



LA MICRO A LIVRE OUVERT

CATALOGUE GENERAL 1986



**LES RESSOURCES
DE L'APPLE IIc**

**102 PROGRAMMES
COMMANDER
64**

**MULTIPLAN
POUR
IBM/PC**

**GUIDE
PRATIQUE**

**CLEFS
POUR
LOTUS 123**

**MSX
EN FAMILLE**

DISQUETTE

**MINITEL
mode d'emploi**

**PROGRAMMATION
INVENTIVE**

**LE LOGO
EN PRATIQUE**

SOMMAIRE

APPLE	1
MACINTOSH	6
IBM/PC	7
AMSTRAD	8
COMMODORE	10
SINCLAIR	13
VG 5000/YENO-SEGA	14
MSX	15
THOMSON	16
THOMSON/EDUCATION	18
EDUCATION	19
LANGAGE BASIC	20
LANGAGES DIVERS	21
GUIDES ET METHODES	22
APPLICATIONS SCIENTIFIQUES ET GRAPHIQUES	24
LOGICIELS PROFESSIONNELS	25
COMPTABILITE, GESTION, FINANCES, STATISTIQUES	27
SYSTEMES D'EXPLOITATION	29
MATERIELS DIVERS	30
ORIC-ATARI-ALICE	31
EDITESTS	33

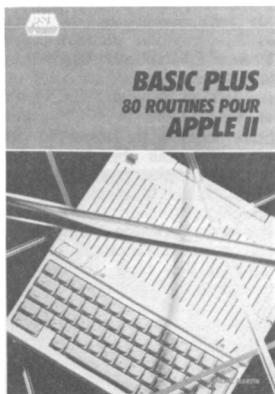
LA MICRO A LIVRE OUVERT

APPLE

102 programmes pour Apple II

par Jacques Deconchat

Cet ouvrage est destiné à initier le lecteur à la connaissance et à la maîtrise progressive de l'ordinateur Apple à travers la réalisation et l'utilisation de jeux élémentaires. Les programmes, rédigés en Basic Applesoft, sont classés par niveaux croissants de difficulté, le premier niveau étant consacré aux instructions élémentaires de ce langage. Chaque programme est commenté, accompagné de suggestions pour des améliorations possibles et suivi d'un exemple d'exécution. 256 pages - 120,00 FF



Basic + 80 routines sur Apple II

par Michel Martin

L'auteur propose 80 routines pour muscler l'Apple II, 80 manières de simuler des fonctions qui n'existent pas sur la machine.

"Basic plus" met l'accent sur les modes graphiques et l'animation en haute et basse résolution : le lecteur pourra créer ses propres jeux d'animation tout en sauvegardant les contextes et arrivera à maîtriser la technique du dessin animé sur l'Apple II. 144 pages - 95,00 FF



Les ressources de l'Apple //c

par Nicole Bréaud-Pouliquen

«Les ressources de l'Apple //c» s'adresse aux familiers du langage Basic de l'Apple II qui souhaitent découvrir les avantages du //c et utiliser le logiciel de base du système.

La grande efficacité des moyens de programmation du //c est expliquée avec l'étude du microprocesseur 65C02, des ressources de la mémoire morte, du système d'exploitation ProDOS et de la programmation de la souris. Un dernier chapitre traite de la double haute résolution graphique qui permet une génération d'images plus performantes et aide à réaliser de forts belles pages écran. 108 pages - 95,00 FF

La pratique de l'Apple II tome 1

par Nicole Bréaud-Pouliquen

Cet ouvrage présente les spécificités du Basic Applesoft à partir d'une description du matériel et du logiciel du système Apple. Les techniques de programmation, de composition et d'animation de dessins et graphiques colorés y sont expliquées à l'aide d'exemples illustratifs et d'exercices résolus.

128 pages - 85,00 FF

La pratique de l'Apple II tome 2

par Nicole Bréaud-Pouliquen

Ce second volume de la pratique de l'Apple II est consacré au système d'exploitation disque, à la gestion des fichiers, à l'impression et aux imprimantes, à la carte horloge Appleclock. De nombreux exemples de programmes illustrent les fonctions et les commandes décrites.

120 pages - 85,00 FF

Assembleur de l'Apple II

par Nicole Bréaud-Pouliquen

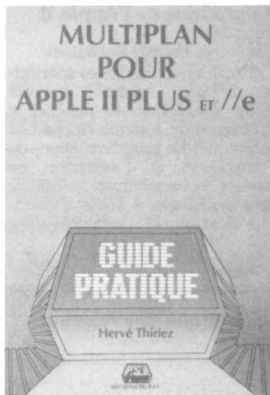
et Daniel-Jean David

Ce livre traite de la programmation en langage machine et de l'assembleur sur Apple. Le lecteur y trouvera le jeu d'instructions des 6502 et 65C02 avec leur mode d'adressage, les systèmes d'exploitation DOS 3.3 et ProDOS, suivis de nombreux programmes assemblés sous Procode pour appliquer les connaissances acquises.

En annexe, outre la solution des exercices, les auteurs proposent un tableau complet des jeux d'instructions et une liste des adresses système. Tous les chapitres du livre concernent aussi bien l'Apple II. IIe que IIc.

216 pages - 115,00 FF





Multiplan pour Apple II Plus et //e

par Hervé Thiriez

Multiplan est un progiciel qui permet de gérer plusieurs tableaux simultanément ; cet ouvrage sera pour les possesseurs d'ordinateurs Apple II Plus ou //e un véritable guide d'utilisation de Multiplan grâce à des exemples progressifs et à de nombreux cas d'application (gestion de portefeuilles, de copropriété, feuille de paie, impôts, tableaux de bord, etc.)

216 pages - 105,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

ProDOS sur Apple //e et //c Initiation

par Francis Verscheure

Après une première prise de contact avec le tout nouveau et très performant système ProDOS, cet ouvrage guide le lecteur dans la gestion des catalogues et des fichiers. Il établit un système de conversion de DOS à ProDOS. Une première pratique de l'Apple et des notions élémentaires d'informatique sont suffisantes pour travailler sous ProDOS.

104 pages - 85,00 FF

Recueil Pom's Numéro 2

par Hervé Thiriez

Ce recueil regroupe les numéros 5 à 8 de la revue Pom's, lancée en septembre 1981 pour aider les utilisateurs francophones de systèmes Apple et compatibles. Le lecteur y trouvera une multitude de programmes (Haifa, le HELLO complet, le Moniteur étendu et l'Analyseur de Syntaxe).

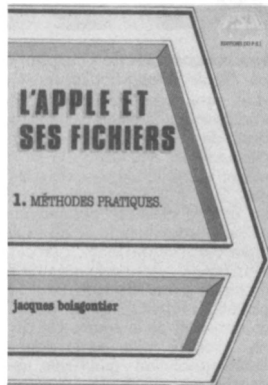
216 pages - 140,00 FF

Gestion de fichiers et de périphériques pour Apple II/Pascal

par Hervé Haut

Ce livre propose un moyen rapide et facile pour gérer les fichiers et les périphériques sur Apple. De la gestion de bibliothèque à l'utilisation des périphériques, l'auteur propose un ensemble de programmes utilitaires, écrits en Pascal. Un exposé des techniques les plus élaborées permettra d'atteindre le niveau suffisant pour utiliser les méthodes de programmation mises en œuvre.

176 pages - 100,00 FF



L'Apple et ses fichiers

par Jacques Boisgontier

L'ouvrage commence par une présentation concise et illustrée des commandes du Système d'Exploitation Disque et des instructions du Basic Applesoft. Les instructions des fichiers séquentiels et à accès direct sont ensuite décrites et leur utilisation est expliquée à l'aide de programmes classiques de création, modification et tri de fichiers abondamment commentés. Une vingtaine de programmes illustrent l'utilisation de ces techniques.

176 pages - 95,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

Pascal UCSD sur AppleII

par Jacques Rouault et Patrice Girard - tome 1

L'ordinateur Apple II, le langage Pascal et le système d'exploitation UCSD forment à eux seuls le plus petit ensemble de micro-informatique professionnelle. Une première partie de cet ouvrage est consacrée à l'étude de ces trois éléments. Sont ensuite abordés les programmes de mise en route. Enfin les types et instructions Pascal UCSD sont étudiés en détail, ce qui permettra au lecteur de se rendre compte de la richesse mais aussi de la facilité d'emploi du Pascal

232 pages - 120,00 FF

Pascal UCSD sur AppleII tome 2

par Jacques Rouault et Patrice Girard

Suite logique du tome 1, cet ouvrage a pour objet l'étude des instructions plus particulières du PASCAL, soit propres à l'Apple II (graphique, musique, manettes...), soit permettant une extension de l'architecture de la programmation (structure en bloc, chaînage...). Sont vus successivement les instructions graphiques, les procédures de l'unité Applestuff, de l'unité Chainstuff, de manipulation d'octets, le problème de l'analyse, etc. Des exercices viennent mettre en pratique les notions apprises.

168 pages - 95,00 FF

Apple, modems et serveurs

par Alain Mariatte

Echanger des informations à l'intérieur d'un réseau local, mettre en relation des micro-ordinateurs distants, dans le monde entier, interroger les banques de données de serveurs - en un mot, communiquer - tel est bien l'objet de cet ouvrage. Il est destiné à ceux qui connaissent déjà bien le Basic, en particulier celui de l'Apple//e, II+ et //c, et qui souhaitent apprendre à se servir d'un modem, utiliser un logiciel de communication, connaître les principaux réseaux et se familiariser avec les outils télématiques.

Plusieurs programmes permettent d'assimiler les conventions de communication nécessaires à la conception du logiciel utilisateur en Basic, en Pascal et en assembleur 65C02, proposé en fin d'ouvrage.

224 pages - 130,00 FF



Programmation des jeux d'arcades sur Apple II

par Jean-Luc Fischer

304 pages - 140,00 FF

voir page 23

Apple, logique et systèmes experts

par René Descamps

12 programmes en Basic et 4 fichiers permettent, dans cet ouvrage, de construire sur Apple un "moteur d'inférence" capable de trouver la solution d'énigmes logiques et de bâtir des raisonnements.

Ce livre amène à découvrir comment condenser un champ de connaissances dans la mémoire d'un micro ordinateur et comment lui soumettre une liste de problèmes.

224 pages - 120,00 FF

Techniques de programmation sur AppleII

par René Belle

Cet ouvrage présente aux débutants comme aux programmeurs chevronnés la stratégie qu'il convient d'adopter pour éviter les pièges des programmes écrits sans efficacité. La saisie des données, l'édition, le tri et la recherche ne seront plus que des routines faciles à créer, modifier ou supprimer. Le lecteur apprendra à créer des logiciels plus puissants et plus structurés grâce à des astuces illustrées de nombreux programmes écrits en Basic Applesoft.

168 pages - 95,00 FF

Clefs pour l'Apple//c 65C02

par Nicole Bréaud-Pouliquen

Le livre de référence de l'Apple //c et de l'Apple //e 65C02.

172 pages - 130,00 FF

Clefs pour l'Apple II, II+ et //e

par Nicole Bréaud-Pouliquen

Un livre de référence, dans la collection «Mémentos», destiné à se trouver en permanence à côté de l'ordinateur Apple II. Son but est l'accès rapide à l'information : syntaxe des commandes, codes caractères, messages d'erreurs, codes machine, adresses utiles. Il comporte également un recueil de 25 «trucs» utiles, les «Comment...?».

144 pages - 105,00 FF

Programmation système de l'Apple II, IIe et IIc

par Marcel Cottini

Cet ouvrage aborde les aspects techniques du Basic Applesoft, la structure d'un système Apple, les 256 pages de l'espace mémoire de l'Apple, les routines principales des microprocesseurs 6502 et 65C02, les instructions PEEK, POKE et CALL.

Les programmes, écrits en Basic ou en assembleur, sont abondamment commentés pour permettre au lecteur d'acquérir les bases nécessaires à l'application rationnelle de la programmation.

190,00 FF



Création et animation graphique sur Apple II livre disquette

par Gilles Fouchard et Jean-Yves Corre

Ce livre disquette vous propose de créer des images, à l'aide de la souris, de les animer, et de réaliser vos propres "bandes dessinées électroniques" sur un Apple IIc ou IIe 65C02, 64 ou 128K selon les animations. Grâce à la disquette insérée dans l'ouvrage vous disposerez de dessins d'animation en couleur très perfectionnés. Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en Basic et en assembleur 65C02. Ils peuvent constituer une excellente initiation pratique à ces langages.

Livre + disquette : 335,00 FF



Photographie sur Amstrad et Apple II

par Pierrick Moigneau et Xavier de la Tullaye

Utilisez votre Amstrad ou votre Apple II pour régler vos flashes, calculer vos temps de pose, contrôler vos obturateurs, en bref, pour faire de la photographie en connaissance de cause. Vous apprendrez à maîtriser l'image à travers de nombreux programmes en Basic Amstrad (464, 664 et 6128) et en Applesoft (IIe et IIc). Vous pourrez, en outre, vous initier à divers aspects de la photographie, peut-être inconnus pour vous jusqu'alors.

150,00 FF

Destination aventure sur Apple II, Apple II+, //c et //e

par Delton T. Horn

Il n'est pas nécessaire d'être un crack en informatique pour créer ses propres jeux ; il suffit de connaître un peu le langage Basic et de lire «Destination aventure». Cet ouvrage propose aux possesseurs d'un Apple II, II+, //c ou //e, quatre programmes de jeux d'aventure avec leur mode d'emploi : ce sont la Flûte d'or, la Grande Evasion, Mars et la Chasse au trésor. Le lecteur pourra utiliser toutes les instructions graphiques, les explications et les astuces de programmation pour élaborer par la suite ses propres programmes.

246 pages - 140,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI



Diététique sur Apple II

par Jean-Michel Jegou

et Jean-Michel Lichtenbergèr

"Diététique sur Apple" réunit les talents d'un médecin et d'un informaticien pour apprendre au lecteur à calculer sa surface corporelle et à découvrir son métabolisme énergétique.

Trois fichiers principaux en Basic : les aliments, les paramètres personnels et la consommation individuelle mesurée, forment la trame du programme de diététique.

Chaque chapitre de l'ouvrage se compose d'une partie médicale et d'une partie informatique, toutes deux aisément accessibles au profane par l'abondance des commentaires et la simplicité du langage. Il est même possible de lire l'ouvrage pour sa partie médicale sans rien connaître en informatique.

224 pages - 120,00 FF

Apple en famille

par Jean-François Sehan

40 programmes utiles pour faire de l'Apple II un outil indispensable à la maison : calculer le coût annuel d'une voiture, apprendre à taper au clavier, remonter un arbre généalogique etc.

Tous les programmes, abondamment commentés, sont détaillés dans une analyse ligne par ligne, tandis que leur structure est représentée systématiquement par un organigramme.

232 pages - 120,00 FF



Super Jeux Apple

par Jean-François Sehan

Pour tous les ordinateurs Apple //c, II+ et //e, voici 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de hasard. Ces jeux permettent non seulement de jouer agréablement avec son ordinateur mais aussi d'apprendre à construire des programmes de plus en plus complexes à l'aide des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables. Plus qu'un divertissement, "Super Jeux Apple" est une véritable initiation au Basic Applesoft.

120,00 FF

EGALEMENT DISPONIBLES

A PARAÎTRE

Apple pour tous

par Jacques Boisgontier
168 pages - 105,00 FF
une initiation pratique

Système ProDOS

par Marcel Cottini

La découverte de l'Apple II

*par Dominique Schraen
et Frédéric Lévy*
160 pages - 95,00 FF
une initiation pédagogique

Exercices pour Apple II, II + et/e

par Frédéric Lévy
144 pages - 95,00 FF
des exercices avec corrigés

36 programmes Apple II

par Jacques Boisgontier
128 pages - 95,00 FF
des exercices et des jeux

Du Logo pour Apple

par Nicole Bréaud-Pouliquen
116 pages - 85,00 FF
la pratique d'Apple Logo

Les bases de données sur Apple II

par Michel Keller
144 pages - 90,00 FF
pour faire un choix entre PFS-
DBMaster-CXBase 200-dBASE II.

Visicalc sur Apple

par Hervé Thiriez
176 pages - 95,00 FF
une présentation progressive.

Microbook : base de données sur Apple II

par Ted Lewis
248 pages - 145,00 FF
des programmes de gestion de
fichiers en Pascal.





Multiplan pour Macintosh

par Hervé Thiriez

Multiplan est un logiciel qui permet de gérer plusieurs tableaux simultanément. Cet ouvrage guide pas à pas le possesseur d'un Macintosh dans l'utilisation de Multiplan. De nombreux cas d'application sont présentés : gestion de porte-feuille, de copropriété, de feuilles de paye, de feuilles d'impôts, de tableaux de bord, etc...

216 pages - 110,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

Macintosh le magnifique

par Merl Miller et Mary Myers

Cet ouvrage a pour objectif de décrire l'ordinateur Macintosh d'Apple et d'expliquer en quoi il peut être utile. Le lecteur y puisera des informations sur ses capacités, son traitement de texte MacWrite, et les extraordinaires possibilités graphiques de Mac-Paint. Sont également étudiés les « accessoires de bureau » (calculatrice, horloge, puzzle...), et les fenêtres du Macintosh. Un chapitre sur les langages disponibles sur cet ordinateur, les logiciels ainsi qu'un glossaire complètent cet ouvrage. Les auteurs, enthousiasmés par les possibilités de Macintosh, ont néanmoins décrit les limites et les inconvénients de cet ordinateur.

