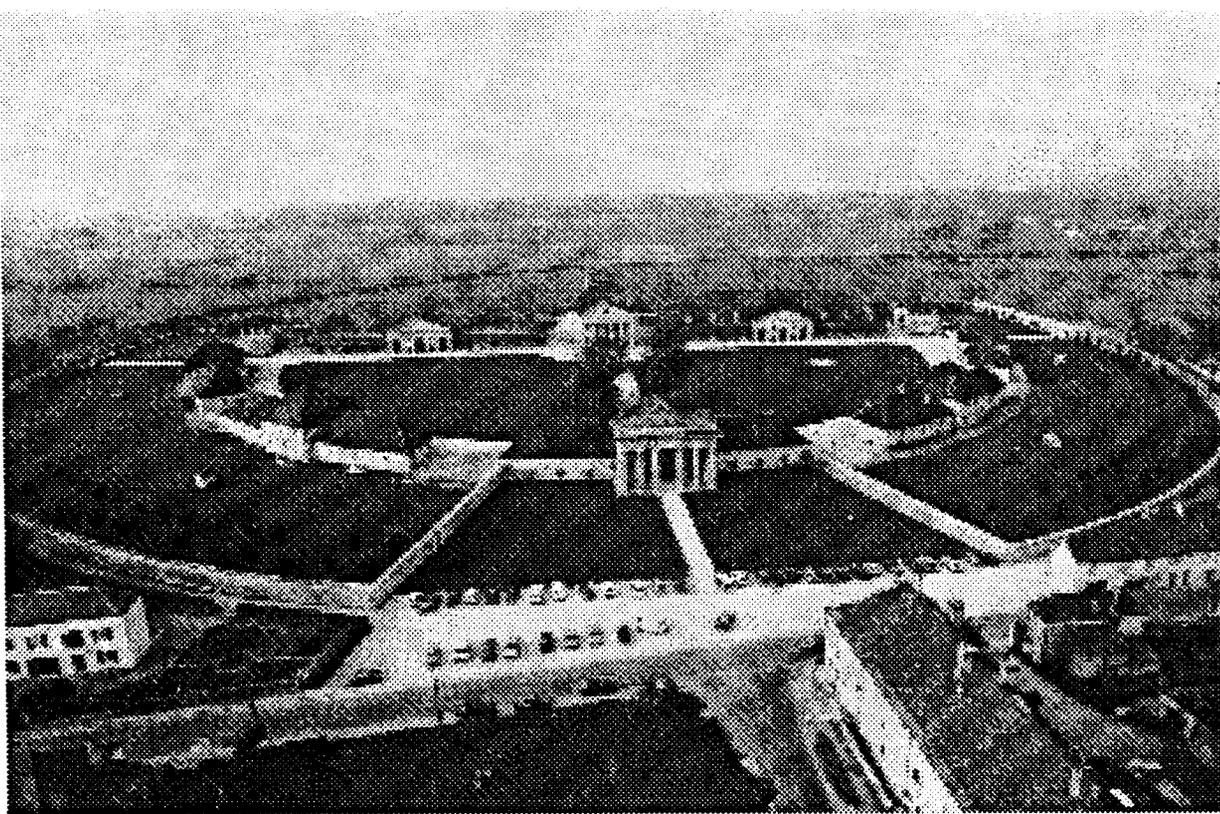
LOGICIELS

APPLICATIONS

Logiciels	Usage		Total
	Personnel	Profession	
Base de Données	10	1	11
Tableur	10	4	14
Traitement de texte	13	2	15
Publication Assisté	2	1	3
Dessin Assisté	4	2	6
Comptabilité	1	2	3
Autre		1	1
"Bidouillage"	1	1	2

Applications	Usage		Total
	Personnel	Profession	
Courrier	11	4	15
Gestion de fichiers	7	1	8
Gestion de Budget	6	2	8
Compta personnel	6		6
Compta profes	2	1	3
Simulations financ	3		3
Edition	2	1	3
Plans Dessins	2	1	3
Autres	4	2	6

Il ne vous reste qu'à mettre ces chiffres dans votre grapheur préféré. Les meilleurs graphiques seront publiés dans les A.B.M. et son auteur gagnera un cadeau offert par votre Club.



La Saline royale d'Arc-et-Senans : on peut trouver pire comme endroit pour un campus Apple...

Mon été au campus Apple

Le 3^e campus d'été Apple France était axé sur la communication avec deux événements majeurs : la rencontre avec les éditeurs et le tant attendu système 7. Bien sûr, ce fut également un moment de retrouvailles des amis des six coins de France.

Le but de ces rencontres estivales est de profiter de la variété des Apple User Group (AUG ou Groupes utilisateurs in french) pour mettre en commun et valoriser les compétences.

L'environnement privilégié de la Saline Royale d'Arc-et-Senans donnait à la rencontre un faste particulier. Harmonie, massivité, grandeur monumentale, puissance, austérité, symétrie, telles sont les impressions que l'on peut ressentir en pénétrant pour la première fois dans cet ensemble architectural du à Claude-Nicolas Ledoux, architecte du roi, maître de l'utopie.

