

Jouons au DAI !

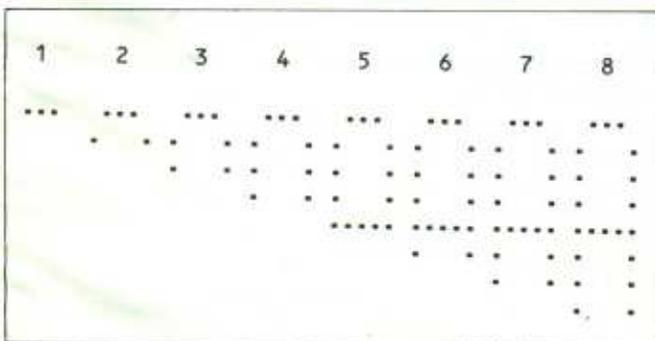
Ce programme est plutôt un sous-programme permettant un affichage de texte assez original. Je l'ai appelé « AFFICHAGE K ». Pourquoi le K ? Et pourquoi pas ? De toutes façons, je n'ai rien trouvé de mieux.

Voici ce programme :

```

10 MODE 0 : PRINT
CHR$ (12) : CO-
LORT 1212 00 :
CURSOR 0, 23
20 FOR I = 1 TO 24 :
PRINT " 1 2 3 4 5 6
7 8 9 0 A B C D E F
G H I J K L M N O P
Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
A B C D E F G H I J
K L M N " : NEXT
30 GOSUB 10000 :
COLORT 12000 :
END
10000 REM.. SOUS-PRO-
GRAMME
10010 FOR L = # BFEF TO
# B3E5 STEP - 134
10020 POKE L - 1, # D 0 :
POKE L - 135, # DC
10030 FOR C = 113 TO
122 : POKE L, C :
WAIT TIME 3 :
NEXT : NEXT
10040 RETURN
    
```

Exemple : un A s'affiche suivant les stades suivants :



On peut aussi combiner ceci avec un SPEED qui s'obtient en faisant POKE#FF05, X. (X étant compris entre 1 et 255).
Christian Poels

Sur le DAI choisissez votre curseur

Voici un petit truc tout simple à l'aide duquel vous pourrez personnaliser le curseur de votre DAI en le transformant en n'importe lequel des caractères ASCII. Cette transformation ne demande qu'un POKE :

POKE # 75, x
où x est un nombre compris entre 0 et 255 inclus qui représente le code ASCII du caractère désiré pour le curseur.

Si vous êtes indécis quant au choix de votre curseur, vous pouvez passer en revue tous ceux qui sont disponibles grâce à ces 5 lignes de programme :

```

10 FOR I = 0 TO 255
20 POKE # 75, I
30 PRINT I : " " : CHR$ (I),
40 WAIT TIME 100
50 NEXT
    
```

Voilà, vous n'avez plus que l'embaras du choix.

Henri Wilmart

n° 34 Janv.-Fév. 82

Jouons aux DAI

Le DAI permet de colorier un texte et le fond par la commande COLORT x y z w.

On peut ainsi souligner élégamment un titre autrement que par une série d'étoiles. Pour ce faire, il faut forcer l'octet de contrôle de chaque ligne à accepter seize couleurs pour un texte (1111 sur les quatre bits hauts).

On peut même espacer plus ou moins les lignes en variant le balayage vidéo (quatre bits bas).

Cela est réalisé à la ligne 40 du programme. # BFEF est l'octet contrôle de la première ligne. # 86 (ou 134) est le nombre d'octets de chaque ligne. I désigne le numéro de ligne (peut varier de 0 à 23).

J indique l'octet couleur de chaque caractère.

En réalité il y a trois octets de marge gauche et droite et l'octet couleur d'un caractère donné est à trois octets en dessous de ce caractère.

On peut partir sur n'importe quel octet couleur-caractère de la ligne.

Les quatre bits hauts représentent l'une des seize couleurs obtenues pour le caractère (FG).

Les quatre bits bas représentent l'une des seize couleurs pour le fond (BG) : # E9 donne une lettre jaune sur fond bleu.

Le texte est en 20 ; les différents effets sont indiqués en 2000-2160.