160 pages - 100,00 FF

Mac Astuces

par Hervé Thiriez

Dédié au Macintosh, l'ordinateur le plus convivial sur le marché aujourd'hui, cet ouvrage propose : Des explications claires sur de nombreux aspects parfois peu connus du Macintosh : le rôle précis du Finder, la maîtrise de l'Album, les avantages et les inconvénients des logiciels courants, le couper/coller avec Multiplan etc. De nombreuses astuces d'utilisation précises, relatives au système de Macintosh comme à ses logiciels courants.

280 pages - 150,00 FF

Basic Microsoft 2.0 sur Macintosh

par Merl Miller et Ken Knecht

Dans une première partie du livre, les auteurs présentent les concepts fondamentaux du Basic 2.0 sur le Macintosh. La structure du langage et ses mots-clés sont étudiés progressivement, les commandes introduites successivement et appliquées dans des programmes. Le lecteur apprendra ensuite à concevoir les menus, manipuler les fenêtres, créer des graphiques à partir du Basic, enfin à maîtriser les possibilités graphiques et sonores du Macintosh. De nombreuses références utiles sont données en annexe.

380 pages - 250,00 FF

A paraître Le livre d'Excel

par Pierre Auchataire
et Christian Delhomme



Clefs pour Macintosh

par Frédéric Blanc
et Pierre Brandeis

Ce mémento très pratique contient les informations principales du système de base de Macintosh : adresses des Basic 1.0 et 2.0, jeu d'instructions du 68000, instructions et messages d'erreur du Pascal sur la base du Mac Advantage, l'accès aux routines de la ROM, etc. Un chapitre important, les "Comments ?", fournit de nombreuses astuces d'utilisation du Macintosh. Par exemple, comment récupérer de la place sur une disquette, comment inclure un tableau Multiplan dans Mac Write, ou encore comment gagner du temps dans Mac Paint, etc.

135,00 FF

Le livre de Jazz

par Jean-Christophe Krust
et Pierre Auchataire

Pour les inconditionnels du Macintosh voici un livre de référence sur le logiciel Jazz. Les auteurs, l'un informaticien, l'autre gestionnaire, ont étudié à fond les cinq modules de Jazz : le tableur, le traitement de textes, le grapheur, le gestionnaire de fichiers, le logiciel de communication.

Ce livre est illustré par de nombreuses copies d'écran, et accompagné de nombreux exemples et astuces d'utilisation, ainsi que d'une description pratique et technique de tous les menus.

220,00 FF

Dictionnaire du Basic IBM

par David A. Lien

Le "Dictionnaire du Basic IBM" est la référence de base du langage Basic des principaux ordinateurs fonctionnant en Basic Microsoft. C'est une encyclopédie complète des mots Basic du PC, du portable et des compatibles. Il présente chaque mot du langage avec une définition compréhensible, et une explication précise de son utilisation. Des exemples de programmes en démontrent les utilisations typiques, et des références renvoient aux mots apparentés.

264 pages - 195,00 FF



A PARAÎTRE

Comptabilité sur IBM-PC

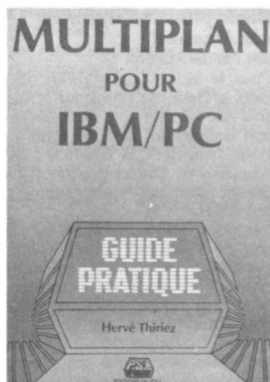
par Serge et Gérard Lillio
livre disquette

Turbo Pascal sur IBM-PC

par Frédéric Blanc
et Pierre Brandeis

Clefs pour IBM-PC

par Daniel Martin



Multiplan pour IBM/PC et compatibles

par Hervé Thiriez

Multiplan est un logiciel qui permet de gérer plusieurs tableaux simultanément. Cet ouvrage guide pas à pas le possesseur d'un IBM/PC dans l'utilisation de Multiplan. De nombreux cas d'application sont présentés : gestion de portefeuille, de copropriété, de feuilles de paye, de feuilles d'impôts, de tableaux de bord, etc.

216 pages - 110,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

La gestion de données et de fichiers sur IBM/PC et compatibles

par John P. Grillo et
J.D. Robertson

Cet ouvrage s'adresse aux utilisateurs de l'ordinateur IBM/PC et de ses compatibles. Ce n'est pas une introduction au Basic pour débutants, mais un ouvrage qui amène le lecteur déjà familier avec le Basic élémentaire, à un niveau plus avancé de gestion de données et de fichiers. Ce livre contient, outre le texte explicatif, une abondance de programmes ayant trait aux sujets suivants : le tri, les pointeurs, les chaînes en traitement de texte, les listes chaînées, les arbres et les techniques de manipulation de fichiers. En appendice, un programme est offert permettant d'imprimer les caractères accentués et caractères graphiques sur imprimante Epson

224 pages - 170,00 FF



Techniques de Basic sur IBM/PC et compatibles

par John P. Grillo
et J.D. Robertson

Le but de l'auteur de cet ouvrage est de faire acquiescer à l'utilisateur d'un IBM/PC ou compatibles, déjà familier avec le langage Basic, un niveau de programmation plus sophistiqué. Outre le texte explicatif ce livre contient une abondance de programmes concernant les décisions et branchements, entrées-sorties, variables, graphiques, fichiers à accès directs et séquentiels, programmation structurée, etc.

332 pages - 180,00 FF

Assembleur 8088 de l'IBM-PC

par David Willen
et Geoffrey Krantz

Destiné aux utilisateurs de l'IBM-PC et de ses compatibles qui désirent approfondir leur connaissance du matériel au delà de la programmation en Basic, cet ouvrage décrit en détail le fonctionnement du 8088 et l'organisation des composants du PC. La programmation en assembleur donnera au lecteur une maîtrise accrue de son système, y compris le clavier, les lecteurs de disquettes, la sortie RS 232 et l'écran vidéo. De l'architecture du 8088 à l'anatomie d'une disquette, en passant par le BIOS, le bus et les protocoles de communication, ce livre aidera à comprendre la logique et la pratique de l'assembleur du PC.

Pour utiliser au maximum cet ouvrage il est nécessaire d'avoir un IBM-PC ou compatible avec 96K minimum de mémoire vive, un lecteur de disquettes et le Macro Assembleur d'IBM.

360 pages - 250,00 FF



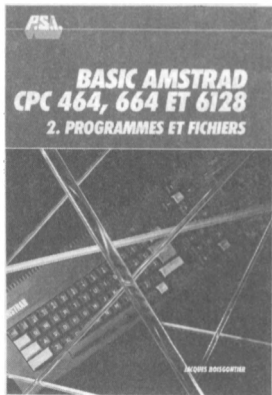
Basic Amstrad
Méthodes pratiques

par Jacques Boisgontier

Destiné aux possesseurs de l'ordinateur Amstrad qui ont déjà pratiqué le langage Basic, cet ouvrage leur permettra de découvrir les instructions et les avantages spécifiques à cette machine : jeu d'instructions très complet, gestion des interruptions en Basic, sortie stéréo ou haut parleur intégré etc.

La deuxième partie du livre est consacrée à des programmes de graphismes (géographie, squash...) et de gestion (histogrammes, tracés de courbe...).

168 pages - 105,00 FF



Basic Amstrad 2 -
Programmes et fichiers

par Jacques Boisgontier

- Des programmes graphiques pour mieux apprécier la qualité de la haute résolution et l'étendue de la gamme de couleurs de l'Amstrad.

- Des programmes de gestion de fichiers.

- Des programmes éducatifs.

Tous les programmes du livre fonctionnent sur les 3 modèles Amstrad : CPC 464, 664 et 6128.
144 pages - 95,00 FF

Basic plus : 80 routines
sur Amstrad

par Michel Martin

Pour le lecteur qui maîtrise déjà bien le Basic de l'Amstrad et qui souhaite accroître les capacités de son ordinateur, voici 80 routines pour "muscler" la machine ; 80 manières de simuler des fonctions qui ne sont pas immédiatement utilisables.

Les possibilités du synthétiseur de son de l'Amstrad sont développées pour programmer un morceau de musique ou pour produire des effets spéciaux (jeux d'arcades, bateau, alarme sur le navire). Le lecteur trouvera également des instructions graphiques évoluées et une initiation au tracé en haute résolution. Enfin, un dernier chapitre sur l'animation graphique montre comment écrire des jeux d'aventure ou d'action en haute résolution.

168 pages - 100,00 FF

102 programmes
pour Amstrad

par Jacques Deconchat

Des programmes distrayants, classés par niveaux croissants de difficulté, permettent au lecteur débutant de s'initier à la maîtrise progressive de son ordinateur Amstrad tout en s'amusant.

248 pages - 120,00 FF

Clefs pour Amstrad T.1
Système de base

par Daniel Martin

Pour accéder efficacement à toutes les informations indispensables : jeu d'instructions du Z80, points d'entrée des routines système, blocs de contrôle, structure interne, programmation, connecteurs et brochage des principaux circuits utilisés.

"Clefs pour Amstrad" est aussi un recueil d'astuces : protéger le programme, produire des bruits originaux, faire un Scanning du clavier ou installer une routine en langage machine dans une remarque, sont autant de conseils pour découvrir toute l'originalité de l'Amstrad.

184 pages - 130,00 FF

Exercices en Basic
pour Amstrad

par Maurice Charbit

Cet ouvrage, loin d'être un recueil fastidieux de questions et de réponses, adopte une démarche progressive et pédagogique. L'ouvrage présente chaque mot Basic par niveau avec l'énoncé du problème, les données en entrée et en sortie, l'analyse, puis la solution du problème, les variables utilisées et des commentaires.

256 pages - 130,00 FF

La découverte de l'Amstrad

par Daniel-Jean David

Cet ouvrage initie le lecteur au Basic Amstrad et lui apprend à programmer son ordinateur afin d'en utiliser au mieux les capacités graphiques et sonores.

De nombreux exercices accompagnés de leur solution aident à assimiler les instructions fondamentales du Basic Amstrad. En fin d'ouvrage, les annexes permettent de consulter rapidement les mots clés du Basic, les messages d'erreur etc.

216 pages - 115,00 FF

Assembleur de l'Amstrad

par Marcel Henrot

Pour lire cet ouvrage il faut avoir une bonne pratique du langage Basic. Dans une première partie, l'auteur donne les principes de base de l'Assembleur du Z80 ; dans une seconde partie les connaissances acquises sont appliquées aux particularités de l'Amstrad, notamment au générateur de sons.

Des routines et adresses utiles apprennent à utiliser à fond les périphériques des Amstrad.

De nombreux exemples et exercices aident à programmer en code machine aussi facilement qu'en Basic.

192 pages - 105,00 FF

LA MICRO A LIVRE OUVERT

AMSTRAD CPC 464 - 664 - 6128

Super Jeux Amstrad

par Jean-François Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour maîtriser rapidement le Basic de l'Amstrad. Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables. Les motos lumineuses, Grenouille, le Serpent infernal, la Chenille etc. amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage.

240 pages - 120,00 FF

Amstrad en famille

par Jean-François Sehan

Une sélection de 40 programmes à caractère familial pour Amstrad touchant à sept domaines différents : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, la santé, le bricolage, et pour terminer, quelques utilitaires. Chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne Basic pour mieux assimiler les techniques de programmation.

240 pages - 120,00 FF

Le livre de l'Amstrad CPC 464, 664

par Daniel et Philippe Jadoul

Pour les utilisateurs d'Amstrad désireux de connaître à fond leur ordinateur, voici un ouvrage très complet qui en décrit les circuits internes et analyse la structure interne du Basic. Sont également détaillés les fonctions et instructions mal connues du Basic, dont la fonction VARPTR, les RSX, outils permettant d'ajouter de nouvelles commandes au Basic, les commandes de scrolling, de traçage de rectangles et de cercles, de coloriage de surface et de manipulation vectorielle.

120,00 FF

Photographie sur Amstrad et Apple II

par Pierrick Moigneau
et Xavier de la Tullaye

Utilisez votre Amstrad ou votre Apple II pour régler vos flashes, calculer vos temps de pose, contrôler vos obturateurs, en bref, pour faire de la photographie en connaissance de cause. Vous apprendrez à maîtriser l'image à travers de nombreux programmes en Basic Amstrad (464, 664 et 6128) et en Applesoft (Ile et IIc).

Vous pourrez, en outre, vous initier à divers aspects de la photographie, peut-être inconnus pour vous jusqu'alors.

150,00 FF

Super générateur de caractères sur Amstrad

par Jean-François Sehan

Tout utilisateur d'Amstrad 464, 664 ou 6128 pourra, grâce à cet ouvrage, illustrer ou animer ses propres programmes éducatifs, ses jeux d'arcades, de rôle ou d'aventure.

L'auteur propose un recueil de programmes graphiques très variés (personnages, animaux, objets divers, éléments de jeux d'aventure...) qui peuvent être utilisés tels quels ou modifiés au gré de votre imagination.

140,00 FF



A PARAÎTRE

Périphériques et fichiers sur Amstrad

CPC 464, 664 et 6128

par Daniel-Jean David

Clefs pour Amstrad tome 2

système disque

par Daniel Martin
et Philippe Jadoul

Clefs pour Amstrad 8256

par Eric Baumarti

Turbo Pascal sur Amstrad

par Pierre Brandeis
et Frédéric Blanc

Le livre de CPM+ sur Amstrad 6128 et 8256

par Yvon Dargery

Langage et forme en intelligence artificielle sur Amstrad

par Thierry Levy Abegnoli
et Olivier Magnan

Animation graphique sur Amstrad

par Gilles Fouchard
et Jean-Yves Corre

Simulation et intelligence artificielle sur Amstrad

par René Descamps





Destination aventure sur Commodore 64

par Delton T. Horn

Il n'est pas nécessaire d'être un crack en informatique pour créer ses propres jeux ; il suffit de connaître un peu le langage Basic et de lire « Destination Aventure sur Commodore 64 ». Cet ouvrage propose au possesseur d'un Commodore 64 quatre programmes de jeux d'aventure avec leur mode d'emploi : ce sont la Flûte d'Or, la Grande Evasion, Mars et la Chasse au Trésor. Le lecteur pourra utiliser toutes les instructions graphiques, les explications et les astuces de programmation pour élaborer par la suite ses propres programmes.

248 pages - 140,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

Exploration des disquettes du 64.

par Milton B. Bathurst

Ce livre explique clairement comment exploiter quatre types de fichiers possibles sur C64 : programme, séquentiel, relatif et utilisateur.

Toutes les possibilités et les astuces d'utilisation de l'unité de disquettes 1541 sont décrites - par exemple le format d'une disquette, comment copier une disquette rapidement, le programme RAPIDO qui rend le 1541 3 fois plus rapide et le programme DISKMON qui ajoute 40 commandes au Basic du C64 plus un utilitaire permettant de programmer en langage-machine.

220 pages - 120,00 FF

Commodore 64 pour tous

par Jacques Boisgontier,

Sophie Brébion

et Gérard Foucault

«Commodore 64 pour tous» initie le lecteur au langage Basic du Commodore 64. Les auteurs commencent par présenter les notions fondamentales de la programmation (variables, tests, boucles...). Sont ensuite étudiées les caractéristiques intéressantes du Commodore 64 : les graphiques, les sons et les sprites avec de nombreux exemples illustrés et des programmes directement commentés. Le livre une fois terminé, le lecteur pourra aisément écrire ses propres programmes.

176 pages - 105,00 FF

Commodore 64 : méthodes pratiques

50 programmes et exercices

par Jacques Boisgontier

Cet ouvrage contient 50 exercices et programmes de jeux, d'éducation et de gestion. Il s'adresse aux utilisateurs du Commodore 64 qui, ayant déjà pratiqué le langage Basic, veulent en savoir plus sur les possibilités de cet ordinateur, en particulier sur les graphiques haute et basse résolution, les sons, les sprites, les fichiers séquentiels et relatifs, la redéfinition des caractères, etc.

176 pages - 105,00 FF

Programme interne du Commodore 64

par Milton B. Bathurst

Ce livre est destiné à ceux qui désirent savoir comment leur Commodore 64 accomplit son travail et comment la mémoire morte (16K) contrôle toutes les opérations de leur ordinateur. Le lecteur y trouvera la liste complète du programme interne détaillé et commenté avec en plus une référence croisée sur l'utilisation des variables et des routines.

252 pages - 140,00 FF

Programme interne du lecteur de disquette Commodore 1541

(Vic, Commodore 64, Commodore 16 et Plus/4)

par Milton Bathurst

252 pages - 140,00 FF

Multiplan pour Commodore 64

par Hervé Thiriez

Multiplan est un logiciel qui permet de créer et de gérer plusieurs tableaux différents simultanément. Cet ouvrage guide pas à pas dans l'utilisation de Multiplan sur Commodore 64 à l'aide d'exemples progressifs. De nombreux cas d'application sont présentés : gestion de portefeuille, gestion de copropriété, de feuilles de paye, de feuilles d'impôt, etc. Chaque exemple sert à introduire de nouvelles instructions ou astuces d'utilisation.