Proche de la forêt de Chaux, non loin de Besançon et de Dôle, l'usine date de 1775 et va durer jusqu'en 1895. La production de sel n'atteindra jamais les espoirs des concepteurs. La restauration des bâtiments commencée en 1936 se poursuit encore aujourd'hui et c'est dans la maison du directeur que les AUG travaillèrent en ateliers. Les repas étaient pris dans le bâtiment de la maréchalerie, alors que les chambres se répartissaient dans les bâtiments des Berniers et la porte des gardes.

Rencontre avec les éditeurs

Journée très attendue, la rencontre avec les éditeurs a permis un premier contact. Les éditeurs français font environ un milliard de francs de chiffre d'affaire et dix-huit d'entre eux représentent 82% du marché. Quatre-vingt-deux sont spécialisés dans leur « niche » et les trois à quatre-cents autres se partagent 7,5% du marché. Si tous les éditeurs présents montraient leur intérêt pour les AUG, on dénotait néanmoins une méconnaissance certaine de ses structures riches et variées. Combien de temps aura-t-il fallu pour ne plus confondre piratage et club d'amateurs à orientation professionnelle ; pour ne plus assimiler club de bidouilleurs et structure conviviale d'entraide pour utilisateur final ; pour ne plus étiqueter de marginales, des structures qui ont pignon sur rue et défendent la qualité et le professionnalisme. Oui, certes, les AUG ne sont pas des entités commerciales... néanmoins, leur rôle au côté des autres

réseaux de distribution est primordial en terme de prescription. Quoi de plus convaincant que l'essai en réel d'un logiciel ou d'une machine. Quoi de plus stimulant qu'un environnement de passionnés cherchant à vous prouver par la pratique que leurs outils sont les meilleurs... et qui plus est, sans commission ! Alors, permettons à chacun de s'exprimer.

Si les éditeurs n'avaient pas la même maturité face aux AUG, reconnaissons leur ouverture et dès ce premier contact, nous pouvons déjà en féliciter certains : Abvent, premier éditeur à distribuer une proposition concrète par écrit, MacVonk pour sa compétitivité, Aldus, Claris, Microsoft pour leur réactivité...

Les propositions pour les AUG recouvrent plusieurs thèmes :

- Participation à des événements organisés par les AUG
- Invitation aux événements organisés par les éditeurs

- Information sur les produits

- Rencontre annuelle AUG-éditeurs

- Formation des animateurs

- Mise à disposition de supports pédagogiques

- Abonnement aux publications des éditeurs

- Présentation et sensibilisation sur les produits

- Accès à la gamme des produits

- Mise à disposition de versions limitées

- Mise à jour à tarif privilégié, voir gratuite

- Accès au service assistance (hot line)

- Dotation d'événement

- Test de certains produits dans les domaines d'expertise...

Microcam a, sur place, fait l'acquisition de RagTime 3 utilisé pour le « guide d'identité visuelle » mis à disposition des AUG par Apple Computer France.

Le système 7 : très fort !

Le propre d'un bon système, pour l'utilisateur final, est de se faire oublier. C'est quasi fait avec le système 7 qui pousse la délicatesse à créer des « bulles » d'aide en ligne. Pour tout connaître sur le Système 7, lisez SVM Mac N°21, Apple Utilisateur N°13... sans oublier les ABM 49.3 et venez aux initiations de Microcam.

« La localisation »

Derrière le terme de « localisation » se cache toute l'activité d'adaptation des produits au marché local avec la meilleure qualité dans un délai donné. C'est ainsi qu'Apple France doit franciser les produits conçus à Cupertino. Pour cela, 5 personnes



travaillent dans l'ombre dans un bunker ! Sophie nous présenta les étapes de packaging et chacun peut apprécier, par exemple, la qualité de traduction du Système 7. Nous avons également eu la chance d'apprécier la création d'un dictionnaire multilingue sur pile HyperCard avec modification de l'environnement en simultané.

QuickTime

Heureux adhérents de Microcam, vous pouvez dès aujourd'hui consulter le CD Rom QuickTime, évolution du système d'architecture du Mac vers le multimédia. L'intégration des médias (médium ?) pour Apple ne supporte pas les limites généralement admises pour un tel projet. Pour Jean-Éric Garnier, chacun doit pouvoir créer et consulter... et cela doit fonctionner sur toute les machines, y compris sur Mac LC. Prolongement naturel du Mac, le son et l'image doivent pouvoir supporter l'intuitivité du copier/coller.

Les 4 composantes principales de QuickTime sont :

- L'architecture système
- Le format de données
- Les outils de compression
- L'interface utilisateur

À titre d'illustration, une image de 522 Ko compressée à 19 Ko est récupérable dans un document Mac Write de 23Ko !!!

L'imagination sera bientôt au pouvoir.

