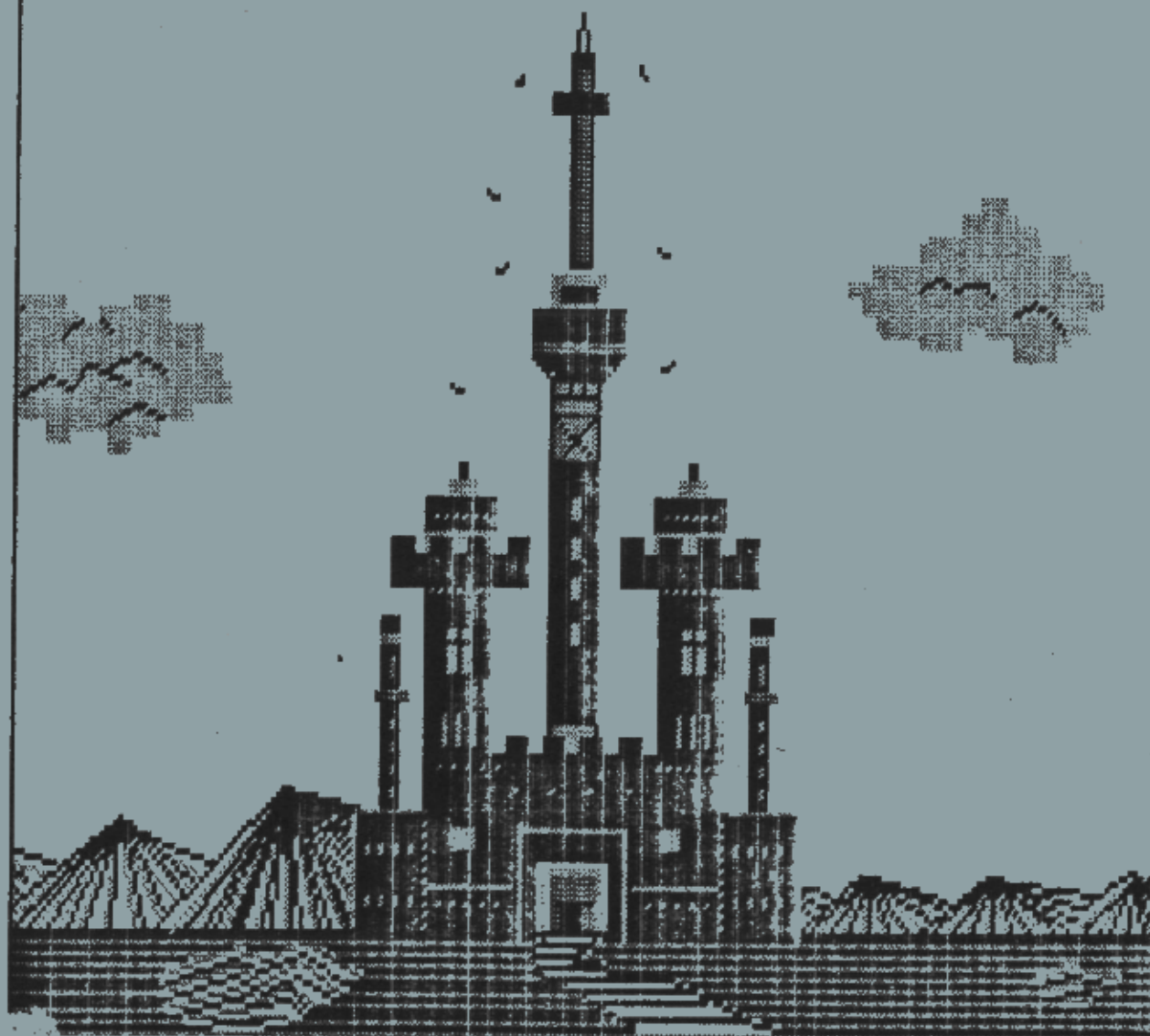


OCTET

TRIMESTRIEL
Publié par le club
MICRODAI

LE MAGAZINE DES CLUBS ET DES POSSESSEURS DE DAI

SUPER CASTEL



NUMERO 5 - NOVEMBRE 1984

SOMMAIRE

OCTET NUMERO 5 - NOVEMBRE 1984:

0:	COUVERTURE: Image de SUPER CASTEL	
1:	SOMMAIRE	
2:	EDITORIAL.....	Christian POELS
3:	SONDAGE: analyse des réponses.....	Philippe RASQUIN
4:	HARDWARE: décharges d'électricité statique.....	DAINAMIC GERMANY
5:	CATALOGUE MICRODAI	
6:	KEN-DOS: expérience.....	Fabien FOJUD
8:	QL: critiques.....	Leon HELLER
10:	POINTEURS LM: pointeur d'un programme sur cassette.....	Pascal JANIN
12:	COURRIER DES LECTEURS	
13:	PETITES ANNONCES	
14:	TRUC & ASTUCES.....	H.MENS
15:	SICOB 84.....	Luc D'ARANTES
17:	DAI 2.....	Christian POELS
18:	BASIC: étude des tables.....	Philippe RASQUIN
	MODE 0.....	Félicien GILSON
19:	MODE 0.....	Félicien GILSON
20:	BASIC: cout d'une voiture.....	Michel DUMONT & Philippe RASQUIN
22:	BASIC: multiplications écrites.....	Philippe RASQUIN
	BASIC: calcul de pret.....	Leon LONEUX
23:	MNEMONIQUES 8080A	
24:	LE JEU DES CADEAUX	
26:	KEN-DOS: essai.....	Dominique DELFORGE
29:	SNAKE.....	Pascal JANIN
32:	DESASSEMBLEUR LM.....	Fabien FOJUD
35:	ERRATA	
36:	TINY PASCAL: 2 exposant N en pleine précision...	Giacomo INFANTINO
38:	TINY PASCAL: décomposition en facteurs premiers..	Giacomo INFANTINO
40:	NEW: SUPER CASTEL	
45:	FIN	

REM: Les articles publiés n'engagent que la responsabilité de leur auteur.
Toute reproduction, même partielle du présent magazine est interdite sans
l'accord de l'éditeur responsable et entraînerait la résiliation de
l'abonnement!

PRESIDENT MICRODAI:

Victor LESPINEUX, rue LATOUR 39, B-4020 LIEGE.

REDACTEUR et DIRECTION DE LA PUBLICATION:

Christian POELS, rue des BAS-SARTS 10, B-4100 SERAING.

SECRETAIRE & SERVICE PROGRAMMES:

Philippe RASQUIN, rue de SAIVELETTE 89, B-4510 SAIVE.

POUR COMMANDER DES PROGRAMMES: BELGIQUE:

chèque, virement, mandat.
nr.compte CGER: 034-0080601-56
LIEGE MICRODAI, LATOUR 39, 4020 LIEGE

ETRANGER: mandat international uniquement.

EDITEUR RESPONSABLE: Christian POELS, rue des BAS-SARTS 10, B-4100 SERAING.

EDITORIAL

Chers Amis "DAI-istes",

A la fin du mois d'octobre, le 20 plus précisément, s'est déroulé à Nivelles, le premier meeting international du DAI (M.I.D.). Cette rencontre qui au départ, posait de nombreuses interrogations, s'est finalement révélée très enrichissante aussi bien pour les clubs que pour les visiteurs. Ceux-ci sont venus très nombreux de tous les coins de la Belgique mais nous avons aussi rencontré beaucoup d'amis français et allemands qui avaient fait le déplacement.

Du point de vue nouveautés hardware, PRODATA présentait son nouveau DAI (déjà présent à BUREAU 84 et au SICOB), CARLODAI avait apporté son DAI en version portable (boîtier comprenant le DAI, un mini-écran et un emplacement prévu pour des drives), DAINAMIC montrait un système de digitalisation d'images video. Du côté des allemands, beaucoup de choses intéressantes aussi: le DAI-STAR SYSTEM. C'est un système d'extension du DAI qui consiste en un boîtier comprenant un ou deux lecteurs de disquettes de 1 Mbytes, une alimentation et une carte comportant un Z-80 (4 ou 6 MHz), 64 K RAM, trois ports parallèles,... Le logiciel inclu un DOS DAI pour utiliser le DAI-STAR SYSTEM comme une unité de disquettes pour le DAI et aussi un VRAI CP/M 2.2 pour utiliser le DAI comme un ordinateur CP/M. D'autres nouveautés toujours au DAINAMIC GERMANY: un interface DAI pour drives COMMODORE. Un drive + le DOS (sur EPROM comme le TOS du DCR ou le Ken-DOS) + l'interface = 16000 FB!!! (le prix du DCR). Les drives COMMODORE sont très lents (2 fois plus que les DCR) mais plus besoin de rebobiner toute la cassette pour trouver un programme et puis les disquettes coutent toujours moins cher que les mini-cassettes!...

Pour ce qui concerne OCTET, j'aurais grandement besoin de votre aide à tous. Si vous avez des articles intéressants ou même des anecdotes amusantes que vous avez eu avec votre DAI, ou alors des programmes divers, vous pouvez toujours envoyer tout cela à la Rédaction d'OCTET. De même si certains sont doués pour le flammand ou l'allemand, des traductions d'articles sont aussi possibles! Merci beaucoup pour votre aide! De cette façon nous pourrons peut-être passer en bimestriel l'année prochaine?...

Le Rédacteur.

SONDAGE

RESULTATS DU SONDAGE DE L'OCTET 4:

(GAGNANTS DU TIRAGE AU SORT:
VOIR PAGE 5...)

Merci à tous ceux qui ont eut le courage de répondre au sondage!

Comme nous n'avons reçu que 20% de sondages (c'est déjà beaucoup), les résultats sont à prendre avec précaution mais certaines constantes sont intéressantes à relever.

Si on regarde d'abord l'utilisateur en tant que tel, on peut remarquer qu'il a entre 18 et 30 ans. Les membres du club MICRODAI sont donc jeunes, mais j'en connais un certain nombre de plus agés (qui n'ont pas rendu leur sondage). Les fanas du DAI sont du sexe masculin à 100% et 60% d'entre eux sont célibataires. 47% ont fait des études supérieures, 28% des études secondaires et 19% des études techniques.

Les intérêts principaux des lecteurs se situent au niveau du BASIC (76%), le langage machine (71%) et le hardware (42%). BASIC et langage machine se disputent la première place. On peut remarquer que le nombre de "bricoleurs" n'est pas négligeable.

Si on s'attache à ce qu'il advient d'OCTET, 90% des lecteurs lisent tous les articles pendant au moins 2 heures. Pour rien au monde, ils ne voudraient se défaire de leur revue chérie car 100% d'entre eux la conservent. Seulement 15% peuvent la communiquer à d'autres utilisateurs. Vous êtes bien seuls!

La majorité programme n'importe quand (suivant l'inspiration?), 33% font de 2 à 5 programmes par an et 47% en font plus de 5. Mon Dieu que vous êtes prolifiques, nous aimerions que vous nous fassiez part de vos réalisations. Sur le DAI, on fait 52% de jeux et 76% d'utilitaires, le reste sont des applications professionnelles et autres. La mise au point est généralement facile (61%) ou peu facile (23%).

Nous avons pu remarquer que vous lisiez beaucoup et que certains ont des disques (23%), nous essayerons de penser à vous!
52% ont un DCR et 42% une imprimante.

Que pensez-vous d'OCTET?:

EDITORIAL:	rien à redire
NOUVEAUTES:	rien à redire
COURRIER DES LECTEURS:	bon mais à améliorer
PETITES ANNONCES:	bon mais encore plus
TRUCS ET ASTUCES:	encore plus
TEST LOGICIELS:	rien à redire
BASIC:	bon mais encore plus
LM:	encore plus mais à améliorer
PASCAL:	bon, encore plus, stop ça suffit

Tout est clair sauf pour le PASCAL car il semble que le sujet soit très controversé. Nous allons essayer de ménager la chèvre et le chou.

Voici maintenant en vrac quelques-unes de vos réflexions (les plus courantes):

On demande un catalogue de logiciels
de former des commissions de travail sur des sujets bien
précis
un concours de logiciels
des achats groupés
...

Pour terminer, je ferai un portrait type du lecteur d'OCTET:

- il est agé de 18 à 30 et est célibataire
- il travaille beaucoup en BASIC et en LM
- il n'est pas effrayé par un circuit imprimé
- il programme en toute occasion
- il est assez prolifique
- il est ludique mais surtout utilitaire
- il a un DCR
- il se tient au courant de tout ce qui concerne l'informatique en général
- il n'aime pas le PASCAL

Vous nous avez l'air très dynamiques mais nous ne savons rien de ce que vous faites. Nous aimerions connaître vos réalisations. Ecrivez-nous, racontez-nous vos difficultés, vos déceptions et vos joies sur le DAI.

Philippe RASQUIN.

HARDWARE

DECHARGE D'ELECTRICITE STATIQUE LORS DU CONTACT AVEC LE CLAVIER

Article original: DAINAMIC GERMANY (RFA)

Traduction: Andres KURT - BUTGENBACH (B)

On peut souvent constater des décharges d'électricité statique qui se produisent lorsqu'on touche l'encadrement du clavier. Ces décharges ont souvent comme suite que la machine se plante.

La proposition suivante peut remédier à ce problème:

1. enlever le couvercle
2. gratter sur l'encadrement du clavier à gauche (en regardant dans le couvercle) la patte du coté intérieur (près du RETURN)
3. avec un fer à souder assez puissant, souder un fil flexible d'environ 10 à 15 cm de longueur.
4. mettre une fiche de l'autre coté du fil.
5. raccorder cette fiche sur le TP6 (point test au dessus à droite du clavier représentant la masse)

Si vous n'avez pas de fiche pour mettre au fil, vous pouvez aussi le souder au TP6.

Puisqu'il s'agit d'une intervention au niveau hardware de la machine, regardez d'abord le schéma électronique de la carte du DAI.

Lorsque vous aller ouvrir plus tard votre machine, veillez au fil soudé ou raccorder afin de ne pas arracher celui-ci.

SERVICE PROGRAMMES - MICRODAI
C/O Philippe RASQUIN
rue de SAIVELETTE 89
4510 SAIVE
BELGIQUE

CATALOGUE DES PROGRAMMES MICRODAI:

	PRIX (EN FB):	
	AUDIO:	DCR:
<u>SUPER CASTEL</u> (V.page 40):	-	1750
<u>MIX 1</u> (carré magique, Brigitte Bardot, Acoustique, pendu, tic tac toe)	300	450
<u>GESTION DE FICHER & STATISTIQUES</u>	-	1000
<u>CONJUGAISON FRANCAISE</u>	600	750
<u>CHASSE AU SOUS-MARIN</u>	800	950
<u>JEUX 1</u> (feux croisés, mastermind, split, proverbes, jeu du pendu, electrodai, class, sigmath, tri course, signes cachés)	800	950
<u>JEUX 2</u> (la boîte noire, le jeu des allumettes, prends-en 9, othello LM, draw paddle, cible mobile, asteroids LM)	800	950

Pour commander des cassettes, se référer à la page 1, en bas du sommaire.

SONDAGE: GAGNANTS...

Les heureux gagnants du tirage au sort (RND...) de 3 sondages sont:

- Michel BACQUET (F-95 FRANCONVILLE)
- Alain VIVION (F-49 MAZIERE EN MAUGES)
- Jean-Louis LABARRE (F-78 PLAISIR)

Ces personnes recevront chacune la cassette JEUX 1!

KEN-DOS

Enfin!! Après une dizaine de mois d'attente, elle est arrivée! Je veux parler de l'unité de floppies (KEN-DOS), bien sur. Si! ça existe... Je me permets de vous en écrire quelques mots car quelques remarques s'imposent. Tout d'abord, je vous rappelle sa constitution: 2x200K, 40 pistes SS, DD. En réalité, ce sont des 2x185K après FORMATage. Dans le colis se trouvent un manuel, un circuit imprimé et une boîte (assez volumineuse) supportant les deux floppies.

Le manuel est rédigé en anglais et est assez clair pour qui comprend cette langue.