C. Lequesne

```

*LIST
1  REM TEXTE POLY-COULEUR
2  PRINT CHR$(12);COLOR 2000;TAB (10);"*****"
3  FOR I=1 TO 24
4  PRINT "#### EST UNE DEMONSTRATION DE POLY-COULEUR DU DAI"
5  IF I=1 THEN COLOR 15,1:PRINT
6  FOR J=1 TO 24
7  FOR K=1 TO 24
8  POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
9  ON I GOTO 100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100,100
10 NEXT
110 NEXT
120 WAIT TIME 50
130 GOTO 5
140 REM couleurs du fond 10 du premier plan ALTERNES
150 COLOR 15,1:PRINT
160 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
170 RETURN
180 REM couleurs du fond ALTERNES
190 COLOR 15,1:PRINT
200 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
210 RETURN
220 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
230 COLOR 15,1:PRINT
240 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
250 RETURN
260 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
270 COLOR 15,1:PRINT
280 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
290 RETURN
300 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
310 COLOR 15,1:PRINT
320 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
330 RETURN
340 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
350 COLOR 15,1:PRINT
360 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
370 RETURN
380 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
390 COLOR 15,1:PRINT
400 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
410 RETURN
420 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
430 COLOR 15,1:PRINT
440 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
450 RETURN
460 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
470 COLOR 15,1:PRINT
480 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
490 RETURN
500 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
510 COLOR 15,1:PRINT
520 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
530 RETURN
540 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
550 COLOR 15,1:PRINT
560 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
570 RETURN
580 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
590 COLOR 15,1:PRINT
600 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
610 RETURN
620 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
630 COLOR 15,1:PRINT
640 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
650 RETURN
660 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
670 COLOR 15,1:PRINT
680 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
690 RETURN
700 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
710 COLOR 15,1:PRINT
720 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
730 RETURN
740 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
750 COLOR 15,1:PRINT
760 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
770 RETURN
780 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
790 COLOR 15,1:PRINT
800 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
810 RETURN
820 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
830 COLOR 15,1:PRINT
840 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
850 RETURN
860 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
870 COLOR 15,1:PRINT
880 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
890 RETURN
900 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
910 COLOR 15,1:PRINT
920 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
930 RETURN
940 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
950 COLOR 15,1:PRINT
960 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
970 RETURN
980 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
990 COLOR 15,1:PRINT
1000 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1010 RETURN
1020 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1030 COLOR 15,1:PRINT
1040 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1050 RETURN
1060 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1070 COLOR 15,1:PRINT
1080 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1090 RETURN
1100 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1110 COLOR 15,1:PRINT
1120 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1130 RETURN
1140 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1150 COLOR 15,1:PRINT
1160 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1170 RETURN
1180 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1190 COLOR 15,1:PRINT
1200 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1210 RETURN
1220 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1230 COLOR 15,1:PRINT
1240 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1250 RETURN
1260 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1270 COLOR 15,1:PRINT
1280 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1290 RETURN
1300 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1310 COLOR 15,1:PRINT
1320 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1330 RETURN
1340 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1350 COLOR 15,1:PRINT
1360 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1370 RETURN
1380 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1390 COLOR 15,1:PRINT
1400 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1410 RETURN
1420 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1430 COLOR 15,1:PRINT
1440 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1450 RETURN
1460 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1470 COLOR 15,1:PRINT
1480 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1490 RETURN
1500 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1510 COLOR 15,1:PRINT
1520 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1530 RETURN
1540 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1550 COLOR 15,1:PRINT
1560 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1570 RETURN
1580 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1590 COLOR 15,1:PRINT
1600 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1610 RETURN
1620 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1630 COLOR 15,1:PRINT
1640 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1650 RETURN
1660 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1670 COLOR 15,1:PRINT
1680 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1690 RETURN
1700 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1710 COLOR 15,1:PRINT
1720 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1730 RETURN
