



AMSTRAD

Disquettes système CP/M -

Catologue : CP/M PLUS - (1^{er} disquette)
Face 1.

Drive A : user 0					
AMSDOS	.COM	1K	PALETTE	.COM	1K
BANKMAN	.BAS	1K	PIP	.COM	9K
BANKMAN	.BIN	2K	PROFILE	.ENG	1K
CIOCPM3	.EMS	25K	PUT	.COM	7K
DATE	.COM	3K	RENAME	.COM	3K
DEVICE	.COM	8K	SET	.COM	11K
DIR	.COM	15K	SET 24x80	.COM	1K
DISKIT3	.COM	6K	SETDEF	.COM	4K
ED	.COM	10K	SETKEYS	.COM	2K
ERASE	.COM	4K	SET LST	.COM	2K
GET	.COM	7K	SET SIO	.COM	2K
KEYS	.CCP	1K	SHOW	.COM	9K
KEYS	.WP	1K	SUBMIT	.COM	6K
LANGUAGE	.COM	1K	TYPE	.COM	3K
					= 146K

23 K Free -

2

CP/M PLUS -

Caratogue

Page 2 -

Drive A : user 0

AMSDOS	.COM	1K	LIB	.COM	7K
QSM	.COM	8K	LINK	.COM	16K
DD-DMP1	.PRL	13K	MAC	.COM	12K
DDHP7470	.PRL	11K	PATCH	.COM	3K
DDSHINWA	.PRL	12K	RMAC	.COM	14K
DUMP	.COM	1K	SAVE	.COM	2K
GENCOM	.COM	15K	SID	.COM	8K
HEXCOM	.COM	2K	TRACE	.UTL	2K
HIST	.UTL	2K	XREF	.COM	16K
INITDIR	.COM	32K			

= 177K0

1 K free -

~

(2^{ème} disquette)CP/M 2,2 -

Catalogue -

Face 3 -

Drive A :		user	0			
AMSDOS.	.COM	1K	HELP	.COM	7K	
ASSIGN	.SYS	1K	HELP	.HLP	75K	
PDFXLR7.	.PRL	12K	KEYS	.CCP	1K	
DDMODE0	.PRL	3K	KEYS	.DRL	1K	
DDMODE1	.PRL	3K	LOG03	.COM	49K	
DDMODE2	.PRL	3K	LOG03	.SUB	1K	
DRIVERS.	.GSX	1K	SETKEYS	.COM	2K	
GENGRAF	.COM	2K	SUBMIT	.COM	6K	
GSX.	.SYS	2K				

8 K Free -

CP/M 2.2

Catalogue

Face 4.

Drive A :	user	0		LOAD	.COM	2K
AMSDOS.	.COM	1K		LOGO2	.COM	32K
BOOTGEN.	.COM	2K		LOGO2	.SUB	1K
CLOAD -	.COM	2K		MOUCPM	.COM	10K
CSAVE	.COM	2K		PIP	.COM	8K
DPT	.COM	5K		RITDEMO	.BIN	12K
DISC	.BAS	22K		ROINTIME	.DEM	26K
DISCKIT2	.COM	6K		SETUP	.COM	8K
DRL KEYS	.COM	1K		STAT	.COM	6K
DUMP	.COM	1K		SUBMIT	.COM	2K
ED	.COM	7K		SYSGEN	.COM	2K
FILECOPY	.COM	3K		XSUB	.COM	1K
FW RESET	.COM	1K				

= 163K0

6 K Free -



HELP - (page 3 CPM 2,2)

Pour accéder aux diverses commandes ou fonctions détaillées de HELP: Amorcer avec la page 1 (CPM+) par `ucpm`, Introduire la page 3 (CPM 2,2) puis HELP après `□`. Les fonctions s'affichent comme tel:

COMMANDS	CNTRLCHARS.	COPYSYS	DATE	DEVICE	DIR
DISKIT3	DUMP	ED	ERASE	FILESPO	GENCOM
GET	G SX	HELP	HEXCOM	INITDIR	LANGUAGE
LIB	LINK	MAC	PALETTE	PATCH.	PIP(COPY)
PUT	RENAME	RMAC	SAVE	SET	SET 24X80
SETDEF	SETKEYS	SEILST	SETSIO	SHOW.	SID.
SUBMIT	TYPE	USER	XREF		

Tapez ensuite l'une des commandes ci-dessus. après `>HELP` les détails de la commande demandée s'affichent, mais en Anglais.

6

Toutes les commandes affichées par les disquettes system, par la demande CRT - sont accessibles et parviennent à l'écran - en passant par μ cpm, par l'insertion d'une disquette (1 ou 4) - et taper :

TYPE - le nom de la fonction - point décimal et mode ex : après avoir appelé les fonctions par DIR - faire le choix -

TYPE PROFILE . ENG [RETURN]

- Cette instruction TYPE est en principe réservée aux fichiers ASCII -

En effet des caractères de commande peuvent se trouver dans un fichier, et "planter" l'ordinateur à l'écran - Voir endommager gravement l'imprimante - si celle-ci est connectée -

- Dr. LOGO -

Affichage du Texte à l'écran / Connection etc...