Le CI s'implante sur le connecteur Xbus (à l'intérieur du DAI) et prend toute la hauteur sur trois quarts de la largeur du PC!! J'insiste sur son dimensionnement car notre cher ordinateur sera moins aéré et risque l'"insolation". Ce qui va se traduire par le claquage du régulateur 5 volts. Et ça ne s'arrêtera pas là!: car le régulateur une fois hors-service, laissera passer environ 20 volts. Ce qui entraînera la grande catastrophe: la destruction quasi totale de notre système!! De cette mésaventure, j'en étais le témoin, mais rassurez-vous, j'ai pris mes précautions. J'ai équipé mon DAI d'un limiteur de surtension. Résultat: je n'ai eu à changer qu'un fusible et à remettre un autre TIP 34. Cout: quelques dizaines de FF. Par pitié, publiez ce montage dans la revue (ndlr: nous attendons vos schémas...), car cette mésaventure est arrivée à des DAIistes qui ne possèdent pas le Ken-DOS. Donc nul n'est à l'abrit. N'oubliez pas (J'INSISTE) que cette panne peut détruire toute la machine et que cela peut se produire avec la configuration de base!!...

Pour que cela ne se reproduise plus, il y a plusieurs solutions:

- a. confectionner une alimentation externe.
- b. améliorer l'aération.

J'ai opté pour la deuxième solution, ce qui s'est traduit par:

1. un remplacement des deux radiateurs ridicules par un radiateur de taille nettement plus grande fabriqué à partir d'une tôle d'aluminium de 1,5 mm d'épaisseur. (V. PAGE SUIVANTE)

2. pour plus de sécurité, j'ai monté un petit ventilateur sur l'avant afin de faciliter l'évacuation de la chaleur.

Après cette intervention, j'ai mis en route (DAI + Ken-DOS) un peu plus de 24H d'affilée et... il a tenu bon.

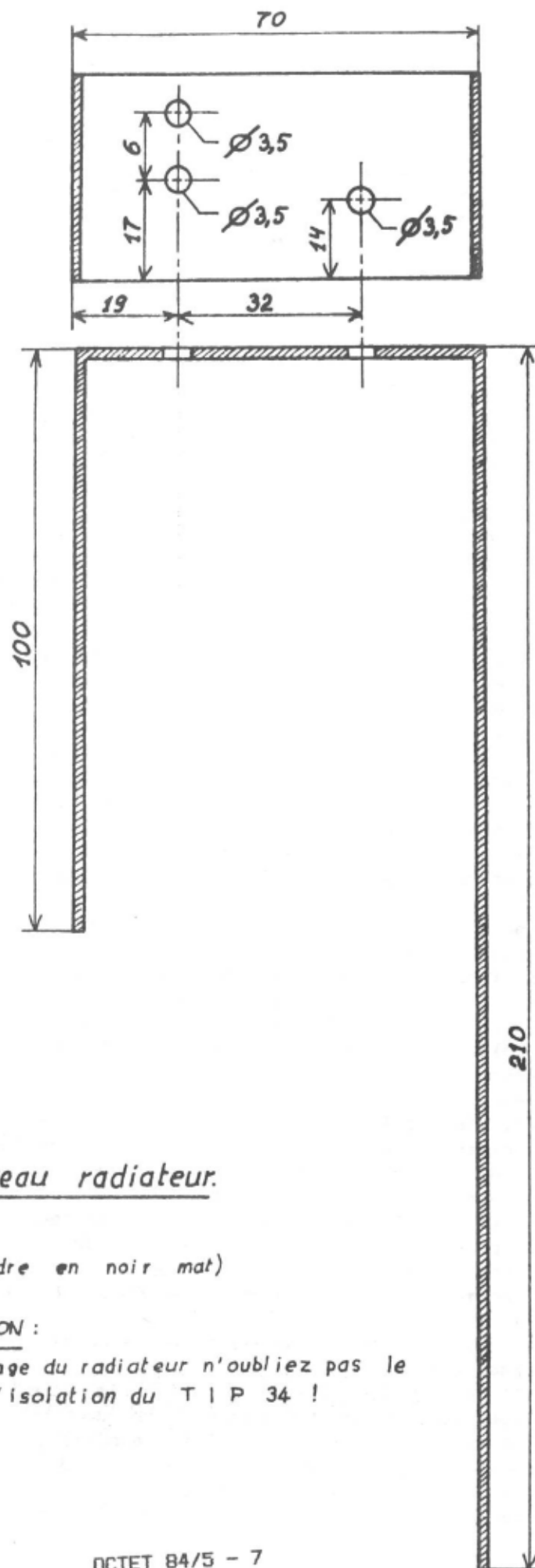
Ce préambule terminé, je poursuis la description de la bête. Il a six supports, trois sont occupés. Les deux premiers supportent les EPROMs du DOS et le troisième a l'EPROM contenant le TOS (pour les DCRs). Les trois autres sont libres pour l'utilisateur. Le dernier support permet la mise en place d'une RAM statique genre 6116 pour y effectuer des opérations très rapides de lecture/écriture. Une espèce de mémoire virtuelle en quelque sorte.

La boîte à floppies (230x140x310) dispose à l'avant des deux floppies placés verticalement côte à côte, le drive 0 se trouvant à droite. A l'arrière, se trouve un gros radiateur, le cordon d'alimentation, un câble méplat multifilaire se raccordant sur la prise DCE, un interrupteur de mise sous tension et un micro-switch qui permet la commutation KEN-DOS/DCR.

Il faut noter que plusieurs interventions sont nécessaires d'ailleurs clairement indiquées dans le manuel et pour qui sait un petit peu manier le fer à souder, cela ne pose pas de problèmes.

Voici pour la description. Quand à l'utilisation, je ne trouve pas les mots pour vous dire ma satisfaction. Toujours est-il que je n'oublierai pas de sitôt ce jour où je FORMATAIS ma première disquette. Un petit exemple de sa rapidité: une image en MODE 6 est chargée en 4 secondes.

Fabien FOJUD
F-57150 CREUTZWALD



Nouveau radiateur.

(à peindre en noir mat)

ATTENTION :

au montage du radiateur n'oubliez pas le canon d'isolation du T I P 34 !



= CRITIQUES DU QL =

Pour un peu changer, nous allons parler du SINCLAIR QL! Je ne vais pas ici vous faire l'injure de reprendre toutes les mérites de cet ordinateur, annoncé à grands coups de publicité depuis janvier (nous sommes en novembre...). Je vais simplement vous faire part de l'avis d'un utilisateur anglais du QL, dont la lettre (traduite ci-dessous) a été publiée dans le numéro de juillet de Personal Computer World.

Christian POELS.

"Je voudrais apporter quelques remarques à propos de l'essai du Sinclair QL, effectué par David Tebbutt dans le numéro de juin de PCW.

Je ne suis pas d'avis que le clavier du QL "est agréable d'emploi". Mon vieux TRS-80 Modèle 1 Tandy de six ans a un meilleur clavier que le QL! De plus, le clavier ne semble pas avoir de système "rollover" (possibilité de presser une touche sans relâcher la précédente), ce qui peut poser quelques problèmes à ceux qui tapent vite. La touche CONTROL qui se trouve à la place où la plupart des claviers ont la touche SHIFT, peut dérouter plus d'une personne.

David Tebbutt n'a pas pu tester le SuperBasic convenablement, du fait qu'il est quasi inutilisable, à mon avis, à cause du grand nombre d'erreurs qu'il contient. L'erreur la plus sérieuse semble être due à un mauvais fonctionnement de la pile, et à pour effet un plantage complet du système si certains types de programmes, spécialement ceux utilisant des procédures récursives, produisent une erreur d'exécution. Plusieurs fois, j'étais sûr que le programme que je testais était correct, mais un plantage s'est quand même produit! Après un tel plantage, dans lequel le système se ferme sur lui-même et ne répond plus au clavier, il ne reste plus qu'à presser le bouton RESET, ce qui veut dire qu'un programme tapé laborieusement (encore ce clavier...) est perdu!

La faible vitesse du BASIC est aussi très agaçante quand on sait que le QL a un processeur 32-bits. La machine que j'utilisais, par chance, possédait la commande AUTO, c'était donc probablement un cru plus récent que celui du test.

Deux membres du Groupe Indépendant des Utilisateurs du QL (IQLUG), dont je suis le Président suppléant, et qui ont chacun reçu une des premières versions de la machine, ont confirmé la présence de sérieux bogues (bugs), comme avait fait remarquer Sinclair.

David Tebbutt a omis de mentionner que la multiprogrammation n'est pas accessible depuis le SuperBasic; vous devez le faire en assembleur, ce qui n'est pas évident du fait que premièrement, il n'y a pas d'assembleur disponible et deuxièmement, Sinclair ne fournit aucune information sur la façon d'y parvenir.

Par manque de temps, le seul logiciel d'application que j'ai pu essayer est "Quill", le traitement de textes de chez "Psion". Il y a un ou deux bogues - J'ai accidentellement pressé sur des mauvaises touches en mode commande et le système s'est planté, perdant par la même occasion le document sur lequel je travaillais. De plus, un membre de IQLUG a découvert que si la cartouche du Microdrive que "Quill" requiert dans le lecteur 2 ne s'y trouve pas, le système peut se planter sans prévenir et vous perdez tout votre travail.

J'ai trouvé "Quill" extrêmement lent, spécialement lors du défilement d'un grand document, ceci à cause des accès au Microdrive qui se produisent très fréquemment.

Les opérations de déplacement et de copie de blocs sont plutôt pénibles à utiliser comparé à "Wordstar".

"Quill" est sûrement mieux adapté à l'écriture de lettres; je ne voudrais pas l'utiliser pour écrire un rapport conséquent ou un livre!

La plupart des systèmes qui ont été expédiés, n'étaient pas fournis avec une documentation sur l'interpréteur du SuperBasic. Quelques possesseurs, comme ceux qui m'ont prêté leur machine, ont reçu un manuel provisoire, mais comme le SuperBasic des machines qui ont été livrées ressemble très peu à ce qui est

décrit dans ce manuel provisoire, ce n'est pas évident!

Pour terminer, les commentaires de Guy Kewney dans sa rubrique des nouveautés, semblent mieux correspondre aux machines que moi-même et d'autres membres de IQLUG avons utilisé. Ce sera probablement une très bonne machine en fin de compte; pour le moment, je la décrirais comme un pas en arrière, plutôt qu'un grand bon en avant (quantum leap)!"

Leon Heller, Acting Chairman,
Independent QL Users Group

AVERTISSEMENT...

Depuis la parution du premier numéro de OCTET, nous avons reçu plusieurs appels de personnes affirmant avoir versé dument leur cotisation à MICRODAI, et s'étonnant à juste titre de ne pas avoir reçu les numéros suivants.

MICRODAI est une association totalement indépendante de buts lucratifs. Son but est entre-autres de publier pour ses membres, une revue "OCTET", constituée d'articles entièrement en français, concernant le DAI.

MICRODAI est domicilié à 4020 LIEGE, rue LATOUR 39 et non à une autre adresse.

Les pages roses publiées dans le premier numéro constituent un encart publicitaire de la société ALPHA-SERVICE qui n'engage que sa responsabilité.

L'abonnement et les autres services s'obtiennent en payant sa cotisation à MICRODAI, rue LATOUR 39, 4020 LIEGE ou en effectuant un virement sur le compte de la CGER 034-0080601-56. Les personnes qui auraient versé leur cotisation ailleurs sont invitées à se faire connaître. Si vous-même connaissez des personnes dans ce cas, signalez-le nous.

OCTET.

Voici quelques prix (officiels) pratiqués sur les imprimantes EPSON en Angleterre:

	<u>en £</u>	<u>en FB</u>
DX 100	546,25	43700
RX 80	286,35	22908
RX 80 F/T	327,75	26220
RX 100	517,50	41400
FX 80	503,70	40296
FX 100	654,35	52348
JX 80	644,00	51520

POINTEURS LM

Le mois précédent, dans la rubrique "TRUCS & ASTUCES", vous avez pu voir un programme permettant d'afficher les pointeurs d'un programme machine se trouvant sur cassette. Le programme publié ne marchait pas, et pour cause, il était incomplet!... Nous prions les personnes qui ont rentré ce programme de bien vouloir nous en excuser.

Le programme est repris ci-dessous dans son intégralité (code machine) avec en plus quelques améliorations: la partie machine se trouve maintenant en B1FA B2DF au lieu de 2EE-3DF. De cette façon, si le programme machine à vérifier occupe les adresses basses, il n'écrase plus notre routine... (les programmes se trouvant en mémoire haute sont très rares). Le programme n'arrête pas la K7 (audio ou DCR) et cela volontairement car certains programmes "protégés" se servent de cette subroutine (en #2D4) pour faire un AUTORUN lors du chargement. Ici, pas de problème: le programme "protégé" se charge normalement mais ne démarre pas automatiquement sitôt chargé afin d'être copié le cas échéant. Pour arrêter la cassette, il suffit d'appuyer sur BREAK, mais une fois le programme sauvé, évidemment!

Pour démarrer le programme: >Z3 (return)
>GB200 (return)

```
>DB200 B2DF
B200 31 00 F9 3E 0C EF 03 21 AE B2 CD D4 DA 21 00 00
B210 22 00 01 01 FF 31 CD CE 02 21 FA B1 11 FC B1 CD
B220 D1 02 21 F8 B1 EB 2A FA B1 DC D1 02 00 00 00 D2
B230 A8 D2 22 9B 02 2B 22 FD B1 23 CD B8 DE CD 5E DD
B240 21 C7 B2 CD D4 DA 01 55 B2 C3 92 C8 00 00 00 00
B250 00 00 00 00 00 AD 02 20 18 09 44 45 42 55 54 20
B260 09 20 23 3B 20 20 0B A0 20 17 15 00 00 B1 FA A3
B270 14 00 00 01 00 20 17 15 00 00 B1 FB FF AD 02 20
B280 18 09 46 49 4E 20 20 20 09 20 23 3B 20 20 0B A0
B290 20 17 15 00 00 B1 FD A3 14 00 00 01 00 20 17 15
B2A0 00 00 B1 FE FF B4 00 00 00 00 00 00 00 00 43 48
B2B0 41 52 47 45 20 50 47 4D 20 55 54 49 4C 49 54 41
B2C0 49 52 45 20 3A 20 00 0D 0D 41 44 52 45 53 53 45
B2D0 53 20 44 55 20 50 47 4D 20 3A 0D 00 00 00 00 00
```

NOTES
Pour ceux qui préfèrent, Le programme est aussi listé sous forme BASIC (datas):

```

1  REM #####
2  REM # Programme concu et mis au point par #
3  REM # P.JANIN, LA MOTTE SERVOLEX (F) #
4  REM # #
5  REM # #
6  REM # Nom du programme :RECHERCHE+CHARGE PGM-LM #
7  REM # Version BASIC qui implante le programme en #
8  REM # Langage Machine entre les adresses #
9  REM # #B200 et #B2DF incluses. #
10 REM # Pour l'activer,faire : CALLM #B200 #
11 REM # #
12 REM # ATTENTION : Une fois que les datas sont #
13 REM # implantees en memoire, #
14 REM # l'execution de l'instruction #
15 REM # MODE X avec X=3,3A,4,4A,5,5A,6,6A# #
16 REM # EFFACE TOUTES LES DATAS. #
17 REM # Prudence s'impose donc ... #
18 REM # #
19 REM # Programme prevu pour le materiel suivant : #
20 REM # DAI + TV ou MONITEUR + magneto-K7 ou DCR #
21 REM #####
100 ADR%=#B200
110 READ DONNEE%:IF DONNEE%<0 THEN 150
120 POKE ADR%,DONNEE%:ADR%=ADR%+1:GOTO 110
150 END
200 DATA #31,#0,#F9,#3E,#C,#EF,#3,#21,#AE,#B2,#CD,#D4,#DA,#21,#0,#0
201 DATA #22,#0,#1,#1,#FF,#31,#CD,#CE,#2,#21,#FA,#B1,#11,#FC,#B1,#CD
202 DATA #D1,#2,#21,#F8,#B1,#EB,#2A,#FA,#B1,#DC,#D1,#2,#0,#0,#0,#D2
203 DATA #A8,#D2,#22,#9B,#2,#2B,#22,#FD,#B1,#23,#CD,#B8,#DE,#CD,#5E,#DD
204 DATA #21,#C7,#B2,#CD,#D4,#DA,#1,#55,#B2,#C3,#92,#C8,#0,#0,#0,#0
205 DATA #0,#0,#0,#0,#0,#AD,#2,#20,#18,#9,#44,#45,#42,#55,#54,#20
206 DATA #9,#20,#23,#3B,#20,#20,#B,#A0,#20,#17,#15,#0,#0,#B1,#FA,#A3
207 DATA #14,#0,#0,#1,#0,#20,#17,#15,#0,#0,#B1,#FB,#FF,#AD,#2,#20
208 DATA #18,#9,#46,#49,#4E,#20,#20,#20,#9,#20,#23,#3B,#20,#20,#B,#A0
209 DATA #20,#17,#15,#0,#0,#B1,#FD,#A3,#14,#0,#0,#1,#0,#20,#17,#15
210 DATA #0,#0,#B1,#FE,#FF,#84,#0,#0,#0,#0,#0,#0,#0,#0,#43,#48
211 DATA #41,#52,#47,#45,#20,#50,#47,#4D,#20,#55,#54,#49,#4C,#49,#54,#41
212 DATA #49,#52,#45,#20,#3A,#20,#0,#D,#D,#41,#44,#52,#45,#53,#53,#45
213 DATA #53,#20,#44,#55,#20,#50,#47,#4D,#20,#3A,#D,#0,#0,#0,#0,#0
214 DATA -1

```

Pascal JANIN

COURRIER

DES PROGRAMMES! DES PROGRAMMES!!!...