1740 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1750 COLOR 15,1:PRINT
1760 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1770 RETURN
1780 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1790 COLOR 15,1:PRINT
1800 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1810 RETURN
1820 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1830 COLOR 15,1:PRINT
1840 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1850 RETURN
1860 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1870 COLOR 15,1:PRINT
1880 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1890 RETURN
1900 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1910 COLOR 15,1:PRINT
1920 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1930 RETURN
1940 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1950 COLOR 15,1:PRINT
1960 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
1970 RETURN
1980 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
1990 COLOR 15,1:PRINT
2000 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2010 RETURN
2020 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2030 COLOR 15,1:PRINT
2040 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2050 RETURN
2060 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2070 COLOR 15,1:PRINT
2080 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2090 RETURN
2100 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2110 COLOR 15,1:PRINT
2120 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2130 RETURN
2140 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2150 COLOR 15,1:PRINT
2160 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2170 RETURN
2180 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2190 COLOR 15,1:PRINT
2200 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2210 RETURN
2220 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2230 COLOR 15,1:PRINT
2240 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2250 RETURN
2260 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2270 COLOR 15,1:PRINT
2280 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2290 RETURN
2300 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2310 COLOR 15,1:PRINT
2320 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2330 RETURN
2340 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2350 COLOR 15,1:PRINT
2360 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2370 RETURN
2380 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2390 COLOR 15,1:PRINT
2400 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2410 RETURN
2420 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2430 COLOR 15,1:PRINT
2440 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2450 RETURN
2460 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2470 COLOR 15,1:PRINT
2480 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2490 RETURN
2500 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2510 COLOR 15,1:PRINT
2520 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2530 RETURN
2540 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2550 COLOR 15,1:PRINT
2560 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2570 RETURN
2580 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2590 COLOR 15,1:PRINT
2600 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2610 RETURN
2620 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2630 COLOR 15,1:PRINT
2640 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2650 RETURN
2660 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2670 COLOR 15,1:PRINT
2680 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2690 RETURN
2700 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2710 COLOR 15,1:PRINT
2720 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2730 RETURN
2740 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2750 COLOR 15,1:PRINT
2760 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2770 RETURN
2780 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2790 COLOR 15,1:PRINT
2800 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2810 RETURN
2820 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2830 COLOR 15,1:PRINT
2840 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2850 RETURN
2860 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2870 COLOR 15,1:PRINT
2880 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2890 RETURN
2900 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2910 COLOR 15,1:PRINT
2920 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2930 RETURN
2940 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2950 COLOR 15,1:PRINT
2960 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
2970 RETURN
2980 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
2990 COLOR 15,1:PRINT
3000 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3010 RETURN
3020 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3030 COLOR 15,1:PRINT
3040 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3050 RETURN
3060 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3070 COLOR 15,1:PRINT
3080 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3090 RETURN
3100 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3110 COLOR 15,1:PRINT
3120 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3130 RETURN
3140 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3150 COLOR 15,1:PRINT
3160 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3170 RETURN
3180 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3190 COLOR 15,1:PRINT
3200 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3210 RETURN
3220 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3230 COLOR 15,1:PRINT
3240 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3250 RETURN
3260 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3270 COLOR 15,1:PRINT
3280 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3290 RETURN
3300 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3310 COLOR 15,1:PRINT
3320 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3330 RETURN
3340 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3350 COLOR 15,1:PRINT
3360 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3370 RETURN
3380 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3390 COLOR 15,1:PRINT
3400 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3410 RETURN
3420 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3430 COLOR 15,1:PRINT
