

les **ARM**

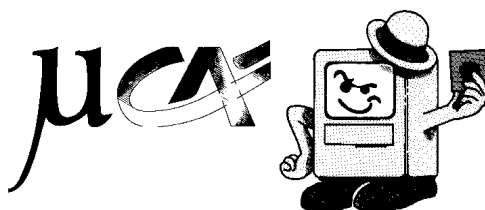
Le journal des clubs Microcam
Une co-production
Microcam-Microcam 06

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE



NUMÉRO
65 N

Août 95
édition Côte
d'Azur





C'est la rentrée

Les ABM c'est le journal des clubs Microcam, clubs de micro-informatique du Crédit Agricole.

© Copyright Les ABM
Les Aventuriers du Bout du Monde
dépôt légal 641 Rennes
ISSN 0295-938

MICROCAM06
111, Avenue Emile Dechame
B.P. 250
06708 Saint-Laurent-du-Var cedex

MICROCAM
19, rue du Pré-Perché
2025 X
35040 Rennes cedex

Directeur de la publication :
Yves-Roger CORNIL

Numéro réalisé par:
Y.R. Cornil,, Georges Oberdorff,
C.Panizzi, Michel Bujardet. Avec
l'aide de Adobe PageMaker,
Microsoft Word, Capture 4.2, Apple
QuickTake 100, Adobe PhotoShop,
HP ScanJet 2Cx, Apple LaserWriter
NT.

É D I T O

La difficulté de création d'un Journal tel que Les Aventuriers du Bout du Monde, c'est le choix des articles, le plus facile, la mise en page, aisée avec les outils modernes, tels que PageMaker ou même Word. Mais où les choses se compliquent c'est la phase terminale choix de la première et de rédaction de l'édito qui doit coller à l'actualité.

Ce numéro devait sortir au début des vacances et il sortira à la rentrée. rentrée scolaire ou fin des vacances pour la grande majorité. Je ne pouvais donc pas passer sous silence dans ce numéro de l'évènement du 24 Août (4 Septembre à Paris)... la sortie mondiale de Windows95, à grand renfort de publicité (1 giga francs). Pour certains une évolution mineure au niveau technologique, pour d'autres une révolution. L'interface homme-machine s'est améliorée et a un "air de déjà vu" (entre les lignes ça existe sur Mac depuis longtemps), mais ce qui est important c'est une amélioration des outils que vous utilisez de plus en plus. Dans le prochain numéro vous en saurez plus. A bientôt sur nos lignes.

Yves Roger Cornil

NB: encore un nième appel pour que vous participiez à cette aventure 65 fois renouvelée. Rédigez; rédigez, il en restera toujours quelquechose... et ce n'est pas le bout du monde.

La rédaction ne peut être tenue responsable d'une mauvaise utilisation des logiciels présentés dans ce numéro.

reproduction soumise à notre autorisation préalable

la plupart des marques citées sont des marques déposées

S O M M A I R E

Vie du Club

4

C'était le 7 avril...comme le temps passe. Une Assemblée Générale pas ordinaire. La grande question qui sera le 250^{ieme} adhérent? Suivi par l'évènement du début de l'été.

Virus

8

Un sujet toujours, hélas, d'actualité... les virus.
Une réédition d'un article de Claude Panizzi paru dans nos colonnes il y a 3 ans. Attention à vos fréquentations... et ça n'arrive pas qu'aux autres!!

Free and share

7

Shareware, freeware, comme les virus, la répétition est pédagogique.
Une réédition d'un article de Michel Bujardet.

Vocabulaire

13

Quelques abréviations bien placées dans une conversation, ça peut impressionner; mais si vous vous intéressez à "la chose", ça peut être utile.

Word 6.0c

17

Enfin un article sur Word 6, avant la sortie de la version 7. Entièrement, comme l'article précédent, réalisé avec Word 6, sur PC et sur Macintosh. Le meilleur moyen pour connaître un logiciel, c'est de l'utiliser

La rédaction ne peut être tenue responsable d'une mauvaise utilisation des logiciels présentés dans ce numéro (ni dans les suivants).

JERUSALEM, STONED, YANKEE DOODLE, ITALIAN B, 1704, TEQUILA

Un virus informatique, c'est quoi? Cet article, orienté PC, vous éclairera pour éviter des ennuis à votre ordinateur personnel ou professionnel.

Les noms évoqués dans le titre ne sont pas des groupes musicaux, ni des chevaux de course, mais des virus informatiques.

Ils font partie d'une grande famille. En août 1992, on dénombrait déjà plus de 800 membres regroupés en 150 souches différentes.

Que font les virus?

Le virus **JERUSALEM** efface toutes les données du disque lorsqu'arrive un vendredi 13.

Le **STONED** annonce à chaque lancement de l'ordinateur : «YOUR DISK IS STONED».

Le **YANKEE DOODLE** joue à 17 heures quelques notes de l'air folklorique américain «Yankee doodle».

L'**ITALIAN B** fait circuler sur l'écran une balle qui efface les caractères sur son passage et rebondit sur les bords de l'écran.