Avant tout, bravo au club MICRODAI! Enfin une revue française pour le DAI!! Je prenais (avant) la revue Dainamic mais j'avais arrêté car je ne comprenais rien au flamand. Je prends toujours la revue l'Ordinateur Individuel mais je la trouve de plus en plus "publicitaire".

Passons aux choses sérieuses:

Concernant mes suggestions pour Octet ou Microdai: j'avais déjà été membre de Microdai, il y a un an ou deux... mais je ne trouvais pas le club fort intéressant à l'époque; de plus, mon travail ne me permet pas de me libérer assez souvent pour m'y rendre! Il est fort possible que le club soit plus intéressant maintenant mais je ne saurais rien y dire, n'y ayant plus été depuis longtemps. Quant à la revue Octet, je suis content de la recevoir et je la trouve bien faite mais il y manque une chose, importante pour moi! Depuis que j'ai le DAI, je n'ai jamais trouvé de catalogue de logiciels!?!? Dainamic en renseignait bien, de temps en temps, dans sa revue mais avec les explications en... flamand!!!

Bref, ne serait-il pas possible d'obtenir, soit dans Octet, soit sur demande, un listing "COMPLET" de tous les programmes actuellement disponibles pour le DAI? Ce "listing" devrait comprendre également les explications du programme et son prix. Un peu dans le genre de vos "tests de logiciels" mais concernant TOUS les programmes disponibles pour le DAI!!!

Il serait alors possible de pouvoir acheter UN logiciel sans devoir acheter une cassette comprenant un bon nombre de logiciels qui feraient double emploi ou, qui ne seraient pas intéressants. Je me rends bien compte que cela donnerait beaucoup de travail à la personne qui ferait ce catalogue... mais quel avantage pour tous les Dai-istes...!

(...)

Michel XHIGNESSE
B-4620 - FLERON

OCTET: Merci pour votre intérêt à OCTET! Pour la programmétique, vos souhaits correspondent évidemment à ceux de la plupart de nos membres. C'est pourquoi, nous travaillons activement à l'élaboration d'une bibliothèque de logiciels. Avant de démarrer effectivement ce service, il est nécessaire de constituer une équipe de personnes qui seraient d'accord de s'en occuper régulièrement (et bénévolement...). Avis aux volontaires (de préférence sachant se déplacer au moins une fois par semaine à Liège)...

TROP... DE... SA... CCA... DES... DANS... LES... PROGRAMMES...

Les programmes en langage machine sont pratiquement inexistant! Quel dommage! D'autre part, félicitations à Marc VANDERMEERSCH pour la compétence et l'humour dont il fait part dans sa rubrique "TEST LOGICIELS"! (Soyez quand même plus sévère sur les mouvements saccadés: pour DAYLAXIANS, l'excellent graphisme ne compense pas la vitesse exécutable et ces horribles saccades!)

P. JANIN
F-73 - LA MOTTE SERVOLEX

OCTET: Il existe quand même quelques bons programmes en langage machine sur le DAI! A condition de bien chercher!...

DU DOS ET DES PROGRAMMES EDUCATIFS!

Amis DAIistes,

Je suis professeur au lycée d'enseignement technologique d'AGEN

auprès de lycéens et d'étudiants techniciens supérieur.

Le CET d'Agen possède 2 DAI, un robot Multisoft et un floppy disque DAI inDATA (plus une imprimante SEIKOSHA et un lecteur de cassettes audio).

Utilisateur principal de ce matériel, j'ai rencontré quelques difficultés:

- Notice du DOS DAI en anglais;
- Implantation d'un programme en LM se trouvant aux adresses du DOS DAI (comment le déplacer?);
- Caractères médiocres du SEIKOSHA GP100A pour le traitement de textes;
- Pas d'accentuations sur le traitement de textes commercialisé par MULTISOFT (origine DAINAMIC) et buffer d'édition de taille insuffisante.
- MICRODAI ne parle jamais du DOS DAI (facilités et/ou problèmes d'utilisation).

Peut-être que sur ces quelques points, vous pourriez m'aider...

En outre, en tant qu'utilisateur du DAI, je suis isolé, surtout pour ce qui m'intéresse: les programmes d'enseignement, ou éducatifs, notamment dans le domaine technologique. C'est pour finir 2 programmes de OCTET qui m'ont intéressé:

- dans le No 1:
 - dans un autre No: le logiciel de représentation de résultats graphiques (Camemberts...)
- Est-il possible, sans monopoliser OCTET, de faire place à des logiciel d'enseignement?
(...)

Alain IMMER

F-47 - LE PASSAGE D'AGEN

OCTET: La plupart des articles ou programmes que nous publions sont envoyés par vous-même. Si vous nous envoyez des programmes éducatifs ou des astuces pour le DOS INDATA, nous nous ferons évidemment un plaisir de les publier!

=====
= PETITE ANNONCES GRATUITES =
=====

Les petites annonces n'engagent que la responsabilité de leur auteur et la rédaction se réserve le droit de refuser une annonce sans fournir de justification.

Michel XHIGNESSE:

Vends DAI (16/03/81) 48K + K7 Réalistic CTR-41 + TV Hitachi couleur 31 cm + ampli Réalistic SA-10 stéréo + 2 H.P. Réalistic Minimus-0.5 + cassettes (8) avec environ 120 programmes divers + revues Ordinateur Individuel (64 numéros) + 13 revues Dainamic + toutes les revues Octet avec l'abonnement en cours + modes d'emploi DAI en anglais et français + listings de Pgms ! Le tout 50.000 Frs (valeur d'achat +/- 100.000 Frs) ! Rue de Magnée, 26 à 4620 - FLERON - Tél. (041) 58.93.15 après 18.30 Hrs.

Marcel TOULON:

Vends DAIMAN et CLID sur cassettes DCR: 450 FF pièce ou les deux pour 800 FF. 22, rue des Peupliers, F-78790 SEPTEUIL.

Christian POELS:

Manuel d'utilisation du DAI en français: 350 FB. Vds 2 cassettes digitales non certifiées avec programmes divers: 240 FB. Vends EPROM NEW CHARACTERS GENERATOR (avec documentation): 750 FB. Recherche AMD 9511.

TRUC & ASTUCES

1. Lorsque l'on passe du mode texte à un mode graphique, l'écran se remplit pendant une fraction de parasites. Essayez ce petit programme:

```
10 MODE 6:COLORG 0 1 3 5
20 DRAW 0,0 100,100 3
30 MODE 0:COLORT 8 0 0 0
40 PRINT "A":WAIT TIME 100
60 GOTO 10
```

Introduisez maintenant la ligne suivante et comparez:

```
50 COLORT 0 0 0 0
```

(REM: Si vous faites BREAK et que l'écran reste noir, tapez (sans voir!):
COLORT 8 0 0 0)

2. Examinons la boucle FOR ... NEXT:

```
10 N=5
20 FOR I=1 TO N
30 PRINT I:N=N+1
40 NEXT I
```

On pourrait s'attendre à voir une liste infinie de PRINTs. Il n'en est rien. Si on ajoute à la ligne 30 :I=I-1, même résultat sauf que l'on affiche que des zéros. On n'a toujours que 5 PRINTs. On en conclut que le nombre de boucles est défini une bonne fois pour toutes par l'instruction ligne FOR ... NEXT et est stocké quelque part en mémoire (1). Si c'est nécessaire, le programme pourra être tapé de la façon suivante:

```
10 N=5
20 IF I=N THEN 100
30 PRINT I:IF ... N=N+1
...
90 GOTO 20
100 ...
...
```

(1): Tout à fait exact et déduction judicieuse! Le nombre de boucles est précalculé et stocké ainsi que le pas. Pendant l'exécution, ce sont les variables internes qui contrôlent la boucle. C'est pour cela que l'on peut avoir I=0 et continuer la boucle puisque la variable de contrôle n'a pas été modifiée.

3. GETC

```
10 PRINT "DEBUT":WAIT TIME 200:PRINT "FIN"
30 A=GETC:IF A=0 THEN 30
40 IF A=13 GOTO 10:REM CHR$(13)=(RETURN)
50 PRINT CHR$(A)
60 GOTO 30
```

Tapez des lettres entre DEBUT et FIN. Au premier tour, il ne se passe rien d'inattendu. Faites RETURN et recommencez. Cette fois, des lettres tapées apparaissent, alors qu'on pourrait penser que la ligne 30 bloque le programme. Ajoutez: 20 IF GETC<>0 THEN 20

Cette fois, tout rentre dans l'ordre. Explication possible: les GETC doivent être stockés dans un tampon. La ligne 20 consomme ce tampon (2). Au premier passage, il ne se passe rien en raison de l'initialisation. Conclusion: il doit y avoir un POKE qui fasse la même chose.

(2): Il existe un tampon d'entrée pour le clavier d'une longueur qui dépend de la version du DAI!!! Les anciens ont 4 caractères de buffer...

H. MENS
F-78 St REMY LES CHEVREUSE.

SICOB

UN PETIT TOUR AU SICOB...

Le SICOB est immense! Que de micros et d'ordinateurs! Mais une seule chose m'importe vraiment: quitter le SICOB pour sa boutique où se trouve le stand MULTISOFT, importateur français du DAI. Là, une demi-surprise m'attend: le DAI nouveau est là!

Après quelques petits bouts d'essai, il s'avère d'utilisation équivalente au bon vieux DAI. L'allure est cependant médiocre: le clavier est séparé de l'unité centrale. Il semble exister en deux versions QWERTY et AZERTY (heureux belges et français que nous sommes). Il possède 10 touches de fonctions programmables et un clavier numérique. La finition n'est pas géniale: bouts de métal assemblés (mais ce ne sont que des prototypes qui sont présentés). Une chose déroutante pour les habitués de la grosse touche rouge BREAK. L'absence de celle-ci. En fait elle n'est ni rouge, ni indiquée BREAK. L'impression globale au sujet du clavier, est surtout l'aspect bricolage: une bande caoutchoutée cache on ne sait quelles touches et la prise DCE semble fragile. Les prix à partir de 30000 FF comprenant l'unité centrale, le moniteur et le lecteur de disquettes. Une, deux ou trois disquettes, ce qui porte la capacité à 1.92 Mo. Il est de toutes façons destiné à des applications professionnelles et il reste entièrement compatible avec son aîné. Les prototypes ne semblaient pas équipés de RS-232, ni de sortie son, PDL et DCE. La version T ne possède pas de lecteur de disquettes et ressemble à un parallépipède rectangle de 40x30x5 (clavier non compris). Sur les autres unités, elle semble prévue intégrée au lecteur de disquettes (ou plutôt le contraire), mais cette fois, il faut plus de 5 cm d'épaisseur.

Luc D'ARANTES.
F-54 GORCY.

DAI your color connections



DAI-T

DAI-T LE TERMINAL COULEUR ET GRAPHIQUE
16 couleurs ainsi qu'une haute résolution (255 x 528 points) font de cet appareil un terminal informatique (avec couleurs ergonomiques) ainsi qu'un poste de travail graphique.

Vous n'êtes plus limités dans vos possibilités individuelles grâce au:



DAI-1

DAI-T, 1, 2 ou 3
Une, deux ou trois unités à disque souple de 640K, soutenues par un système de gestion approprié (le DOS V3.0) vous donnent jusqu'à 1,92 Mbyte de capacité locale.

Pour l'ordinateur central vous travaillez en terminal, tandis que vous disposez d'une flexibilité maximale pour l'emploi de vos programmes individuels.



DAI-2

Les développements graphiques, des programmes en BASIC, du traitement de texte, la gestion de fichiers, la table traçante ou l'imprimante sont maintenant disponibles au niveau de votre bureau.



DAI-3

DAI

L'événement de la rentrée, c'est bien évidemment la sortie du nouveau modèle du DAI que j'ai pu voir au SICOB en septembre. Quatre configurations sont proposées. D'après la brochure PRODATA (V. page précédente):

"DAI-T: LE TERMINAL COULEUR ET GRAPHIQUE:
16 couleurs ainsi qu'une haute résolution (255 x 528 points) font de cet appareil un terminal informatique (avec couleurs ergonomiques) ainsi qu'un poste de travail graphique.

DAI-T 1, 2 et 3: Une deux ou trois unités de disquettes de 640K, soutenues par un système d'exploitation approprié (le DOS V3.0) vous donnent jusqu'à 1.92 Mbytes de capacité locale.

(...) "

Pas d'améliorations extraordinaires par rapport au PC mis à part l'absence d'entrées paddles, d'entrées cassettes audio et stéréo (peut-on parler d'améliorations dans ce cas?!). Le système est constitué de l'unité centrale, d'un moniteur couleurs et d'un clavier séparé (aspect professionnel). Le clavier comporte à gauche 10 touches de fonctions programmables et à droite un pavé numérique complet (pas pas de touche BREAK! Cette commande s'obtient par une combinaison d'autres touches!). Les drives ont une capacité de 640 K mais ceux-ci seront bientôt aussi disponibles pour le PC!

Les prix exacts en francs belges ne nous sont pas encore communiqués mais pour la configuration DAI-1, cela doit tourner aux alentours de 199200 FB. Voici les prix proposés par MULTISOFT à Paris (prix hors taxes, incluant moniteur couleur SANYO, BASIC résident, DOS V3.0, traitement de textes et gestion de fichiers):

DAI-T (terminal)	21500 FF
DAI-T 1	26500 FF
DAI-T 2	29000 FF
DAI-T 3	31500 FF

Des drives 2 x 640 K devraient être bientôt disponibles pour le DAI PC ce qui assurera la compatibilité entre les deux modèles! Le BASIC est le même!... Est annoncé officieusement, la sortie de "floppies". C'est un système de mémoire de masse qui devrait se situer entre les cassettes digitales et les disquettes. Le support est une bande magnétique sans fin sur laquelle sont enregistrées 8 pistes. Ceci permet des lectures/écritures très rapides (100 K / 4 secondes!...). Le prix: non communiqué mais il devrait être dans l'ordre de grandeur de celui du MEMOCOM DCR! Très bonne chose en perspective donc pour ceux qui hésitent à investir dans un système de disquettes!

Sortie aussi d'une table traçante 4 couleurs format A3: 7200 FF H.T.

INDATA change de nom et devient PRODATA. Pour tous renseignements et service après-vente:

DAI GROUPE PRODATA
412, av. de tervuren
B-1150 BRUXELLES - BELGIUM
Tél: (0)2/7622818

Christian POELS.