MAC DE ALIBABA À ZORRO

Malgré l'absence d'images animées et de son (QuickTime n'étant pas encore opérationnel dans cette revue), nous devons vous rapporter le show de Michel Lansard. Ce grand conteur lyonnais des « Gônes du Mac » s'engagea à parler du Mac de A à Z en moins de 3 minutes. Cela donna à peu près ce qui suit :

« Que faire avec les petites boîtes ou icônes ? La première règle est la règle d'Alibaba. De la même façon qu'avec Sésame, il suffit de dire :

- « disque ouvre-toi »
- « dossier ouvre-toi »
- « copie ouvre-toi ».

Contrairement à ce que vous a dit votre maman, il est important de montrer du doigt. Ainsi, on sélectionne avant de faire... [...]

Que faire en cas de bêtise ?...ce qui est rare... quoi que... bref, en cas de problème... pas de problème, on appelle Zorro ! Appuyez sur « Com-mande-Z » (annuler) et Zorro vous libère ».

JFP

Vin d'Arbois

On ne saurait passer sous silence l'intermède vinicole qui nous fut servi lors du dîner avec les vins du Jura. Si la qualité du travail des vigneron n'est pas toujours récompensée par le goût de certains vins, on s'arrête volontier sur la poésie d'un « vin jaune » ou d'un « vin de paille ». Mais ce



Dites, je vous rappelle gentiment que c'est mon vin qui présente un caractère charnu et souple, et un bouquet très développé !

qui attire l'attention d'un applemaniaque, c'est bien sûr le fameux « Macvin », sorte de pinot local. La petite pomme n'y est pour rien ! L'avantage de ces vins est leur longévité : 10, 12, voire 15 ans. Si vous passez par cette région, ne manquez pas la dégustation du domaine Rolet, face à l'hôtel de ville d'Arbois (84 66 08 89).

Jean-François Percevault

**PENSÉE POUR ÉRIC
QUI NOUS A QUITTÉ CET ÉTÉ :**

*Tu étais un AUG de la première heure
Tu connaissais le Mac et les softs par coeur
Ton expertise s'exprimait à toute heure
Ton brio complétait ton sourire moqueur
Tu quittais la Saline un matin de bonne heure
Si j'osais j'te dirais « enMacké » c'est pas
l'heure.*

JFP

UN CONCOURS DE PECHE

(An Apple party, en grand breton)(Oh sorry!)

A l'instar des pêcheurs bretons, nous convîmes de nous retrouver en un concours de pisciculture (in english p.c.culture!).

Les places furent tirées au sort, selon la vieille formule «Amstrad gram, pic et pic et colegram...»), prononcée avec solennité par le baron Lago Di Béhaim, qui n'était pas là pour coincer la bull, entre 3 et demi et cinq un quart!

Les manants, les OS2, au nombre de six, prirent la place qui leur fut désignée, et préparèrent leur matériel. Le soleil avait dépassé le Zénith.

Les idées pour appâter fusaient, les hameçons (pin's in english) se montraient les plus attractifs, mais peu portaient leur prise!

Deux pêcheurs, Olive et Thi, comptaient les radis, Victor calculait la moyenne, pendant que le quatrième montait à l'échelle pour recenser ses supporters, et que Caroline s'adonnait à la peinture, et le dernier pensait à sa sieste!

A la fin du concours, tous en avaient plein le DOS, quelle que soit la version qui serait retenue pour narrer cette journée.

Les fils étaient lancés dans tous les sens, en un réseau si Compaq que l'on ne sût à qui attribuer le premier MAC-reau qui fut sorti.

Le vainqueur fut décoré de manière très Classic, prit une fleur de Lotus, qu'il ramena en 4 Dimensions.

Une distribution de jus de pomme fut appréciée de tous.

Et sur un rythme effréné de Rag Time, chargé sur un disque, on en vit partir au Sprint, dans leur Quattro chevaux, de luxe peinte.

PS: les travaux (Works in english) d'Hercule ne furent guère appréciés par les partisans de Valérie, Germaine And co (VGA pour les intimes).

Roger Renaud

Un coprocesseur pour le Macintosh LC

On a souvent reproché au Macintosh LC son absence de coprocesseur arithmétique. De nombreuses applications en détectant le 68020 sont persuadées de trouver à côté de lui le coprocesseur arithmétique, le 68881, présent sur tous les Macintosh II.

Excel, Wings, Canvas et bien d'autres encore ne fonctionnent donc pas.

Apple propose donc d'utiliser une init, Software Fpu, qui émule le 68881. Mais cette solution n'est pas fiable, et si on arrive à lancer les logiciels récalcitrants, ils tournent à une vitesse catastrophique. Le listing suivant s'exécute après compilation sous Think C, avec le mode 68020, en 98 secondes :

```
#include «math.h»

/*
 * Calcul de 50 000 sinus
 */

main()
{
  double t,y;

  for (t=0.0; t<50000.0; t=t+1.0) {
    y=sin(t);
  }

  printf(«%lf»,y);
}
```

Par contre, le même programme compilé sur un Macintosh II doté d'un coprocesseur mathématique 68881, s'exécutera en 4 secondes soit 24 fois plus vite !!!