- Tapant ed [RETURN] l'écran se met en EDIT

x mais sans afficher le texte -

- Pour faire venir le Texte

- Taper [ESC] (vidage d'écran ; curseur en haut gauche)

- Taper EDALL, l'écran repasse en EDIT mais avec le texte -

- Faire les corrections puis taper COPY (la fonction)

- l'écran abandonne EDIT et il affiche les formes qu'il a enregistré en mémoire -

ex: Triangle / Carré... defined -

- Taper le nom du graphique définie (ex: Triangle) et le graphique (donc la Tortue) reprend -

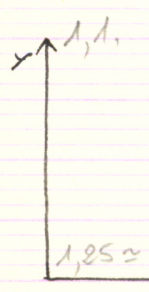
espace ~

x tapant ed ↓ " et texte du graphique demandé

- l'écran se met en EDIT et affiche le texte

du graphique (et non de nous, comme EDALL) -

Dimensions et placement



0 (20,1) sur l'Écran -
 1 (40,1)
 2 (80,1)

CARACTÈRES

- en ASCII :

10 LOCATE x, y⁽¹⁾

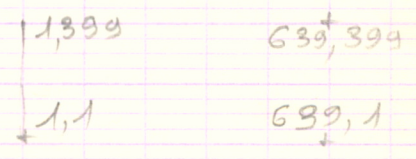
20 PRINT CHR\$(32+255)

(1) x = 1 à 40 en Mode 1 / 1 à 20 en Mode 0 -
 x = 1 à 80 en Mode 2 / y = 1 à 25 tout Mode -

PIXELS :

PLOT x, y⁽¹⁾ [RETURN]

(1) x = 1 à 639 / y = 399 à 1 (haut en bas) -



TRAITS - de Pixel à Pixel -

DRAW x, y -

Pr LOGO -

- cadre visible - hauteur : 300 = largeur 620 =
 - coordonnées de la Tortue - 0 +/- 318 en x
 +/- 191 en y ↑

Valeurs correspondantes

des nombres en Décimale, Hexadécimale et Binaire

```

10 INPUT "Première valeur décimale à convertir"; A
20 PRINT "Dec", "Hexa", "Binaire"
30 FOR i = A TO (A + 19)
40 PRINT i, HEX$(i), BIN$(i)
50 NEXT i

```

valeur jusqu'à 65535.

1^{ère} colonne DECI / 2^{ème} colonne HEXA / 3^{ème} colonne BINAIRE

Chiffres en BINAIRE : base de 2, de 0 à 7 de droite à gauche

ex.

	2^7	2^6	2^5	2^4	2^3	2^2	2^1	2^0
Binaire	0	1	0	1	0	1	0	1
Déci.	$64 + 16 + 4 + 1 = 85$							

Chiffres en HEXA - base de 16, de 1 à 9 et de A à F.

1B = $(16 \times 1) + 11$ (valeur de B) = 27 - déci.

27 = $(16 \times 2) + 7$ = 39 - déci.

111 = $(16^2) + (16^1) + (16^0)$ = 273 "

12E = $(16^2) + (2 \times 16) + 14$ (valeur de E) = 302 "

1A3 = $(16^2) + (16 \times 10$ [valeur de A]) + 3 = 419 "

FFFF = $(16^3 \times 15) + (16^2 \times 15) + (16 \times 15) + 15$ (valeur de F)

valeur ce + haute = 65535.

se ne pas dépasser -

Chiffres en OCTAL. base de 8 de 1 à 7.

- comme en DÉCA dernier chiffre s'additionne,

ex - 0 4 2 en octal -

$$(8^1 \times 4) + 2 = 34 \text{ en déci}$$

- Les chiffres à gauche du dernier sont des multiples et non des puissances à multiplier par; 8 et son exposant suivant le rang.

ex: 1 7 6 en octal.

$$(8^2 \times 1) + (8^1 \times 7) + 6 = 126 \text{ en déci.}$$

MOTS CLÉS BASIC

à utiliser avec précaution.

- car ils sont associés aux adresses:

CALL, UNT, INP, OUT, WAIT, POKE, PEEK

SYMBOL AFTER 256.

et toutes adresses inférieures à &7FFF.

LONGUEUR D'UN PROGRAMME

- en GOKES

PRINT HIMEM-FRE(\emptyset)-370

CODE ASCII des TOUCHES

10 r\$ = INKEY\$

20 IF r\$ <> " " THEN PRINT ASC(r\$)

30 GOTO 10.

RUN - puis presser les Touches.

MESSAGE D'ERREUR -en BASIC

Pour connaître plus précisément le type d'erreur.

Taper : PRINT DERR

et voir chapitre 7 page 31 -

CODE DE CONTROLE de la CONSOLE -en CP/M

Taper après `ucpm` - après le `A >`

REN PROFILE . SUB = PROFILE . ENG

SETKEYS KEY . CCP , (Chap. 4 p 3)

et voir les détails du code chapitre 5 page 19

LOGO

Le cercle se dessine plus vite en diminuant et en augmentant certaines coordonnées.