Le **1704** et le **TEQUILA** effacent les données du disque à un moment choisi au hasard.

Ceux là ont été repérés et détruits sur des ordinateurs de la Caisse Régionale.

Dans la plupart des cas ils n'ont pas eu le temps de faire de gros dégâts, mais il a fallu reformater quelques disques durs puis réinstaller tous les logiciels.

Un virus c'est quoi?

Un virus informatique est un programme très compact d'environ 2000 caractères ; le virus 1704 doit son nom à sa taille :1704 caractères).

Il est généralement écrit en langage assembleur, un langage très proche du langage machine.

Il est fait d'abord pour se propager le plus discrètement possible, pour une diffusion la plus large possible et pour que l'on ne puisse pas remonter jusqu'à son créateur.

Après la phase de diffusion intervient le déclenchement de l'action, en général destructrice.

Pour ne pas être repéré il est «greffé» sur un programme exécutable quelconque, ou bien il est installé dans le secteur de BOOT d'une disquette.

Le secteur de BOOT est, sans entrer dans les détails, le point de passage obligatoire chaque fois qu'il y a lecture ou écriture sur un disque ou une disquette.

Comment il se propage?

La contamination peut démarrer dès qu'une disquette infectée est introduite dans un ordinateur.

Il suffit d'exécuter un programme contaminé, le virus étant activé il va, suivant le cas, contaminer un programme précis ou, le plus souvent, s'installer en mémoire. Là il attend le lancement d'un autre programme et chaque programme lancé est contaminé à son tour.

Les virus installés dans le secteur de BOOT infectent un disque dès qu'une opération de lecture ou d'écriture est effectuée sur une disquette contaminée. Ce sont souvent les plus dangereux, sauf le STONED, qualifié de plus bête des virus.

Comment se protéger?

Il existe heureusement quelques moyens de se prémunir contre les attaques de virus.

Les programmes de virus sont en général écrits par des programmeurs, certes malfaisants, mais heureusement rarement très pointus dans leur domaine.

Les programmes sont souvent BOGUES, c'est à dire qu'ils comportent des erreurs. Et de là vient leur vulnérabilité.

Un virus augmente presque toujours la taille d'un programme informatique, de quelques milliers d'octets.

Pour être plus discret, un virus avant de s'auto greffer sur un programme, teste s'il n'est pas déjà contaminé, afin d'éviter les «surinfections». Ce n'est pas le cas du virus JERUSALEM, j'ai trouvé un jour 105 virus empilés sur un même programme.

Souvent un programme contaminé ne démarre plus, il se bloque sans raison apparente, le système envoie des messages inhabituels.

Si un programme fonctionne mal, la comparaison de la taille du programme suspect avec celle d'un programme identique sur une autre machine ou sur la disquette d'origine permet de vérifier si sa taille n'a pas été modifiée.

Ces signes permettent d'alerter l'utilisateur. Ils lui permettent d'effectuer des sauvegardes d'urgence.

Les anti virus.

Les virus ont provoqué l'apparition de programmes antivirus. Ils fonctionnent à peu près tous sur le même principe, ils ont deux fonctions la prévention et l'alerte.

La prévention est basée sur un fait simple, un programme informatique c'est une suite de caractères écrits dans un ordre précis. Après avoir repéré une suite de caractères propre au virus l'antivirus vérifie s'ils figurent dans un programme, si c'est le cas il émet un message. C'est efficace mais cela ne fonctionne que pour les virus déjà connus.

Un programme antivirus est obsolète au bout de six mois environ.

Pour compliquer le tâche, depuis quelque temps ont apparus des virus auto mutants, qui changent une partie de leur code au fur et à mesure de leur propagation. Ils sont évidemment très difficiles à détecter.

L'alerte n'intervient en général que lorsque le virus est déjà installé. A intervalles réguliers il compare le nouveau calcul avec l'ancien s'il trouve une différence il émet un message.

La seule véritable parade consiste à effectuer des sauvegardes régulières.

Pour limiter au maximum les risques il vaut mieux n'utiliser que des logiciels installés à partir de disquettes d'origine protégées en écriture.

Il faut savoir aussi que **les programmes de jeux sont les vecteurs habituels des virus.** Les ordinateurs des facultés sont des nids à virus.

Il vaut mieux déconseiller aux stagiaires qui écrivent leur rapport de stage, de laisser leurs disquettes sur place, et de ne pas les utiliser ailleurs d'où elles pourraient revenir avec des virus.

Claude Panizzi.

Shareware et Freeware : la revanche des auteurs

Trouver un éditeur n'est pas si simple, même pour un auteur de talent. Comment, dès lors, se faire connaître?

L'idée du **freeware** (ou logiciel gratuit) date des âges héroïques de l'informatique. Dès les premiers monstres en temps partagés (Time Sharing), essentiellement destinés aux universités, les premiers informaticiens avaient coutume de s'échanger des bouts de programmes, ou de petits jeux, sans rien demander d'autre en contrepartie que la joie d'être ainsi connu.

Avec l'arrivée de la micro-informatique, et notamment, en France, grâce à des réseaux tels que CalvaCom, le mouvement s'est étendu.