3440 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3450 RETURN
3460 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3470 COLOR 15,1:PRINT
3480 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3490 RETURN
3500 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3510 COLOR 15,1:PRINT
3520 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3530 RETURN
3540 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3550 COLOR 15,1:PRINT
3560 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3570 RETURN
3580 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3590 COLOR 15,1:PRINT
3600 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3610 RETURN
3620 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3630 COLOR 15,1:PRINT
3640 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3650 RETURN
3660 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3670 COLOR 15,1:PRINT
3680 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3690 RETURN
3700 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3710 COLOR 15,1:PRINT
3720 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3730 RETURN
3740 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3750 COLOR 15,1:PRINT
3760 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3770 RETURN
3780 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3790 COLOR 15,1:PRINT
3800 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3810 RETURN
3820 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3830 COLOR 15,1:PRINT
3840 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3850 RETURN
3860 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3870 COLOR 15,1:PRINT
3880 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3890 RETURN
3900 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3910 COLOR 15,1:PRINT
3920 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3930 RETURN
3940 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3950 COLOR 15,1:PRINT
3960 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
3970 RETURN
3980 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
3990 COLOR 15,1:PRINT
4000 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4010 RETURN
4020 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4030 COLOR 15,1:PRINT
4040 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4050 RETURN
4060 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4070 COLOR 15,1:PRINT
4080 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4090 RETURN
4100 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4110 COLOR 15,1:PRINT
4120 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4130 RETURN
4140 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4150 COLOR 15,1:PRINT
4160 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4170 RETURN
4180 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4190 COLOR 15,1:PRINT
4200 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4210 RETURN
4220 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4230 COLOR 15,1:PRINT
4240 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4250 RETURN
4260 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4270 COLOR 15,1:PRINT
4280 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4290 RETURN
4300 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4310 COLOR 15,1:PRINT
4320 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4330 RETURN
4340 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4350 COLOR 15,1:PRINT
4360 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4370 RETURN
4380 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4390 COLOR 15,1:PRINT
4400 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4410 RETURN
4420 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4430 COLOR 15,1:PRINT
4440 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4450 RETURN
4460 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4470 COLOR 15,1:PRINT
4480 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4490 RETURN
4500 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4510 COLOR 15,1:PRINT
4520 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4530 RETURN
4540 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4550 COLOR 15,1:PRINT
4560 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4570 RETURN
4580 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4590 COLOR 15,1:PRINT
4600 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4610 RETURN
4620 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4630 COLOR 15,1:PRINT
4640 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4650 RETURN
4660 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4670 COLOR 15,1:PRINT
4680 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4690 RETURN
4700 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4710 COLOR 15,1:PRINT
4720 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4730 RETURN
4740 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4750 COLOR 15,1:PRINT
4760 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4770 RETURN
4780 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4790 COLOR 15,1:PRINT
4800 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4810 RETURN
4820 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4830 COLOR 15,1:PRINT
4840 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4850 RETURN
4860 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4870 COLOR 15,1:PRINT
4880 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4890 RETURN
4900 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4910 COLOR 15,1:PRINT
4920 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4930 RETURN
4940 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4950 COLOR 15,1:PRINT
4960 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
4970 RETURN
4980 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
4990 COLOR 15,1:PRINT
5000 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5010 RETURN
5020 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5030 COLOR 15,1:PRINT
5040 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5050 RETURN
5060 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5070 COLOR 15,1:PRINT
5080 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5090 RETURN
5100 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5110 COLOR 15,1:PRINT