BASIC

```
100 REM ETUDE DES TABLES
110 REM (c) RASQUIN & microDAI
120 MODE 0: CLEAR 256: DIM S$(3.0): COLORT 0 15 0 0
130 PRINT CHR$(12): POKE #75, 63: REM CURSOR CONTOLE
140 POKE #BF69, 105: PRINT " Etude des tables [ + , - , x , / ]"
150 S$(0.0) = " +": S$(1.0) = " -": S$(2.0) = " x": S$(3.0) = " /": J = 5.0
160 PRINT : PRINT : PRINT TAB(10); "1  ADDITION"
170 PRINT TAB(10); "2  SOUSTRACTION"
180 PRINT TAB(10); "3  MULTIPLICATION"
190 PRINT TAB(10); "4  DIVISION": PRINT : PRINT
200 INPUT "Votre choix [1,2,3,4]"; G
210 IF G < 1.0 OR G > 4.0 THEN CURSOR 0, CURY: GOTO 200
220 PRINT : INPUT "Table de "; B: PRINT
230 FOR Y = 0.0 TO 10.0
240 I = 1.0: J = INT(RND(9.0) + 1.0)
250 ON G GOSUB 400, 500, 600, 700
260 PRINT CHR$(12)
270 FOR X = 0.0 TO I: SOUND 0 1 15 0 FREQ(1000.0): WAIT TIME 5: NEXT
280 PRINT TAB(20); A; S$(S); B; " =";
290 INPUT R: IF R = P THEN NEXT
300 IF R = 0.0 THEN 130: REM 0 = MENU
310 IF I = 1.0 THEN I = 2.0: PRINT : PRINT : GOTO 270
320 FOR I = 1.0 TO 20.0: SOUND 0 1 15 0 FREQ(I * 100.0): WAIT TIME 5: NEXT
330 PRINT : PRINT : PRINT A; S$(S); B; " ="; P
340 PRINT : PRINT TAB(10); "PRESSER 'ESPACE' POUR CONTINUER"; : CALLM #D6DA: GOTO 2
40
400 REM +
410 S = 0.0: A = J: P = A + B: RETURN
500 REM -
510 S = 1.0: A = J + B: P = J: RETURN
600 REM *
610 S = 2.0: A = J: P = A * B: RETURN
700 REM /
710 S = 3.0: A = J * B: P = J: RETURN
```

MODE 0

```
1 REM (c) Felicien GILSON & MICRODAI
5 COLORT 0 0 0 14
10 MODE 0: PRINT CHR$(12): CURSOR 19, 12
15 PRINT "DAI PERSONAL COMPUTER"
30 POKE #75, 32
100 FOR A = 19.0 TO 39.0: B = 0.0: FOR I = 0.0 TO 7.0: B = (B SHR 1.0) + 128.0: POKE #BA22 - A
#2, B
105 WAIT TIME 2: NEXT: NEXT: COLORT 0 14 0 0
106 WAIT TIME 40
110 FOR A = 39.0 TO 19.0 STEP -1.0: B = 255.0: FOR I = 0.0 TO 7.0: B = (B SHL 1.0) MOD 25
6.0
120 POKE #BA22 - A * 2, B: WAIT TIME 2: NEXT: NEXT
130 FOR I = 1.0 TO 6.0
200 COLORT 0 RND(14.0) + 2.0 0 0: WAIT TIME 30: NEXT: GOTO 5
210 END
```

MODE 0

```
1  REM COULEURS EN MODE0
5  REM (c) Felicien GILSON & MICRODAI
10 PRINT CHR$(12):COLORT 8 8 8 8:MODE 0
20 CURSOR 21,23:PRINT "EXTRAIT DU MANUEL"
30 CURSOR 9,21:PRINT "DAI PERSONAL REFERENCE COMPUTEUR MANUAL"
40 CURSOR 22,19:PRINT "COLORT 8 0 5 15"
50 CURSOR 8,17:PRINT "CHANGEMENT DE COULEUR [ FOND ET TEXTES ]"
60 CURSOR 22,15:PRINT "LIGNE PAR LIGNE"
70 CURSOR 5,13:PRINT "MANUEL D'UTILISATION           page 121       5.2.1.2."
80 PRINT "      L'octet de controle d'adresse basse (octet de couleur)"
90 PRINT :PRINT "      L'octet d'adresse basse est utilise pour eventuellement
"
100 PRINT "      changer une couleur d'un des quatre 'registre couleur'"
110 PRINT :PRINT "      Un seul registre peut etre change au debut de chaque "
120 PRINT "      ligne d'affichage de donnees.Seules les couleurs defi-"
130 PRINT "      nies dans les registres peuvent etre affichees en mode"
140 PRINT "      ' 4 couleurs '.Des couleurs sont a choisir librement"
150 PRINT "      parmi les seize couleurs definies dans la table des "
160 PRINT "      couleurs"
170 COLORT 8 0 5 15:WAIT TIME 300
190 POKE #B8B2,#CA:POKE #B9A6,#C8:WAIT TIME 135
220 POKE #B920,#C5:WAIT TIME 120
230 POKE #B89A,#D1:WAIT TIME 105
250 POKE #B78E,#D2:WAIT TIME 90
270 POKE #B708,#DF:WAIT TIME 75
290 POKE #B682,#DA:WAIT TIME 60
300 POKE #B5FC,#DD:WAIT TIME 45
320 POKE #B576,#DB:WAIT TIME 30
340 POKE #B4F0,#DE
```

MODE 0

```
5  REM (c) Felicien GILSON & MICRODAI
10  C%=RND(16.0):C1%=RND(16.0):IF C%=C1% THEN 10:COLORT C% 0 C% 0:MODE 0:PRINT
    CHR$(12):CURSOR 19,12
15  PRINT "DAI PERSONAL COMPUTER":WAIT TIME 50
20  FOR A%=19 TO 21:POKE #BA22-A%*2,#FF:NEXT:GOSUB 1000
30  FOR A%=19 TO 21:POKE #BA22-A%*2,0:NEXT
40  FOR A%=23 TO 30:POKE #BA22-A%*2,#FF:NEXT:GOSUB 1000
50  FOR A%=23 TO 30:POKE #BA22-A%*2,0:NEXT
60  FOR A%=32 TO 39:POKE #BA22-A%*2,#FF:NEXT:GOSUB 1000
70  FOR A%=32 TO 39:POKE #BA22-A%*2,0:NEXT
75  WAIT TIME 100:GOTO 10
80  END
1000 FOR A%=0 TO 5:COLORT C% 0 C% C%:WAIT TIME 15
1010 COLORT C% 0 C% C1%:WAIT TIME 15:NEXT:RETURN
```

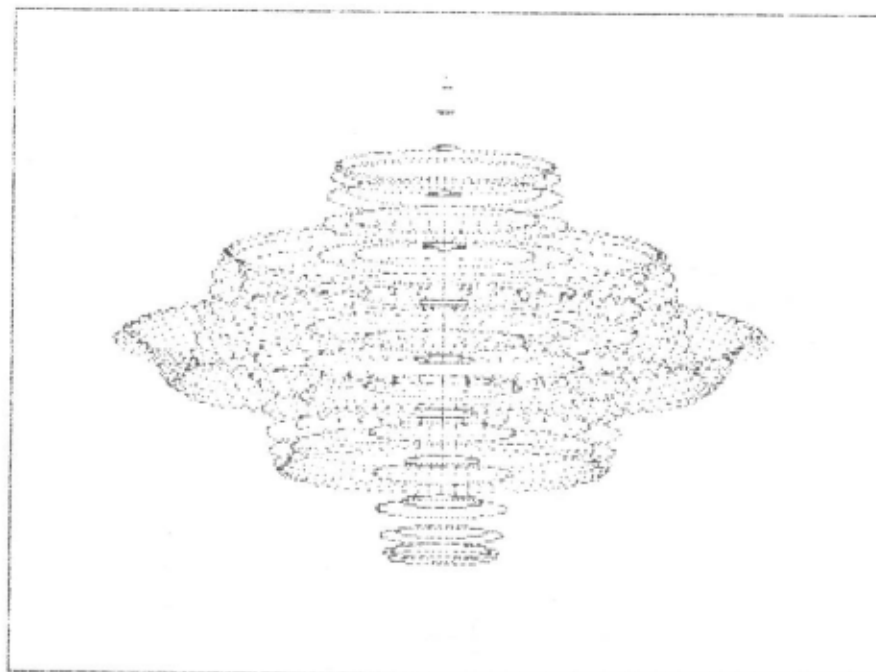
BASIC

```
100 REM CALCUL DU COUT D'UNE VOITURE
110 REM (c) DUMONT, RASQUIN & micoDAI
120 MODE 0: CLEAR 256
130 PRINT CHR$(12);: COLORT 0 14 0 0
140 PRINT TAB(15); "COUT D'UNE VOITURE"
150 PRINT TAB(10); "-----"
160 PRINT :PRINT :PRINT "VOUS AVEZ PLUSIEURS OPTIONS POUR CALCULER."
170 PRINT :PRINT "VOUS CHOISISSEZ PARMIS LES POSSIBILITES SUIVANTES"
180 PRINT
190 PRINT " 1) CONSOMMATION AU 100 Km"
200 PRINT " 2) PRIX DE REVIENT POUR UN AN D'UTILISATION"
210 PRINT " 3) PRIX DE REVIENT POUR UN Km PARCOURU"
220 PRINT " 4) NOMBRE DE Km PARCOURU POUR 1 LITRE DE CARBURANT"
230 PRINT " 5) FINANCEMENT D'UNE VOITURE"
240 PRINT " 6) FIN":PRINT
250 PRINT :PRINT "VOTRE CHOIX ?";
260 G=GETC: IF G=0.0 THEN 260
270 G=G-48.0: IF G<1.0 OR G>6.0 THEN 260
280 ON G GOTO 290,370,610,660,720,880
290 PRINT CHR$(12):PRINT "NOUS ALLONS MAINTENANT CALCULER VOTRE CONSOMMATION"
300 PRINT "MOYENNE POUR UN PARCOURT DE 100 Km"
310 PRINT :PRINT :PRINT :INPUT "NOMBRE DE LITRES CONSOMME ";A:PRINT
320 INPUT "NOMBRE DE KILOMETRES EFFECTUES ";B:PRINT
330 C=(A*100.0)/B
340 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT "VOTRE CONSOMMATION MOYENNE EST DE ";C;" LITRES"
350 PRINT "POUR UN PARCOURT DE 100 Km"
360 GOSUB 920:GOTO 130
370 PRINT CHR$(12):PRINT "NOUS ALLONS MAINTENANT CALCULER LE PRIX DE REVIENT"
380 PRINT "D'UNE VOITURE POUR UNE UTILISATION D'UNE DUREE D'UN AN"
390 PRINT :INPUT "QUEL EST LE PRIX DE VOTRE VEHICULE ";D:PRINT
400 INPUT "LE VEHICULE EST-IL NEUF OU D'OCCASION (0/1)";H:PRINT
410 I=5.0
420 IF H<1.0 THEN I=I-2.0
430 INPUT "QUEL EST LE TAUX DE LA T.V.A.";E:PRINT " %"
440 D=(D+((D*E)/100.0))
450 D=D/I
460 INPUT "QUEL EST VOTRE KILOMETRAGE MENSUEL ";F:PRINT
470 F=F*12.0
480 INPUT "QUELLE EST VOTRE CONSOMMATION POUR 100 Km ";C:PRINT
490 INPUT "QUEL EST LE PRIX ACTUEL D'UN LITRE DE CARBURANT ";E:PRINT
500 INPUT "QUEL EST LE PRIX ACTUEL D'UN LITRE D'HUILE ";H:PRINT
510 INPUT "QUEL EST LA CONTENANCE DU CARTER D'HUILE ";Q:PRINT
520 INPUT "COMBIEN DE KILOMETRES ENTRE DEUX VIDANGE ";V:PRINT
530 INPUT "A COMBIEN S'ELEVE VOTRE PRIME D'ASSURANCE ";J:PRINT
540 INPUT "A COMBIEN S'ELEVE VOTRE TAXE DE ROULAGE ";K:PRINT
550 INPUT "COMBIEN VOUS ONT COUTES LES ACCESSOIRES ";A:PRINT
560 INPUT "COMBIEN COUTE LE LOYER MENSUEL DU GARAGE ";G:PRINT
570 PRINT "POUR LE COUT DE L'ENTRETIEN, NOUS COMPTONS 1,5 Fr AU Km"
580 Y=((D+(E*((F/100.0)*C)))+(J)+K)+(F*1.5)+(A/F)+(G*12.0)+(H*Q)/V
590 PRINT :PRINT "VOTRE VEHICULE VOUS COUTE ";Y;" Frs PAR ANNEE"
600 GOSUB 920:GOTO 130
610 PRINT CHR$(12):PRINT "NOUS ALLONS MAINTENANT CALCULER LE PRIX DE REVIENT"
620 PRINT "POUR 1 Km PARCOURU"
630 IF Y=0.0 THEN 890
640 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT "APRES DE SERIEUX CALCUL,":PRINT :PRINT "1Km EN"
    PRINT "VOITURE VOUS REVIENT A ";Y/F;" Frs"
```

```

650 GOSUB 920:GOTO 130
660 PRINT CHR$(12):PRINT "CALCULONS LE NOMBRE DE Km EFFECTUER POUR UNE"
670 PRINT "CONSUMMATION DE 1 LITRE DE CARBURANT"
680 PRINT :PRINT :PRINT :INPUT "QUELLE EST VOTRE MOYENNE DE CONSUMMATION ";C:F
PRINT
690 L=100.0/C
700 PRINT :PRINT :PRINT :PRINT " POUR 1 LITRE DE CARBURANT,VOUS PARCOURREZ ";L
;" Km"
710 GOSUB 920:GOTO 130
720 PRINT CHR$(12):PRINT "CALCULONS MAINTENANT LE FINANCEMENT DE VOTRE"
730 PRINT "NOUVELLE VOITURE":PRINT :PRINT
740 INPUT "QUEL EST LE PRIX DU VEHICULE ";D:PRINT
750 INPUT "QUEL EST LE TAUX DE LA T.V.A ";E:PRINT
760 INPUT "VOUS VERSEZ UN ACOMPTE DE ";Z:PRINT
770 LET D=D+((D#E)/100.0)
780 LET C=D-Z
790 PRINT "LE CAPITAL EMPRUNTE EST DE ";C;" FRANCS":PRINT
800 INPUT "QUELLE EST LA DUREE DU FINANCEMENT: ";N:PRINT " MOIS":PRINT
810 INPUT "TAUX D'INTERET ";X:PRINT
820 B=C
830 PRINT
840 N=N/12.0
850 A=C#X/(1.0-(1.0/((1.0+X)^N)))
860 PRINT :PRINT :PRINT "          VALEUR DE LA MENSUALITE";A/12.0;:PRINT " FRANC
S"
870 GOSUB 920:GOTO 130
880 PRINT CHR$(12):PRINT :END
890 PRINT "VOUS DEVEZ D'ABORD CALCULER LE COUT ANNUEL DE VOTRE VEHICULE"
900 PRINT "TAPEZ LE CHIFFRE 2 LORSQUE VOUS SEREZ AU MENU"
910 GOSUB 920:GOTO 130
920 CURSOR 5,2:PRINT "PRESSER [ESPACE]";:CALLM #D6DA:RETURN

```



FOSSILE DE CONCHOIDE A TRACE MULTIPLE...

```

100 REM MULTIPLICATIONS "ECRITES"
110 REM (c) Rasquin & microDAI
120 CLEAR 256:MODE 0:COLORT 0 15 0 0
130 PRINT CHR$(12):POKE #75,95:V=17.0
140 INPUT "1e TERME ";A:PRINT
150 INPUT "2e TERME ";B:PRINT :PRINT
160 X$=STR$(A):GOSUB 500
170 X$=STR$(B)
180 X$="X "+X$:GOSUB 500
190 X$="":L=LEN(STR$(B))+3.0
200 FOR I=1.0 TO L:X$=X$+"-":NEXT:GOSUB 500
210 V=V+1.0:N=0.0:R$=""
220 D=INT(B/(10.0^N)):IF D=0.0 THEN 300
230 D=D-10.0*INT(D/10.0)
240 IF D=0.0 THEN R$=R$+" ":GOTO 290
250 C=A*D:X$=STR$(C)
260 X$=X$+R$
270 FOR I=1.0 TO N+1.0-LEN(R$):X$=X$+" ":NEXT
280 R$="":GOSUB 500
290 N=N+1.0:GOTO 220
300 X$="":L=LEN(STR$(A*B))
310 FOR I=1.0 TO L:X$=X$+"-":NEXT
320 V=V-1.0:GOSUB 500
330 C=A*B:X$=STR$(C):GOSUB 500
340 PRINT :PRINT :END
500 K=V-LEN(X$)
510 FOR I=1.0 TO K:X$=" "+X$:NEXT
520 PRINT TAB(10);X$:RETURN