208 pages - 110,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

Le livre de bord du Commodore 64

par Mathieu Kokinski

Ce livre est une introduction à l'ordinateur individuel Commodore 64, à son équipement, à ses périphériques, ainsi qu'à son langage Basic. Sont aussi abordés : la programmation simple, les possibilités graphiques et musicales, l'utilisation des fichiers, les programmes de tri, etc. L'ouvrage est complété de programmes variés, du jeu le plus simple à un mini traitement de textes, en passant par un petit programme de gestion de fichiers.

256 pages - 130,00 FF

102 programmes pour Commodore 64

par Jacques Deconchat

Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Au fil de ces 102 programmes de jeux il vous guidera dans l'exploration du Basic Commodore 64. Les programmes sont classés par niveau, chacun d'eux faisant appel à de nouvelles connaissances et à une plus grande maîtrise du Basic. Chaque niveau commence par une présentation concise de nouvelles instructions utilisées. Tous les jeux sont décrits, et les programmes abondamment commentés ; un exemple d'exécution est fourni pour chaque version.

240 pages - 120,00 FF

LA MICRO A LIVRE OUVERT COMMODORE

Clefs pour le Commodore 64

par Daniel-Jean David

De la collection Mémento, cet ouvrage, consacré au Commodore 64, contient toutes les informations de référence à retrouver rapidement au moment de l'utilisation de la machine : syntaxe des commandes, codes caractères, messages d'erreur, langage machine (6502/6510), connecteur, adresses utiles. Pour terminer un recueil d'astuces permettra au lecteur d'avoir à portée de la main des «trucs» très précieuses à une bonne utilisation de l'appareil. 126 pages - 105,00 FF

La pratique du Commodore 64

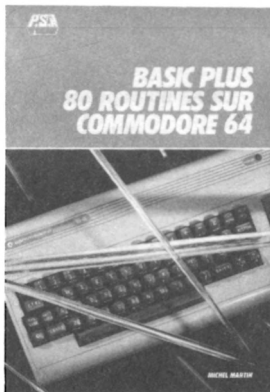
par Daniel-Jean David

De la cassette au disque souple, de l'imprimante aux poignées de jeux et crayon lumineux, ce livre vous donnera tout ce qu'il faut connaître pour utiliser au mieux les périphériques de votre Commodore 64. Il contient de nombreux programmes écrits tant pour les applications personnelles que professionnelles. Un chapitre est consacré aux notions sur les bases de données et au système d'exploitation disque. La programmation de l'interface RS 232 est décrite. 176 pages - 95,00 FF

L'assembleur du Commodore 64

par Daniel-Jean David

Les utilisateurs du Commodore 64 trouveront dans cet ouvrage l'explication et l'utilisation du jeu d'instruction du langage machine de leur ordinateur. L'assembleur symbolique, l'éditeur et le chargeur y sont décrits. L'interaction avec Basic et avec le système y est étudiée. Enfin, l'opportunité de la programmation en langage machine est discutée (place mémoire et temps d'exécution). 208 pages - 105,00 FF



Basic +

80 routines sur Commodore 64
par Michel Martin

«Basic +» propose 80 routines pour «muscler» l'ordinateur. Ces routines de simulation permettent, par exemple, sur Commodore 64 de reproduire le bruit d'un hélicoptère ou de jouer d'un instrument de musique. Les modes graphiques haute résolution donnent accès aux instructions DRAW, CIRCLE et BOX, ainsi qu'à la programmation des lutins (sprites), tandis que des routines d'animation graphique livre le secret des dessins animés. 136 pages - 85,00 FF

Le livre du 64

par Benoit Michel

Avec le livre du 64 le lecteur pourra comprendre le fonctionnement interne de son Commodore 64, transformer le clavier en AZERTY accentué et le Basic en français, utiliser différents modes graphiques en même temps à l'écran, raccorder un bouton de RESET ou une imprimante parallèle, etc. Très nombreux programmes d'exemples en Basic et en langage machine. 202 pages - 130 FF

Les jeux d'Arcade du Commodore 64 - tome 1

par Clifford et Mark Ramshaw

C'est dans les jeux que les possibilités du Commodore 64 se réalisent le mieux. Voici donc un recueil de 29 jeux, écrits en Basic et faciles à entrer à partir du clavier. Tous les jeux (pilotage et atterrissage d'un avion, attaque des Martiens, grand slalom, etc.) sont expliqués en détail. Le lecteur y trouvera en plus un programme de détection des erreurs de frappe, un autre pour créer des sprites et une routine de conversion pour manches à balaï. 200 pages - 130,00 FF.

Les jeux d'Arcade sur Commodore 64 tome 2

par Gregg Barnett

Cet ouvrage propose un apprentissage approfondi du Basic et une introduction au langage machine par les jeux. Chaque jeu comprend une présentation, un tableau des variables utilisées et des explications sur la structure des programmes.

En plus des jeux, le lecteur trouvera des programmes de création et de gestion des sprites ainsi qu'un programme qui permet de repérer les erreurs de frappe.

220 pages - 130,00 FF

Les ouvrages ci-dessus ne fonctionnent pour le Commodore 64



LA MICRO A LIVRE OUVERT

COMMODORE

EGALEMENT DISPONIBLES

Le Basic en douceur sur Commodore 64

par Laurian Picard
256 pages - 140,00 FF

Les fichiers séquentiels sur Commodore 64

par Pierre Fraser
160 pages - 120,00 FF

Jeux, trucs et comptes pour Commodores 64

*par Michel Benelfoul
et Cyril Cambien*
192 pages - 120,00 FF

La découverte du Commodore 64

par Daniel-Jean David
76 pages - 95,00 FF

Boîte à outils pour Commodore 64

par Cyril Cambien
128 pages - 39,00 FF

Le Commodore 64 à l'affiche

par Jean-François Sehan
184 pages - 105,00 FF

A PARAÎTRE

Le livre de CPM+ sur Commodore 128

par Yvon Dargery

Commodore 128 : méthodes pratiques

par Jacques Boisgontier

102 programmes pour Commodore 128

par Jacques Deconchat

Clefs pour Commodore 128 en mode 64 tome 1

par Daniel-Jean David

Clefs pour Commodore 128

par Jean-François Sehan

Graphiques et sons du Commodore 128

par Daniel-Jean David

Désassemblage des ROM du Commodore 128

par Milton B. Bathurst

LA MICRO A LIVRE OUVERT

SINCLAIR

ZX.81

La pratique du ZX.81

Tome 1
par Xavier Linant de Bellefonds
par 128 pages - 85,00 FF
Approfondissement du Basic

La pratique du ZX.81

Tome 2
par Marcel Henrot
152 pages - 95,00 FF
Le langage machine

Le petit livre du ZX.81

par Trevor Toms
136 pages - 85,00 FF
Programmes

Clefs pour le ZX.81

par Jean-François Sehan
96 pages - 95,00 FF
La liste des instructions et commandes.

Etude pour ZX.81

Tome 1
par Jean-François Sehan
160 pages - 95,00 FF
Programmes

Etudes pour ZX.81

Tome 2
par Jean-François Sehan
176 pages - 95,00 FF
Programmes

102 programmes pour Sinclair

par Jacques Deconchat
240 pages - 120,00 FF
Programmes de jeux

Boîte à outils pour Sinclair

par Marcel Henrot
128 pages - 39,00 FF
Programmes utilitaires

Micro gestionnaire pour Sinclair

par Gaston Miclot
128 pages - 39,00 FF
Programmes de gestion

Micro Compta pour Sinclair

par Gaston Miclot
128 pages - 39,00 FF
Programmes de compte

SPECTRUM

La pratique du ZX Spectrum

Tome 1
par Xavier Linant de Bellefonds
168 pages - 95,00 FF
Approfondissement du Basic

La pratique du ZX Spectrum

Tome 2
par Marcel Henrot
168 pages - 95,00 FF
Le langage machine

Le petit livre du Spectrum

par Trevor Toms
168 pages - 95,00 FF
Programmes

Spectrum pour tous

par Jacques Boisgontier
et Marcel Henrot
142 pages - 105,00 FF
Initiation Basic

Exercices pour Spectrum

par Julien Lévy
144 pages - 85,00 FF
Exercices avec corrigés

Le Spectrum à l'affiche

par Jean-François Sehan
136 pages - 95,00 FF
Programmes

Périphérie du système Spectrum

par Xavier Linant de Bellefonds
120 pages - 85,00 FF

Astronomie sur ZX Spectrum

par Lucien Strebler
80 pages - 85,00 FF
Programmes d'astronomie

Clefs pour le ZX Spectrum

par Jean-François Sehan
112 pages - 95,00 FF
Les instructions et commandes



102 programmes pour VG 5000

par Jacques Deconchat

Cet ouvrage est destiné à initier le lecteur à la connaissance et à la maîtrise progressive de l'ordinateur VG 5000 de Philips, à travers la réalisation et l'utilisation de jeux élémentaires.

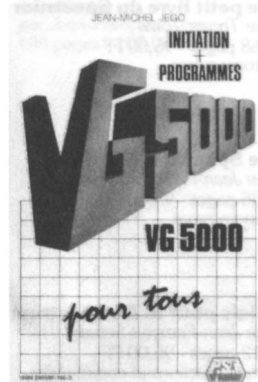
Les programmes, rédigés en Basic Microsoft, sont classés par niveaux croissants de difficulté, le premier niveau étant consacré aux instructions élémentaires de ce langage. Chaque programme est commenté, accompagné de suggestions pour des améliorations possibles, et suivi d'un exemple d'exécution. 240 pages - 120,00 FF

VG 5000 pour tous

par Jean-Michel Jégo

L'objet de ce livre est d'aider le possesseur de l'ordinateur VG 5000 de Philips dans la compréhension de son fonctionnement par l'apprentissage du Basic associé. Dès le premier chapitre le lecteur commence à taper sur son clavier. Progressivement il étudie les principales instructions du langage Basic et les assimile grâce à des exercices d'application proposés à la fin de chaque chapitre. Il verra tout particulièrement les possibilités graphiques, l'utilisation des codes couleurs, la création de notes musicales et bien d'autres choses encore.

144 pages - 105,00 FF

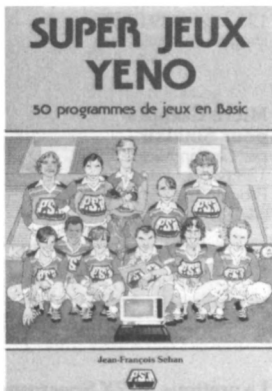


Clefs pour VG 5000

par François Normant

Ce mémento permet d'accéder rapidement à toutes les informations indispensables pour travailler sur le VG 5000 : jeu d'instructions du Z-80, répertoire des instructions et des opérateurs Basic, carte mémoire, brochage des circuits électroniques. Il contient également des astuces : changer la couleur du bord du curseur, utiliser la fonction USR (A), revectoriser la touche CTRL Delta, de nombreux conseils pour faire ressortir toute l'originalité du VG 5000 de Philips.

128 pages - 120,00 FF



Super Jeux Yeno/Sega 3000

par Jean-François Sehan

Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard pour maîtriser rapidement le Basic du Yeno.

Le lecteur apprend à construire des programmes de plus en plus complexes en s'aidant des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste de variables.

Les Motos lumineuses, Grenouille, Le Serpent infernal, la Chenille etc. amuseront le lecteur tout en facilitant son apprentissage.

240 pages - 120,00 FF

La découverte du Yéno-Séga 3000

par Jean-Michel Jégo

Pour communiquer avec son ordinateur, il faut parler le même langage que lui. Le but de ce livre est de permettre au lecteur débutant d'apprendre le langage Basic du Yéno-Séga 3000. Il étudiera tout d'abord les mots indispensables, puis les mots nécessaires à une programmation plus poussée, les mots pour «les artistes» c'est-à-dire l'utilisation des graphiques et de la couleur, et les mots pour les «mathématiciens» (fonctions mathématiques). De nombreux exemples et exercices permettent de maîtriser rapidement toutes les possibilités du Yéno.

168 pages - 100,00 FF

Exercices en Basic pour Yéno/Sega 3000

par Julien Lévy

Cet ouvrage, loin d'être un recueil fastidieux de questions et de réponses, adopte une démarche progressive et pédagogique pour mettre en pratique les multiples instructions et commandes Basic de l'ordinateur Yéno/Sega 3000.

L'ouvrage présente chaque mot Basic par niveau selon un plan clair et complet : tout d'abord l'énoncé du problème, les données en entrée et en sortie, et l'analyse, puis la solution du problème, les variables utilisées et des commentaires.

160 pages - 95,00 FF

102 programmes pour Yéno/Sega 3000

par Jacques Deconchat

Apprendre en se distrayant, tel est l'objectif de ce livre. Ces 102 programmes de jeux guident progressivement dans l'exploration du langage Basic du Yéno/Sega 3000.

Niveau par niveau le lecteur assimile de nouvelles instructions pour arriver à la maîtrise de l'ordinateur. Chaque niveau commence par une présentation pédagogique du jeu d'instructions utilisé. Chaque jeu est décrit et les programmes sont analysés ligne par ligne afin d'en faciliter la modification.

248 pages - 120,00 FF

102 programmes pour MSX

par Jacques Deconchat

Initiez-vous à travers la réalisation et l'utilisation de jeux élémentaires à la connaissance et à la maîtrise progressive de votre MSX. Dans cet ouvrage, les programmes, rédigés en Basic Microsoft, sont classés par niveaux croissants de difficulté, le premier niveau étant consacré aux instructions élémentaires de ce langage. Chaque programme est commenté, accompagné de suggestions pour vous permettre des améliorations possibles et est suivi d'un exemple d'exécution.

248 pages - 120,00 FF

Basic MSX

par Jacques Boisgontier

Cet ouvrage s'adresse à ceux qui ont déjà pratiqué un Basic et qui souhaitent approfondir leurs connaissances informatiques sur leur ordinateur MSX ; ils y trouveront les instructions du Basic MSX détaillées et leur utilisation expliquée pour les graphiques haute et basse résolutions, les sprites, la redéfinition des caractères, les sons, etc. Elles sont mises en pratique dans des programmes de jeu et de gestion.

216 pages - 120,00 FF

Le livre du MSX

par Daniel Martin

Cet ouvrage convient à tous les possesseurs d'ordinateurs MSX : Yamaha, Sanyo, Sony, Hitachi, NEC, Fujitsu, Victor, Spectravideo 728, Yeno, Yashica... Il présente une étude très poussée du fonctionnement interne du MSX et comprend de nombreux programmes d'exemples en Basic et en langage Machine.

206 pages - 110,00 FF

La découverte des MSX

par Daniel-Jean David

Pour le débutant en informatique ou le nouvel acquéreur d'un ordinateur MSX voici une initiation au Basic MSX, un apprentissage de la programmation sur MSX, afin d'en utiliser au mieux les possibilités graphiques et sonores.

De nombreux exercices avec leur solution permettent d'assimiler les instructions fondamentales du Basic, tandis que des annexes concises et claires fournissent tous les mots clés du Basic MSX, les messages d'erreur, le répertoire des opérateurs Basic etc.

216 pages - 110,00 FF

MSX en famille

par Jean-François Sehan

Vous avez un MSX, profitez-en chez vous et apprenez la géographie à vos enfants, à créer des fichiers de recettes de cuisine, ou à mieux disposer les meubles de votre salon... grâce à ces 40 programmes à caractère familial. Des finances à la pédagogie en passant par la cuisine, les jeux nationaux, le temps, la santé et le bricolage, chacun des programmes décrits est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne Basic pour mieux assimiler les techniques de programmation ou vous aider à les adapter à d'autres ordinateurs.

232 pages - 120,00 FF



Assembleur et périphériques des MSX

par Pierre Brandeis et Frédéric Blanc

Cet ouvrage est destiné à toutes les personnes qui ont déjà une bonne pratique du Basic et qui souhaitent programmer leur ordinateur MSX en langage-machine. La première partie du livre est consacrée à la découverte des principes de base de l'Assembleur du ZX 80 (le microprocesseur des MSX), la seconde à l'application de ces principes aux MSX et aux particularités de ces ordinateurs : VDP, générateurs de sons, Bios, ROM et région de communication, etc.

208 pages - 110,00 FF

"Musique sur MSX Yamaha"

par Thomas Dalem et Pascal Cedi

Amateurs de musique et programmeurs de MSX, "Musique sur MSX Yamaha" vous propose la traduction d'œuvres musicales sur ordinateur de type MSX standard, ou sur Yamaha YIS503F accompagné du module "Synthé" et des différents logiciels orientés vers la musique. Cet ouvrage est avant tout pédagogique puisqu'il vous présente une série d'œuvres originales et des adaptations de thèmes consacrés dont certaines sont accompagnées d'analyses musicales et de notices biographiques des compositeurs. Un utilisateur Basic vous permet d'afficher la partition que le programme traduit en chaînes en vous jouant la mélodie. Ce système permet également la sauvegarde sur cassette en vue de l'interprétation globale de l'œuvre, toutes voix réunies (maximum trois en version MSX). A partir de l'impression des chaînes réalisées par ce programme, vous pourrez utiliser le FM Music lié au synthétiseur.