5120 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5130 RETURN
5140 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5150 COLOR 15,1:PRINT
5160 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5170 RETURN
5180 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5190 COLOR 15,1:PRINT
5200 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5210 RETURN
5220 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5230 COLOR 15,1:PRINT
5240 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5250 RETURN
5260 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5270 COLOR 15,1:PRINT
5280 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5290 RETURN
5300 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5310 COLOR 15,1:PRINT
5320 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5330 RETURN
5340 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5350 COLOR 15,1:PRINT
5360 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5370 RETURN
5380 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5390 COLOR 15,1:PRINT
5400 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5410 RETURN
5420 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5430 COLOR 15,1:PRINT
5440 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5450 RETURN
5460 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5470 COLOR 15,1:PRINT
5480 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5490 RETURN
5500 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5510 COLOR 15,1:PRINT
5520 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5530 RETURN
5540 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5550 COLOR 15,1:PRINT
5560 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5570 RETURN
5580 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5590 COLOR 15,1:PRINT
5600 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5610 RETURN
5620 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5630 COLOR 15,1:PRINT
5640 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5650 RETURN
5660 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5670 COLOR 15,1:PRINT
5680 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5690 RETURN
5700 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5710 COLOR 15,1:PRINT
5720 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5730 RETURN
5740 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5750 COLOR 15,1:PRINT
5760 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5770 RETURN
5780 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5790 COLOR 15,1:PRINT
5800 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5810 RETURN
5820 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5830 COLOR 15,1:PRINT
5840 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5850 RETURN
5860 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5870 COLOR 15,1:PRINT
5880 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5890 RETURN
5900 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5910 COLOR 15,1:PRINT
5920 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5930 RETURN
5940 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5950 COLOR 15,1:PRINT
5960 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
5970 RETURN
5980 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
5990 COLOR 15,1:PRINT
6000 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
6010 RETURN
6020 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
6030 COLOR 15,1:PRINT
6040 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
6050 RETURN
6060 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
6070 COLOR 15,1:PRINT
6080 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
6090 RETURN
6100 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
6110 COLOR 15,1:PRINT
6120 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
6130 RETURN
6140 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
6150 COLOR 15,1:PRINT
6160 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
6170 RETURN
6180 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
6190 COLOR 15,1:PRINT
6200 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
6210 RETURN
6220 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
6230 COLOR 15,1:PRINT
6240 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+K,86
6250 RETURN
6260 REM couleurs du fond 1 du premier plan ALTERNES
6270 COLOR 15,1:PRINT
6280 POKE BFEF+(I-1)*256+(J-1)*16+
```

```

*LIST
1   REM TEXTE POLYCHROME
5   PRINT CHR$(12):GOSUB 2000:REM presentation
10  FOR I=1 TO 20
20  PRINT 'CECI EST UNE DEMONSTRATION DES POSSIBILITES COLOREES DU DAI'
25  IF A=4.0 THEN COU=RND(15.0)+1.0
30  FOR J=1 TO 64
40  POKE #BFCA (#06*I),#F0*I
50  ON A GOSUB 500,600,700,800,900,1000,1100,1200,1100,1200
55  NEXT
100 NEXT
110 WAIT TIME 50
111 GOTO 5
500 REM couleurs du fond et du premier plan aleatoires
510 BG=RND(15.0)+1.0:FG=RND(16.0)
520 POKE #BFCA (#06*I)-2*J,#10*FG+BG
530 RETURN
600 REM couleur du fond aleatoire
610 BG=RND(16.0)
630 POKE #BFCA (#06*I)-2*J,#F0+BG
640 RETURN
700 REM couleur du premier plan aleatoire
720 FG=RND(15.0)+1.0
730 POKE #BFCA (#06*I)-2*J,#10*FG+BG
740 RETURN
800 REM couleurs du fond & du premier plan fixes
820 POKE #BFCA (#06*I)-2*J,#10+COU
830 RETURN
900 REM colonnes sur le premier plan
920 POKE #BFCA (#06*I)-2*J,#10+(J MOD 15)+1)
930 RETURN
1000 REM colonnes sur le fond
1020 POKE #BFCA (#06*I)-2*J,#F0+(J MOD 16)
1030 RETURN
1100 REM rayures obliques du premier plan
1120 POKE #BFCA (#06*I)-2*J,#10+(ABS((I+(8.0-A)*J) MOD 15.0))+1.0)
1130 RETURN
1200 REM rayures obliques du fond
1220 POKE #BFCA (#06*I)-2*J,ABS(I+(9.0-A)*J) MOD 16.0+#F0
1230 RETURN
2000 REM presentation
2010 PRINT 'CHOISISSEZ UN COEFFICIENT DE 1 (lignes serrées) A 9 '
2020 INPUT '(lignes tres espacées):'N:PRINT
2025 IF N<1.0 OR N>9.0 GOTO 2010
2030 PRINT 'CHOISISSEZ UN PROGRAMME'
2040 PRINT '1 LETTRES & FOND EN COULEURS ALEATOIRES'
2050 PRINT '2 FOND EN COULEUR ALEATOIRE'
2060 PRINT '3 LETTRES EN COULEURS ALEATOIRES'
2070 PRINT '4 LIGNES MONOCHROMES DE COULEUR ALEATOIRE'
2080 PRINT '5 COLONNES DE LETTRES MONOCHROMES ,COULEURS SEQUENTIELLES'
2090 PRINT '6 COLONNES DE FOND MONOCHROMES'
2100 PRINT '7 OBLIQUES DE LETTRES MONOCHROMES'
2110 PRINT '8 OBLIQUES DE FOND MONOCHROMES'
2120 PRINT '9 VOIR 7 (INCLINAISON CONTRAIRE)'
2130 PRINT '10 VOIR 9 (.....)'
2140 INPUT A:PRINT CHR$(12)
2150 IF A<1.0 OR A>10.0 GOTO 2030
2160 RETURN