```

BASIC

BASIC

```

10 CLEAR 2000
15 PRINT CHR$(12)
16 POKE #131,1
20 PRINT "CALCUL DE PRET"
30 PRINT "-----"
35 PRINT
40 INPUT "Taux mensuel en % :";T:PRINT
45 INPUT "Capital emprunte :";C:PRINT
50 INPUT "Duree de l'emprunt en mois :";M%
55 LET S=M%*T*12.0/((1.0+M%)*0.5)
60 LET B=C%*S*((M%+1.0)*0.5)/1200.0
70 LET R%=(C%+B)/M%
75 LET K%=R%*M%
80 PRINT CHR$(12)
85 POKE #131,0
90 PRINT "CALCUL DE PRET"
95 PRINT "-----"
100 PRINT
110 PRINT "Somme remboursee :";K%;"F"
120 LET J%=K%-C%
130 PRINT "Chargement :";K%;"F - ";C%;"F = ";J%;"F"
139 PRINT "Taux reel :";S%;"%":PRINT
140 PRINT "Mensualite a payer :";R%;"F"
160 PRINT
170 POKE #131,1
180 INPUT "FAIT-ON UN AUTRE CALCUL (O-N)";A$
190 IF A$="O" GOTO 10

```

L. LONEUX


```

100  MODE 0
110  T$="#CADEAUX#"
115  PRINT CHR$(12)
120  PRINT SPC(20);T$
130  PRINT :PRINT SPC(12);T$
140  PRINT :PRINT SPC(4);T$
200  POKE #BFEF-3*#86,#6A
210  POKE #BFEF-5*#86,#5A
220  POKE #BFEF-7*#86,#4A
250  WAIT TIME 100
300  MODE 6
330  COLORG 9 5 6 0
340  DRAW 100,100 100,156 5:DRAW 100,100 236,100 5
350  DRAW 236,100 236,156 5:DRAW 100,156 236,156 5
360  DRAW 100,156 130,186 5:DRAW 236,156 266,186 5
370  DRAW 130,186 266,186 5:DRAW 236,100 266,130 5
380  DRAW 266,130 266,186 5
390  FILL 167,100 169,156 6:FILL 100,127 236,129 6
400  DRAW 168,156 198,186 6:DRAW 236,128 266,158 6
410  DRAW 167,156 197,186 6:DRAW 236,127 266,157 6
420  DRAW 169,156 199,186 6:DRAW 236,129 266,159 6
450  PRINT CHR$(12)
460  MODE 0:PRINT "VOULEZ VOUS LES INSTRUCTIONS (O/N)"
500  AA%=GETC:IF AA%=0.0 GOTO 500
510  IF CHR$(AA%)="O" THEN GOTO 600
520  IF CHR$(AA%)="N" THEN GOTO 1000
600  PRINT CHR$(12)
610  PRINT "LE BUT DU JEU EST D'ATTRAPER LE CADEAU PAR LA ROSETTE SANS
      REPASSER SUR LA TRAINEE"
620  PRINT "VOUS SEREZ AIDE CAR LORSQU'UN PAQUET SERA PLACE SUR LA TRAINEE
      CELLE-CI SERA EFFACEE"
630  WAIT TIME 200
650  PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT :PRINT " 'C' POUR COMENCER"
660  BB%=GETC:IF AA%=0.0 GOTO 660
670  IF CHR$(BB%)="C" THEN GOTO 1000
680  GOTO 650
1000  C%=30.0:D%=30.0
1010  PRINT CHR$(12)
1110  MODE 6:COLORG 9 5 6 14
1111  FILL 0,0 XMAX,10 23:FILL 0,0 10,YMAX 23:FILL 0,YMAX XMAX,YMAX-10 23
1112  X%=XMAX/2.0:Y%=YMAX/2.0
1113  FILL XMAX,0 XMAX-10,YMAX 23
1115  GOTO 1300
1120  DRAW 5+X%,5+Y% 25+X%,5+Y% C1%:GOSUB 1400:DRAW 5+X%,5+Y% 5+X%,19+Y% C1%
1125  DRAW 5+X%,19+Y% 25+X%,19+Y% C1%:GOSUB 1420:DRAW 25+X%,19+Y% 25+X%,5+Y%
      C1%
1130  DRAW 5+X%,19+Y% 12+X%,26+Y% C1%:GOSUB 1400:DRAW 12+X%,26+Y% 32+X%,26+Y%
      C1%
1135  DRAW 25+X%,19+Y% 32+X%,26+Y% C1%:GOSUB 1420:DRAW 25+X%,5+Y% 32+X%,12+Y%
      C1%
1136  DRAW 32+X%,12+Y% 32+X%,26+Y% C1%:GOSUB 1400
1180  DRAW 15+X%,5+Y% 15+X%,19+Y% C2%:GOSUB 1420:DRAW 15+X%,19+Y% 22+X%,26+Y%
      C2%
1185  DRAW 5+X%,12+Y% 25+X%,12+Y% C2%:GOSUB 1400:DRAW 32+X%,19+Y% 25+X%,12+Y%
      C2%
1190  DRAW 13+X%,10+Y% 17+X%,14+Y% C2%:GOSUB 1420:DRAW 17+X%,14+Y% 17+X%,10+
      Y% C2%
1200  DRAW 17+X%,10+Y% 13+X%,14+Y% C2%:GOSUB 1400:DRAW 13+X%,14+Y% 13+X%,10+
      Y% C2%
1210  RETURN

```

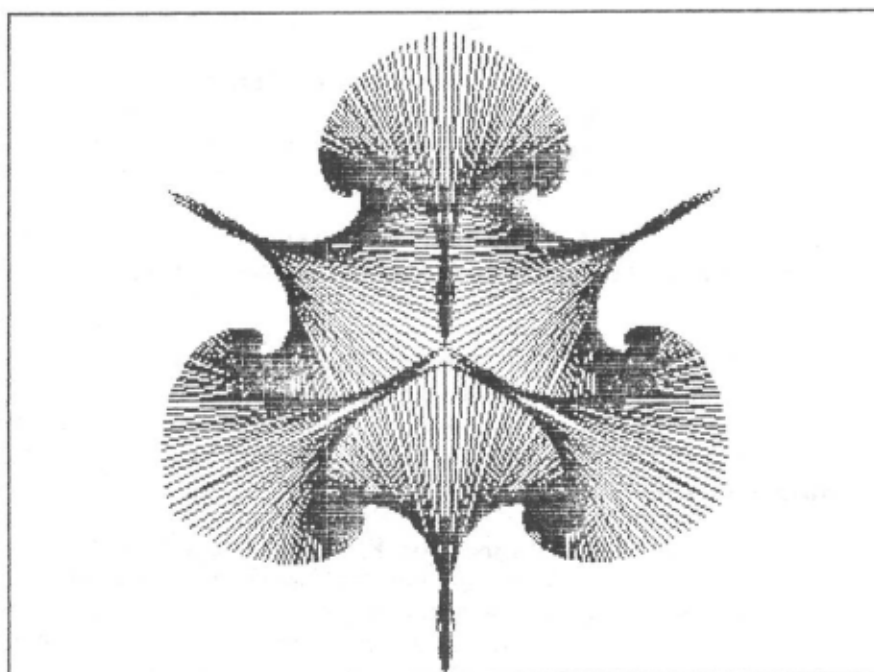
```

1300 C1%=21.0:C2%=22.0:GOSUB 1120:GOSUB 1420
1302 FOR J%=0.0 TO RND(100.0):GOSUB 1400:WAIT TIME 1:GOSUB 1420:NEXT J%
1310 FILL X%,Y% X%+32,Y%+26 20
1320 X%=RND(XMAX-47.0)+5.0:Y%=RND(YMAX-41.0)+5.0:GOTO 1300
1400 D%=D%+(PDL(1)-128)/80:C%=C%+(PDL(2)-128)/80

1401 REM PDL(1)=DIRECTION HORIZONTALE; PDL(2)=DIRECTION VERTICALE
1403 IF D1%=D% AND C5%=C% GOTO 1408
1405 IF SCRND(D%,C%)=14 THEN GOTO 1500
1406 IF SCRND(D%,C%)=6 THEN GOTO 10000
1408 D1%=D%:C5%=C%
1410 DOT D%,C% 23:RETURN

1420 REM
1430 RETURN
1500 PRINT "VOUS AVEZ PERDU, VOUS AVEZ TOUCHE LE CADRE OU VOTRE TRAINEE"
1510 PRINT "VOULEZ VOUS REJOUER (O/N)"
1520 CC%=GETC:IF CC%=0.0 GOTO 1520
1530 IF CHR$(CC%)="O" THEN GOTO 450
1540 IF CHR$(CC%)="N" THEN MODE 0:END
10000 COLORG 6 7 12 12:Y%=6.0:Z%=7.0
10010 MODE 4
10020 FILL 23,50 26,80 Z%:FILL 26,80 42,77 Z%:FILL 23,50 42,53 Z%
10030 FILL 42,53 39,65 Z%:FILL 39,65 31,62 Z%
10040 FILL 46,50 49,80 Z%:FILL 49,80 65,77 Z%:FILL 65,77 62,50 Z%:FILL 49,65
62,68 Z%
10050 FILL 69,50 72,80 Z%:FILL 72,80 88,77 Z%:FILL 69,50 88,53 Z%
10060 FILL 88,53 85,65 Z%:FILL 85,65 77,62 Z%
10070 FILL 92,50 95,80 Z%:FILL 111,50 108,80 Z%
10080 DRAW 95,80 108,53 Z%:DRAW 95,79 108,52 Z%:DRAW 95,78 108,51 Z%:DRAW 95,
77 108,50 Z%
10090 FILL 115,50 118,80 Z%:FILL 118,80 134,77 Z%:FILL 118,50 134,53 Z%
10100 FILL 118,64 125,67 Z%
10110 GOTO 1510

```



LE Ken-DOS.

Je manipule depuis juin 84 un exemplaire des drives destinés au DAI. Je vais vous exposer le plus clairement et le plus complètement possible mes impressions après un usage intensif de ce système.

MATERIEL.

Il s'agit de la version 2.3 qui est donc assez récente (juin 84). Connaissant la version précédente, je peux affirmer que les constructeurs ont amélioré le DOS qui est maintenant beaucoup plus complet. La capacité mémoire dont je dispose est de 2x800 Koctet. C'est donc la version la plus puissante. Malgré les 400 K stockés par face, il n'y a aucun problème de lecture-écriture même sur des disquettes SF-SD. J'arrive même à me servir de la 2ème face qui n'est en principe, pas accessible. Ce n'est sans doute pas recommandé pour les travaux sérieux, mais pour des copies de sauvegarde, cela vient à point. Il est à remarquer que je peux toujours formater en 200 K pour les cas spéciaux

QUELQUES CHIFFRES.

A l'allumage, le 'PRINT FRE' donne 44898 bytes. On voit que le DOS se fait tout petit malgré ses 16 K effectifs. Le manuel nous dit que pour lire 400 K en cycle séquentiel, le Ken-DOS ne met que 32 secondes. Plus pratiquement, j'ai mesuré le temps pour lire une image en MODE 6. Résultat: 3.22 secondes! Un back-up de 400 K se fait en 1'15", un FORMAT de 400 K en 1'07" et un FORMAT de 200 K en 34".

DEFAULTS, LACUNES.

En général, tous les problèmes qui vont suivre peuvent être résolus et ne mettent pas en cause la qualité du système. Il s'agit donc de corrections et compléments à apporter.

- Les ordres sont actuellement imparamétrables. Il est par exemple impossible de demander un 'DIR A' ou 'A' aurait une valeur 1. Cela serait compréhensible en mode programme quand on sait que les ordres sont dans des REM (système DCR -> CALLM#FOO0:REM 'commandes') mais cela ne marche pas non plus en mode direct. C'est gênant lorsqu'il s'agit d'écrire un programme de fichier utilisant intensivement des 'PUT' et des 'GET'.

J'ai contourné la difficulté en pokant dans les REM les valeurs nécessaires. Mais... c'est lourd. Pour vous en donner une idée j'ai joint à la fin un petit programme qui emploie cette technique. J'ai aperçu dans mon manuel une solution au problème grâce à l'ordre PRINT mais cela ne marche pas encore.

- Le manuel est trop succinct (surtout en raison des formidables possibilités offertes) mais un livre très détaillé serait en cours pour la programmation du Ken-DOS...

- Les ordres 'SAVEA' et 'LOADA' ne fonctionnent pas encore sur le Ken-DOS (en tout cas sur l'ancienne version). Sur la mienne, le 'SAVEA' fonctionne mais le 'LOADA' est inopérant. En attendant que ce problème soit solutionné, il reste la possibilité d'employer le 'DSAVE' et le 'DLOAD' qui sont, d'ailleurs plus rapides. (= commandes W et R mais en BASIC.)

- Les commandes 'GET' et 'PUT' lisent un bloc de 1 K numéroté de 1 à 256 et le placent à l'adresse voulue. Ce n'est pas mal mais les commandes pour utiliser cette possibilité ne sont pas encore présentes. (On a néanmoins le FIND qui recherche dans la mémoire une suite de lettres données.) On en est encore au POKE pour placer ses données et aux PEEK pour les en retirer. C'est possible

(je procède ainsi) mais encore une fois, c'est lourd.

- Un problème sérieux est l'actuelle non-compatibilité entre les drives 200 K (SD) et 400 K (DD). Seul le directory est lu indifféremment par les deux systèmes. Il faut donc passer par la cassette ou le DCR pour les échanges de programmes. J'ai lu dans le manuel qu'un utilitaire sortirait bientôt pour les possesseurs des "400 K" permettant de lire les disquettes du "200 K".

- Voici les commandes intéressantes qui ne fonctionnent pas encore:

COM: extension des commandes.
MANUAL: lecture-écriture manuelle des secteurs.
COPY: copie de programmes et données.
COMPAC: copie optimisée d'une disquette en la réorganisant.

AVANTAGES.

J'ai eu l'occasion de manipuler différents systèmes de drives (TRS, APPLE, ORIC,...) et je crois que la rapidité du Ken-DOS leur est, de loin, supérieure. Le DOS en lui-même est bon (il lui manque peut-être certaines commandes comme PURGE,...) et en rapport direct avec les besoins de l'utilisateur du DAI.

J'ai pu travailler avec les drives d'INDATA (2 x 320K, DOS V2.0) pendant quelques jours et j'en ai été très déçu. Les avantages que j'ai relevé en leur faveur par rapport à mon système étaient l'ordre AUTO et la façon de paramétrer les ordres avec 'POKE #131,3:PRINT "commandes"'. Pour le reste...

- Un point fort du Ken-DOS: son DIRectory qui est absolument formidable. On fait défiler chaque nom de programme que l'on peut charger simplement en poussant sur la flèche à gauche (chargement) ou à droite (chargement + run). C'est simple mais très efficace. On peut en plus obtenir les endroits de la MEV où sont logés les programmes. (ML ou BASIC).

- Je dispose sur cette version d'une option AUTOEXECUTE. Il suffit d'appeler un programme par ce nom et il démarrera tout seul à l'allumage du système. (possible aussi pour le langage machine en précisant l'adresse de départ)

- Une des principales raisons qui m'ont fait choisir ce système est sa compatibilité avec tous les programmes existants. Je n'ai pas été déçu, transparence totale du DOS. Même le S.P.L. ne pose plus de problèmes car la commande 'BUF' permet de reloger le DOS (1.5 K) où l'on veut.

- Le fait que le DOS soit en ROM permet une rapidité accrue (jamais d'appel au disque pour charger une routine) et engendre une fiabilité accrue.

- La compatibilité avec le DCR est totale et un connecteur est prévu.

- La possibilité d'avoir en ROM des programmes comme le D-BASIC que l'on peut charger en tapant simplement leur nom est très intéressante (vitesse et fiabilité). Il reste 96 K de ROM disponible à cet effet. Mais attention: le programme est simplement chargé dans la RAM. Il y prend donc de la place.

- L'arrangement des programmes sur la disquette se fait en allocation dynamique, un programme peut donc être réécrit avec le même nom et s'il est plus long, le DOS le morcelle pour le placer où il reste de la place.

- En vrac, les ordres intéressants et qui fonctionnent:

BAS: affiche les adresses du programme BASIC et permet la relocation.
LPRINT: affiche en code ASCII ce qui se trouve en RAM ou en ROM.
KEY: définition d'une touche du curseur pour un SAVE ou un HELP.

FIND: cherche en mémoire une suite de caractères donnés.
 SWAP: permet de permuter des bloc-mémoire de 1 K.
 FWP, DNA, SPL,...: démarrage de programmes sur EPROM.
 CLR, PRT, CODE, LOCK, UNLOCK: ordres de protection des disques.
 VERIFY, TEST: ordres de vérification du système et des disquettes.
 RCAS, WCAS: assignent la cassette en lecture ou écriture.
 CAS, DCR, DISK: assignent ces périphériques en lecture-écriture.
 LIB: affiche les commandes du Ken-DOS.
 INIT, FORMAT, CREATE, DELETE, KILL, BACKUP, OPEN, CLOSE, PUT, GET,
 BANK, HELP, NAME, DATE, RENAME, RESTOR fonctionnent aussi.