294 pages - 185,00 FF

Super Jeux MSX

par Jean-François Sehan

Des «Super jeux» pour apprendre en se distrayant à construire des programmes de plus en plus complexes grâce aux commentaires pédagogiques de l'auteur et à la liste des variables qui suivent chaque programme.

Il y a 50 programmes de jeux d'adresse (grenouille, le serpent infernal...), de réflexion (missionnaires et cannibales, le compte est bon...) et de hasard (Baccara, bataille navale...), utilisables sur tous les ordinateurs dotés du nouveau standard international MSX.

240 pages - 120,00 FF

CASSETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

Clefs pour MSX

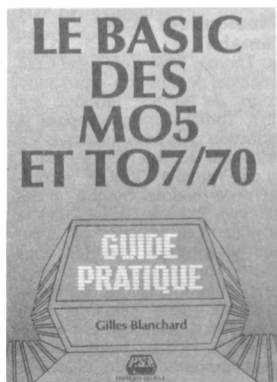
système de base

par Rémy Pineau

Ce mémento permet d'accéder rapidement au système de base des MSX : brochages et connecteurs, jeu d'instruction du Zilog Z 80, adresses ROM et RAM. Il fait la synthèse des informations techniques sur le standard MSX et donne à l'utilisateur la possibilité de programmer en langage machine tout en ayant sous la main les différents paramètres des instructions Basic, les codes ASCII etc.

272 pages - 150,00 FF





Le Basic des MO5 et TO7/70

par Gilles Blanchard

Cet ouvrage est une initiation aux ordinateurs MO5 et TO7/70 de Thomson. Deux chapitres sont consacrés à la présentation et à la manipulation des claviers de chacun des matériels et de leurs périphériques. On passe ensuite à l'étude des variables numériques et alphanumériques, aux graphiques et à la couleur. Le lecteur apprend à écrire un programme, à le modifier puis à communiquer avec des organes extérieurs (imprimante, lecteur-enregistreur de programmes). Enfin, la description des principales différences entre TO7/70 et MO5, un répertoire des fonctions et instructions du langage Basic sur ces ordinateurs viennent compléter l'ouvrage. 160 pages - 95,00 FF

MO5 et TO7/70 pour tous

par Jacques Boisgontier

Après une brève présentation des ordinateurs MO5 et TO7/70 et des principales touches de leur clavier, le lecteur entre tout de suite dans le vif du sujet en apprenant les premières instructions Basic (variables, tests, boucles, chaînes de caractères, sous-programmes, etc.). Le lecteur étudie ensuite les haute et basse résolutions, les sons, le crayon optique qui lui permettront de tirer le maximum des possibilités graphiques et sonores de son ordinateur. 160 pages - 105,00 FF



Assembleur et périphériques des MO5 et TO7/70

par Frédéric Blanc et François Normant

Cet ouvrage est destiné aux possesseurs d'ordinateurs MO5 ou TO7/70 de Thomson, qui ont déjà une bonne pratique du langage Basic et qui veulent apprendre à programmer en langage machine. Dans une première partie est étudié le jeu d'instructions du microprocesseur 6809, dans une seconde partie sont développées les routines et adresses utiles pour utiliser à fond tous les périphériques. 108 pages - 85,00 FF

Basic MO5 et TO7/70 : méthodes pratiques

par Jacques Boisgontier

Destiné aux utilisateurs de MO5 et TO7/70 de Thomson qui connaissent déjà un peu le Basic, cet ouvrage étudie les spécificités de ce matériel. Dans une première partie sont étudiés les instructions Basic, les graphiques haute et basse résolution, les sons, le crayon optique, les fichiers séquentiels, etc. La seconde partie contient des programmes divers, essentiellement à caractère scolaire et ludique (dictée, apprentissage de l'alphabet avec le crayon optique, interrogation de géographie, dessin avec ou sans crayon optique, simulateur logo, etc.). En annexe on trouve les caractères de contrôle et les messages d'erreur. 176 pages - 110,00 FF

La découverte du MO5 et TO7/70

par Dominique Schraen et Maurice Charbit

Les utilisateurs des ordinateurs individuels MO5 et TO7/70 de Thomson trouveront ici une approche progressive et attrayante de la programmation en Basic Microsoft. Cette initiation au langage est agrémentée de nombreux exemples et exercices qui permettent d'assimiler aisément les nouvelles notions introduites. Deux chapitres traitent en détail des instructions d'affichage graphique et de l'utilisation du crayon optique. 168 pages - 100,00 FF

Exercices pour MO5 et TO7/70

par Dominique Schraen et Maurice Charbit

Cet ouvrage est destiné à tous ceux qui, possédant un MO5 ou un TO7/70, désirent mettre en pratique leur connaissance élémentaire du Basic grâce à des exemples concrets, des problèmes simples et fréquemment rencontrés (calculs simples, tirage de nombres, jeux du morpion, etc.), les invitent à l'analyse et à la programmation. Ils sont accompagnés d'exercices et de solutions commentées. 224 pages - 120,00 FF

Basic plus : 80 routines sur MO5 et TO7/70

par Michel Martin

"Basic plus" propose 80 routines pour "muscler" les MO5 et TO7/70, 80 manières de simuler des fonctions qui n'existent pas telles quelles sur la machine. Cet ouvrage dévoile les possibilités du synthétiseur de son, il permet de réaliser des copies d'écran en basse résolution, de créer des caractères graphiques et de constituer des images écran avec le crayon optique. 184 pages - 105,00 FF

La découverte du MO5

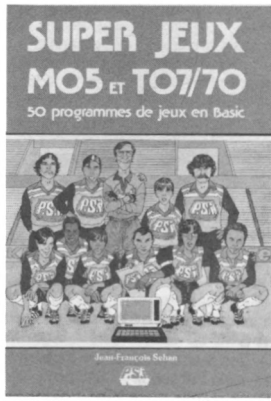
par Dominique Schraen
et Maurice Charbit
174 pages - 95,00 FF
Une initiation au MO5

Exercices pour MO5

par Dominique Schraen
et Maurice Charbit
136 pages - 85,00 FF
Des exercices avec leur corrigé

Clefs pour le MO5

par Gilles Blanchard
Ce mémento très pratique permet d'accéder rapidement à toutes les informations nécessaires : sous programmes utilitaires, jeu d'instructions du microprocesseur 6809, PIA système, crayon optique etc.
C'est aussi un recueil d'astuces : conseils pour faire disparaître les messages d'erreur, rubrique "Comment?" qui permet de découvrir toute l'originalité du MO5.
146 pages - 120,00 FF



La découverte du TO7

par Dominique Schraen
et Maurice Charbit
176 pages - 95,00 FF
Une initiation au TO7

Exercices pour TO7/70

par Maurice Charbit,
Frédéric Lévy et
Dominique Schraen
136 pages - 85,00 FF
Des exercices avec leur corrigé

Clefs pour TO7/70

par Gilles Blanchard
Ne tenez plus votre livre d'une main tout en pianotant sur le clavier de votre ordinateur de l'autre. "Clefs pour TO7/70" est un mémento qui s'ouvre à la bonne page et vous permet d'accéder rapidement à toutes les informations dont vous avez besoin : sous-programmes utilitaires, jeu d'instructions du 6809, PIA système, crayon optique etc.
"Clefs pour TO7/70" est aussi un recueil d'astuces : conseils pour faire disparaître les messages d'erreur, rubrique "comment?" où vous découvrirez toute l'originalité de votre TO7/70.
156 pages - 120,00 FF

Super Jeux MO5 et TO7/70

par Jean-François Sehan
Des jeux d'adresse, de réflexion et de hasard permettront au lecteur de maîtriser rapidement le Basic du MO5 et du TO7/70. A l'aide des commentaires pédagogiques de l'auteur et de sa précieuse liste des variables, le lecteur apprendra tout en jouant (à la guerre des étoiles, à la chasse au trésor, ou à la bataille navale), à construire des programmes de plus en plus complexes.
323 pages - 120,00 FF

40 programmes en Basic pour la maison MO5 et TO7/70 EN FAMILLE



MO5 et TO7/70 en famille

par Jean-François Sehan
Que faire d'un ordinateur MO5 ou TO7/70 chez soi ? Peut-on gérer son compte bancaire ? Prévoir le coût de sa voiture chaque année ? Apprendre à compter à ses enfants ? Calculer son signe astrologique chinois ? C'est en réponse à ces questions que Jean-François Sehan propose une sélection de 40 programmes à caractère familial. Ce livre comporte 8 parties : les finances, la pédagogie, la cuisine, les jeux nationaux, le temps, la santé, le bricolage et, pour finir, quelques utilitaires.
Dans un but pédagogique, chaque programme est accompagné d'un organigramme, d'une liste des variables et d'une explication de chaque ligne Basic pour mieux assimiler les techniques de programmation ou les adapter à d'autres ordinateurs.
232 pages - 120,00 FF

102 programmes pour MO5 et TO7/70

par Jacques Deconchat
Ces 102 programmes de jeux permettent au lecteur de s'initier à l'ordinateur individuel MO5 ou TO7/70 de Thomson. Cinq niveaux croissants en difficulté permettent au débutant d'acquérir progressivement des connaissances nouvelles et une plus grande maîtrise du Basic. Pour chaque niveau la description des jeux proposés est suivie d'un programme abondamment commenté et d'un exemple d'utilisation.
248 pages - 120,00 FF





MO5 et TO7/70 pour tout petits

par Daniel Nielsen

L'auteur, directeur d'école, propose ici aux enseignants et aux parents d'élèves des programmes variés pour apprendre aux enfants de 4 à 7 ans. Chaque programme très détaillé, est proposé avec des adaptations pour tous les âges ; ils pourront ensuite être modifiés pour créer ses propres jeux grâce à des routines facilement réutilisables.

168 pages - 120,00 FF

MO5 et TO7/70 pour réussir en CM1

par Daniel Nielsen

Ce livre s'adresse aux élèves de CM1, à leurs parents et à leurs enseignants pour apporter un soutien efficace à l'enfant et compléter le travail de l'école. Il propose 14 programmes (5 de français, 5 de mathématiques et 4 de sciences et technologies) re-situés dans leur contexte scolaire à partir des objectifs et des méthodes des instructions officielles. Ils sont particulièrement "ouverts" et modifiables, quel que soit le niveau de programmation du lecteur.

216 pages - 115,00 FF



Le MO5 et TO7/70 à l'école

par Daniel Nielsen

Pour une utilisation pédagogique de l'ordinateur individuel TO7/70 ou MO5, voici 20 programmes écrits en langage Basic, qui permettent d'aborder de manière attrayante les mathématiques, le français, les activités d'éveil, etc. Les programmes, déjà testés à l'école par des enfants sont destinés aux élèves de 6 à 12 ans.

192 pages - 130,00 FF

Destination collège

par Daniel Nielsen

Voici 17 programmes écrits en Basic pour TO7 et MO5, destinés aux élèves de CM2. Les thèmes de ces programmes, écrits par un enseignant, ont été choisis dans les domaines où les jeunes ressentent le plus de difficulté et où l'utilisation de l'ordinateur peut apporter un intérêt nouveau par rapport au travail traditionnel, par exemple : la conjugaison, l'entraînement à la lecture intelligente, les diviseurs et multiples, la géographie, etc.

216 pages - 110,00 FF

CASSETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

Profs assistance

sur TO7 - TO7/70 - MO5 -

Apple /e et /c.

par Daniel Nielsen

L'auteur, directeur d'école, se propose de fournir aux enseignants des programmes sur ordinateur leur permettant de diminuer le temps passé aux tâches administratives, souvent peu enrichissantes. Ils trouveront des programmes de suivi de notes, de planning administratif, de gestion de bibliothèque, de coopérative, d'agenda, etc.

192 pages - 110,00 FF

"MO5 et TO7/70 pour réussir en CE2"

par Daniel Nielsen

"MO5 et TO7/70 pour réussir en CE2" s'adresse aux élèves de Cours élémentaire deuxième année, à leurs enseignants et à leurs parents, qui souhaitent utiliser leur Thomson pour améliorer leur pédagogie, apporter un soutien à l'enfant, compléter le travail de l'école au cours de cette année scolaire. L'auteur, Directeur d'école, vous propose 14 programmes Basic couvrant toutes les matières du CE2 : français, mathématiques et éveil. Ils sont accompagnés de commentaires très détaillés, d'exemples de modifications et d'adaptations.

192 pages - 115,00 FF

Maths et Thomson en 6^{ème}

par Jacques Deconchat

Cet ouvrage contient 85 programmes, consacrés aux mathématiques, et classés en trois catégories : les programmes "enseignants", adaptables au niveau des élèves, permettant de tester les connaissances de l'élève dans chacun des domaines abordés ; les programmes "utilitaires", aidant l'élève à résoudre par l'informatique tel ou tel problème, ou de réviser ses connaissances ; les programmes "élèves", programmes très courts, effectivement réalisés par des élèves de 6^{ème} et constituant un recueil d'idées et d'exemples.

168 pages - 100,00 FF

Français et Thomson en 6^{ème}

par Jacques Deconchat

et Gisèle Sergeant

50 programmes en Basic, destinés aux parents, aux enseignants et aux élèves, pour approfondir de manière attrayante sa connaissance du français.

Ces programmes reprennent les thèmes abordés en classe de 6^{ème} : la communication (l'orthographe, la ponctuation...), le groupe nominal, le verbe, la phrase.

Des programmes de détente éducative et des utilitaires facilitent la programmation des modules.

320 pages - 150,00 FF

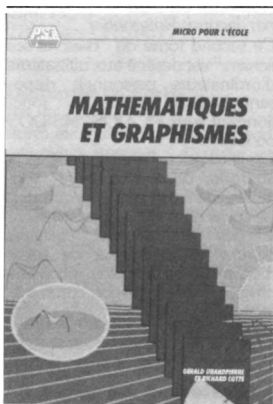
Mathématiques et Graphismes

par *Gérald Grandpierre*
et *Richard Cotte*

Cet ouvrage permet aux informaticiens de tous niveaux de réaliser rapidement, à partir de fonctions mathématiques simples, de très beaux graphismes qui, sans l'ordinateur, auraient demandé de nombreuses heures de travail.

Outre créer de magnifiques pages-écran, ce livre permet d'apprendre ou de se remettre en mémoire les déformations et les enveloppes, l'étrange univers des fractals, l'algorithme de Horner, les surfaces en 22, etc.

264 pages - 130,00 FF



EXL 100 à l'école

par *Daniel Nielsen*

L'ordinateur à l'école est un soutien efficace du travail de l'enfant. Voici 21 programmes Basic pour aborder ou réviser les matières principales des classes de primaire : calcul, français, éveil.

Les programmes suivent tous le schéma suivant : thème, niveau, intérêt pédagogique, déroulement du programme, commentaires, particularités techniques, modifications et adaptations, organisation et listing.

Tous les programmes de cet ouvrage ont été testés par des enfants de 6 à 12 ans. Pour tirer profit au maximum de ce livre, il est préférable de connaître déjà un Basic, et d'avoir assimilé les bases de la programmation informatique.

208 pages - 120,00 FF

Le Basic et l'école - tome 1

par *Jacques Gouet*

Le livre décrit un ensemble de programmes en Basic, destinés aux professeurs, aux parents et aux élèves. Grammaire, mathématiques et conjugaisons française, anglaise, allemande, sont autant d'exemples d'application qui font de cet ouvrage un véritable outil d'enseignement et d'initiation.

192 pages - 130,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

Le Basic et l'école - tome 2

par *Jacques Gouet*

Conçu pour les enseignants, les parents et les élèves, cet ouvrage fait la démonstration, exemples à l'appui, qu'avec un minimum de connaissances et un ordinateur individuel de base (16K et cassette), il est possible de réaliser de "grands programmes". Bien que destinés aux utilisateurs de Basic Microsoft, les programmes proposés sont facilement transposables sur d'autres systèmes.

160 pages - 120,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI



Méca Basic

par *Thierry Tacquet*

et *Francis Legroux*

L'auteur propose dans cet ouvrage 20 programmes permettant de traiter des problèmes de mécanique sans avoir à exécuter de fastidieux calculs. Quatre types de problèmes sont abordés ici : la statique plane, les différents engrenages, la résistance des matériaux, la cinématique.

Ces programmes sont écrits en Basic et traités sur l'ordinateur Sinclair ZX 81, mais l'adaptation à d'autres micro-ordinateurs peut se faire aisément.

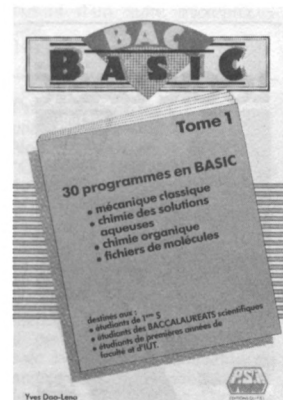
152 pages - 95,00 FF

Bac Basic - tome 1

par *Yves Dao-Léna*

Si vous êtes un futur candidat à l'épreuve de physique du Baccalauréat, cet ouvrage favorisera votre réussite. Vous y trouverez des programmes de physique-chimie (de niveau terminale) en Basic sur PC 1500 et TRS-80 PC2 et en Basic Microsoft sur T07/70. Ce tome 1 contient plus de 30 programmes dont 22 en mécanique classique, 4 en chimie des solutions aqueuses, 4 en chimie organique, avec 3 fichiers de molécules. Vous pourrez améliorer, alléger ou adapter ces programmes à d'autres matériels. Nul besoin pour vous de connaître le Basic pour utiliser cet ouvrage, par contre vous ferez connaissance avec ses instructions élémentaires.