- ex du guide -

360 [fd 1 rt 1] - en divisant

par 20 - le 1^{er} paramètre et, multipliant par 20 le second

ex : 18 [fd 20 rt 20]

- le cercle s'ovalise avec `setscrunch 1.5`
ou `0.5`

- Une rosace ou étoile peut être définie par

9 [fd 120 rt 160]

NUMÉRO DES TOUCHES et leur valeur en ASCII

Alphabet :

Code clavier

67 54 62 61 58 53 52 44 35 45 37 36 29

Lettres Majus.

A B C D E F G H I J K L M

Code ASCII

65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77

Lettres Minus.

a b c d e f g h i j k l m

Code ASCII

97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109

Code clavier

46 34 27 69 50 60 51 42 55 71 63 43 59

Lettres Majus.

N O P Q R S T U V W X Y Z

Code ASCII

78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90

Lettres minusc.

n o p q r s t u v w x y z

Code ASCII

110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122

Code clavier

64 65 57 56 49 48 41 40 33 32

Touches (Haut)

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Code ASCII

49 50 51 52 53 54 55 56 57 48

Ponctuation (Bas)

& é ' ' (] è ! ç à

Code ASCII

38 123 34 39 40 93 125 33 92 64

Valeurs données par le programme : 10 FOR N = 32

to 132 / 20 PRINT "Code Ascii"; N; / 30 PRINT "=";

40 FOR X = 1 to 200 / 50 NEXT X / 60 PRINT CHR\$(N);

70 NEXT N -

Code clavier	25	24	26	17	28	19	38	39	31	30	32
Signes (Haut)	[_		<	%	>	?	.	/	+	@ \
Code ASCII	91	95	124	60	37	62	63	46	47	43	64 92
Signes (Bas))	-	^	*	~	#	,	;	:	=	\$
Code ASCII	41	45	94	42	124	35	44	59	58	61	36

Code clavier	15	13	14	5	20	12	4	10	11	13	7
Chiffres (Pare)	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	.
Code ASCII	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	46

Extension

Code clavier	128	129	130	131	132	133	134	135	136	137	138
Fonctions	↑	←	↓	→	CLR*	DEL*	RETURN				
Code ASCII	248	250	249	251	244	246	245	247	16	127*	13
	240	242	241	243							

Code clavier	66	68	70	23
Fonctions	ESC*	TAB*	CAPS LOCK*	CONTROL
Code ASCII	pas de code	9	pas de code	pas de code
	87			

Code clavier	21	47	9	6
Fonctions	SHIFT	Barre d'espace*	COPY*	ENTER*
Code ASCII	pas de code	32	224	13

Extension 139
 + CTRL 140

Puis pour les Touches marquées de * de 141 à 159.

CONVERSION avec CALCULATRICE

de Décimal à Binaire

Chercher par tâtonnement le nombre de puissance de 2 que contient ce chiffre. Noter ce nombre, et faire de même avec le reste⁽¹⁾

ex : 173 décimal dans 173.

il y a	2^7	=	128	reste	45
"	2^5	=	32	reste	13
"	2^3	=	8	reste	5
"	2^2	=	4	reste	1
"	2^0	=	1		

soit

<u>7</u>	6	<u>5</u>	4	<u>3</u>	<u>2</u>	1	0
1	0	1	0	1	1	0	1

~

de Décimal à Hexadécimal -

On divise le chiffre par 256. Le résultat = Octet Fort et le reste de la division représente l'Octet Faible

ex : $34065 : 256 = 133$ soit l'Octet Fort
reste 17 soit l'Octet Faible

Diviser chaque Octet par 16 séparément.

soit $133 : 16 = 8$ reste 5 soit & 85

- et pour l'Octet $17 : 16 = 1$ reste 1 .
soit $\& 11$ -

Octet fort + Octet faible =
 $\& 8511$ -

de Binaire à Hexa -

Séparer l'Octet (8 bits) en 2 quartets (4 bits).

et transcrire chaque chiffre en Hexa -

ex : $1101 / 1001$

1^{er} quartet = 1101

ou nibble. $2^3 + 2^2 + 0 + 1 = 13 = \& D$ -

2^{em} quartet. 1001

$2^3 + 1 = 9 = \& 9$

- soit $\& x 11011001 = \& HD9$ en Hexadécimal -



(1) Le reste d'une division avec une calculatrice se retrouve en retranchant du résultat les chiffres avant la décimale (nombre entier) et en multipliant par le diviseur

ex $789 : 12 = 65,75$



















retrancher nombre entier 65 ; soit 0,75














multiplier $0,75 \times 12 = 9$ - soit le reste -

Valeurs ASCII, des 31 touches, (1)
obtenue en pressant CONTROL et :

par ? ASC ("signe") à n'utiliser qu'en programmation!!

signe Ascii @ = 0 ~ -signification - (1)

A =		=	1	Suivi code 1 à 31 affiche ce symbole (Listing n°10) et 14
B =		=	2	CURSEUR DISPARAIT (couleur fond) List. n°3
C =		=	3	CURSEUR APPARAÎT List. n°3
D =		=	4	+ paramètre = MODE (éviter)
E =		=	5	Suivi code Ascii affiche à la place Curseur (Listing n°11)
F =		=	6	Rétablir Affichage Texte (éviter)
G =		=	7	Beep sonore - (Listing n°4)
H =		=	8	CURSEUR 1 colon gauche (Listing n°6)
I =		=	9	CURSEUR " Droite (Listing n°7)
J =		=	10	CURSEUR 1 ligne + bas (Listing n°1)
K =		=	11	CURSEUR " + haut (List n°1)
L =		=	12	CLS
M =		=	13	ENTER (Listing n°2)
N =		=	14	+ paramètres = PAPER (éviter)
O =		=	15	+ " = PEN (éviter)
P =		=	16	Efface caractère à la place du Curseur (Listing n°6/7)
Q =		=	17	EFFACE partie gauche ligne Curseur (éviter)
R =		=	18	EFFACE ligne à droite CURSEUR. (RIS 4 et 5)