Duf, j'espère avoir été complet.

CONCLUSIONS.

J'ai la nette impression que ce système est bon et parfaitement évolutif (possibilité d'ajout d'un synthétiseur vocal, du CP/M, d'une horloge en temps réel couplée avec un démarrage du système à une heure précise,...). Jusqu'à présent, je n'ai pas rencontré de véritables problèmes (jamais insolubles), mais quelques manques dans les commandes (prévues mais ne fonctionnant pas) se font sentir.

Si le système est relativement onéreux au départ (44500 FB pour un 200 K), les disquettes coutent moins chères que les cassettes DCR et sont nettement plus "confortables". J'arrive à stocker 800 K pour 140 FB!

Je pense donc que ce système s'adresse aux personnes qui recherchent la vitesse, la fiabilité et la simplicité. Le DAI, couplé à cette formidable source de stockage devient une machine quasi-professionnelle. Mais, pour l'utilisateur qui ne songe qu'à s'amuser, le plus petit modèle ou même un DCR seront suffisants.

Dominique DELFORGE
SAMBREVILLE (B)

```

10 CLEAR 10000:GOTO 3000:REM LANCE LE PROGRAMME PRINCIPAL
30 CALLM #F000:REM GET"1DDDDD,004,#02EC"
40 RETURN
60 CALLM #F000:REM PUT"1DDDDD,004,#02EC"
70 RETURN
200 REM SOUS-PROGRAMME DU 'put'
210 A1=NF/100.0:A2=NF/10.0 MOD 10.0:A3=NF MOD 10.0
220 POKE ADPU+13,48+A3:POKE ADPU+12,48+A2:POKE ADPU+11,48+A1:GOSUB 60:RETURN
300 REM SOUS-PROGRAMME DU 'get'
310 A1=NF/100.0:A2=NF/10.0 MOD 10.0:A3=NF MOD 10.0
320 POKE ADGE+13,48+A3:POKE ADGE+12,48+A2:POKE ADGE+11,48+A1:GOSUB 30:RETURN
2000 REM RECHERCHE DU 'put' ET DU 'get'
2010 FOR I=#29FE TO #A000
2020 IF PEEK(I)=ASC("P") AND PEEK(I+1)=ASC("U") AND PEEK(I+2)=ASC("T") THEN ADP
U=I:GOTO 2040
2030 NEXT I
2040 FOR J=#29FE TO #A000
2050 IF PEEK(J)=ASC("G") AND PEEK(I+1)=ASC("E") AND PEEK(I+2)=ASC("T") THEN ADG
E=I:RETURN
2060 NEXT J
2070 PRINT "PAS TROUVE!":STOP
3000 REM PROGRAMME PRINCIPAL
3005 GOSUB 2000:REM RECHERCHE EMPLACEMENT put ET get. (A FAIRE UNE FOIS)
3010 NF=1.0:GOSUB 200:REM ECRITURE DE LA FICHE 1
3020 NF=1.0:GOSUB 300:REM LECTURE DE LA FICHE 1
3030 END

```

```

2      ENVELOPE 0 16
10     CLEAR 130:DIM N(16.0),0(8.0)
11     GOSUB 20000
12     XCURS=PEEK(#75):POKE #75,32
15     COLORT 0 13 1 14
600    PRINT CHR$(12)
610    POKE #B46B,#6A
615    POKE #B46A,#DA
620    GOTO 700
650    FOR I=#BF69 TO #B5FD STEP -134.0:POKE I,#77:NEXT I
700    SECOURS%=3:SCORE%=0
710    FUEL=9.0
715    POKE #BFEE,#D2
800    FOR I=0.0 TO 59.0
801    1  CURSOR I,23:PRINT CHR$(29):SOUND OFF
802    1  CURSOR I,3:PRINT CHR$(29)
803    NEXT I
804    FOR I=4.0 TO 22.0
805    1  CURSOR 0,I:PRINT CHR$(29):SOUND OFF
806    1  CURSOR 59,I:PRINT CHR$(29)
807    NEXT I
808    POKE #BF68,#DD
809    POKE #B46A+2*134,#D2:POKE #B46A+134,#DA
810    CURSOR 3,22:FOR G=1.0 TO 30.0
820    1  X%=RND(55.0)+5.0:Y%=RND(16.0)+3.0
821    1  POKE #BFEE-(#86*Y%)-(2*X%),29
822    NEXT
832    FOR I%=1 TO 16:N(I%)=#BEDF-2.0*I%+#A:NEXT
840    FOR I=1.0 TO 15.0:POKE N(I),127:NEXT I:POKE N(16.0),17
845    POKE N(16.0)-3.0,#FF
850    GOTO 6060
990    ENVELOPE 0 16:Y=17.0:X=15.0:P%=0:M%=0
995    ENVELOPE 1 16,10;0,10;
1000   B=GETC
1001   POKE #B431,INT(FUEL+48.0):POKE #B431-3,0
1002   FUEL=FUEL-7E-3
1003   IF FUEL<=(-7E-2) THEN 8000
1004   IF FUEL<1.0 THEN POKE #B431-3,255:SOUND 1 1 15 1 FREQ(3520.0)
1005   IF B<16.0 OR B>19.0 THEN WAIT TIME 2:GOTO 2000
1010   POKE N(1.0),32:POKE N(16.0),127
1011   POKE N(16.0)-3.0,0
1012   CALLM #16DA
1015   FUEL=FUEL-2.85E-2
1025   NOISE 0 15
1030   IF B=16 THEN N(16.0)=N(16.0)+#86
1040   IF B=17.0 THEN N(16.0)=N(16.0)-#86
1050   IF B=18.0 THEN N(16.0)=N(16.0)+2.0
1060   IF B=19.0 THEN N(16.0)=N(16.0)-2.0
1070   IF PEEK(N(16.0))>32.0 THEN 5000:REM analyse si obstacle
1080   POKE N(16.0),17:POKE N(16.0)-3.0,#FF:NOISE OFF
2000   P%=P%+1:IF P%<M% THEN 1000
2005   POKE #BFEE-(#86*Y)-(2*X%),32
2006   POKE #BFEE-(#86*Y)-(2*X%)-3,0
2010   SOUND 0 0 15 1 FREQ(RND(880.0)+440.0)
2015   Y=INT(RND(16.0)+3.0):X=INT(RND(52.0)+5.0):IF
      PEEK(#BFEE-(#86*Y)-(2*X))>32 THEN 2015
2020   M%=RND(70.0)+35.0:P%=0
2030   POKE #BFEE-(#86*Y)-(2*X)-3,#FF
2031   POKE #BFEE-(#86*Y)-(2*X),RND(6.0)+33.0
2040   SOUND OFF

```

```

2050     GOTO 1000

4999     REM determination du type d'obstacle rencontre
5000     Z=PEEK(N(16.0))
5020     IF Z=127 THEN 6000:REM queue
5030     IF Z=29.0 THEN 7000:REM bord de l'ecran
5040     IF Z>32.0 AND Z<=38.0 THEN 5200:REM obstacle mange
5050     SOUND 0 0 15 1 FREQ(2092.75)
5060     CURSOR 0,1:PRINT "<<< QUDI ??? >>>"
5070     WAIT TIME 100
5080     CURSOR 25,1:PRINT "FIN DU JEU ."
5090     GOTO 65530

5199     REM obstacle mange
5200     SC%=INT((104.0-M%)/8.625)+1.0
5250     NOISE OFF
5300     FOR C=1.0 TO 5.0:SOUND 0 0 15 2 FREQ(783.73)
5400     1 POKE N(16.0),SC%+48
5450     1 WAIT TIME 11:SOUND 0 0 15 2 FREQ(1046.37)
5500     1 POKE N(16.0),17:WAIT TIME 6.5
5550     NEXT C:SOUND OFF :SCORE%=SCORE%+SC%
5555     IF FUEL>=8.5 THEN FUEL=9.999:GOTO 5600
5560     FUEL=FUEL+0.6+(0.1*SC%)
5600     CURSOR 0,1:PRINT "SCORE =";SCORE%;" pts"
5700     IF SCORE%>=100.0 THEN 10000:REM victoire !!!
5800     GOTO 2010

5999     REM rencontre avec sa queue
6000     NOISE OFF :FOR C=1.0 TO 5.0:SOUND 0 0 15 0 FREQ(50.0)
6010     1 POKE N(16.0),29:POKE N(16.0)-3.0,#FF
6020     1 WAIT TIME 15:SOUND 0 0 15 0 FREQ(31.0)
6030     1 POKE N(16.0),127:POKE N(16.0)-3.0,0:WAIT TIME 10
6040     NEXT C:SOUND OFF
6050     WAIT TIME 50:SECOURS%=SECOURS%-1:IF SECOURS%<0 OR FUEL=0 THEN 8000
6054     POKE N(16.0),29
6055     FOR I=1.0 TO 15.0:POKE N(I),32:NEXT I
6056     POKE #BFEF-#86*Y-2*X,32:POKE #BFEF-(#86*Y)-(2*X)-3,0
6057     G=GETC:G=GETC:G=GETC:G=GETC:G=GETC:G=GETC:G=GETC:GOTO 832
6060     CURSOR 0,1:PRINT "SCORE =";SCORE%;" pts"
6065     CURSOR 18,1:PRINT "FUEL ="
6070     CURSOR 31,1:PRINT "VIE No";SECOURS%
6080     GOTO 990
7000     NOISE OFF :FOR C=1.0 TO 5.0:SOUND 0 0 15 0 FREQ(31.0)
7010     1 POKE N(16.0),17:POKE N(16.0)-3.0,#FF
7020     1 WAIT TIME 10:SOUND 0 0 15 0 FREQ(50.0)
7030     1 POKE N(16.0),29:POKE N(16.0)-3.0,0:WAIT TIME 13
7040     NEXT C:SOUND OFF
7050     GOTO 6050

8000     REM defaite .....
8010     POKE #75,XCURS
8015     FOR R=0.0 TO 10.0
8016     1 IF R MOD 4.0=0.0 THEN RESTORE
8017     1 READ AS%
8020     1 FOR I=1.0 TO 16.0
8030     2 SOUND 0 0 15 0 FREQ(180.0-I*9.0)
8040     2 POKE N(I),AS%
8060     1 NEXT
8070     NEXT
10000    G=GETC:G=GETC:G=GETC:G=GETC:G=GETC:G=GETC:G=GETC

```

```

10005 IF GETC<>>0.0 THEN 65529
10010 COLORT 1 14 0 13
10020 SOUND 0 0 15 0 FREQ(880.0):WAIT TIME 15
10030 COLORT 0 13 1 14
10040 SOUND 0 0 15 0 FREQ(523.0):WAIT TIME 15
10050 IF GETC<>>0 THEN 65529
10060 GOTO 10005
20000 MODE 0
20001 COLORT 0 5 0 10
20010 PRINT CHR$(12)
20011 0(1.0)=15.0:0(2.0)=12.0:0(3.0)=1.0:0(4.0)=9.0:0(5.0)=9.0:0(6.0)=1.0:
0(7.0)=12.0:0(8.0)=15.0
20020 FOR I%=0 TO 7:POKE #BF68-I%*134,#D0+D(I%+1.0):NEXT
20030 CURSOR 0,22
20040 PRINT " SSS N N A K K EEEE"
20045 PRINT " S S NN N A A K K E"
20050 PRINT " S N N N A A K K E"
20055 PRINT " S N N N A A KK EEE"
20060 PRINT " S N N N AAAAA K K E"
20065 PRINT "S S N NN A A K K E"
20070 PRINT " SSS N N A A K K EEEE"
20080 POKE #BF68-I%*134,#D5
20081 PRINT
20082 POKE #75,32
20085 FOR I%=0 TO 20
20086 1 CURSOR I%,13:PRINT " ";
20087 1 NOISE 0 15
20090 1 FOR J%=1 TO 15:POKE #76,0:PRINT CHR$(127);:NEXT:POKE #76,#FF:PRINT
1 CHR$(17)
20095 1 NOISE OFF :WAIT TIME 1
20096 NEXT
20100 POKE #BF68-11*134,#DE
20110 PRINT
20115 PRINT "DEPLACEZ LE 'SNAKE' (en francais : SERPENT)"
20116 PRINT "A L'AIDE DES TOUCHES DU curseur, AFIN DE"
20117 PRINT "GOBER LES VITAMINES bleues et jaunes"
20118 PRINT "QUI APPARAISSENT ET DISPARAISSENT UN PEU PARTOUT."
20119 PRINT "UNE VITAMINE GOBEE VOUS DONNE: 1) DU fuel"
20120 PRINT " 2) DU bonus"
20130 PRINT "PLUS ELLE VOUS DONNE DE FUEL ET DE BONUS,"
20131 PRINT "MOINS ELLE RESTE AFFICHEE LONGTEMPS !"
20132 PRINT "DEPECHEZ-VOUS ALORS !!!!!"
20135 PRINT "a 100 pts , VOUS AVEZ GAGNE !"
20136 PRINT "ATTENTION AUX MURS ,AUX OBSTACLES ..."
20137 PRINT "ET NE VOUS MORDEZ PAS LA QUEUE !!!!! ";
20138 WAIT TIME 800:RETURN
29999 STOP
65525 DATA 47,35,92,42

65529 REM fin du jeu
65530 NOISE OFF :SOUND OFF :CURSOR 0,1:POKE #75,XCURS

```


Voici un programme qui nous est envoyé par Fabien FOJUD. Il s'agit en fait d'un désassembleur:

"Des assembleurs, il en existe déjà au moins deux: le DNA et le SPL je crois. Mais DNA est en BASIC, lent, occupe beaucoup de place en RAM et il faut jongler pour désassembler des programmes situés en début de mémoire.

Quant au S.P.L. avec la fonction DISPLAY, je ne peux en parler car je n'ai pas réussi à la faire tourner (le DAI refuse de lire la K7). En tous cas, il semble plus long que mon programme.

Au fait, il n'occupe que 2690 octets, j'ai pensé à ceux qui n'ont comme mémoire de masse, que la K7.

En plus, je l'ai logé à partir de #9500, ce qui autorise un désassemblage de pratiquement tous les programmes sans avoir à faire de manipulations spéciales."

UTILISATION:

taper le programme puis le sauver.

UT Z3 R G9500

Au milieu de l'écran apparait le titre.

Pressez la barre d'espace.

Entrez l'adresse de début à désassembler en hexa et validez par RETURN. Meme chose pour l'adresse de fin.

Puis par une pression sur la barre d'espace, des codes d'initialisation seront transmis à l'imprimante, ici pour l'EPSON FX-80.

A ce stade, plusieurs actions sont possibles:

- Une pression sur A provoquera l'arrêt du désassemblage et laissera place à un menu.

- Une pression sur toute autre touche arrêtera le listing et attendra une pression sur la barre d'espace pour reprendre son cours.