120 pages - 85,00 FF



Electro-Basic

par *Claude Nowakowski*

Avec "Electro-Basic" l'auteur propose aux élèves de terminales F, d'IUT, de BTS ou de Licence (option électronique) d'utiliser un ordinateur Apple pour apprendre ou se remettre en mémoire tout ce qui a trait aux circuits linéaires : réseaux R, L, C, fonctions périodiques, régime transitoire, etc.

De nombreux programmes Basic de simulation de circuits aident à concevoir, par exemple, la loi des nœuds et des mailles de Kirchhoff ou l'interpolation par polynômes trigonométriques préalables.

160 pages - 95,00 FF



LA MICRO A LIVRE OUVERT

LANGAGE BASIC

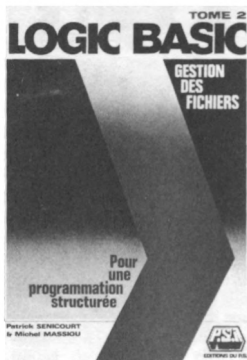
Logic Basic - tome 1

par Patrick Sécicourt
et Michel Massiou

Finie la programmation empirique en langage Basic : voici une méthode complète de programmation structurée, illustrée d'exemples concrets !

Après avoir expliqué la démarche d'analyse, les auteurs décrivent les nouvelles structures logiques à utiliser. Les principes de dessin des organigrammes et de rédaction des programmes sont repris dans un logiciel d'analyse logique qui diagnostique les incohérences des programmes écrits en Logic Basic. Chargé sur un ordinateur individuel, cet analyseur, écrit en langage Basic Microsoft, récompensera l'utilisateur par l'édition d'un organigramme en traçant sur le programme lui-même l'organigramme d'origine.

224 pages - 140,00 FF



Logic Basic - tome 2

par Patrick Sécicourt
et Michel Massiou

Une étude très poussée de la programmation structurée des fichiers en Basic. Deux parties sont proposées : la première concerne l'organisation sélective, la seconde l'organisation séquentielle. Chaque chapitre contient de nombreuses explications, un programme, un résumé et des exercices pour s'assurer de la bonne assimilation des notions étudiées.

280 pages - 165,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

Basic pour tous

par Jacques Boisgontier
et Sophie Brébion

Pour les utilisateurs des ordinateurs individuels Apple, TRS-80 et T07 ou pourvus du langage Basic Microsoft 5, voici un ouvrage qui les guidera pas à pas dans l'apprentissage de la programmation en langage Basic. Non seulement il enseigne les notions fondamentales de la programmation (les variables, les tests, les boucles...) mais aussi il donne les bases nécessaires qui permettront au lecteur d'écrire très vite ses propres programmes. De nombreux exemples viennent compléter cet ouvrage destiné aux débutants.

160 pages - 105,00 FF

Dictionnaire du Basic

par David A. Lien

Référence de base et outil de travail indispensable, cet ouvrage contient la liste des 500 mots les plus importants du langage Basic « parlé » par les ordinateurs les plus diffusés, ainsi que leur définition et des exemples d'utilisation. Il procure les moyens d'adapter les différents « dialectes » Basic à chaque ordinateur, permettant ainsi de l'utiliser au maximum de ses possibilités.

480 pages - 205,00 FF

Les mots de la micro

par Alan Freedman,
adaptation française
Bernard Sauteur

Les mots de la micro est un véritable glossaire qui comprend non seulement la définition des termes informatiques mais également des explications concernant les professions liées à l'informatique, les associations qui ont été créées, les matériels et les logiciels etc. Il permet au lecteur d'être au fait de la terminologie, des concepts et des évolutions futures qu'il est nécessaire de connaître pour tirer le maximum des ordinateurs. Il s'adresse aussi bien au gestionnaire qu'à l'étudiant ou à tout possesseur ou futur acquéreur d'un ordinateur personnel.

296 pages - 170,00 FF

Visa pour le Basic

par Jean-Michel Jégo

104 pages - 65,00 FF

Une initiation au Basic

Basic et ses fichiers

tome 1 - Méthodes Pratiques

Nouvelle édition

par Jacques Boisgontier

Ce 1^{er} tome s'adresse à tous ceux qui souhaitent programmer des applications utilisant des fichiers sur disquette ou sur disque. Grâce à de nombreux exemples, les lecteurs découvriront la version 5.1 du Basic Microsoft et apprendront à l'employer au mieux sous PC-DOS, MS-DOS ou CP/M, donc, sur la plupart des ordinateurs personnels (IBM-PC et compatibles, MSX etc).

180 pages - 110,00 FF

Basic et ses fichiers

tome 2 - programmes

Nouvelle édition

par Jacques Boisgontier

Ce second tome du "Basic et ses fichiers" est destiné aux utilisateurs d'ordinateurs personnels disposant du Basic Microsoft et fonctionnant sous PC-DOS, MS-DOS ou CP/M.

Les méthodes d'accès par clé, déjà abordées dans le tome 1, sont traitées de façon plus approfondie. Le corps de l'ouvrage est consacré à des programmes utilitaires comme le générateur de saisie d'écran ou le tri rapide, ou à des programmes de gestion comme la facturation.

105,00 FF

Le Basic de A à Z

par Jacques Boisgontier

Une initiation au Basic vous permet d'assimiler très rapidement les notions fondamentales de la programmation. L'ouvrage se poursuit par : un dictionnaire des mots clefs du Basic Microsoft, TRS-80 et CP/M, permettant de retrouver rapidement la syntaxe d'une instruction, suivi de programmes de synthèse et de programmes utilitaires.

176 pages - 120,00 FF

Le Basic Microsoft

par Ken Knecht

Voici un ouvrage d'initiation au langage Basic le plus répandu : le Basic Microsoft 5.0.

Après avoir présenté le vocabulaire indispensable pour apprendre à programmer en Basic, l'auteur vous explique, exemples à l'appui, comment utiliser les chaînes de caractères, l'éditeur, les variables, les boucles, les fichiers, les opérations arithmétiques en Basic, etc. Cet ouvrage est complété par un index détaillé.

168 pages - 105,00 FF

Programmer en Pascal Turbo Pascal

par Daniel-Jean David
et Jean-Luc Deschamps

Nouvelle édition

Toutes les notions nécessaires à la programmation en Pascal sont ici expliquées en détail avec des programmes exemples et de nombreux exercices résolus. Les déclarations de Pascal concernant les types de données sont traitées avec précision, et des notions sur les structures de données sont exposées. Cet ouvrage étudie les qualités et les défauts de Pascal par rapport aux autres langages de programmation. Plusieurs implémentations de ce langage sont décrites, notamment Pascal UCSD et Turbo Pascal sur IBM/PC.

216 pages - 115,00 FF

Démarrer en Forth

par Paul Chirlian

Après avoir situé Forth par rapport aux autres langages, "démarrer en Forth" vous enseigne par l'exemple comment construire vos programmes. Paul Chirlian commence par vous initier à la programmation en Forth (Forth 79 et versions étendues). Il poursuit par l'élaboration de procédures de programmation Forth toujours plus complexes. Chaque chapitre est complété de nombreux exercices.

256 pages - 130,00 FF

Programmer en Forth

par Alain Pinaud

Programmer en Forth, c'est un peu quitter les langages informatiques "terrestres" qui nous sont familiers, et partir sur une autre galaxie. Pour le comprendre, il faut se mettre à sa portée en essayant de faire abstraction le plus possible des notions apprises avec les autres langages et s'ouvrir à des concepts nouveaux, souvent étonnants de simplicité. Le but de ce livre est non seulement de vous inculquer la philosophie de ce langage fascinant, mais aussi de vous inviter à la pratiquer.

160 pages - 95,00 FF

Programmer en Logo

par Jean-Pierre Régourd
et François-Xavier Testard-Vaillant

Logo est un langage de programmation hors du commun, à la fois extrêmement simple et étonnamment riche. Il permet de profiter des possibilités graphiques des ordinateurs individuels. C'est un remarquable outil d'enseignement aussi bien pour les jeunes enfants que pour les lycéens. Bien plus aisé que Basic, Pascal et Fortran, il est idéal pour le débutant et excitant pour le programmeur chevronné.

208 pages - 105,00 FF



Le Logo en pratique

par Jean-Pierre Régourd
et François-Xavier Testard-Vaillant

Profitez de cet ouvrage pour acquérir avec Logo des connaissances en programmation et aborder de nombreux aspects de l'informatique sans connaissances mathématiques.

Vous y trouverez de nombreux programmes-exemples parmi lesquels : les courbes fractales, le mémo tortue, la souris, le jeu du pendu, le quizz anglais... N'hésitez pas cependant à consulter auparavant un ouvrage d'introduction à Logo. Les programmes de cet ouvrage ont été écrits sur Apple.

136 pages - 95,00 FF

Langages de programmation

par Stéphane Berche
et Claude Lhermitte

Fortran, LSE, Basic, Pascal, Cobol, PL/I, Assembleur. Pourquoi tant de langages ? Qu'est-ce qui les caractérise ? C'est à ces questions que répond ce livre en présentant et en illustrant par des exemples leurs aspects essentiels, leurs avantages et leurs limites.

136 pages - 85,00 FF

Programmer en assembleur

par Alain Pinaud

Cet ouvrage constitue une introduction complète au langage machine et à son frère l'assembleur, comprenant des exercices et des exemples. Bien qu'illustré par le code du Z-80, il sera d'une lecture tout aussi utile aux possesseurs d'ordinateur individuel disposant d'un autre microprocesseur.

144 pages - 95,00 FF

Programmer en C

par Claude Nowakowski

Nouvelle édition

"C" est un langage évolué, proche du Pascal, étroitement lié au système d'exploitation Unix, utilisé en particulier sur IBM/PC.

Cet ouvrage comporte 4 parties : Le langage - la programmation - les applications - la programmation avancée. Des exemples et des exercices complètent cette étude et permettent de se familiariser avec la structure synthétique du langage. Il est nécessaire de posséder une bonne pratique d'un autre langage pour lire ce livre.

136 pages - 95,00 FF

Programmer en L.S.E.

par Stéphane Berche
et Yves Noyelle

Cet ouvrage donne tous les éléments nécessaires pour l'utilisation d'un ordinateur programmable en LSE (langage français). Il est complété d'exemples pratiques et de plusieurs programmes opérationnels.

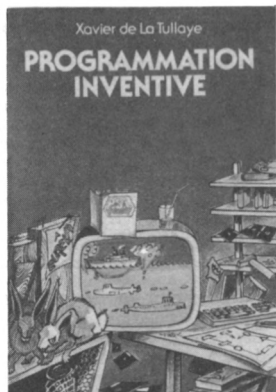
128 pages - 85,00 FF

A PARAÎTRE

Structures et tableaux ou Pascal UCSD

par Jacques Rouault
et Patrice Girard





La programmation inventive

par *Xavier de la Tullaye*

Voici une analyse du processus de raisonnement logique qui conduit à la programmation : en procédant par analogies et en s'appuyant sur des exemples simples (programme d'une journée, construction d'une étagère), l'auteur initie au maniement des outils de la programmation : l'ordinateur lui-même, l'algorithme, l'organigramme, l'écriture du programme. À la fin du livre il ne reste plus au lecteur qu'à faire preuve d'imagination pour réaliser des programmes.

160 pages - 100,00 FF

Méthodes de réalisation des programmes

par *Michel Benettoul*

Cet ouvrage s'adresse aux utilisateurs d'ordinateurs individuels qui, après avoir appris le Basic, sentent le besoin d'une approche méthodique de la réalisation des programmes : définition du problème, étude de la solution, programmation, mise au point, maintenance. Une définition rigoureuse du vocabulaire informatique et de nouveaux concepts d'analyse, tirés des mathématiques modernes y sont exposés.

104 pages - 85,00 FF



La programmation des jeux de réflexion

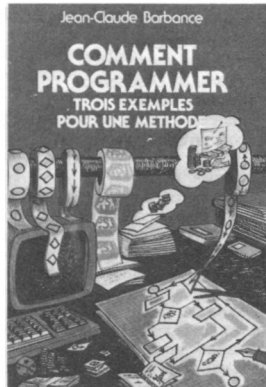
algorithmes en Pascal

par *Louis Jardonnet*

Ce livre a pour but de donner des squelettes de programmes de jeux que l'on peut ensuite améliorer et modifier.

Dans un premier chapitre, les programmes récuratifs sont étudiés à travers les jeux "solitaires". On passe ensuite aux algorithmes à essais successifs et à certaines de leurs applications ludiques : cryptarithmes, taquins, le parcours du cavalier (échecs), les traversées de rivière. Le chapitre deux est consacré à la notion d'apprentissage : on permet au programme de jouer de mieux en mieux grâce à une façon d'apprendre à jouer inculquée par l'adversaire. L'objet du chapitre 3 est l'étude des jeux à stratégie gagnante connue. Au chapitre 4 on retrouve les jeux "classiques" : morpion, bataille navale, etc. Ces programmes sont écrits en Pascal ; la connaissance de ce langage est donc nécessaire à la compréhension des programmes du livre.

106 pages - 110,00 F



Comment programmer

Trois exemples pour une méthode

par *Jean-Claude Barbance*

Jean-Claude Barbance s'adresse ici à ceux qui connaissent déjà le Basic et désirent aborder les principes fondamentaux de la réalisation des programmes : définition d'objectifs, analyse, confection des organigrammes et mise au point. Les trois exemples traités dans ce livre sont écrits en Basic standard et le lecteur pourra aisément adapter les programmes à son ordinateur.

216 pages - 105,00 FF

La programmation des jeux d'aventure

par *Gérald Anfossi*

Le jeu d'aventure, en plein essor grâce aux ordinateurs, est un divertissement dans lequel le lecteur est le héros de l'aventure.

L'auteur se propose dans une première partie d'expliquer comment on joue à ce genre de jeu, et quels en sont les différents types ; et, dans une seconde partie, d'aborder la programmation en Basic de ces aventures, permettant ainsi au lecteur connaissant un peu le Basic et ayant de l'imagination d'écrire lui-même ses propres programmes.

En conclusion, le lecteur pourra se distraire avec le programme du jeu "Prisonnier à Lock Largo".

128 pages - 90,00 FF



Techniques de programmation des jeux

par *David Levy*

Tout le monde aime jouer, même si en fonction des goûts de chacun les préférences diffèrent grandement. D'un individu à l'autre on constate que la structure mentale qui permet de briller aux échecs, au bridge, au backgammon ou au poker est aussi particulièrement adaptée à la résolution de mots croisés ou à la programmation des ordinateurs. Dans le même ordre d'idée, la programmation sur ordinateur individuel des jeux intellectuels réserve de grandes joies à cette catégorie de joueurs. C'est à eux que s'adresse cet ouvrage qui aborde la transformation des stratégies et des tactiques des principaux jeux intellectuels en algorithmes de programmation.

256 pages - 120,00 FF

La programmation des jeux d'Arcades sur Apple II

par *Jean-Luc Fischer*

Cet ouvrage propose au lecteur de créer ses propres applications ludiques et de générer sur l'Apple II des effets spéciaux époustouffants.

Des programmes en Basic et en assembleur permettent de créer des vaisseaux, de déplacer rapidement des objets à l'écran, de simuler des explosions ou des tirs de missiles.

Tous les programmes assembleur utilisent des points d'entrée standards ; ils fonctionnent donc indifféremment sur l'Apple IIe, II+ ou /c.

304 pages - 140,00 FF





Pangraphe :
Dessins en 3 dimensions
 Programmes en Basic pour Apple II
 par Jean-Pierre Petit

Grâce aux programmes en Basic de cet ouvrage, le lecteur apprendra à créer un objet en 3 dimensions, le stocker, le charger, le modifier et enfin le faire évoluer dans l'espace (translation, rotation). L'ouvrage une fois terminé, il pourra se laisser porter par son imagination et créer ses propres programmes graphiques en 3 dimensions sur son Apple II. Attention ! pour rêveur averti en mathématiques et familier de la programmation.

128 pages - 105,00 FF
 DISQUETTE APPLE DISPONIBLE
 CHEZ VIFI

**Modèles
 d'expression graphique**
 par Jean-Pierre Blanger

Cet ouvrage expose un ensemble de techniques visant la mise en œuvre des possibilités graphiques des ordinateurs individuels. Sa démarche progressive permet au débutant comme à l'amateur chevronné d'aborder la résolution de problèmes de plus en plus complexes (tracé d'ellipse, rotation de polygones, hachurage de surface...). Les modèles d'expression graphique proposés sont écrits en Basic Applesoft. Les programmes, abondamment commentés, sont facilement adaptables à d'autres ordinateurs individuels.