Curieusement, Apple ne commercialise pas de carte coprocesseur pour LC.

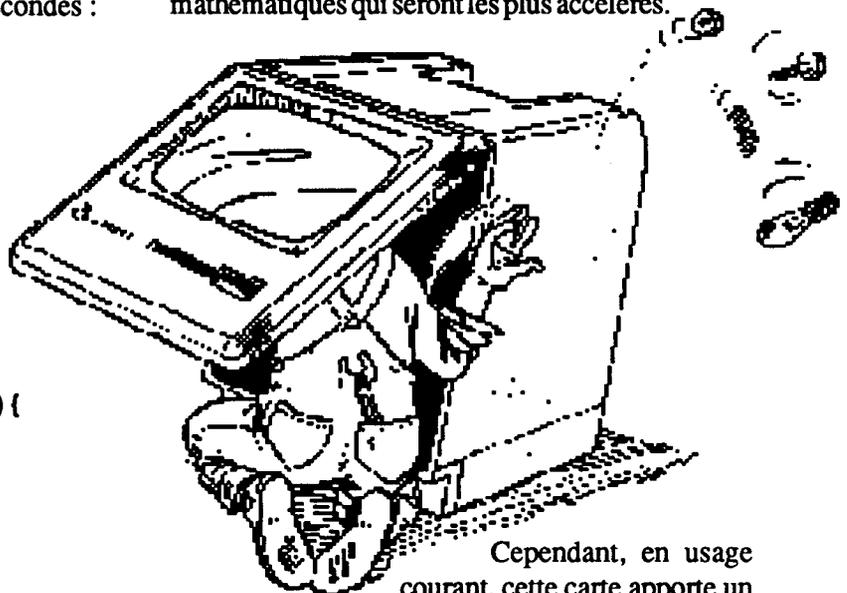
La carte QuickMath/LC

La carte, de conception Novy Systems, vient se connecter sur le slot d'extension du LC. Son installation se fait sans difficulté.

La carte est dotée du coprocesseur 68882, version améliorée du 68881 qui équipe le Macintosh II. Cette version tourne environ 60% plus vite que le 68881.

Recompilons notre programme et lançons-le. Il ne faut plus que 3 secondes ! Plus rapide que le vénérable Macintosh II, on en attendait pas moins du 68882.

Bien entendu, ce sont surtout les programmes mathématiques qui seront les plus accélérés.



Cependant, en usage courant, cette carte apporte un gain de vitesse d'environ 10 à 20% et, plus important encore, les fameuses incompatibilités du LC disparaissent.

Pour 1 390 F HT, cette carte transforme le LC en un Macintosh dont la puissance se situe entre le Mac II d'origine et Mac IIcx. Indispensable.

Xavier Pouyollon

Carte QuickMath/LC Importée par :

OPC
17, rue de la Petite-Bilange
44900 SAUMUR
Tél. : 41 51 06 60

(Envoi en moins de 24 heures, carte livrée avec Image, un très impressionnant logiciel de retouche d'images en 256 couleurs.)

Do you speak turbo-pascal ? (2)

Suite de l'exploration des principales instructions et fonctions de Turbo-Pascal avec, aujourd'hui, principalement les opérations arithmétiques et logiques, la découverte des différents types de variables...

Révisions

Déjà vu dans *Les ABM N° 49* :

BEGIN ... END
CLRSCR
FOR...TO
IF ... THEN ... ELSE
READ
READLN
TEXTBACKGROUND
TEXTCOLOR
WRITE
WRITELN

Les variables

Comme nous l'avons vu lors de notre précédente leçon, et plus particulièrement dans le 1^{er} exemple, nous avons été amenés à déclarer au programme EXEMPLA un certain nombre de variables. Ces variables peuvent être définies comme des « cases » de la mémoire de l'ordinateur dans lesquelles l'utilisateur peut ranger ce qu'il veut au moment où cela l'intéresse. Mais pour utiliser au mieux la mémoire et rendre plus performant notre calculateur, TURBO prévoit de ranger les variables par « type » : le texte d'un côté, les numériques de l'autre... Ce sont ces types que nous allons explorer ici.

- * **BYTE** : C'est un octet (°), la valeur sera comprise entre 0 et 255.
- * **SHORTINT** : Entier allant de -128 à +127.
- * **INTEGER** : Entier allant de -32728 à +32727.
- * **LONGINT** : Entier allant de -2147483648 à +2147483647.
- * **WORD** : Sa valeur sera comprise entre 0 et 65535.
- * **REAL** : nombre réel qui sera compris entre $2.9 \cdot 10^{-39}$ et $1.7 \cdot 10^{+38}$, soit 11 chiffres significatifs si ce nombre est négatif et 12 s'il est positif.
- * **SINGLE** : réel compris entre $1.5 \cdot 10^{-45}$ et $3.4 \cdot 10^{+38}$, soit 7 et 8 chiffres significatifs.
- * **DOUBLE** : réel compris entre $5 \cdot 10^{-324}$ et $1.7 \cdot 10^{+308}$, soit 15 et 16 chiffres significatifs.