```

DAI PLEIN D'AMBITION

Seul ordinateur individuel produit en Belgique, le DAI dispose maintenant de nouveaux périphériques propres: une imprimante à matricielle (17 cps), un écran couleur et une unité double de disquettes qui sera bientôt compatible CPM.

Enfin, le DAI dispose d'un programme viewdata fonctionnant sur une configuration comportant la double unité disquettes, un téléviseur couleur, un modem viewdata (1200/75 bd. en interactif et 1200/1200/75 bd en batch), un câble modem RS 232.

Il existe également un modèle DAI intégrant toutes ces ressources, à l'exception du modem local. Ce nouveau DAI Color Graphics Micro-computer dispose d'un écran 12" couleur, d'une unité disque 5,25", d'un clavier (ASCII) avec numérique séparé et quatre touches fonctions. Il est orienté applications professionnelles, dispose de 48 K extensibles jusqu'à 128 K et, au maximum, de 2 disquettes doubles intégrées de 512 KB. Par son prix (de 120 à 150.000 FB), il se pose en sérieux concurrent de l'Apple III auquel il entend se mesurer.

L'ORDINATEUR INDIVIDUEL

CAHIER BELGE - N° 37 - MAI 1982

LES CLUBS EN BELGIQUE ET AU GRAND-DUCHÉ

Club MICRO-DAI

11 rue Bonne-Femme
4030 LIEGE

Contact: Marc Wouters,
Christian Poels

MICRODAI

Le club Microdai s'est ouvert à Liège; il ne rassemble encore que 15 membres se réunissant chaque vendredi à 19 heures, au 89 de la rue Laitresse (4020 Liège). La bibliothèque compte déjà 400 programmes: ludiques, scientifiques et comptables.

Club Microdai, rue des Bas Sarts 10, 4100 Seraing. Contact: Christian Poels. ■

CAHIER BELGE - N° 37 - MAI 1982

L'ORDINATEUR INDIVIDUEL -

DAI: sauvé

Confirmation d'une nouvelle qui rassurera sans nul doute les possesseurs d'un DAI: Prodata, société belge spécialisée en ingénierie informatique a repris les actifs de Data Applications International et poursuivra la fabrication et le développement des deux lignes de produits DAI: l'ordinateur individuel et les cartes destinées à l'industrie.

Au moment où vous lisez ces lignes, la production et l'en-

L'ORDINATEUR INDIVIDUEL -

CAHIER BELGE - N° 40 - SEPTEMBRE 1982

DAI...

AIE, AIE, AIE...

Le seul constructeur belge d'ordinateurs individuels, Data Applications International, a été mis en faillite au début du mois de mai. Inquiétude bien compréhensible des possesseurs de ce DAI (voir banc d'essai dans l'OI n° 25) qui ne manque pas de qualités et qui venait d'être doté de nouvelles ressources périphériques.

Il est impossible de dire, au moment où nous mettons sous

presse, ce que donneront les débats qui statueront sur le sort de DAI mais, quoi qu'il arrive, il semble bien que les amateurs ne manquent pas pour reprendre une affaire qui n'est pas « tombée » en raison du manque de qualité de ses produits. Pas d'affolement donc.

L'ORDINATEUR INDIVIDUEL -

CAHIER BELGE - N° 38 - JUIN 1982

«RELOGER» LES ROUTINES SUR DAI

Étant l'heureux possesseur d'un DAI et d'une double unité de disquettes, il m'arrive assez souvent d'adapter des programmes reçus ou achetés sur cassette (fichu SED!).

Lorsque le programme fait appel à une (ou plusieurs) routine(s) en langue machine, il faut d'abord « reloger » celle(s) qui a (ont) la mauvaise habitude de se trouver à partir de l'adresse #300.