232 pages - 140,00 FF
 DISQUETTE APPLE DISPONIBLE
 CHEZ VIFI

**Boîte à outils pour
 le navigateur de plaisance**
 par Lucien Strebler

Des petits programmes tout prêts pour les ordinateurs TI 59, Casio FX 702P et ZX Spectrum, permettront au navigateur de plaisance d'avoir une connaissance précise et permanente de la position du bateau en navigation hauturière ou côtière.

128 pages - 39,00 FF

**Bibliothèque scientifique
 en Pascal**

par Hervé Haut

Les procédures proposées dans cet ouvrage sont conçues pour être implantées dans le System Library du langage. Avec cet ensemble, l'utilisateur disposera d'une bibliothèque enrichie permettant une résolution aisée et performante d'un grand nombre de problèmes mathématiques et statistiques souvent rencontrés dans les programmes scientifiques.

152 pages - 95,00 FF
 DISQUETTE APPLE DISPONIBLE
 CHEZ VIFI

**Méthodes de calcul
 numérique - tome 1**

par Claude Nowakowski

Equations non linéaires, polynômes, calcul matriciel, interpolation, intégration et équations différentielles, pour chaque problème les différentes méthodes de calcul numérique sont étudiées. Ces algorithmes sont illustrés par un organigramme, un programme en Basic et en Pascal et un exemple d'exécution.

144 pages - 95,00 FF

**Méthodes de calcul
 numérique - tome 2**

par Claude Nowakowski

Ce guide constitue la suite logique du tome 1 : d'une part il donne, pour des problèmes déjà traités dans l'ouvrage précédent, des algorithmes plus élaborés ou plus subtils (interpolation, calcul matriciel, équations différentielles) et d'autre part, aborde de nouveaux thèmes : approximation des fonctions, problèmes aux limites, équations aux dérivées partielles. Chaque algorithme est programmé en Basic et en Pascal, avec un exemple d'exécution.

184 pages - 120,00 FF
 DISQUETTE APPLE DISPONIBLE
 CHEZ VIFI

**Mathématiques
 et statistiques**
 par Hervé Haut

Cet ouvrage est un recueil de 16 logiciels de base (niveau supérieur) tant en mathématiques qu'en statistiques. Chaque problème traité comporte une introduction numérique, un exposé de la technique de programmation utilisée et un programme complet en Basic suivi d'un exemple d'utilisation.

272 pages - 105,00 FF
 DISQUETTE APPLE DISPONIBLE
 CHEZ VIFI

**Mathématiques
 et graphismes**

par Gérard Grandpierre
 et Richard Cotte

264 pages - 130,00 FF
 Voir page 19



Cleps pour Multiplan par Jean-Louis Marx et Alain Thibault

Cet ouvrage sur Multiplan, outil de calcul puissant permettant de créer des tableaux sur ordinateur, se divise en trois parties : la première traite des commandes, la seconde des fonctions, et la troisième des trucs et astuces pour utiliser au maximum les capacités de Multiplan. Les commandes sont présentées par ordre alphabétique, les fonctions par type (mathématiques, statistiques, financières...), ce qui rend l'ouvrage très facile à manipuler. Le lecteur aura ainsi à portée de la main toutes les informations nécessaires pour utiliser tout ordinateur fonctionnant avec Multiplan.
128 pages - 105,00 FF

Cleps pour Visicalc par Jean-Louis Marx et Alain Thibault

Cet ouvrage de référence, très pratique à consulter, permet d'avoir à la portée de la main toutes les informations nécessaires pour utiliser tout ordinateur fonctionnant sous Visicalc, logiciel permettant de présenter des données chiffrées sous forme de tableaux. Il comprend la liste des commandes, la liste des fonctions et des astuces d'utilisation.
104 pages - 105,00 FF

Cleps pour Lotus 1.2.3.

par Jean-Louis Marx
et Alain Thibault

Si vous utilisez le logiciel 1.2.3., vous aurez très souvent besoin d'avoir sous la main certaines informations techniques fondamentales telles que : la liste des commandes de Lotus 1.2.3., la liste de ses fonctions, les utilitaires... Vous les retrouverez dans ce Mémento ainsi qu'un recueil de 25 "trucs" utiles.
Additif pour version 2 disponible.
184 pages - 130,00 FF

Le livre de Lotus 1.2.3. version 2

par Jean-Pierre Richard

Lotus 1.2.3. est un logiciel professionnel qui a 3 fonctions : tableur, générateur de courbes et base de données.

Cet ouvrage commence par décrire l'installation de Lotus qui, pour être réussie, doit comprendre une gestion rigoureuse des disquettes. L'auteur poursuit avec une découverte progressive des commandes de Lotus. En fin d'ouvrage un recueil de fiches pratiques rappelle les étapes à suivre pour utiliser Lotus 1.2.3.
320 pages - 150,00 FF

Le livre de Framework

par René Cohen

"Le livre de Framework" est un livre de référence pour tous ceux qui utilisent ce logiciel dans le cadre de leur profession. Il permet une prise en main rapide et précise des sept fonctions intégrées de ce logiciel professionnel : le tableur, le gestionnaire de fichiers, le générateur de graphiques, l'accès DOS, le logiciel de communication, et Fred, le langage évolué. Il indique également la manière de relier le PC au monde extérieur (banque de données, télex...), et comment créer ses propres fonctions financières, scientifiques ou autres.

(Framework fonctionne sur IBM/PC avec une mémoire minimale de 256K).

176 pages - 150,00 FF



Cleps pour Textor par Claire Desaint

"Cleps pour Textor" est un mémento qui s'ouvre à la bonne page pour vous guider pas à pas dans la pratique du célèbre traitement de texte français. Les principes compris, l'ouvrage compris développe une suite de procédures résolvant progressivement les problèmes complexes qui se posent à l'improviste. Cet ouvrage fait la synthèse des possibilités de Textor. Vous y apprendrez comment insérer un document MS/DOS dans Textor, comment utiliser des tableaux Multiplan ou des textes Open Access dans vos lettres, ou encore comment reprendre des fichiers de variables créés par dBase II ou dBase III... et bien d'autres informations pratiques !

236 pages - 185,00 FF



dBase III en douze commandes

par Alan Freedman

"dBase III en douze commandes" est un véritable livre d'initiation, pratique et précis, permettant à tout utilisateur d'aborder dBase en douceur.

Après avoir fait connaissance avec le logiciel d'Ashton Tate, vous apprendrez à créer votre propre base de données et à travailler avec elle à l'aide des douze commandes principales.

84 pages - 95,00 FF

Plus loin avec dBase III

par Alan Freedman

Suite logique de "dBase III en douze commandes", cet ouvrage aborde en effet des commandes plus complexes telles que Find et Join. Il permet de garder plusieurs fichiers ouverts simultanément, d'exécuter en différé toute une série de commandes, etc. Enfin, il établit les différences existant entre dBase II et dBase III.

84 Pages - 95,00 FF

Le langage de recherche de dBase III

par Alan Freedman

Le langage de recherche de dBase III est l'un des principaux atouts de dBase III. Il permet d'interroger une base de données sans qu'il soit besoin au préalable de déterminer toutes les interrogations envisageables. Ce "micro guide" en étudie la syntaxe, la grammaire et les règles afin de permettre à l'utilisateur d'accéder à l'information. L'apprentissage des commandes est réduit au strict minimum. Seules sont abordées les commandes display for, locate for, copy for, count for et sum for.

84 pages - 95,00 FF

Clefs pour dBase II et III

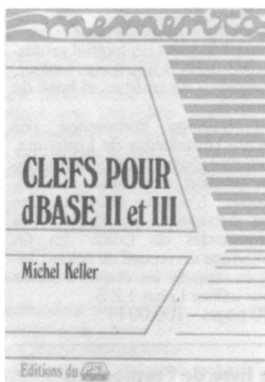
par Michel Keller

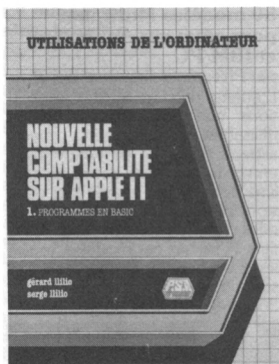
- La liste exhaustive des commandes et fonctions de dBase, groupées par thème et replacées dans leur contexte par un exemple d'application.

- Des trucs et des astuces : programmes de tri, de traitement d'erreur, d'édition de rapport, etc., comment communiquer avec des fichiers provenant d'autres logiciels, etc.

- Des commandes de dBase inédites par rapport à la documentation.

464 pages - 285,00 FF





Nouvelle comptabilité sur Apple II - tome 1

par Serge et Gérard Lillio

Un ensemble complet de programmes de comptabilité adapté au Nouveau Plan Comptable. Pour petites entreprises, professions libérales, artisans, commerçants. Avec édition des livre-journal, grand livre, balance, bilan... Avec édition d'une classe, d'une section ou d'un compte selon une tranche d'année, permettant de faire livres de banque, TVA, recettes... Programme spécial de personnalisation du Nouveau Plan Comptable : comptes à 6 chiffres, 400 lignes par plan et programme de détection des erreurs de frappe. 192 pages - 130,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

Nouvelle comptabilité sur Apple II - tome 2

par Serge et Gérard Lillio

Complément indispensable du tome 1, ce livre comprend la visualisation graphique des recettes et des dépenses, le calcul des ratios, des tableaux d'amortissements, le calcul d'impôts, des programmes de comptabilité adaptés pour les utilisateurs de disques 8 pouces, disques durs ou d'une seule unité 5 pouces 1/4 et des conseils aux non-Apple-istes. 144 pages - 120,00 FF

DISQUETTE DISPONIBLE CHEZ VIFI

A PARAÎTRE

- Introduction à l'analyse financière sur Lotus 1.2.3.

par Eric Baumarti

- Introduction à l'informatique de gestion par le Turbo Pascal

par Xavier Comtesse

et Augusto Cosatti

- Comptabilité sur IBM/PC

par Serge et Gérard Lillio



Introduction à l'analyse financière sur Multiplan/PC

par Eric Baumarti

Voici un outil d'analyse précieux permettant d'établir un diagnostic financier pour prendre des décisions d'investissement et de financement à court et à moyen terme.

Six modèles sont présentés, comprenant notamment l'analyse de bilan, l'analyse du compte de résultat et les ratios de synthèse.

Le gestionnaire débutant trouvera, pour chaque tableau, une initiation à la méthode financière employée.

Tous les modèles fonctionnent sur IBM/PC et compatibles. Ils sont facilement adaptables au contexte personnel de chaque utilisateur et ne nécessitent pas une connaissance approfondie de Multiplan. 110,00 FF

Outils financiers et comptables pour l'entreprise

par Bernard Sulmon

Cet ouvrage présente des techniques facilement utilisables et absolument indispensables pour la gestion des entreprises d'aujourd'hui. Il propose des programmes, écrits en langage Basic, de comptabilité analytique et de finances, accompagnés de commentaires et d'exemples d'utilisation. Sont abordés dans ce livre : l'amortissement de biens et d'emprunts, l'analyse des coûts marginaux, le calcul des seuils de rentabilité, le direct costing, le calcul des ratios et du fonds de roulement minimum, la rentabilité des investissements et la gestion des stocks. 156 pages - 120,00 FF

DISQUETTE APPLE DISPONIBLE CHEZ VIFI

Exploitation d'enquêtes sur Apple II et IBM/PC

par Jean-François Grimmer

Cet ouvrage s'adresse à tous ceux qui, dans leur profession, ont besoin de traitements informatiques des enquêtes par questionnaire.

Les programmes proposés permettent d'exploiter, sans connaissances informatiques préalables, des fichiers de données numériques sur Apple II et IBM/PC et compatibles.

La première partie du livre est consacrée au traitement d'enquêtes, la seconde, à l'analyse des données.

L'ensemble des programmes Basic forme un tout, allant de la saisie des données à l'analyse factorielle et à la typologie, en passant par les tris à plat et les histogrammes.

176 pages - 120,00 FF

Tests statistiques usuels

par Gilles Robert

Cet ouvrage est un recueil de programmes statistiques, qui couvrent la plupart des besoins usuels. Y sont traités : le test du CHI 2, la comparaison de deux moyennes par le test de Student, la comparaison de plusieurs moyennes par l'analyse de la variance et le calcul du coefficient de corrélation, les tests non paramétriques correspondants (test U de Mann et Whitney, test T de Wilcoxon...). Chaque programme est accompagné de commentaires qui permettront à chacun de le modifier en fonction de ses besoins. 120 pages - 105,00 FF

DISQUETTE APPLE DISPONIBLE

CHEZ VIFI

Boîte à outils

Micro Stats

30 procédures usuelles de

traitement statistique

par Bernard Harnegies

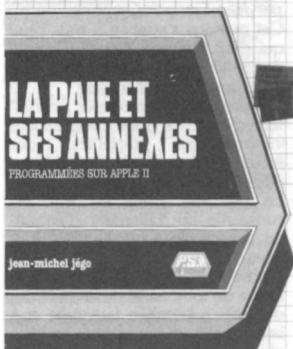
et Albert Landercy

Ce livre, destiné à tous les possesseurs de micro-ordinateurs suffisamment informés en statistique, porte sur le traitement numérique des distributions de données. Il doit permettre au lecteur d'exploiter les principales possibilités de la statistique descriptive univariée, du calcul des probabilités, des distributions bivariées, des tests de chi carré et du t de Student.

128 pages - 39,00 FF



UTILISATIONS DE L'ORDINATEUR



La paie et ses annexes

par Jean-Michel Jégo

Excellent outil de travail pour une petite entreprise, cet ouvrage aborde la programmation des problèmes de la paie et des charges salariales. Sont notamment traités : les fichiers de personnel, les calculs des cotisations permettant d'élaborer tout d'abord un bulletin de salaire tout simple, puis tenant compte des congés payés, enfin la tenue d'un cahier des charges salariales.

136 pages - 120,00 FF

DISQUETTE APPLE DISPONIBLE
CHEZ VIFI

La facturation

et ses annexes tome 1

par René Belle

Destiné aux petites entreprises, cet ouvrage traite de la conception et de la réalisation d'un ensemble complet de facturation, programmé en Basic Applesoft sur ordinateur individuel. Articulés sur trois fichiers (articles, clients, commandes), les programmes permettent de facturer chaque article, d'émettre les documents de facturation et de garder trace de l'ensemble des opérations effectuées. Le lecteur peut également modifier et personnaliser ses programmes.

264 pages - 160,00 FF

DISQUETTE APPLE DISPONIBLE
CHEZ VIFI

UTILISATIONS DE L'ORDINATEUR



Les finances familiales

par Jean-Claude Barbance

Cet ouvrage qui présente des aides à la gestion financière d'une famille, s'articule selon deux axes principaux : la trésorerie et la comptabilité avec la tenue d'un ou plusieurs comptes et les problèmes divers liés aux emprunts et aux taux d'intérêts. Les sujets traités sont expliqués à l'aide d'organigrammes et de programmes réels écrits en Basic.

96 pages - 105,00 FF

Modèles pratiques

de décision - tome 1

par Jean-Pierre Blanger

Cet ouvrage vise l'automatisation du processus de la prise de décision. Les différentes techniques exposées sont complétées d'un exemple et d'un programme en Basic qui doivent permettre au lecteur une rapide maîtrise des modèles présentés et leur intégration à de nombreuses applications (simulation, gestion, organisation, intelligence artificielle...).

144 pages - 95,00 FF

DISQUETTE APPLE DISPONIBLE
CHEZ VIFI

Modèles pratiques

de décision - tome 2

par Jean-Pierre Blanger

Ce tome 2 de Modèles Pratiques de Décision offre un nouvel éventail de techniques visant l'automatisation du processus de la prise de décision. Chacun des 20 modèles présentés donne lieu à un bref exposé, un exemple et un programme en Basic standard.

176 pages - 95,00 FF

DISQUETTE APPLE DISPONIBLE
CHEZ VIFI

50 modèles Multiplan pour gérer sur Apple II et IBM/PC

par Philippe et Fabienne Gysel

L'auteur propose ici des applications concrètes, immédiatement utilisables, intéressant divers aspects de la vie de l'entreprise : enregistrement des données, analyse de données et aide à la décision, prévision et gestion de données chiffrées, édition d'états répétitifs. A travers ces modèles, toutes les ressources du logiciel Multiplan sont utilisées au maximum.

200 pages - 130,00 FF



Boîte à outils

pour Micro Manager

par Gaston Miclot

L'objectif de cet ouvrage est de donner au lecteur des petits programmes lui permettant de résoudre le problème de l'équilibre financier dans une petite entreprise. Avec ces outils, le lecteur pourra créer un plan d'investissements, vérifier la productivité des postes de travail, la rentabilité des stocks ou de la publicité, mettre sur pied un budget de trésorerie et un plan de financement des investissements, et bien d'autres choses encore. Les programmes sont écrits pour les ordinateurs Sinclair mais sont aisément transposables sur d'autres matériels.

128 pages - 39,00 FF

Le MS-DOS simplement

par Carl Townsend

Le système MS-DOS est devenu très rapidement la référence pour les utilisateurs de l'ordinateur IBM-PC et ses compatibles. Cet ouvrage propose au lecteur une introduction au système MS-DOS, ainsi qu'une information pratique et évolutive de ses possibilités. Après une présentation du système et de ses composants, le lecteur apprend pas à pas à démarrer son système, à utiliser les fichiers, les utilitaires, le traitement de texte, à sauvegarder, modifier les fichiers, etc.