* **EXTENDED** : réel compris entre $1.9 \cdot 10^{-4951}$ et $1.1 \cdot 10^{+4932}$, soit 19 et 20 chiffres significatifs.

* **COMP** : compris entre $-9.2 \cdot 10^{-18}$ et $9.2 \cdot 10^{+18}$, soit 19 et 20 chiffres significatifs. À la différence des 4 types précédents, le type COMP ne peut prendre que des valeurs entières.

* **CHAR** : ce type permet la représentation d'un caractère (tous les caractères sont rassemblés dans une table ASCII et sont représentés par un code allant de 000 à 255 : c'est pourquoi le type CHAR est représenté sur un octet (°)).

* **STRING[n]** : chaîne de « n » caractères de type CHAR. « n » ne peut excéder 255.

* **BOOLEAN** : valeur logique TRUE et FALSE sont les 2 seules valeurs de ce type.

Soyez rassurés, il reste encore un certain nombre de « types » de variables que nous verrons au cours des prochains chapitres !

(°) OCTET : keckcekest ?

La représentation interne des données est binaire (0 ou 1), chaque élément binaire est appelé BIT (BINARY DIGIT). Un octet est un ensemble de 8 bits: 12345678 qui ne peuvent prendre que la valeur 0 ou 1. La valeur décimale 1 sera représentée par 00000001. La valeur décimale 2 sera représentée par 00000010, 3 par 00000011, 10 par 00001010 et ainsi de suite. Nous dirons donc que le bit n 8 a un poids de 2^0 , soit 1, le bit n 7 a un poids de 2^1 soit 2, le bit n 6 a un poids de 2^2 soit 4... jusqu'au bit n 1 qui a un poids de 2^7 , soit 128. La valeur maximum qui peut être rangée dans un octet est donc de 255 ($128+64+32+16+8+4+2+1$).

Les opérateurs arithmétiques Turbo-pascal

Les opérations de base ont pour codification dans Turbo :

- + : addition
- : soustraction
- * : multiplication
- / : division fractionnaire (réels)
- DIV : division entière
- MOD : reste de division (modulo)

Éric Rolland

```
=====
EXVAR : Présentation des différents types de variables
       et de leur utilisation.
=====
```

```
uses crt,dos;
```

```
var
  Bvar      : byte;
  Ia,Ib,Ic,Id : integer;
  Wvar      : word;
  Rvar      : real;
  Cvar      : char;
  Snom      : string[20];
  Sprénom   : string[20];
  Bool      : boolean;
```

```
procédure EXSTRING;
```

```
Begin
  clrscr;
  textbackground(2);
  textcolor(8);
  Write("Quel est votre nom ? ");
  Readln(snom);
  Write("...et votre prénom ? ");
  Readln(sprenom);
  if sprénom = "" then
    begin
      sprénom:='Aristide';
    end;
end;
```

```
begin
  clrscr;
  EXSTRING;
  clrscr;
  TEXTCOLOR(11);
  writeln ("Puis-je connaître votre âge ?");
  read(Bvar);
  if Bvar > 40
    then
      Bool:=true
    else
      Bool:=False;
  Ia:=Bvar*365;
  Ib:=Bvar*12;
  Writeln;
  Writeln(" Bonjour ",Sprénom," ",Snom);
  Writeln(" Votre age est d'à peut près : ",Ia," jours");
  Writeln(" ... soit environ : ",Ib," mois");
  Writeln(" and it is ",Bool," that your age is greater than 40");
  Writeln;
  Ic:=Ia div Ib;
  Id:=Ia Mod Ib;
  Rvar:=Ia/Ib;
  Writeln("Résultat de division entière Ic : ",Ic);
  Writeln(" Modulo de la division : ",Id);
  Writeln("Résultat de division réelle Rvar (8 entiers,2 décimales) : ",Rvar:8:2);
  Writeln("..le même résultat exprimé en chiffre réel : ",Rvar );
  Writeln;
  Cvar:='a';
  Writeln("Caractère a : ",Cvar);
  Cvar:=#97;
  Writeln("Caractère #97: ",Cvar);
end.
```



Nos micros en "photo"

Les P.C.