- S =  = 19 EFFACE haut ECRAN jusqu'au CURSEUR (Listing 8)
- T =  = 20 EFFACE bas " " " " " "
- U =  = 21 Stop Affiche Texte (éviter) -
- V =  = 22 MODE transparent/ou non/1ou 0 (Listing n° 10)
- W =  = 23 Substitution de couplets (Listing n° 13)
- X =  = 24 Inversion Vidéo - (Listing n° 9).
- Y =  = 25 + paramètres = SYMBOL (éviter) -
- Z =  = 26 + paramètres = WINDOW (éviter) -
- &(1)  = 27 utilise-se avec Imprimante seulement -
- § (9)  = 28 + paramètres = INK (éviter) -
- " (3)  = 29 + paramètres = BORDER (éviter) -
- ! (1)  = 30 + paramètres = LOCATE - (mais aussi EOF)!
- =  = 31 é(2) = ~ = 126 - code extension
- G() = § = 166 code extension [() = ° = 162 idem
- a(φ) = § = 92 idem

(1) Il s'agit d'ACTIONS et non de caractères, donc en programmation, défense de se servir de la Touche CONTROL autrement qu'avec les touches flèches (← →) pour se déplacer plus vite sur une ligne de listing.

Curseur s'entend par la position courante d'écriture au moment du PRINT CHR# et →

Ecran sous-entend "fenêtre" au cas où vous auriez créé des WINDOW.

Listing n° 1.

```
10 CLS: LOCATE 10,10 : PRINT "Départ";
20 PRINT CHR$(11); " PCus haut "
```

Listing n° 2

```
10 FOR N=65 TO 75 : PRINT CHR$(N);
20 NEXT : PRINT CHR$(13)
```

Listing n° 3.

```
10 PRINT CHR$(2); : INPUT "nom", N$
20 INPUT "Prénom", P$
30 PRINT CHR$(3); ' Retour à la normale
```

Listing n° 4.

```
10 CLS
20 LOCATE 10,12 : PRINT CHR$(18); :
   INPUT "Un nombre > 1000", NB
30 IF NB <= 1000 THEN PRINT
   CHR$(7); : GOTO 20
```

Listing n° 5

```
10 CLS
20 LOCATE 10,12 : PRINT "Un Nombre
```

> 1000 " ; CHR\$ (18) ; : INPUT " " , NB

Listing n° 6

```
10 LOCATE 1,3 : PRINT STRING$ (250, "A");
20 FOR W=1 TO 2000 : NEXT
30 FOR N=1 TO 250 : PRINT CHR$ (8) ;
   CHR$ (16) ; : NEXT
```

Listing n° 7

```
10 LOCATE 1,3 : PRINT STRING$ (250, "A");
20 FOR W=1 TO 2000 : NEXT
25 LOCATE 1,3
30 FOR N=1 TO 250 : PRINT CHR$ (16) ;
   CHR$ (9) ; : NEXT.
```

Listing n° 8

```
10 CLS : FOR C=65 TO 68
20 PRINT CHR$ (19) ; STRING$ (180, C)
30 FOR W=1 TO 2000 : NEXT
40 NEXT
```

Listing n° 9

```
10 V$ = CHR$ (24)
20 PRINT "IP est" ; V$ ; "Facile" ; V$ ; " de
   faire -l'inversion" ; V$ ; "vidéo" ; V$ " ."
```

Listing n° 10

10 TR\$ = CHR\$ (22) + CHR\$ (1) : NTR\$
 = CHR\$ (22) + CHR\$ (0)

20 CLS

30 LOCATE 5,12 : PRINT " Superposition
 par transparence "

40 LOCATE 5,12 : PRINT TR\$; STRING\$
 (13,95) ; NTR\$

Variantes :

Dans STRING\$ remplacer 95 par 154.

une ligne : 35 PEN 2

une ligne : 50 PEN 1

une ligne : 37 PLOT 0,150,3 : DRAW
 400,150

Attention . La Transparence ne fonctionne pas avec TAG
 seulement avec LOCATE .

Ne pas utiliser - les CHR\$ (24) ou CHR\$ (22) direct.

Il s'agit de "commutateur" + Ne pas oublier le

retour aux teintes normales + La transparence est mise

par Listing n° 10 - ligne 10 - par CHR\$ (22) ; CHR\$ (1)

puis est annulée sur la même ligne par CHR\$ (22) ; CHR\$ (0).

Ce qui ne serait pas le cas en Mode direct.