Le "temps partagé" des premiers âges est devenu un système de réseau de micro-serveurs, les Bulletin Board Systems. Ces systèmes, destinés essentiellement à l'échange de courrier, font l'objet d'un mouvement mondial, qui relaie les messages électroniques sur les cinq continents.

Nous voilà loin de Futura, probablement le tout premier BBS de France, qui dès le tout début des années 80 fonctionnait sur Apple II et permettait aux fanas de l'époque de se retrouver!

Dans ce tissu fertile, les créateurs les plus divers se retrouvent, pour échanger leur talent.

Les logiciels en libre-essai

Le **shareware** (ou logiciel contributif) est fils spirituel du mouvement des BBS.

Il s'agit de programmes commerciaux, mais que l'auteur (qui peut d'ailleurs être une société à part entière) met en libre-circulation afin que

chacun puisse essayer le programme avant de décider de l'acheter.

Comme on est déjà en possession du programme, on parle alors de s'enregistrer comme utilisateur.

Contrairement à ce qu'affirment certains, d'ailleurs, cet enregistrement n'est pas facultatif.

En effet, l'enregistrement de la licence, qui s'effectue pour les programmes habituels en général avec une carte-réponse, est le seul contrat d'utilisation de l'oeuvre intellectuelle qui vous permette au regard de la loi d'en profiter.

Plus encore, disons immédiatement que les auteurs savent inciter les utilisateurs à leur envoyer les quelques dollars nécessaires. En règle générale, ils assortissent le paiement de la licence de l'envoi d'une version plus récente, parfois nettement plus puissante, ou encore d'une brassée de nouveaux programmes.

D'autres encore, tels qu'Hiro Yamamoto pour Boomerang, ne mettent en libre-circulation qu'une version déjà plus ancienne du programme. Quoique parfaitement fonctionnelle, elle incite à acquérir la version enregistrée (ici seulement \$30), plus performante.

Un principe de confiance réciproque

En pratique, si l'un des programmes qui vous est proposé par vos revues informatiques préférées, sur disquettes ou sur CD Rom vous agréé au point d'en faire un compagnon régulier, envoyez à son auteur la somme qu'il demande, et qui est rappelée à côté de son nom (

Vous bénéficierez alors des avantages

qu'il vous promet, vous serez en règle avec la loi, et vous encouragerez une industrie logicielle qui, à l'inverse des productions habituelle, commence par vous faire confiance, au lieu d'emblée de protéger tout, comme si vous étiez considéré comme un voleur (!).

Voilà une attitude bien rare à notre époque, et qui mérite d'être saluée comme la saine perpétuation de l'esprit de confiance qui a toujours marqué les pionniers des ères scientifiques nouvelles.

Une réelle culture logicielle

Les auteurs de logiciels gratuits et contributifs, mais surtout leurs créations, vivent des enregistrements qu'ils reçoivent, et leur intérêt est bien sûr que leurs programmes soient les plus répandus.

Le shareware est au logiciel ce que sont les éditions d'auteurs dans la littérature : le seul moyen d'échapper au star-system qui fait parfois malheureusement le lit de quelques abus, au lieu de favoriser le talent. La jeune histoire de l'informatique n'a pas ses Prix Goncourt, raison de plus pour encourager le maximum de créations !

En pratique

Parmi les légendes, il y a celle qui veut que les Européens seraient de mauvais payeurs de sharewares.

Pourtant, les auteurs américains peuvent en attester, nombreux sont les gens du cercle étoilé qui paient leurs sharewares. Cependant, les auteurs indépendants américains ne sont pas toujours en mesure de profiter de ces paiements.

Par exemple, n'envoyez jamais de chèque sur une banque européenne. Même un Eurochèque. En règle générale, la banque de notre auteur américain lui demandera \$15 de frais pour toucher son malheureux chèque. Autant l'encadrer !

Il existe heureusement plusieurs autres solutions :

- Le mandat postal : simple et pratique, parfois un peu lent, et d'un prix quelquefois un peu plus élevé, mais d'une fiabilité absolue. Les postiers américains sont aussi honnêtes que ceux d'Europe, et l'on peut compter sur eux pour faire parvenir votre enregistrement au fin fond de l'Amérique profonde.

- Le chèque de voyage : vous trouverez chez les banquiers des chèques de voyage dans des coupures correspondant aux demandes des auteurs. N'oubliez pas de bien mettre l'ordre, et de les signer en haut et en bas.

- La carte de crédit. Très rares sont les auteurs capables d'accepter un paiement par ce moyen. Quelques sociétés, toutefois, sont en mesure de le faire, et même quelquefois par téléphone. C'est en général bien indiqué dans la documentation de l'auteur.

- Les auteurs américains sont habitués à recevoir fréquemment de l'argent plié entre deux feuilles de journal, dans une enveloppe. Certes, cela est interdit par le règlement des postes françaises, mais...

Michel Bujardet, Directeur de collection.

Editions BUJARDET Frères
4 passage Dumas
75011 Paris
Tel (1) 44930998
Fax (1) 40049032