Logabax Persona 1600

1 lecteur 5.25 360Ko
1 disque dur 20 méga octets
1 écran monochrome
dispositif TOPS pour
communiquer avec le MAC

Amstrad PC2286

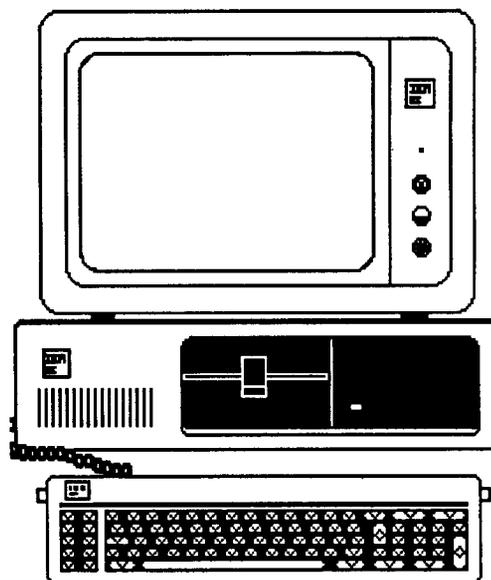
écran couleur VGA
disque dur 30 méga
1 souris, WINDOWS,
1 lecteur intégré 3.5 1,2 méga octets
1 lecteur externe 5,25
1 imprimante EPSON LQ500

Amstrad PC2386

écran couleur VGA
disque dur 65 méga
1 souris, WINDOWS,
1 lecteur intégré 3.5 1,5 Mo

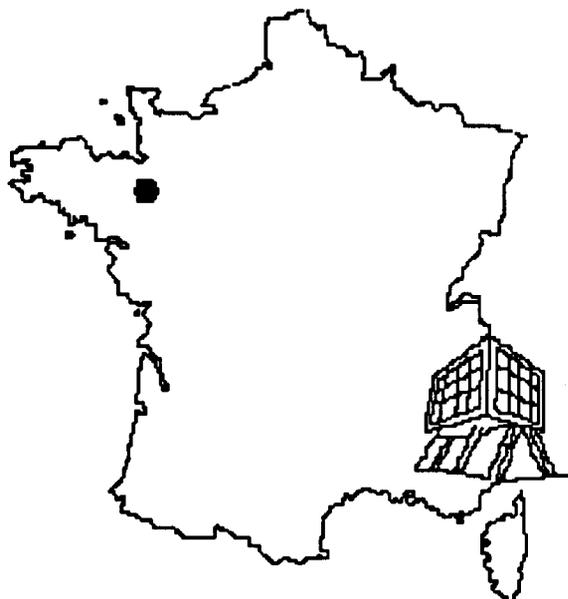
Victor portable

disque dur 20Mo, lecteur 3,5",
mémoire 640 Ko



Les logiciels sur P.C.

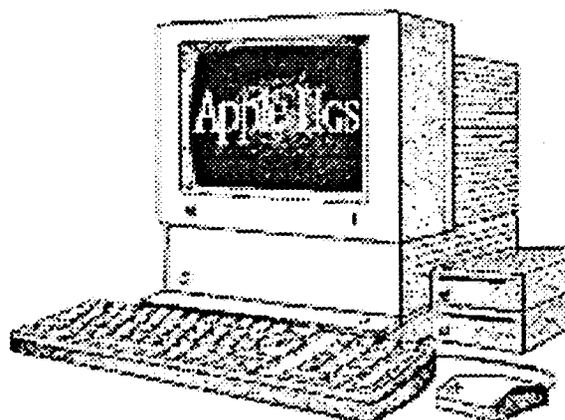
MSDOS, WINDOWS, WORKS,
FANTAVISION, HUGO PLUS, De
Luxe Paint II PC,
PC TOOLS 7, Print Shop, NORTON
Utilities, QUATTRO, SPRINT, TOPS ...



MICROCAM06

Crédit Agricole BP 250
111 Avenue Emile Dechame
06708 Saint Laurent du Var cedex

Nos micros en "photo" (suite)



APPLE 2GS

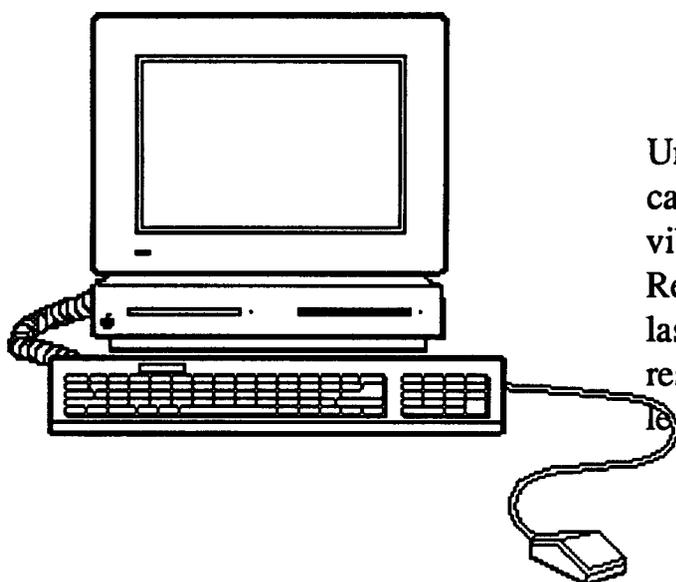
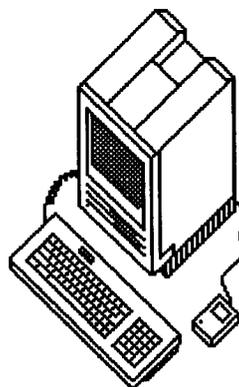
mémoire 1 méga, écran couleur
souris, lecteurs 5,25, lecteur 3,5
imprimante ImageWriter II
Avec les logiciels Print Shop, Labels, Labels,
Labels et pour imprimer des étiquettes per-
sonnalisées, APPLEWORKS.
Possibilité de convertir des fichiers
APPLEWORKS en WORKS Macintosh ou
WORKS PC.