Listing n° 11.

```

10  MODE 1
20  A$ = " ESPACEMENT CHIC "
30  PLOT      30, 200, 1.
40  FOR N = 1 TO LEN (A$)
50  PRINT CHR$(5) ; MID$(A$, N, 1) ;
60  MOVER     24, 0
70  NEXT.

```

Listing n° 12.

```

10 ' Ici par flèches
20  MODE 1 : BORDER 0 : L = 12 : T = 19.
30  PEN 3 : PRINT " Touches fleches, puis
    COPY " : PEN 1
40  R$ = INKEY$
50  IF R$ = "" THEN 140
60  LOCATE T, L : PRINT SPC (1)
70  IF R$ = CHR$(240) THEN L = L - 1
80  IF R$ = CHR$(241) THEN L = L + 1
90  IF R$ = CHR$(242) THEN T = T - 1
100 IF R$ = CHR$(243) THEN T = T + 1
110 IF L = 25 THEN L = 24 ELSE IF T = 0
    THEN T = 2

```

```

120 IF T=39 THEN T=38 ELSE IF T=Ø
    THEN T=1
130 IF R$ = CHR$(224) THEN 170: 'COPY
140 LOCATE T,L: PRINT CHR$(243)
150 LOCATE 34,1: PRINT USING "##"; T; :
    PRINT USING":##"; L
160 GOTO 40
170 BORDER 1
180 LOCATE 4,12: PRINT "Vous êtes en
    colonne"; T; " ligne"; L: PRINT.

```

Listing n° 13 -

```

10 ' Effet de CHR$(23)
20 MODE Ø
30 FOR C=1 TO 3: L=C*3
40 PEN C: LOCATE 1,L: PRINT STRING$(19,143
    ): NEXT
50 FOR A=Ø TO 3: X=10+A*180
60 PRINT CHR$(23); CHR$(A)
70 FOR P=Ø TO 3: PLOT X+P*10,200,P
80 DRAW Ø,400
90 NEXT: NEXT
100 PRINT CHR$(23); CHR$(Ø)

```



```

110 PRINT TAB (6); "XOR"; TAB (12); "AND"
    ; TAB (18); "OR": PRINT : PEN 1.
120 PRINT "Ø"; TAB (7); "1"; TAB (13); "2"
    ; TAB (18); "3": PRINT
130 INPUT "ENTER ", R$
140 MODE 1.

```

Listing n° 14.

```

10 ° CHR1 autres caractères graphiques.
20 MODE 1 : PEN 2
30 PRINT TAB (6); "PRINT CHR$(1) ; CHR$(
    (code ASCII)" : PEN 1.
40 T = - 8
50 FOR N = Ø TO 39 STEP 1Ø : T = T + 1Ø : L = 1.
60 FOR J = Ø TO 9 : C = N + J : L = L + 2
70 LOCATE T, L : PRINT USING "##espace" ; C ;
80 PRINT CHR$(1) ; CHR$(C) ; " " ;
90 IF C < 32 AND C > Ø THEN PRINT
    CHR$(C + 64) ELSE PRINT
100 NEXT : NEXT : PRINT

```

- TRIGONOMÉTRIE -
- Fonctions Inverses -
- ou ARC -

arc / sinus : 5 DEG.

```
10 INPUT "sinus"①; x
20 y = ATN(x/SQR(-x*x+1))
30 PRINT y.
```

arc / cosinus - idem - sauf ligne 20 -

```
20 y = -ATN(x/SQR(-x*x+1))+90
① et 10 INPUT "cosinus"; x
```

arc / tangente - idem - sauf. ligne 20 -

```
20 y = ATN(x).
```

```
or ① 10 INPUT "tangente"; x
```

arc / cotangente idem - sauf - 20.

```
20 y = 90 - (ATN(x)).
```

```
or ① 10 INPUT "cotangente"; x
```

~

Les fonctions s'obtiennent en radians, en modifiant la ligne 5. (5 = RAD) puis en changeant 90 (présent dans cos et cotg) par $\pi/2$ (Pi/2).

Précision = 1,5 cos / cos ≈ 3 / tan ≈ 1,5 / cotg ≈ 3

sin -

Adresse 65535 en classe
 ex. $63488 + (2048 \times 8) = 79872$
 = 79872
 HÉMOIRE
 ÉCRAN
 n° de l'adresse de la classe en 5 rap -
 79872
 Adresse de l'adresse 65535
 14397
 51198
 5 rap - 2048

n° d'ordre des lignes Régionales: = n° de rang x 80 + adresse = 1er segment à gauche de l'écran
 exemple. 99 = Rang = 12 x 80 + 53248 = 54208. (segment gauche / segment droite = 54208 + 79 = 54287)

RANG. 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24

ligne: 1 9 17 25 33 41 49 57 65 73 81 89 97 105 113 121 129 137 145 153 161 169 177 185 193
 Adresse 49152

ligne 2 10 18 26 34 42 50 58 66 74 82 90 98 106 114 122 130 138 146 154 162 170 178 186 194
 Ad. 51200

ligne 3 11 19 27 35 43 51 59 67 75 83 91 99 107 115 123 131 139 147 155 163 171 179 187 195
 Ad 53248

ligne 4 12 20 28 36 44 52 60 68 76 84 92 100 108 116 124 132 140 148 156 164 172 180 188 196
 Ad 55296

ligne 5 13 21 29 37 45 53 61 69 77 85 93 101 109 117 125 133 141 149 157 165 173 181 189 197
 Ad 57344

ligne 6 14 22 30 38 46 54 62 70 78 86 94 102 110 118 126 134 142 150 158 166 174 182 190 198
 Ad 59392

ligne 7 15 23 31 39 47 55 63 71 79 87 95 103 111 119 127 135 143 151 159 167 175 183 191 199
 Ad 61440

ligne 8 16 24 32 40 48 56 64 72 80 88 96 104 112 120 128 136 144 152 160 168 176 184 192 200
 Ad 63488

CPAVIERZ
AZERTY.