Fabien FOJUD.
F-57 CREUTZWALD.

```
>D9500 9F82
9500 CD FE 95 CD 08 96 21 0B 0B EF 09 21 A4 9C CD 0E
9510 96 CD DA D6 CD 08 96 21 D0 9C CD 0E 96 CD 14 96
9520 FE 0D CA 2B 95 CD 2C 96 C3 17 95 22 7F 9D 21 E4
9530 9C CD 0E 96 CD 14 96 FE 0D CA 42 95 CD 2C 96 C3
9540 2E 95 22 81 9D 21 0D 9D CD 0E 96 CD DA D6 CD 04
9550 96 21 43 9D CD 0E 96 CD FE 95 CD 0B 96 CD 04 96
9560 2A 7F 9D CD 62 96 CD 6F 96 CD AE 96 D5 E5 EB 23
9570 CD 0E 96 E1 D1 3A 7E 9D FE 01 C2 86 95 CD 32 96
9580 CD 3E 96 C3 BB 95 FE 02 C2 A0 95 CD 4B 96 23 CD
9590 6A 96 CD 32 96 2B CD 3E 96 23 CD 3E 96 C3 BB 95
95A0 CD 4B 96 23 23 CD 6A 96 2B CD 6A 96 2B CD 32 96
95B0 CD 3E 96 23 CD 3E 96 23 CD 3E 96 23 3E 0D CD 0A
95C0 96 EB 2A 81 9D CD 14 DE DA DE 95 EB CD BB D6 B7
95D0 CA 63 95 FE 41 CA DE 95 CD DA D6 C3 63 95 21 51
95E0 9D CD FE 95 CD 0E 96 CD BB D6 B7 CA E7 95 FE 31
95F0 CA 00 95 FE 32 C8 FE 33 CC A0 C7 C3 E7 95 3E 01
```

9600 32 31 01 C9 AF C3 00 96 3E 0C CD 95 D6 C9 E5 CD
 9610 D4 DA E1 C9 21 00 00 CD 06 ED 47 CD 15 EB DA 2A
 9620 96 29 29 29 29 85 6F C3 17 96 78 C9 21 F8 9C C3
 9630 0E 96 1A E6 0F 47 CD 01 ED 05 C2 36 96 C9 7E E6
 9640 7F FE 20 D2 48 96 3E 20 EF 03 C9 E5 21 40 9D C3
 9650 0F 96 7E E5 21 83 9D CD 30 DE CD 30 DE 5E 23 56
 9660 E1 C9 CD 18 ED 06 03 CD 36 96 7E CD 1D ED C9 CD
 9670 52 96 1A 06 0A FE 20 D2 B2 96 3E 01 32 7E 9D C3
 9680 36 96 05 05 FE 26 C2 98 96 E5 23 7E CD 1D ED E1
 9690 3E 02 32 7E 9D C3 36 96 3E 03 32 7E 9D 05 05 E5
 96A0 23 7E CD 1D ED 23 7E CD 1D ED E1 C3 36 96 7E FE
 96B0 76 C8 FE 40 D8 FE C0 D0 E5 3E B0 4F 32 C4 96 7E
 96C0 21 5C 9C FE B8 DA 0F 96 06 08 23 05 C2 CA 96 47
 96D0 79 C6 08 32 C4 96 4F 78 C3 C3 96 1F 4E 4F 50 00
 96E0 34 4C 58 49 20 20 20 20 42 00 1A 53 54 41 58 20
 96F0 20 20 42 00 1A 49 4E 58 20 20 20 20 42 00 1A 49
 9700 4E 52 20 20 20 20 42 00 1A 44 43 52 20 20 20 20
 9710 42 00 26 4D 56 49 20 20 20 20 42 00 1F 52 4C 43
 9720 00 13 2A 2A 4E 4F 54 20 4F 50 20 43 4F 44 45 2A
 9730 2A 00 1A 44 41 44 20 20 20 20 42 00 1A 4C 44 41
 9740 58 20 20 20 42 00 1A 44 43 58 20 20 20 20 42 00
 9750 1A 49 4E 52 20 20 20 20 43 00 1A 44 43 52 20 20
 9760 20 20 43 00 26 4D 56 49 20 20 20 20 43 00 1F 52
 9770 52 43 00 34 4C 58 49 20 20 20 20 44 00 1A 53 54
 9780 41 58 20 20 20 44 00 1A 49 4E 58 20 20 20 20 44
 9790 00 1A 49 4E 52 20 20 20 20 44 00 1A 44 43 52 20
 97A0 20 20 20 44 00 26 4D 56 49 20 20 20 20 44 00 1F
 97B0 52 41 4C 00 1A 44 41 44 20 20 20 20 44 00 1A 4C
 97C0 44 41 58 20 20 20 44 00 1A 44 43 58 20 20 20 20
 97D0 44 00 1A 49 4E 52 20 20 20 20 45 00 1A 44 43 52
 97E0 20 20 20 20 45 00 26 4D 56 49 20 20 20 20 45 00
 97F0 1F 52 41 52 00 34 4C 58 49 20 20 20 20 48 00 34
 9800 53 48 4C 44 20 20 20 20 00 1A 49 4E 58 20 20 20
 9810 20 48 00 1A 49 4E 52 20 20 20 20 48 00 1A 44 43
 9820 52 20 20 20 20 48 00 26 4D 56 49 20 20 20 20 48
 9830 00 1F 44 41 41 00 1A 44 41 44 20 20 20 20 48 00
 9840 34 4C 48 4C 44 20 20 20 20 00 1A 44 43 58 20 20
 9850 20 20 48 00 1A 49 4E 52 20 20 20 20 4C 00 1A 44
 9860 43 52 20 20 20 20 4C 00 26 4D 56 49 20 20 20 20
 9870 4C 00 1F 43 4D 41 00 34 4C 58 49 20 20 20 53 50
 9880 00 34 53 54 41 20 20 20 20 00 1A 49 4E 58 20
 9890 20 20 53 50 00 1A 49 4E 52 20 20 20 20 4D 00 1A
 98A0 44 43 52 20 20 20 20 4D 00 26 4D 56 49 20 20 20
 98B0 20 4D 00 1F 53 54 43 00 1A 44 41 44 20 20 20 53
 98C0 50 00 34 4C 44 41 20 20 20 20 00 1A 44 43 58
 98D0 20 20 20 53 50 00 1A 49 4E 52 20 20 20 20 41 00
 98E0 1A 44 43 52 20 20 20 20 41 00 26 4D 56 49 20 20
 98F0 20 20 41 00 1F 43 4D 43 00 18 42 2C 42 00 18 42
 9900 2C 43 00 18 42 2C 44 00 18 42 2C 45 00 18 42 2C
 9910 48 00 18 42 2C 4C 00 18 42 2C 4D 00 18 42 2C 41
 9920 00 18 43 2C 42 00 18 43 2C 43 00 18 43 2C 44 00
 9930 18 43 2C 45 00 18 43 2C 48 00 18 43 2C 4C 00 18
 9940 43 2C 4D 00 18 43 2C 41 00 18 44 2C 42 00 18 44
 9950 2C 43 00 18 44 2C 44 00 18 44 2C 45 00 18 44 2C
 9960 48 00 18 44 2C 4C 00 18 44 2C 4D 00 18 44 2C 41
 9970 00 18 45 2C 42 00 18 45 2C 43 00 18 45 2C 44 00
 9980 18 45 2C 45 00 18 45 2C 48 00 18 45 2C 4C 00 18
 9990 45 2C 4D 00 18 45 2C 41 00 18 48 2C 42 00 18 48
 99A0 2C 43 00 18 48 2C 44 00 18 48 2C 45 00 18 48 2C
 99B0 48 00 18 48 2C 4C 00 18 48 2C 4D 00 18 48 2C 41
 99C0 00 18 4C 2C 42 00 18 4C 2C 43 00 18 4C 2C 44 00
 99D0 18 4C 2C 45 00 18 4C 2C 48 00 18 4C 2C 4C 00 18

99E0 4C 2C 4D 00 18 4C 2C 41 00 18 4D 2C 42 00 18 4D
 99F0 2C 43 00 18 4D 2C 44 00 18 4D 2C 45 00 18 4D 2C
 9A00 48 00 18 4D 2C 4C 00 1F 48 4C 54 00 18 4D 2C 41
 9A10 00 18 41 2C 42 00 18 41 2C 43 00 18 41 2C 44 00
 9A20 18 41 2C 45 00 18 41 2C 48 00 18 41 2C 4C 00 18
 9A30 41 2C 4D 00 18 41 2C 41 00 1A 42 00 1A 43 00 1A
 9A40 44 00 1A 45 00 1A 48 00 1A 4C 00 1A 4D 00 1A 41
 9A50 00 1F 52 4E 5A 00 1A 50 4F 50 20 20 20 20 42 00
 9A60 34 4A 4E 5A 20 20 20 20 20 00 34 4A 4D 50 20 20
 9A70 20 20 20 00 34 43 4E 5A 20 20 20 20 20 00 1A 50
 9A80 55 53 48 20 20 20 42 00 26 41 44 49 20 20 20 20
 9A90 20 00 26 52 53 54 20 20 20 20 30 00 1F 52 5A 20
 9AA0 00 1F 52 45 54 00 34 4A 5A 20 20 20 20 20 00
 9AB0 34 43 5A 20 20 20 20 20 00 34 43 41 4C 4C 20
 9AC0 20 20 20 00 26 41 43 49 20 20 20 20 20 00 26 52
 9AD0 53 54 20 20 20 20 31 00 1F 52 4E 43 00 1A 50 4F
 9AE0 50 20 20 20 20 44 00 34 4A 4E 43 20 20 20 20 20
 9AF0 00 26 4F 55 54 20 20 20 20 20 00 34 43 4E 43 20
 9B00 20 20 20 20 00 1A 50 55 53 48 20 20 20 44 00 26
 9B10 53 55 49 20 20 20 20 20 00 26 52 53 54 20 20 20
 9B20 20 32 00 1F 52 43 20 00 34 4A 43 20 20 20 20 20
 9B30 20 00 26 49 4E 20 20 20 20 20 20 00 34 43 43 20
 9B40 20 20 20 20 20 00 26 53 42 49 20 20 20 20 20 00
 9B50 26 52 53 54 20 20 20 20 33 00 1F 52 50 4F 00 1A
 9B60 50 4F 50 20 20 20 20 48 00 34 4A 50 4F 20 20 20
 9B70 20 20 00 1E 58 54 48 4C 00 34 43 50 4F 20 20 20
 9B80 20 20 00 1A 50 55 53 48 20 20 20 48 00 26 41 4E
 9B90 49 20 20 20 20 20 00 26 52 53 54 20 20 20 20 34
 9BA0 00 1F 52 50 45 00 1E 50 43 48 4C 00 34 4A 50 45
 9BB0 20 20 20 20 20 00 1E 58 43 48 47 00 34 43 50 45
 9BC0 20 20 20 20 20 00 26 58 52 49 20 20 20 20 20 00
 9BD0 26 52 53 54 20 20 20 20 35 00 1F 52 50 20 00 18
 9BE0 50 4F 50 20 20 20 20 50 53 57 00 34 4A 50 20 20
 9BF0 20 20 20 20 00 1F 44 49 20 00 34 43 50 20 20 20
 9C00 20 20 20 00 18 50 55 53 48 20 20 20 50 53 57 00
 9C10 26 4F 52 49 20 20 20 20 00 26 52 53 54 20 20
 9C20 20 20 36 00 1F 52 4D 20 00 1E 53 50 48 4C 00 34
 9C30 4A 4D 20 20 20 20 20 00 1F 45 49 20 00 34 43
 9C40 4D 20 20 20 20 20 20 00 26 43 50 49 20 20 20 20
 9C50 20 00 26 52 53 54 20 20 20 20 37 00 4D 4F 56 20
 9C60 20 20 20 00 41 44 44 20 20 20 20 00 41 44 43 20
 9C70 20 20 20 00 53 55 42 20 20 20 20 00 53 42 42 20
 9C80 20 20 20 00 41 4E 41 20 20 20 20 00 58 52 41 20
 9C90 20 20 20 00 4F 52 41 20 20 20 20 00 43 4D 50 20
 9CA0 20 20 20 00 44 20 45 20 53 20 41 20 53 20 53 20
 9CB0 45 20 4D 20 42 20 4C 20 45 20 55 20 52 20 20 20

 9CC0 20 20 20 20 20 20 38 20 30 20 38 20 30 20 41 00
 9CD0 0D 41 44 52 45 53 53 45 20 44 45 20 44 45 42 55
 9CE0 54 20 3A 00 0D 41 44 52 45 53 53 45 20 20 44 45
 9CF0 20 20 46 49 4E 20 3A 00 0D 21 21 21 20 49 4E 50
 9D00 55 54 20 45 52 52 4F 52 20 21 21 21 00 0D 50 52
 9D10 45 50 41 52 45 5A 20 4C 2E 49 4D 50 52 49 4D 41
 9D20 4E 54 45 20 50 55 49 53 20 50 52 45 53 53 45 5A
 9D30 20 4C 41 20 53 50 41 43 45 20 42 41 52 52 45 00
 9D40 2C 3A 00 07 1B 40 1B 43 42 1B 6C 06 1B 4E 06 07
 9D50 00 0D 44 45 53 41 53 53 45 4D 42 4C 45 55 52 2D
 9D60 2D 5B 31 5D 20 20 20 20 55 54 2D 2D 5B 32 5D 20
 9D70 20 20 20 42 41 53 49 43 2D 2D 5B 33 5D 00 03 00
 9D80 95 FF FF DB 96 E0 96 EA 96 F4 96 FE 96 08 97 12
 9D90 97 1C 97 21 97 32 97 3C 97 46 97 50 97 5A 97 64
 9DA0 97 6E 97 21 97 73 97 7D 97 87 97 91 97 9B 97 A5

I N T R O D U C T I O N

Le Château comporte :

- 3 étages - cave, rez-de-chaussée, ler étage - avec dans chacun d'eux, 63 secteurs se recoupant par moitiés, soit un total de 189 secteurs à visiter; le jeu débute au rez-de-chaussée;
- 32 races de monstres;
- 32 sortes de pièges;
- 32 sortes de trésors;
- des éléments tels que des plantes vénéneuses, de la nourriture, des portes secrètes, des potions magiques, etc...;
- une représentation en perspective et une carte magique montrant le château étage par étage avec l'emplacement du livre de sorcellerie.

Une simulation précise, en temps réel, tient compte d'une infinité de paramètres pour le déroulement du jeu (poids des flèches, rapidité, dextérité, intelligence, décision, blessures, etc...).

Le Castel se compose de 2 cassettes :

- 1) - CASTEL JEU : comprend - face A : le jeu Castel; (CASSETTE A)
- face B : la présentation.
- 2) - CASTEL PROGRAMME : comprend (CASSETTE B)
- face A : les données encodées nécessaires au château;
- face B : la copie des données pour sauver le jeu.

I N S T R U C T I O N S

CHARGEMENT DU CASTEL JEU

- 1) Chargement avec présentation : mettre la cassette CASTEL JEU face B et pousser "RESET".
- 2) Chargement sans présentation : mettre la cassette CASTEL JEU face A et pousser "RESET".

CHARGEMENT DU CASTEL PROGRAMME

Quand l'ordinateur vous le demande,

- 1) - tirez la cassette CASTEL JEU;
- 2) - mettez la cassette CASTEL PROGRAMME ou une cassette avec un jeu déjà commencé;
- 3) - tapez "RETURN";
- 4) - quand la cassette s'arrête, retirez la cassette PROGRAMME et remettez la cassette JEU, puis tapez "RETURN".

Il vous est demandé si vous avez déjà combattu, c'est-à-dire si vous voulez créer un personnage de votre composition.

Si vous n'avez jamais combattu, tapez "NON" et le programme s'occupera de vous créer un personnage. Entrez ensuite votre poids qui sera déterminant pour la poursuite du jeu.

Votre personnage est déterminé par les paramètres suivants :

- INTELLIGENCE 8 - 17
- INTUITION 8 - 17
- DECISION 8 - 17
- FORCE 8 - 17
- CONSITUION 8 - 17
- DEXTERITE 8 - 17

8 étant la paramètre le plus mauvais et 17 le meilleur.

Entrez ensuite le nom de votre personnage et le jeu commencera.

Vous avez d'abord l'option de jouer aux dés pour essayer de gagner des écus (ATTENTION, vous pouvez en perdre aussi!).

Si vous voulez arrêter de jouer, tapez 0.

Il ne vous reste plus qu'à marchander votre équipement : arme, bouclier, armure (au meilleur prix, bien sûr!!!).

N'oubliez pas que vous devrez porter le matériel que vous aurez acheté et que vous serez plus ou moins capable de porter des objets lourds suivant les différents paramètres (force, constitution, etc...).

D'autre part, d'après votre intelligence et votre intuition, il vous sera plus ou moins facile de marchander votre matériel.

Après avoir acheté votre équipement de base, vous pouvez acheter des talismans qui vous serviront dans les situations les plus périlleuses. Choisissez-les donc bien.
ATTENTION, il n'est pas possible de marchander les talismans et leur utilisation est limitée.

Si vous ne voulez pas en acheter, tapez "RIEN".
Mais ne dépensez pas tout votre argent car vous pouvez encore acheter un arc, des flèches pour toucher vos ennemis à distance et des potions magiques pour guérir vos blessures.

Vous aurez un résumé de votre personnage, puis le jeu proprement dit commencera.

Il vous est d'abord demandé si vous voulez que le livre de sorcellerie soit caché car le but du jeu est de le trouver et de le ramener à la porte d'entrée.

Si vous tapez "OUI", le livre sera retiré de sa cachette et dissimulé en un autre endroit. De plus, une centaine de monstres seront rajoutés au hasard dans le château.