Macintosh Plus

1 lecteur interne 3.5 800 Ko
1 disque dur externe 20 méga octets
1 écran 9 pouces 512X342 points
mémoire centrale 2 méga octets

logiciel TOPS pour communiquer avec un P.C.
1 imprimante IMAGEWRITER II
avec introducteur feuille à feuille

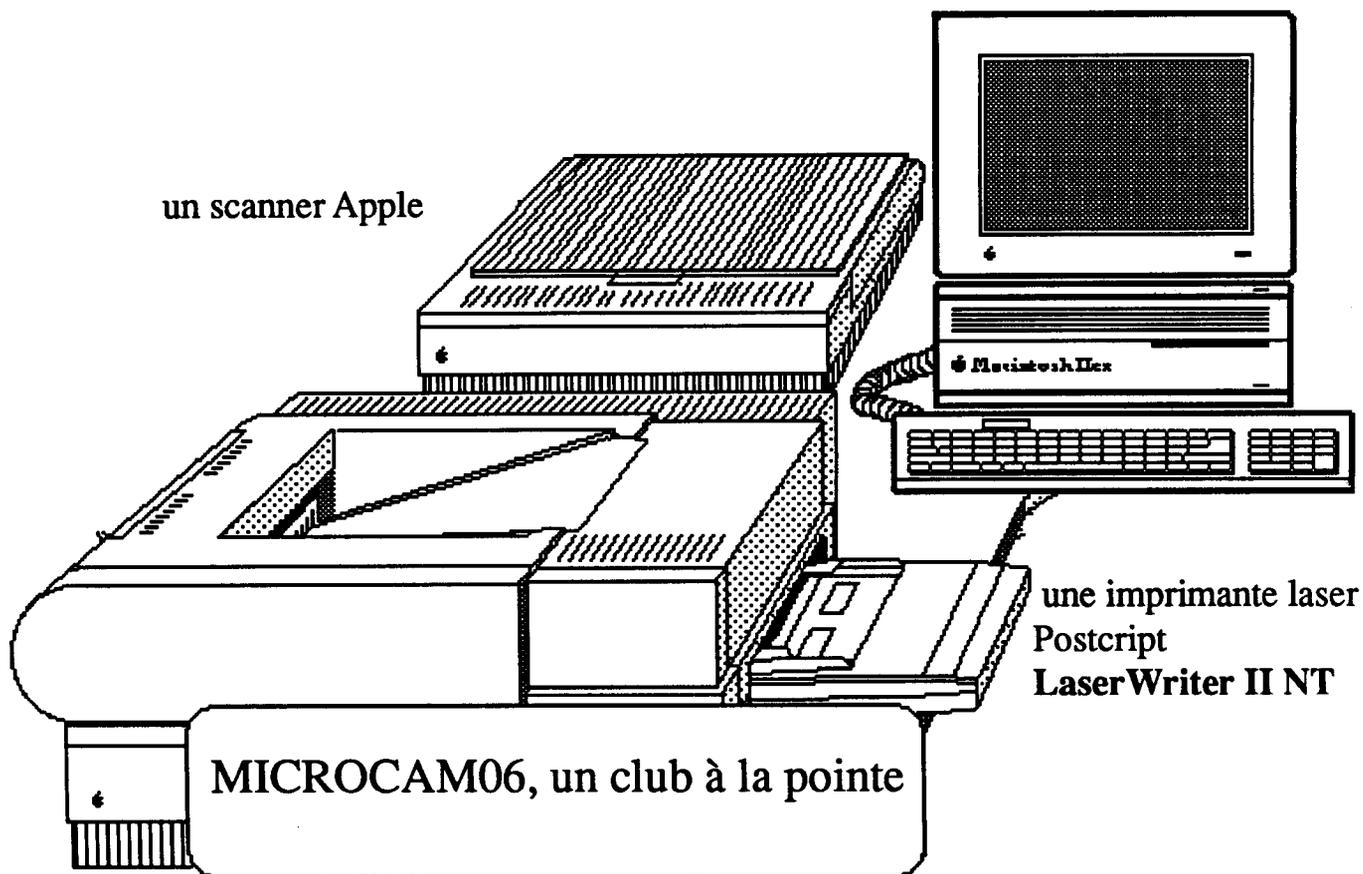
Microprocesseur 68000 à 7,8 MHZ
clavier 78 touches



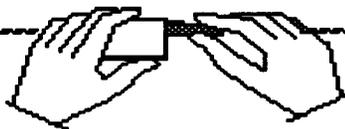
Un Macintosh LC 4/40, écran couleur,
carte émulation APPLE 2e, disque amo-
vable Syquest de 40Mo.