SHIFT (gauche)/CTRL / Echap / ENTREE / RETURN / DONT Prendre au Clavier

n° INKEY.

ESC	1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	[]	CLR	DEL	7	8	9
TAB	A	Z	E	R	T	Y	U	I	O	P			RETURN		4	5	6
CAPS LOOK	Q	S	D	F	G	H	J	K	L	M	%	&	#	*	1	2	3
X SHIFT	W	X	C	V	B	N	;	:	'	=	+	@	\	\$	0	1	.
CONTROL	COPY													ENTER	←	↓	→
66	64	65	57	56	49	48	41	40	33	32	25	24	16	79	10	11	3
68	67	59	58	50	51	43	42	35	34	27	26	17		18	20	12	4
70	69	60	61	53	52	44	45	37	36	29	28	19			13	14	5
21	71	63	62	55	54	46	38	39	31	30	22	21		15	0	7	
23	9											47		6	8	2	1

X n° des Touches qui different de message QUERY → AZERTY -

10 - IF INKEY(n°) <> 30 then 10 -
 20 - PRINT "oui" -
 30 - CLEAR INPUT - ceci pour SHIFT -
 sans SHIFT - ligne 10 - INKEY(n°) <> 0 then 10

N° des TOUCHES qui changent QWERTY → AZERTY.

A = 67 . M = 29 . Q = 69 . W = 71 . Z = 59

Signes.	position différente	Signes.	position différente
valeur	(avec SHIFT)	valeur	(avec SHIFT)
! = 40	oui	^ = 26	non
" = 57	oui	@ = à = 32	non / = 22 avec @ oui
' = 56	si REM? oui	{ = é = 65	oui
; = 39	non	} = è = 41	oui
: = 31	non	[= 25	oui
? = 38	non] = 48	non
, = 38	non	* = 17	oui
. = 39	ou 7 (paré) oui/ou non	+ = 30	non
# = 19	oui	- = 24	non
\$ = 22	oui	/ = 31	oui
% = 28	non	\ = ç = 33	non
(= 49	oui	! = ù = 28	oui / = 26 avec ! non
) = 25	oui	< = 17	non
_ = 24	non	> = 19	non
= = 30	oui	␣ = ° et ° = °	

Position signifiant : La touche est utilisée/ou non, avec ou sans SHIFT
 sur clavier QWERTY → AZERTY = oui / Est utilisée avec Shift
 sur un clavier sans SHIFT sur l'autre = non -

Redéfinition des Touches Numériques du Haut du Clavier.

Avec KEY DEF puis KEY

Il faut 5 paramètres + 2 chaînes (ou symboles)

1. Le code Clavier (Ex: 64 pour & ou 1)
2. Code répétition (\emptyset = normal, 1 = Speed)
3. Code ASCII de la Touche, position basse
(soit pour & = 38)
4. Le n° de la chaîne d'extension de 141 à 159
ceci pour SHIFT.
5. Le n° de la chaîne d'extension de 141 à 159
ceci pour CONTROL

140 sans SHIFT ni CTRL.

1. Entrer la chaîne d'extension pour SHIFT
(Ex: 141, "List")
2. Entrer la chaîne d'extension pour CONTROL
(Ex: 142, "RUN").

Redéfinition de 1 par "List" (avec 1 + Shift) et
"RUN" (avec 1 + CONTROL).

KEY DEF 64, 0, 38, 141, 142.

KEY 141, "List" + CHR\$(13)

KEY 142, "RUN" + CHR\$(13)

TRAITEMENT DE TEXTE " ECRIVAIN "

Composé des fichiers suivants :

AIDE	.HLP	4K	GOthic	.FNT	10K
BACKUP	.BAK	1K	HORIZON	.FNT	10K
BACKUP	.DOC	1K	JUMBO	.FNT	3K
CHUNKY	.FNT	10K	JUMCOMP	.FNT	3K
DEPART	.DCT	10K	MODERNA	.FNT	10K
ECRIVAIN	.BAS	19K	+ FICHIERS -		

59 Free



← (suite) - Redéfinition des Touches toutes

sans SHIFT ni CTRL, en position normale : 1-Entrer le n° 140, puis la chaîne d'extension : KEY 140, "chaîne" -

2. puis KEY DEF suivit de :

- a) numéro de code clavier (24 pour - moins)
- b) code normal : \emptyset ou répétition : 1 - (Speed)
- c) puis le n° de la chaîne d'extension -

Ex : KEY 140, "data" (espace)
KEY DEF 24, 0, 140

pour la redéfinition du signe moins en DATA -

- LANGAGE MACHINE -

Pour tester certains listings du -Civre : "