Un chapitre est consacré à l'édition et au formatage des textes, et est suivi d'une réflexion sur les langages de haut niveau. En appendice, plusieurs tableaux des commandes, messages d'erreur, un glossaire et d'autres informations utiles viennent compléter l'ouvrage.

180 pages - 120,00 FF

CP/M pas à pas

par Alain Pinaud

"CP/M pas à pas" s'adresse aux possesseurs d'ordinateur individuel munis de CP/M, désireux d'apprendre à utiliser ce système d'exploitation de disquette.

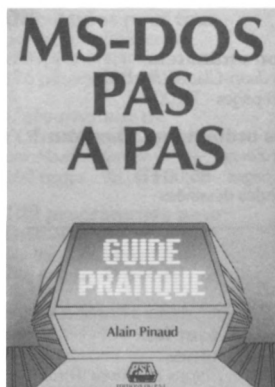
128 pages - 85,00 FF

MS-DOS mot par mot

par Yvon Dargery

Un "mémento" vraiment pratique qui répondra à tout moment et instantanément à l'utilisateur qui cherche à se servir de l'éditeur, à copier, à protéger ou à lister un fichier, à enchaîner plusieurs commandes MS-DOS, à formater ou à dupliquer un disque... Bref, un livre qui renferme TOUTES les informations nécessaires pour utiliser son ordinateur fonctionnant sous MS-DOS. Classé par ordre alphabétique, chaque mot MS-DOS est illustré d'un exemple concis, ce qui rend l'ouvrage accessible à tous.

112 pages - 125,00 FF



MS-DOS pas à pas

par Alain Pinaud

Le but de cet ouvrage est de faire découvrir au lecteur les commandes du système d'exploitation MS-DOS en les pratiquant. S'appuyant sur une méthode pédagogique pratique, il aborde les différentes commandes par niveaux de compréhension.

Après la définition du système d'exploitation, sont vus les commandes essentielles, les extensions de la version 2 de MS-DOS (introduite sous le nom de PC-DOS 2) et les logiciels d'accompagnement. Le niveau de connaissances requises est réduit, le lecteur doit cependant être familiarisé avec les principaux termes touchant à l'exploitation de l'ordinateur.

120 pages - 85,00 F

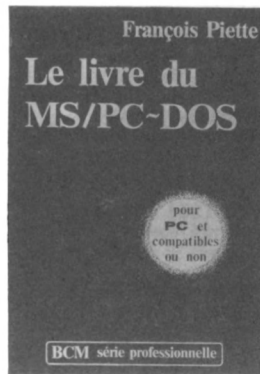
Le livre du MS/PC-DOS

par François Piette

Pour tout connaître sur le fonctionnement interne des ordinateurs IBM/PC et compatibles : les subtilités des graphiques sur écran, l'utilisation du PC en tant que terminal, les extensions du système d'exploitation, la récupération des fichiers effacés par erreur etc. Plus de 20 programmes utilitaires guideront le lecteur dans la configuration de l'imprimante, les télécommunications, les appels à l'assembleur à partir du Basic, la gestion de l'écran, et dans bien d'autres domaines encore.

Avec de nombreux exemples en Basic, Pascal, C et Assembleur.

320 pages - 130,00 FF



A PARAÎTRE

- Le livre de CPM plus sur Amstrad 6128 et 8256

par Yvon Dargery

- Le livre de CPM plus sur Commodore 128

par Yvon Dargery



INITIATION

Le Logotron informatique

par Jean-Pierre Petit
80 pages - 80,00 FF

Minitel Mode d'Emploi

par Dominique Schraen
et Sybille Rochas
150 pages - 120,00 FF

Mon ordinateur

par Jean-Claude Barbance
128 pages - 75,00 FF

Les ordinateurs...bonjour !

par Zevar
48 pages - 85,00 FF
Bandes dessinées

Visa pour l'informatique

par Jean-Michel Jégo
96 pages - 65,00 FF

L'ordinateur apprivoisé

par François Picard
et Danielle Schaw
96 pages - 75,00 FF

MATERIELS

La découverte du Dragon

par Dominique Schraen
et Frédéric Lévy
144 pages - 95,00 FF

La découverte du PB 100

par Pierrick Moigneau
166 pages - 95,00 FF

102 programmes pour Laser 200 et 310

par Jacques Deconchat
248 pages - 120,00 FF

Le PC 1251 à l'écran

par Pierrick Moigneau
144 pages - 95,00 FF

Clefs pour TRS-80 T1

par Rémy Pineau
192 pages - 130,00 FF

La découverte du FX 702 P

par Jean-Pierre Richard
216 pages - 105,00 FF

Dragon tout feu tout flammes

par John Phipps et Trevor Toms
128 pages - 85,00 FF

Boîte à Outils pour PB 100

par Jean-Pierre Lhoir
128 pages - 39,00 FF

102 programmes pour Electron

par Jacques Deconchat
248 pages - 120,00 FF

La découverte du PC 1251

par Jean-Pierre Richard
172 pages - 105,00 FF

Clefs pour TRS-80 T2

par Rémy Pineau
200 pages - 130,00 FF

Boîte à Outils pour FX 702 P

par Jean-Pierre Lhoir
128 pages - 39,00 FF

La découverte du PB 700

par Pierrick Moigneau
208 pages - 105,00 FF

102 programmes pour EXL 100

par Jacques Deconchat
248 pages - 120,00 FF

102 programmes pour Hector en Basic 3X

par Jacques Deconchat
240 pages - 120,00 FF

Boîte à Outils pour PC 1251

par Jean-Pierre Lhoir
128 pages - 39,00 FF

Visicalc sur TRS-80

par Harvé Thiriez
176 pages - 95,00 FF

La découverte de l'Oric

par Daniel-Jean David
176 pages - 95,00 FF

Le cahier du Basic sur Oric

par Jacques Boisgontier
96 pages - 65,00 FF

L'Oric à l'affiche

par Jean-François Sehan
136 pages - 95,00 FF

Boîte à Outils pour Oric T1

par Michel Martin
128 pages - 39,00 FF

Oric-Atmos pour tous

par Jacques Boisgontier
et Sophie Brébion
176 pages - 105,00 FF

L'assembleur de l'Oric-Atmos

par Marcel Henrot
160 pages - 95,00 FF

102 programmes pour Oric-Atmos

par Jacques Deconchat
248 pages - 120,00 FF

Boîte à Outils pour Oric T2

par Michel Martin
128 pages - 39,00 FF

52 programmes

Oric-Atmos pour tous
par Jacques Boisgontier
164 pages - 105,00 FF

Clefs pour Oric-Atmos

par Emmanuel Flesselles
124 pages - 105,00 FF

ATARI

La découverte de l'Atari

par Daniel-Jean David
168 pages - 95,00 FF
Une initiation aux Atari
400, 600 et 800

Assembleur de l'Atari

par Daniel-Jean David
216 pages - 110,00 FF
Le langage machine et l'assembleur

102 programmes pour Atari

par Jacques Deconchat
248 pages - 120,00 FF
Des jeux pour apprendre le Basic de l'Atari

Périphériques de l'Atari

par Daniel-Jean David
136 pages - 85,00 FF
Les périphériques et le fonctionnement des interfaces

101 jeux, trucs, astuces et programmes pour Atari

par Alan North
160 pages - 100,00 FF
Des programmes et des astuces

ALICE

La découverte de l'Alice

par Dominique Schraen,
Maurice Charbit et Frédéric Lévy
128 pages - 85,00 FF
Une initiation pédagogique

Exercices en Basic pour Alice

par Maurice Charbit
152 pages - 95,00 FF
Des exercices et leurs corrigés

102 programmes pour Alice

par Jacques Deconchat
240 pages - 120,00 FF
Des jeux pour apprendre



LES ORDINATEURS... BONJOUR!

par Zevar
48 pages
85,00 FF



Les ordinateurs sont partout et, à travers ce recueil de bandes dessinées déjà parues dans 01 Hebdo pour la plupart, nous les retrouvons pour le plus grand plaisir de tous, dans la vie quotidienne... à la maison, dans le sport et l'industrie, à l'armée, chez les commerçants, dans l'enseignement, la police, la restauration, et les campagnes, la santé, au travail, à l'étranger et... demain ?



A PARAÎTRE CHEZ EDITESTS

Droit informatique à l'usage des non professionnels de l'informatique

par François Sartre

Bibliothèque mathématique en C

par Claude Nowakowski

Architecture de réseaux : le modèle ISO

par Michel Rudnianski

Les systèmes de commande de robots

par Pierre Lopez

Les logiciels intégrateurs sur IBM/PC

par Jean-Pierre Lamoitier

Télécommunications sur IBM/PC

par Pierre Curien et Jean-Michel Ménégaux

Le langage Bal - exemples d'application

par Didier Lévy

LE CONCEPT FORTH

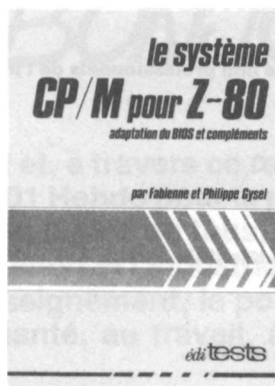
Pascal Courtois/192 pages
langage et système

2^e édition. 120,00 FF

Forth est un des langages du futur. Il est portable sur tous les processeurs et fonctionne sur des microprocesseurs avec quelques K octets de mémoire. Totalement « ouvert », il vous donnera, après le temps (modeste) d'assimilation nécessaire une puissance inégalée. Cet ouvrage décrit les bases des concepts Forth et montre quels types d'évolution et d'utilisation ils permettent.

AU SOMMAIRE

- Forth : langage de programmation
- Implantation de Forth
- Forth multitâche, multi-utilisateur
- Métagénération
- Standard Forth 79
- Exemple de codes de base pour Z-80 et pour 8088-86
- Exemple source d'un assembleur Z-80
- Table des codes ASCII
- Exemple d'implantation d'un assembleur
- Source de programmes Forth



LE SYSTEME CP/M POUR Z-80

Fabienne et Philippe Gysel
192 pages. 110,00 FF

adaptation du BIOS et compléments

Au fil des chapitres, ce livre montre des exemples d'utilisation des nombreuses fonctions du CP/M80 à partir des instructions Z-80. En se servant de ces bases, il donne des exemples concrets de modifications du BIOS qui rendent l'utilisation du CP/M80 plus agréable : édition sur écran (utilisation des curseurs, MBasic, etc.) ; copie du contenu de l'écran sur l'imprimante ; utilisation de disques virtuels ; etc. Les programmes sources assemblés, listés et dûment commentés destinés à optimiser les performances du CP/M80 sont également précisés.

AU SOMMAIRE

- Fonctionnement du CP/M
- Création de nouvelles fonctions dans le CBIOS
- Inclusion de dates dans les fichiers
- Mini-debugger sous CP/M
- Table de conversion 8080 en Z-80.

LE SYSTEME CP/M POUR 8080

Jacques Pinto/192 pages
utilisation et programmation en version 2.2. 120,00 FF

Au fil des chapitres sont décrits la mise en œuvre et l'utilisation du CP/M et de ses utilitaires en insistant sur les points obscurs des notices d'origine ; le format standard des disques ; la génération du CP/M c'est-à-dire les liaisons entre le CP/M et les périphériques ; l'utilisation des interruptions et quelques compléments ainsi que quelques idées originales qu'il est important de connaître.

AU SOMMAIRE

- Présentation du CP/M
- Utilitaires généraux
- Production de programmes
- Fonctions du CP/M
- Organisation des disques
- Génération du CP/M
- Le BIOS
- Interruptions

le système UNIX

utilisation des commandes

par Violaine Prince

édi tests

LE SYSTEME UNIX

Violaine Prince/142 pages
utilisation des commandes
3^e édition. 110,00 FF

Cet ouvrage présente les principales fonctionnalités du système d'exploitation UNIX. Il décrit les commandes de manipulation des fichiers et des processus, soulève les aspects « communications » du système et donne un aperçu des actions de maintenance courantes dans la pratique d'une structure informatique. Destiné à servir d'aide à l'utilisation, ce manuel fournit les fiches techniques de la majorité des commandes usuelles, groupées par thème, ainsi que des exemples de démonstration et des conseils pratiques.

AU SOMMAIRE

- Accès au système par l'utilisateur
- Manipulation des fichiers
- Exécution des processus
- Communications
- Maintenance de l'exploitation et du système
- Outils supplémentaires

LE SYSTEME PASCAL UCSD

Thierry Chamoret/104 pages
1 - organisation générale
2^e édition. 100,00 FF

Complément au manuel de référence du système d'exploitation UCSD, cet ouvrage s'adresse aux personnes qui désirent connaître son organisation et son mode de fonctionnement.

Les différentes parties de ce système sont décrites et commentées à partir de leur déclaration en Pascal. Les méthodes d'accès aux informations sont analysées et discutées puis illustrées par plusieurs programmes.

AU SOMMAIRE

- Mode de mémorisation des variables
- Structure des disques
- Structure des fichiers texte
- Paramètres du système
- Matrices de caractères
- Table des messages erreur du compilateur
- Tables des codes ASCII.

LE SYSTEME PASCAL UCSD

Thierry Chamoret/168 pages
2 - structure interne. 110,00 F

Ce deuxième tome détaille la structure du système UCSD en précisant les différences entre les versions II, III et IV. L'organisation des codes, des segments et des procédures est définie et décrite par la déclaration des nombreuses tables, listes et dictionnaires gérés par le système. La machine P est détaillée avec ses jeux d'instructions, la manière dont elle travaille et son implantation en mémoire. Enfin, la description d'un désassembleur de programmes compilés permet d'illustrer les notions exposées.

le système PASCAL UCSD

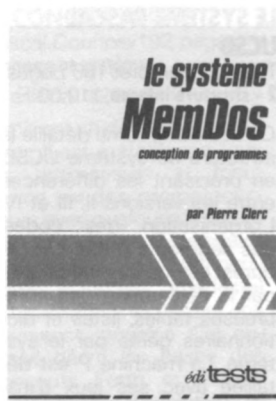
2. structure interne

par Thierry Chamoret

édi tests

AU SOMMAIRE

- La machine P
- Les programmes code
- Les segments, les procédures
- Les instructions du code P
- Désassembleur de code P
- L'alignement en mémoire
- La polarité des octets
- Cartes mémoire
- Limitations du système
- Mnémoniques du code P



LE SYSTEME MEMDOS

Pierre Clerc/104 pages
conception de programmes
100.00 FF

Le système d'exploitation MemDos se superpose au langage Basic habituel des Apple II et III, CMB, ITT 2020, Sil'Z et IBM PC. Ce livre, à vocation pédagogique, permet de connaître MemDos, d'en apprécier les très grandes possibilités, et d'en mesurer les caractéristiques optimales.

AU SOMMAIRE

- Les coulisses de l'exploit le produit les créateurs l'entreprise la famille le futur MemDos ou SGBD
- Organisation générale fonctions essentielles masques fichiers
- Exploitation
- Principaux ordres

SYSTEMES PC-DOS ET MS-DOS VERSION 2, 3 et 3-1

Jean-Pierre Lamoitier, Michel Treillet et Jacques Boyer/240 pages.130.00 FF

introduction et utilisation avancée

Ce livre est divisé en trois parties : une première partie à caractère pédagogique, permet au lecteur de se familiariser rapidement avec PC-DOS/MS-DOS. La seconde partie montre la puissance de ces systèmes grâce à de nombreux exemples concrets de mise en œuvre. Elle permet en outre de comparer ces deux systèmes. La dernière partie traite des langages, logiciels et extensions disponibles avec PC-DOS et MS-DOS.

AU SOMMAIRE

- Présentation de MS-DOS
- Volumes et fichiers
- Utilisation de l'imprimante
- Nouveaux opérateurs et commandes avancées
- Procédures
- Adaptation de MS-DOS à vos besoins
- Langages et logiciels disponibles sous MS-DOS ou PC-DOS
- Les extensions

LE SYSTEME PROLOGUE

par Pierre Giraud

(version 2.2)

214 pages - 120.00 FF

Cet ouvrage est une présentation détaillée de la dernière version du système d'exploitation Prologue maintenant disponible sur toute une gamme de matériels 8/16 bits allant du Micral au PC d'IBM. Les diverses fonctionnalités de Prologue sont ici analysées : le système de fichiers, les utilitaires, les décors CP/M 86 et MS-DOS qui permettent d'utiliser sous Prologue les logiciels tournant sous ces deux systèmes d'exploitation, l'organisation du système, les modules d'extension, le graphisme, la programmation système, les télécommunications (une autre caractéristique importante de Prologue). Un chapitre est également consacré au langage BAL, compagnon indispensable de Prologue.