Ensuite, il s'agit de chercher les appels

à cette routine (sous forme de CALLM #...) et les éventuels transferts de paramètres (sous forme de POKE et PEEK). Ce qui peut très vite devenir fastidieux. Le petit programme qui suit vous donnera la liste des numéros de lignes qui contiennent les CALLM en question. Il ne reste plus qu'à le taper à la fin du vôtre.

Le principe de fonctionnement est simple: il suffit de savoir que le programme Basic est sous forme semi-compilée dans

une zone mémoire qui commence à l'adresse contenue dans #29F et #2A0.

Par exemple, introduisez le programme suivant:

```
10 CALLM #ABCD
```

Puis faites:

```
*UT
>D29F 2A0
29F CC
2A0 20
>D20CC 20DF
20CC 09 00 0A B3
20D0 15 00 00 AB CD FF...
```

O9 = nbre d'octets de la ligne
 00 0A = numéro de la ligne (# = 10)
 B3 = code de CALLM
 15 = indique nbre en hexa (# en Basic)
 00 00 AB CD = adresse (entier codé sur 4 octets)

Le programme recherche donc la longueur, le numéro de la ligne et la séquence « B3 15 00 00 ». Les chances pour que cette même séquence représente autre chose, un entier par exemple, sont minimes mais existent.

On peut, de la même manière, rechercher d'autres instructions telles que PEEK, POKE, GOTO, GOSUB, etc. (il y a moyen d'améliorer, mais attention à la longueur!). ■

© Yves Van Linthout et L'O.I.

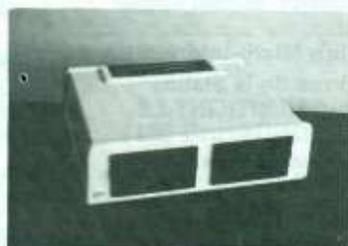
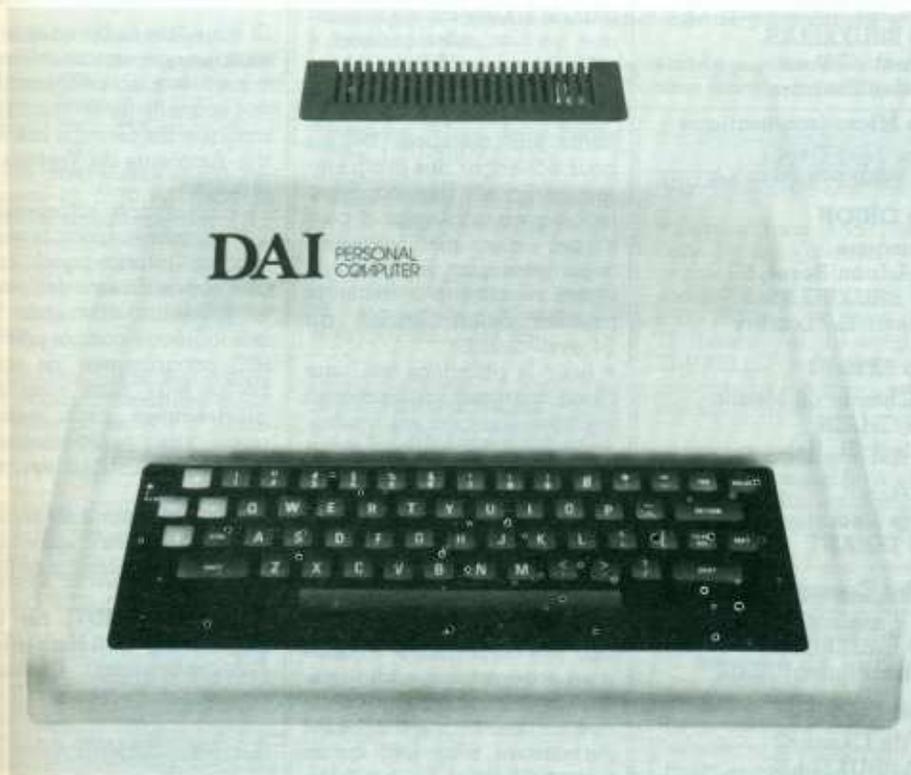
Note: — sur l'exemple ici: 0% d'erreurs;
 — les variables sont entières (plus rapide).

```
LIST 60000-
60000 DEP=PEEK(#29F)+(PEEK(#2A0) SHL 8)
60010 LEL=PEEK(DEP)
60020 LIGNE=PEEK(DEP+2)+(PEEK(DEP+1) SHL 8)
60030 IF LIGNE>59999 THEN END
60040 FOR I=DEP+3 TO DEP+LEL-5
60050 IF PEEK(I)<>#B3 THEN 60070
60060 IF PEEK(I+1)<>#15 THEN 60070
60065 IF PEEK(I+2)<>0 AND PEEK(I+3)<>0 THEN
60066 PRINT LIGNE
60070 NEXT
60080 DEP=DEP+LEL+1:GOTO 60010
```

```
*RUN 60000      5385      15006
                  5431      15007
883              5450      15008
1290             5581      15009
1293             5582      15014
1341             5622      15016
1342             5622      15016
2460             5745      20000
2460             5895      20010
2522             5896      25020
2523             10005
2995             10010
5147             14010      END PROGRAM
```