Relié par Appletalk® à l'imprimante
laser LaserWriter® II NT, partages de
ressources avec le Macintosh 2cx avec
le logiciel Mac OS 7.0

Une station de P.A.O. professionnelle



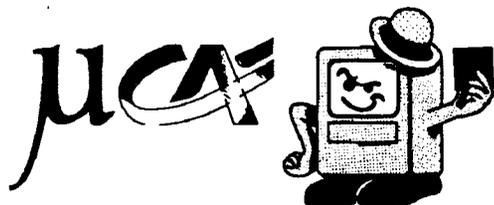
Un **Macintosh IIcx**, mémoire 8 méga octets, un écran couleur 13 pouces
un disque dur 40 méga octets, un lecteur FDHD, capable de lire ou d'écrire des
disquettes de l'Apple 2GS ou MsDOS, densité 400ko à 1,4 Mo
Partage de ressources avec le Macintosh LC grâce à Appletalk® et le système 7.0



Principaux logiciels: Print Shop, Works, Word, Page Maker 4.0, Mac Paint, Cricket Présents, AppleScan, Rag Time 3, ADN, Hypercard, Système 7.0, Tops, Write Now, Click Art, Art à la Mac (tous ces logiciels sont des marques déposées).

Sans oublier une bibliothèque graphique fantastique !!!





MICROCAM06

LE LOCAL

Un espace de convivialité...

Le local MICROCAM06, mis à disposition par le Crédit Agricole des Alpes Maritimes, est situé au 492 avenue du Gal De Gaulle à St Laurent du Var (Central Bureau) téléphone 93 14 88 19.

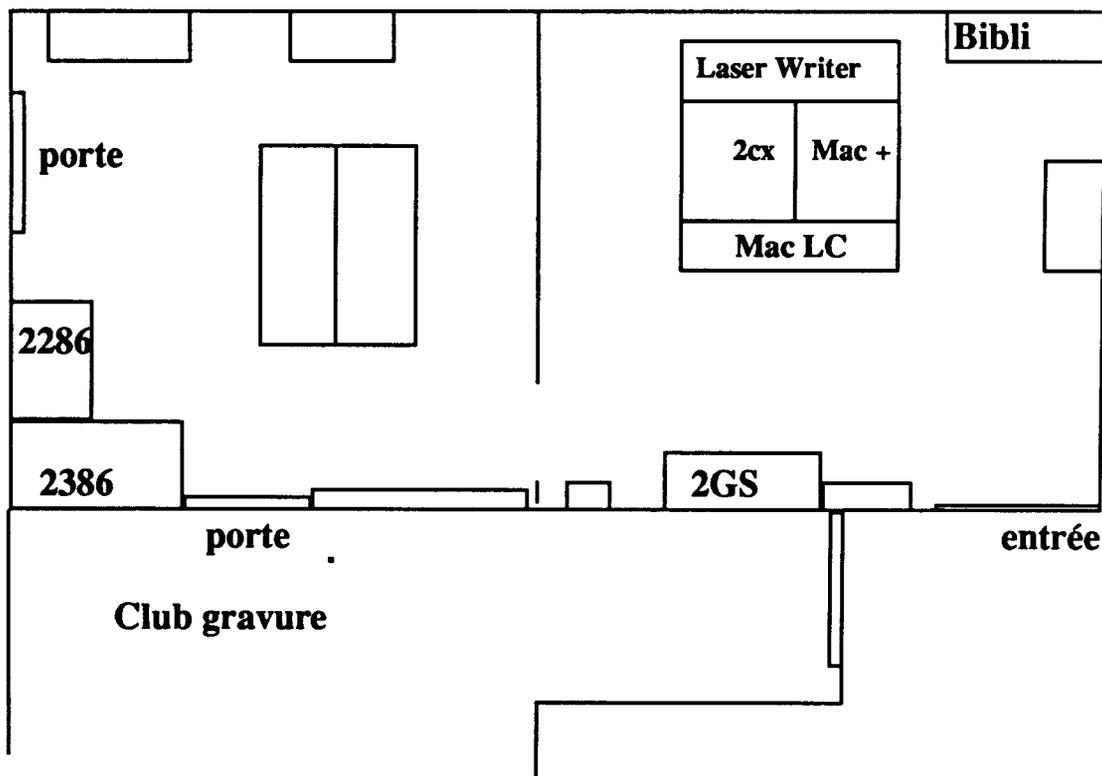
Son accès se fait, actuellement lors des animations.

Le local est accessible si vous avez la clé et le code d'accès.

Ce lieu de rencontres et d'activités intenses comprend :

- tout le matériel mis à la disposition par MICROCAM06
- la logithèque
- la bibliothèque.

MAT



MICROCAM06 Crédit Agricole BP 250 06708 St Laurent du Var Cédex

Tél : 93 14 85 80 Fax: 93 14 86 74

ASSOCIATION LOI 1901 à but non lucratif