Cette option n'est à utiliser que par un joueur ayant déjà trouvé le livre une fois (c'est déjà assez compliqué comme ça!).

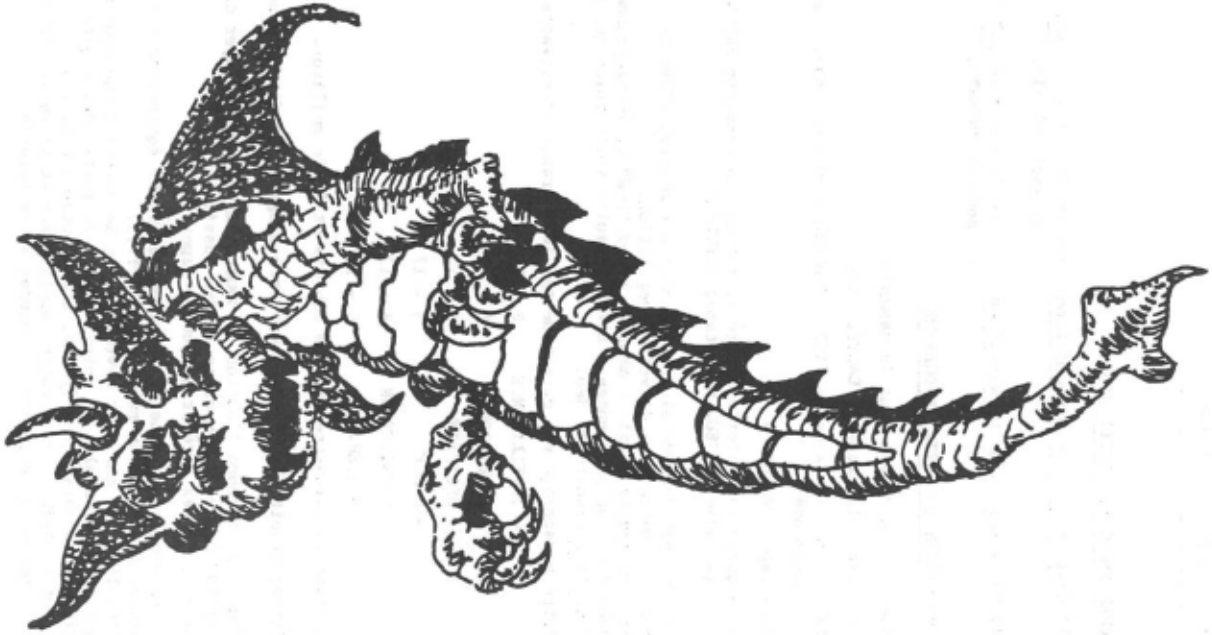
DESCRIPTION DE L'ECRAN

Au centre de l'écran se trouve le secteur visualisé.


En dessous, une résumé de votre personnage.

Tout en bas apparaissent les commentaires et les questions que le programme pourrait fournir.

Sur le côté droit de l'écran se trouvent des cases où viendront s'inscrire vos trésors magiques.



Après être entré dans le château, il vous est loisible de vous déplacer à votre guise.
Si vous pensez que vous êtes bloqué, examinez les murs pour voir s'il y a des portes secrètes.

Des coffrets  renferment des trésors valant une certaine somme d'écus; vous pouvez sortir du château pour acheter de nouvelles flèches et potions.
ATTENTION! certains d'entre eux sont piégés.
Certains trésors sont magiques (armures, boucliers...) et ne peuvent être vendus ni jetés.

Quand vous passez un escalier, vous vous retrouvez automatiquement à un autre étage, l'escalier ayant disparu.

Vous trouverez aussi dans le château de la nourriture  qui vous permettra de reprendre des forces.
ATTENTION! certaines nourritures sont empoisonnées.

De plus, le château est protégé par son sorcier, qui apparaît épisodiquement pour vous jeter un sort.

Certaines zones du château sont contaminées par des amibes qui vous affaiblissent quand vous les touchez.

Enfin, certains murs du château sont invisibles; ne vous étonnez donc pas si vous ne savez plus avancer.

MICRODAI SOFTWARE

COMMANDES

Les 4 flèches permettent au personnage de se tourner. Les chiffres de 1 à 9 permettent de se déplacer de 1 à 9 pas.

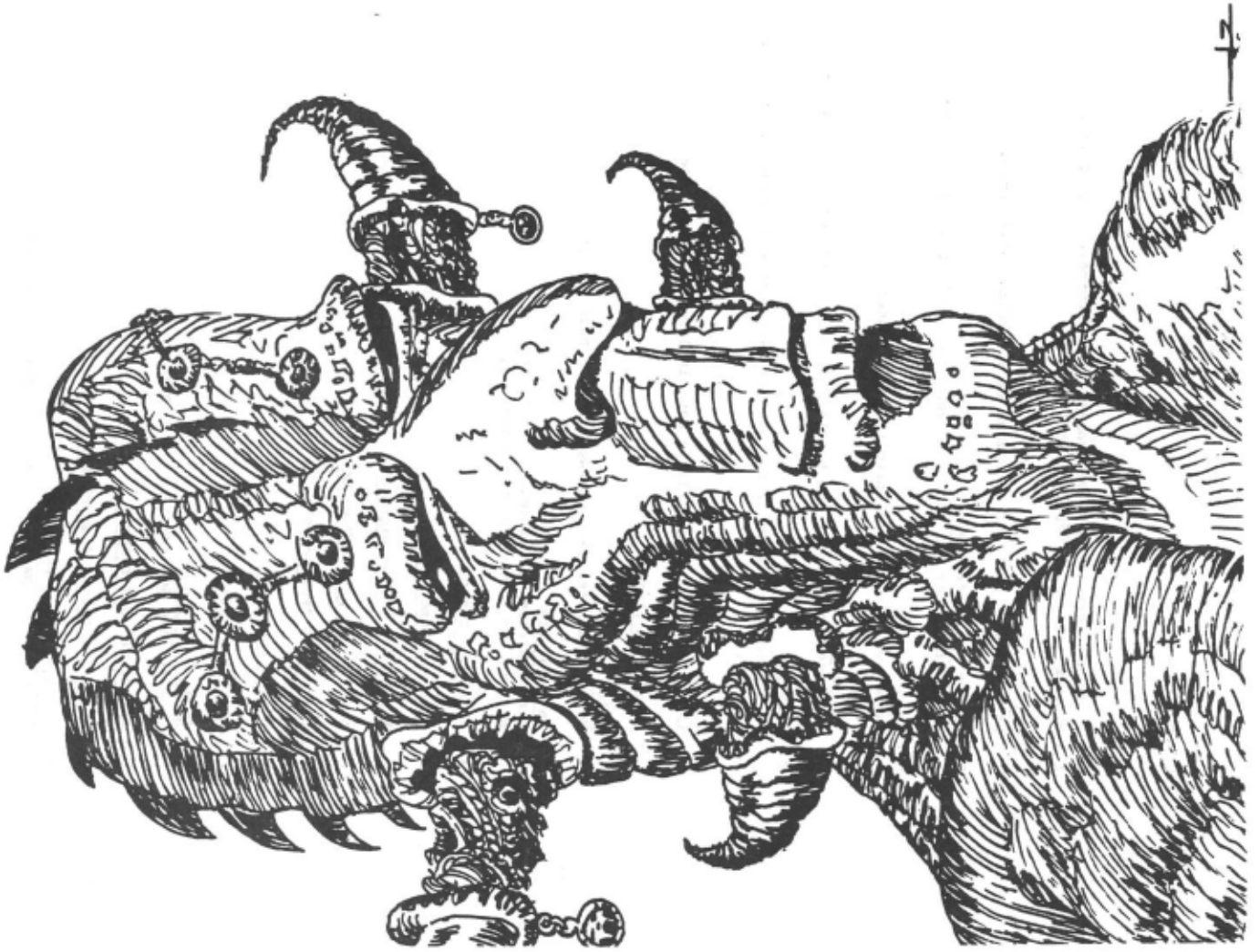
- A : Attaquer
Le personnage porte un coup dans la direction qu'il regarde.
- B : sauter avec retournement
Permet de sauter par dessus un ennemi et de l'attaquer par derrière.
- C : Casser
Permet de défoncer une porte trop résistante.
- D : Défendre
Le personnage brandit son bouclier dans la direction qu'il regarde.
- E : Examiner
Le personnage examine le mur qui lui fait face pour chercher une porte secrète.
- F : Flèche
Le personnage tire une flèche dans la direction qu'il regarde.
- G : prendre un trésor
- H : Halte
Permet d'arrêter le jeu; taper espace pour continuer.
- I : Invisibilité
Permet d'être invisible.(*)
Retaper sur I pour redevenir visible.
- J : Jeter une trésor
- K : crocheter une porte
- L : Lancer une flèche magique
- M : prendre une potion Magique
- N : arrêt d'un déplacement
- O : Ouvrir une porte
- P : boire une Potion
- Q : Quitter le jeu
(possibilité de sauver un jeu commencé)
- R : Rechercher des trappes
- S : Sauter au dessus d'un obstacle
- T : Translation de chambres
Permet de réapparaitre dans une autre chambre. (*)

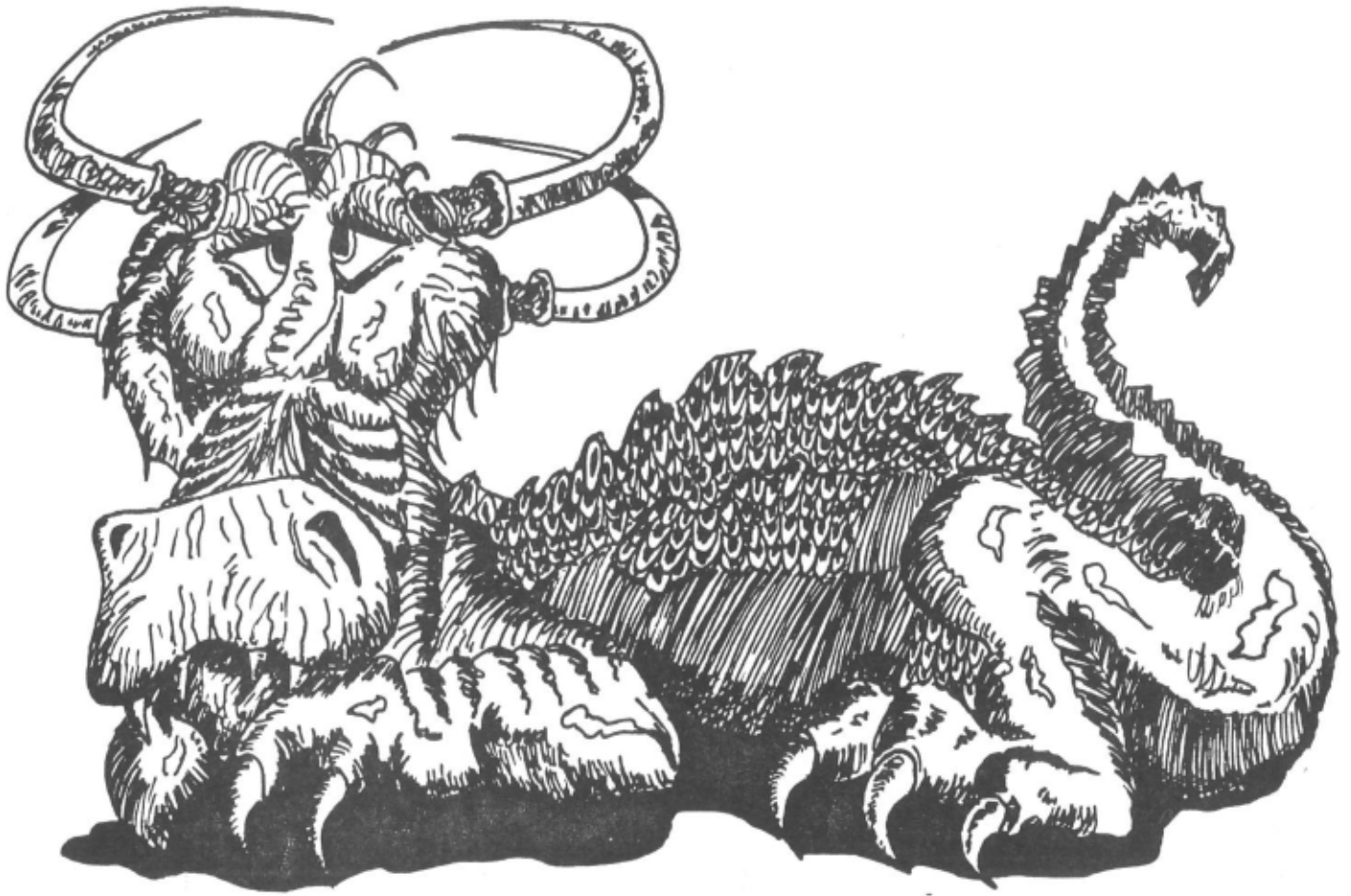
LES TRÉSORS MAGIQUES

- ARME MAGIQUE : permet de tuer plus rapidement vos ennemis.
- ARMURE MAGIQUE : vous protège plus efficacement contre les coups portés.
- BOUCLIER MAGIQUE : pare plus efficacement les coups de vos ennemis.
- BOTTES DE SEPT LIEUES : permettent de se déplacer sans se fatiguer.
- CARTE DU CHATEAU.
- TRESOR SECRET ET TRES UTILE : sans commentaires!
- LIVRE DU SORCIER : le but du jeu est de le trouver et de le ramener à l'entrée.
- LES FLECHES MAGIQUES : plus puissantes que les flèches normales.
- LES POTIONS MAGIQUES : vous guérissent immédiatement.

CONSEILS ET ASTUCES

- N'oubliez jamais que le livre de sorcellerie est un livre ensorcelé! Comprenez qui peut!
- Ne soyez pas trop confiant avec les trappes; on les oublie toujours assez tôt!
- Explorez systématiquement le château.
- N'oubliez pas de soigner de temps en temps vos blessures.
- Jetez les petits trésors pour ne garder que les plus gros.
- Sondez les murs à plusieurs reprises pour être sûr qu'ils ne cachent pas de porte secrète.
- Soyez toujours prêt à taper les touches D (défense) et A (attaque).
- Si vous n'avez vraiment rien compris et que le jeu est entamé, tapez H (halte) et relisez le manuel.
- Même après une année infructueuse, soyez persévérant!!!





U : invincibilité
Rend invincible. (*)

V : Vitesse
Permet de changer la vitesse du jeu.

W : montre les monstres d'une chambre (*)

X : traverser les murs
Permet de traverser le mur qui se trouve en face. (*)

Y : montre les poisons d'une chambre (*)

Z : déplacement en pensée
Permet de voir d'autres secteurs. (*)

TAB : carte
Permet d'examiner la carte du château si on l'a trouvée; taper espace pour continuer le jeu.

↑ (exposant) : vision
Permet de voir les chambres se trouvant devant soi en 3 dimensions; ne fonctionne que si l'on a au moins 50 points d'expérience.

/ : permet de voir les trésors que l'on possède; taper espace pour continuer.

(*) à condition d'avoir préalablement acheté le talisman.

Chers Membres

Voici venue la 5eme et derniere revue de cette annee. Je profite donc de l'occasion pour vous faire part du bilan de cette annee.

Mon premier objectif etait de realiser une revue trimestrielle;objectif que mes collaborateurs et moi-meme avons pu atteindre etant donne ce 5eme numero.

Mon second objectif etait d'atteindre 100 membres pour la fin de cette annee;ce qui triplait des lors notre effectif de 1983;cet objectif a egalement pu etre atteint.

La realisation de ces deux objectifs nous permet de vous offrir l'abonnement 1985 avec une remise de 100 FB. si toutefois vous acquittez votre cotisation avant le 1er Janvier.

Ce qui porte donc la cotisation a 900 FB. au lieu de 1000 FB. pour la Belgique et a 1000 FB. au lieu de 1100 FB. pour les autres pays.

Les membres ayant deja acquitte leur cotisation 1985 recevront d'ici peu un mandat de 100 FB.

Dorenavant,pour des raisons d'organisation et de rapidite,tout courrier (demande de renseignements,article pour OCTET,cotisation,etc...) doit etre adresse a

MICRODAI
39,RUE LATOUR
B - 4020 LIEGE

En cette fin d'annee qui approche,le comite se joint a moi afin d'etre les premiers a vous souhaiter nos

MEILLEURS VOEUX de NOEL et NOUVEL AN.

Le President
V.LESPINEUX