Le Langage Machine" M.A ; modifier -l'Assembleur

"Auto formation". Des 2 lignes suivantes :

64018 Remplacer un REM pour l'annuler

64022 Remplacer Mode 1 par :

64022 Mode 2 : INK 0,9 : INK 1,3

- Ceci pour les listings entraînant des déplacements de PIXELS, avec des commandes dont l'application doit être vue à l'écran -

Attention ~~ENT~~ / ORG & A000 -

~

Logiciel "AUTOFORMATION

A "L'ASSEMBLEUR" (WATSON)

Cat : Face 1

Drive A : user 0

- ASSEM2 .BIN 10K

- ASSEMBLE BAS 7K

- BIN-HEX BAS 5K

142 K Free

GRAPH-B .BIN 2K

GRAPHDEM BAS 7K

GRAPHTEXT BIN 5K

Disquettes Compactées "JAPANIME" (VoP I).

Est : (face A) -

Drive A: user 0

ANIME1 .COM 51K	TRAMCODE .BIN 21K
ANIME2 .COM 50K	TRAME1 .BIN 9K
CPC .BAS 1K	TRAME2 .BIN 6K
JAPCOD .TXT 3K	TRAME3 .BIN 7K
MODEL .TRM 1K	TRAMEUR . 1K
Face B -	<u>28K Free</u>

ANIME3 .COM 48K	ANIME5 .COM 49K
ANIME4 .COM 47K	ANIME6 .COM 31K
3 K . Free -	

"CLIPARTS"

Face A

CLIP01 .COM 33K	MODEL .TRM 1K
CLIP02 .COM 32K	TRAMCODE .BIN 21K
CLIP03 .COM 26K	TRAME1 .BIN 9K
CLIP04 .COM 25K	TRAME2 .BIN 6K
CLIPDOC .TXT 3K	TRAME3 .BIN 7K
CPC .BAS 1K	TRAMEUR . 1K

13 K Free .

suite "CLIPARTS"

Face B

CLIPØ5	. COM	23K	CLIPØ8	. COM	26K
CLIPØ6	. COM	22K	CLIPØ9	. COM	32K
CLIPØ7	. COM	35K	CLIP 1Ø	. COM	23K
17 K	Free				

"CLIPARTS" Vol 2

Face A

CLIP 11	. COM	15K	MODE 2	TRM	1K
CLIP 12	COM	21K	TRAMEØDE	BIN	21K
CLIP 13	COM	37K	TRAME 1	BIN	9K
CLIP 14	COM	40K.	TRAME 2	BIN	6K
CLIPDOC	TXT	3K	TRAME 3	BIN	7K
CPC	BAS	1K	TRAMEUR		1K
16 K	Free				

Face B

CLIP 15	COM	30K	CLIP 18	COM	19K
CLIP 16	COM	31K	CLIP 19	COM	36K
CLIP 17	COM	23K	CLIP 20	COM	23K
16 K	Free				

→ Suite Vol 3 - 4 - 5

LOGICIEL "TASCOPIY"

~

Face A

A CODE 1	.BIN	1K	POSCODE 1	.BIN	1K
A CODE 2	.BIN	1K	POSCODE 2	.BIN	1K
A CODE 3	.BIN	2K	POSCODE 3	.BIN	3K
A COPY	.BAS	12K	POSTER	.BAS	14K
CHARGEUR	.BAS	2K			

132 K Free.

Face B : Non formatae -

~

Traitements de TEXTE: "PROTEXT or SEMWORD"

Face A

DISC	.BAS	1K	TASCODT2	.BIN	11K	
PROTEXT	.BAS	1K	}	TASCORLT	.BIN	2K
PROTEXT1	.BIN	19K		TASTABLE	.BIN	4K
TASCODT1	.BIN	11K				

129 K Free

"CLIPARTS" VOP 3

Face A

CLIP 21	COM	27K	MODE 2	TRM	1K
CLIP 22	COM	23K	TRAMCODE	BIN	21K
CLIP 23	COM	26K	TRAME 1	BIN	9K
CLIP 24	COM	27K	TRAME 2	BIN	6K
CLIPDOC	TXT	3K	TRAME 3	BIN	7K
CPC	BAS		TRAMEUR		1K

26 K Free

Face B

CLIP 25	COM	23K	CLIP 28	COM	15K
CLIP 26	COM	27K	CLIP 29	COM	25K
CLIP 27	COM	23K	CLIP 30	COM	22K

43 K Free

"CLIPARTS" VOP 4

Face A

CLIP 41	COM	28K	CLIP 45	COM	36K
CLIP 42	COM	30K	CLIP 46	COM	21K
CLIP 43	COM	30K	CLIP 50	COM	27K
CLIP 44	COM	16K			

2 K Free

Face B

CLIP 47	COM	37K	CLIP 51	COM	32K
CLIP 48	COM	14K	CLIP 52	COM	33K
CLIP 49	COM	32K	CLIP 53	COM	27K

3 K Free

"CLIPARTS" Vol. 5

Face A

CLIP 54	COM	27K	CLIP 58	COM	21K
CLIP 55	COM	30K	CLIP 59	COM	17K
CLIP 56	COM	30K	CLIP 60	COM	30K
CLIP 57	COM	24K	CLIP 65A	COM	9K

Ø K Free

Face B

CLIP 61	COM	30K	CLIP 65B	COM	7K
CLIP 62	COM	30K	CLIP 66	COM	15K
CLIP 63	COM	18K	CLIP 67	COM	31K
CLIP 64	COM	17K	CLIP 68	COM	30K

Ø K Free

Logiciel . MULTIPLAN .