L'ORDINATEUR PERSONNEL DAI:

Nouveaux Développements Hardware et Software



De nouveaux périphériques sont désormais disponibles pour l'ordinateur personnel DAI: un moniteur couleur, une imprimante et une double unité de Floppy-Disque.

De nouvelles possibilités software sont également proposées parmi lesquelles un programme Viewdata et des facilités de télécommunication qui permettent notamment l'utilisation du DAI comme terminal intelligent connecté par exemple aux réseaux publics d'information.

Certaines banques de données Viewdata offriront la possibilité d'avoir accès à une bibliothèque de programmes d'application pour l'ordinateur personnel DAI.

Périphériques

- **L'imprimante Daisy Wheel DAI:** utilisable comme machine à écrire ou comme imprimante. (17c/s).
- **L'écran couleur DAI:** 14 inch. norme RGB/PERITEL; peut être utilisé comme un poste de télévision normal.
- **Double Unité de Floppy-Disque DAI:** avec processeur et mémoires séparés permet, par exemple, des recherches de fichier tout en faisant travailler l'ordinateur. Elle comprend également un contrôleur de disque dur 5 1/2 pouces de 8 M.O.

DAI THE
MICROCOMPUTER
COMPANY

rue de la Fusée 60
Bruxelles 1130
Tel. 02/216.60.10

Dieu créa le monde, **DAI** le mit sous CP/M*



Le DAI possède en version de base:

- 1 BASIC très puissant - semi-compilé - ultra rapide sur 24 K ROM.
- 72 K de mémoire dont 48 K Utilisateur.
- Compatible CP/M* (avec diskette).
- 13 modes graphiques dont la Haute Résolution 336 x 256 points en 16 couleurs (Fonctions DRAW-DOT-FILL).

- Affichage de 24 lignes - 60 caractères (MAJ/Min.).
- Editeur avec Scrolling droite - gauche - haut - bas.
- Synthèse Musicale: 4 générateurs programmables, sorties en stéréophonie (Fonctions: ENVELOPE - SOUND - FRÉQ. - TREMOLO - GLISSANDO - NOISE).

• Nombreuses options: Floppy, Imprimante, Paddles, Cassette Digitale, plus de 50 Interfaces disponibles, etc.

- Super Moniteur Language Machine (8080 A - 2 MHz) avec pas-à-pas.
- 6 Entrées Analogiques.
- Interface parallèle (3 ports utilisateurs programmables).
- Interface série RS 232 C - 2 interfaces cassettes.
- Interface TV couleur.
- Interface intégré au Processeur Arithmétique.

INDATA

EN VENTE ET EN DEMONSTRATION CHEZ :
PRIX TOUT COMPRIS : 8950^F TTC au 1/10/82
Réseau de distribution mondiale disponible chez : INDATA N.V.,
Frans Smolderstraat 18, - 1940 St-Stevens-Woluwe - België

* CP/M is a Registered Trade Mark of Digital Research

MULTISOFT
DISTRIBUTEUR EXCLUSIF
25, rue Bargue,
75015 Paris 783.88.37