Face A . CPC 6128

Ext

Drive A : user \emptyset

KEYS	.128	1K	MP128	.SUB	1K
MP	.COD	44K	MP80	.	8K
MP	.COM	18K	MP80	.ASC	8K
MP	.HLP	48K			

41 K Free

~

Face B (ou A) PCW 825G

Ext.

Drive A : user \emptyset

KEYS	.25G	1K	MP25G	.SUB	1K
MP	.COD	44K	MP80	.	8K
MP	.COM	18K	MP80	.ASC	8K
MP	.HLP	48K			

41 K Free .

~ DISQUETTE
DE TRAVAIL - MULTIPLAN
G128 -

a - Ponec' per ucpm /

A> submit mp128

C10CPM3	.EMS 25	MP128	. SUB 1
KEYS	128 1	MP 80	. 8
MP	COM 44	MP 80	ASC 8
MP	COM 18	SETKEYS	COM 2
MP	HLP 48	SUBMIT	COM 6

8K free -

- TRAITEMENT DE TEXTE -

"POCKET WORDSTAR"

Cat : Face A . CPC - (G128 & G64) .

APPLE	PRP	1K	MAILMRG	OVR	8K
BCKSDSTD	PRP	1K	MTLY80PC	PRP	1K
DIABLG30	PRP	1K	NECSPINW	PRP	1K
DPS 1101	PRP	1K	PC 8526	PRP	1K
EPSON FX	PRP	1K	PRINT	TST	1K
EPSON MX	PRP	1K	QUMESPRT	PRP	1K
EPSON RX	PRP	1K	STANDARD	PRP	1K
ESW102	PRP	1K	WSG128	COM	16K
IBM GRAPH	PRP	1K	WSG64	COM	16K
INSTALL	COM	21K	WSMSG5	OVR	12K
ITOHTEC	PRP	1K	WSOVLY1	OVR	34K

46 K Free.

Est : Face B (PCW 825G)

APPLE	PRP	1K	MAILMERGE	OVR	8K
BCKSPSTD	PRP	1K	MTLY80PC	TRP	1K
DIABLG30	PRP	1K	NECS PINW	TRP	1K
DPS 1101	PRP	1K	PC 825G	PRP	1K
EPSON FX	PRP	1K	PRINT	TST	1K
EPSON MX	PRP	1K	QUMESPT	PRP	1K
EPSON RX	PRP	1K	STANDARD	PRP	1K
ESW 102	PRP	1K	WS	COM	16K
IBM GRAPH	PRP	1K	WSMSG	OVR	12K
INSTALL	COM	20K	WSOVLY1	OVR	34K
ITOHTEC	PRP	1K			

54 K Free

CP/M Plus.

Pour rendre amorçable une disquette, nécessitant le CP/M Plus mais n'ayant pas le système d'exploitation dans son contenu, procédez ainsi :

1. formatage de la disquette en SYSTEM avec la disquette CP/M Plus.

a) Les 2 premières pistes 0 et 1

b) retirer la disquette CP/M Plus

c) formater la disquette et copier en SYSTEM (39 pistes).

2. avec PIP de CP/M Plus copier le fichier

CIOCPM3.EMS (25 kos) ainsi.

a) Insérer la disquette CP/M Plus côté "pip" (face 1).

b) Appeler PIP

A. > PIP < RETURN).

CP/M. PIP Version 3.0. (s'affiche).

*

-après l'astérisque entrer

* B := A : CIOCPM3.EMS. < RETURN >.

Un bandeau défilant au bas de l'écran vous invite

à entrer la disquette B pour COPY, avec 1 seul secteur.

entrer la disquette B à la place de A et < RETURN

avec un seul lecteur de disquette vous pouvez ecrire indifféremment - après - l'estimation de PIP.

* A := B : C:\O CPM3.EMS. <RETURN>. (1)

ou * B := A : C:\O CPM3.EM <RETURN>. (2)

avec le cas (1) - la disquette destination sera A, - ainsi que le lecteur (Drive A). - et la source sera B, - disquette et lecteur.

Avec 2 lecteurs de disquettes, - il faut respecter la procédure normale - (2).

B (disquette et lecteur destination) -

A (" " " source).

donc * B : A = : Nom fichier . Extension <RETURN>

~
Pour le format 253 kô -

Avec CP/M Plus - formater - en SYSTEM -

Avec COPYLUCK - formater en 253 kô -

- effacer "RUN.BAS" (à era) -

- Avec PIP - copier C:\O CPM3. ou avec (COPYLUCK) NON -

- compléter les fichiers manquants avec COPYLUCK -

Attention : ne copier pas C:\O CPM3.EMS. deux fois, s'il est déjà sur la copie.



180 pages

RÉFÉRENCE 876

Modèle Déposé MADE IN FRANCE