AU SOMMAIRE

- Les volumes et les fichiers
- Le système de fichiers
- Les utilitaires de Prologue
- Les décors
- Le langage BAL
- L'organisation du système
- Modules d'extensions
- Le graphique sous Prologue
- Structure des volumes
- Programmation système
- Télécommunications
- Les codes réponses
- Standard des codes fonctions
- Exemples de programmes BAL
- Jeu de caractères Prologue
- Liste des mots-clés du BAL

**LES LANGAGE
ET SYSTEME LISP**

par Jean-Jacques Girardot
240 pages - 130,00 FF

Ce livre a pour but d'aider le lecteur à devenir un bon programmeur LISP. Les six premiers chapitres constituent un exposé assez complet du langage. Les chapitres suivants, quant à eux, étudient plus spécifiquement le cœur d'un système LISP, les structures de données particulières et donnent des conseils de programmation. Des exercices corrigés illustrent à chaque fois les différents points abordés.

AU SOMMAIRE

- Les premiers programmes
- Un peu de pratique
- Les formes spéciales
- Toujours plus loin avec LISP
- Les communications avec l'extérieur
- LISP : deux ou trois choses que je sais de lui
- Les fonctions de modification physique
- Structures de données primitives de LISP
- LISP et la programmation
- Les grands systèmes LISP
- Une application complète : la compilation de LISP

LE LANGAGE MODULA 2

par Francis Verscheure
104 pages - 100,00 FF

MODULA 2 est un langage structuré de haut niveau basé sur la notion de module. Après avoir présenté les différents types de variables existants, l'auteur aborde la structure des programmes et le jeu d'instructions du langage. L'accent est ensuite mis sur la notion de modularité, sur les problèmes de concurrence et les primitives de bas niveau. Pour la pleine compréhension de cet ouvrage, il est souhaitable de connaître déjà un langage de programmation, le Pascal de préférence.

LE LANGAGE COBOL

par Daniel-Jean David
et Daniel Trécourt
246 pages - 150,00 FF

Après un aperçu général du langage Cobol Microsoft et de sa mise en œuvre sur micro ordinateurs, ce livre décrit successivement les différents types d'instructions et de fichiers. Les exemples et exercices corrigés ont été traités sur IBM/PC et compatibles.

LE LANGAGE ADA

Daniel-Jean David/152 pages
100.00 FF

Langage moderne, ADA, créé par une équipe française, est promis à une grande diffusion sur toutes machines. Le présent ouvrage vous permettra de prendre connaissance des caractéristiques de ADA et de le situer vis-à-vis des autres langages, notamment par rapport à Pascal avec lequel il a à peu près les mêmes constructions de programmation structurée.

AU SOMMAIRE

- Instructions exécutables et structures
- Types de données
- Sous-programmes et packages - modularité - compilation séparée - génériques
- Environnement standard et entrées-sorties
- Parallélisme et tâches
- Exceptions et traitements d'erreurs
- Pragmas et spécifications de représentation
- Mots-clés réservés
- Caractères spéciaux et combinaisons ayant un sens en ADA
- Les caractères ADA

LE LANGAGE APL

Daniel-Jean David/128 pages
100.00 FF

Ce livre donne une information complète sur la programmation en langage APL, un des plus séduisants parmi les langages de programmation. La puissance du langage est mise en évidence progressivement et de nombreux exemples appartenant à divers domaines d'application sont traités.

AU SOMMAIRE

- Expressions arithmétiques scalaires
- Les fonctions
- Vecteurs, tableaux, matrices
- Commandes et fonctions-système
- Exemples d'application
- Opérateurs APL
- Commandes et fonctions système
- Opérateurs I (I-BEAM) et variables système

LE LANGAGE C

Jean-Louis Fourtanier et Violaine Prince/112 pages
100.00 FF

Très en vogue, le langage C n'en est pas moins un langage relativement ardu. Destiné au lecteur « averti » en informatique, cet ouvrage présente progressivement tous les aspects du langage C (variables, pointeurs, fonctions...). De nombreux exemples pratiques viennent compléter cette initiation.

AU SOMMAIRE

- Données de base
- Gestion du déroulement des programmes
- Fonctions ; variables
- Pointeurs ; structures
- Unions
- Pré-processeur de C
- Bibliothèque standard
- Créez et utilisez une bibliothèque
- Tableau des opérateurs
- Liste des mots réservés
- Liste des constantes caractères « non graphiques »

LE LANGAGE D-PROLOG

par Philippe Donz et Rosalie Hurtado

Initiation au langage de la 5^e génération

222 pages - 120.00 FF
Enfin un livre d'initiation à PROLOG !

Ce langage ne cesse d'étonner par ses capacités de traitement intelligent de la connaissance et avec lui, c'est une nouvelle ère de l'informatique qui naît, tant dans la façon de programmer qui est tout à fait originale par rapport à tous les langages existants, que par ses domaines d'applications qui sont très variés. PROLOG est maintenant devenu un outil informatique d'une grande puissance et aujourd'hui à la portée du plus grand nombre. L'objet de ce livre est donc d'initier ceux qui ont compris l'enjeu de PROLOG à cette nouvelle forme de programmation.

AU SOMMAIRE

- Premiers contacts
- Enrichissons notre dialogue en PROLOG
- Travaillez devant votre micro-ordinateur
- Description syntaxique du langage PROLOG
- Mécanismes de base de la résolution
- Résolution en PROLOG
- Repérons les primitives essentielles
- Exemples d'application
- Contenu technique de D-PROLOG
- Atouts de PROLOG

LE LANGAGE PASCAL ISO

par Thierry Chamoret
224 pages - 130,00 FF
Cet ouvrage constitue une découverte progressive et structurée du langage PASCAL, tel qu'il est défini par la norme ISO 7185. Il présente les extensions apportées par la norme (en particulier en ce qui concerne les tableaux ajustables et le passage des paramètres de type fonction ou procédure), indique les différences par rapport au standard établi par Niklaus Wirth et précise les particularités de certaines implantations. Pour aborder cet ouvrage, il est préférable, mais non indispensable, de connaître déjà un autre langage de programmation.

AU SOMMAIRE

- Présentation générale
- Types de données standard
- Éléments de programmation
- Structures de contrôle
- Autres types de données
- Procédures et fonctions
- Fichiers
- Variables dynamiques

LE LANGAGE FORTRAN

Daniel-Jean David/136 pages
90,00 FF

Ce livre est destiné à l'apprentissage complet et structuré de la programmation en Fortran IV et Fortran Microsoft (tel qu'on le trouve par exemple sur l'IBM PC). Il comporte plus de quarante exercices résolus. En outre, il fait le point sur l'intérêt du Fortran et sur son avenir sur les petits systèmes face aux autres langages. Il comprend une étude critique de la nouvelle norme Fortran 77.

AU SOMMAIRE

- Vue générale et éléments du langage
- Instructions arithmétiques
- Entrées-sorties
- Sous-programmes
- Déclarations
- La mise au point des programmes
- Fortran et la programmation structurée

LE LANGAGE B.A.L.

par Didier Lévy
126 pages - 100,00 FF

Ce livre constitue une première approche du langage B.A.L. (Business Application Language) créé pour pouvoir développer simplement des applications de gestion performantes dans le cadre du système d'exploitation PROLOGUE.

Il s'agit avant tout d'un ouvrage pratique illustré d'exemples qui ne prétend pas recenser de manière exhaustive les instructions du B.A.L. mais qui a pour vocation de fournir les outils de base au programmeur. Sont successivement traités : la constitution d'un programme B.A.L., la déclaration des variables, la gestion des fichiers séquentiels et séquentiels-indexés, la programmation en multiposte et le traitement multicritère. Les codes d'erreur du B.A.L. ainsi qu'une liste des instructions sont donnés en annexe.

AU SOMMAIRE

- Premier pas
- Déclaration des variables
- Gestion de fichiers
- Programmation en multiposte
- Traitement multicritère
- Les codes d'erreur
- Les instructions du B.A.L.

AU CŒUR DE L'IBM/PC

Logique et fonctionnement
interne.

200 pages - 120,00 FF

Ce livre apporte des réponses à bon nombre de questions techniques que peuvent se poser les utilisateurs de l'ordinateur personnel IBM. Il aborde en particulier l'organisation et la gestion de la mémoire, les bases fondamentales du DOS, l'organisation et le contrôle des disquettes, l'utilisation du clavier, etc.

AU SOMMAIRE

- Introduction à l'IBM/PC
- Les principes de fonctionnement
- Introduction au système d'exploitation
- L'unité de disque
- Les adaptateurs vidéo
- Le clavier
- Concepts particuliers
- Autres adaptateurs

PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR DU 68000 et des circuits d'Interface

par Franck Brown
184 pages - 120,00 FF

A travers cet ouvrage, l'auteur invite à découvrir le microprocesseur 68000 en privilégiant les applications pratiques, voire quotidiennes. Moniteur, assembleur, interruptions, programmation des circuits standard (temporisateur, interfaces série et parallèle) sont les chapitres-étapes par lesquels l'amateur est convié à parfaire ses connaissances.

De nombreux programmes commentés fournissent les exemples qui sont nécessaires à tout apprentissage.

AU SOMMAIRE

- Description du 68000
- Le moniteur et ses commandes
- L'assembleur-éditeur
- Généralités sur l'adressage
- Le jeu d'instructions
- Les exceptions
- Les interruptions
- Le PIA
- Le PTM
- L'ACIA
- Les piles
- Autres fonctionnalités
- Programmation des Eprom

VM ET LE PC XT/370

par Marc Esinger
110 pages - 100,00 FF

Cet ouvrage est composé de quatre parties traitant respectivement du système d'exploitation VM/SP, du matériel du PC XT/370, du système VM/PC destiné à cet ordinateur et de questions comme pour qui, pourquoi VM ? Il est destiné d'une part aux

lecteurs désirant acquérir une bonne compréhension de VM, indépendamment du matériel sur lequel il peut tourner, et d'autre part, à ceux qui souhaitent s'informer sur la version VM/PC destinée à l'ordinateur personnel PC XT/370.

ASSEMBLEUR 8088 ET BIOS IBM/PC

par Bruno Le Maire
et Gilles Mauffrey
320 pages - 175,00 FF

Après description de l'assembleur 8088 (instructions, utilisation d'un macro assembleur, et utilisation externe de programmes assembleur), ce livre étudie le BIOS de l'IBM/PC (interruptions clavier, vidéo, disques, etc).

AU SOMMAIRE

- Pourquoi l'assembleur
- L'assembleur du 8088
- L'utilisation d'un macro assembleur
- Assemblage et structure de fichiers
- Utilisation externe de programmes assembleur
- Le BIOS de l'IBM/PC - description générale
- Interruption clavier et interruption vidéo
- Les interruptions de commande des disquettes et disques durs

LES RESEAUX LOCAUX D'ENTREPRISES

Frédéric Hoste/220 pages
marchés et technologies
2^e édition | 120,00 FF

Ce livre analyse les solutions du marché, présente et explique les techniques utilisées, décrit les choix technologiques dans leur état actuel et futur, développe l'état de la normalisation et aide aux choix en fonction des besoins de l'environnement et des applications. Enfin, ce livre ne s'adresse pas qu'aux spécialistes des réseaux, mais à tous les lecteurs qui s'intéressent à l'interconnexion des ressources informatiques et bureautiques.

AU SOMMAIRE

- Topologie des réseaux locaux
- Etat de la normalisation
- L'alternative aux réseaux : les PABX
- Concepts d'architecture dans les réseaux
- Méthode d'accès CSMA
- La méthode du jeton
- Accès par multiplexage temporel et fréquentiel
- Le réseau Wangnet
- Le réseau Ethernet
- Perspective du réseau local IBM
- Le système IBM de câblage des bureaux
- Réseau interne large bande à base de fibre optique
- Le CBX de Rolm

LES TECHNIQUES DE LA TELEMATIQUE

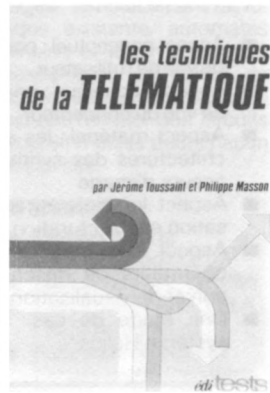
Jérôme Toussaint et
Philippe Masson
120 pages - 100,00 FF

Le but de cet ouvrage est de présenter l'ensemble des techniques regroupées sous

le terme général de télématique. Il ne s'adresse donc pas aux seuls spécialistes des télécommunications ou de l'informatique, mais à tous ceux qui veulent s'informer des évolutions à venir. Parmi les sujets traités, on trouvera entre autres le terminal Minitel et ses applications, la numérisation du téléphone et des réseaux publics de télécommunications, etc.

AU SOMMAIRE

- Définition de la télématique
- Enjeux économiques et sociaux
- Le terminal Minitel
- Le traitement de textes
- Les micro-ordinateurs
- L'autocommutateur téléphonique
- Les réseaux locaux d'entreprise
- La télécopie, le télex
- La transmission de données
- La téléconférence



MICRO-ORDINATEUR ET TELECOMMUNICATIONS

Applications sous PROLOGUE
par Pierre Curien,
Michel Gasnier
et Jean-Michel Ménégau
192 pages - 120,00 FF

Cet ouvrage présente dans un premier temps les techniques de base de la transmission et les principes généraux des procédures, puis s'attache aux divers types de procédures.

Un exemple d'application sous PROLOGUE est donné pour chaque type de procédure. L'ouvrage aborde ensuite les différents médias de communication (lignes spécialisées, réseau téléphonique commuté, réseau TRANSPAC, Téletel, etc.) puis l'intégration d'un micro-ordinateur dans un environnement communicant.

Les codes, normes et modems utilisés en télécommunications sont présentés en annexe.

LA COMMUNICATION D'ENTREPRISE

par Jérôme Toussaint
et Philippe Masson
184 pages - 120,00 FF

Télécommunications et transmission de données occupent une place prépondérante dans la vie des entreprises. Le développement de nouveaux réseaux et services par les PTT devraient encore ouvrir de nouveaux horizons à ces dernières. Ce livre, après présentation de l'état de la normalisation (modèle ISO), décrit tous les services actuellement disponibles pour communiquer (Réseau Téléphonique Commuté, réseau à commutation de paquets, réseaux locaux, transmission de données), leur numérisation progressive et enfin leur intégration à terme dans un réseau unique, le fameux RNIS ou Réseau Numérique à Intégration de Services.

Dialogue Homme-Machine



SYNTHESE, RECONNAISSANCE DE LA PAROLE

Marc Ferretti et François Chare/286 pages 145,00 FF

Qu'est-ce que la parole naturelle ? Comment l'imite-t-on dans les synthétiseurs ? Comment reconnaît-on la voix de son maître ?

Ces questions trouvent une réponse dans ce livre. Vous en saurez même plus puisqu'on vous dit qui fait quoi en la matière : tous les circuits de parole du marché, les puces parlantes, les cartes de reconnaissance de la parole...

AU SOMMAIRE

- Comment en est-on arrivé là ?
- A quoi ça sert ?
- Comment ça marche ?
- Les circuits de parole du marché

LA SYNTHÈSE D'IMAGE

Francis Martinez/200 pages
concepts, matériels, logiciels
120,00 FF

Ce livre solutionne les problèmes rencontrés par les personnes qui utilisent un ordinateur pour produire des images, mais il s'adresse également aux concepteurs de systèmes matériels et logiciels de synthèse d'image pour lesquels le choix des techniques de construction se pose dans les mêmes termes.

Une étude critique présente les principales architectures retenues dans les synthétiseurs d'aujourd'hui et celles pressenties pour demain, les structures et les organisations des logiciels à vocation graphique ainsi que les techniques et algorithmes élémentaires indispensables à la synthèse d'image.

AU SOMMAIRE

- Aspect conceptuel : point de vue de l'utilisateur
- Aspect technique : point de vue du concepteur
- Aspect matériel : les architectures des synthétiseurs d'image
- Aspect logiciel : organisation et structuration
- Aspect fonctionnel : les opérateurs de description et de visualisation
- Une étude de cas : le système Hélios

Informatique

OPERATIONS ARITHMETIQUES DANS LES ORDINATEURS

Ioan Dancéa/176 pages
120,00 FF

Les concepteurs d'ordinateurs ont besoin de matériels de plus en plus rapides pour effectuer les quatre opérations arithmétiques (addition, soustraction, multiplication et division) et augmenter les performances de leurs systèmes.

Cet ouvrage leur donne les différentes méthodes possibles, accompagnées de réalisations matérielles et illustrées de nombreux exemples. Sont par exemple abordés les différents schémas d'additionneurs et de soustracteurs, l'addition et la soustraction des nombres binaires signés. Ils permettront au lecteur d'approfondir ses connaissances des mécanismes de fonctionnement d'un ordinateur.

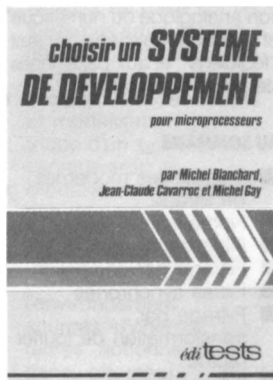
AU SOMMAIRE

- L'addition et la soustraction des nombres binaires signés
- La multiplication binaire
- La division binaire
- Arithmétique des nombres flottants
- Arithmétique des nombres décimaux

CHOISIR UN SYSTÈME DE DÉVELOPPEMENT POUR MICROPROCESSEURS

Michel Blanchard, Jean-Claude Cavarroc et Michel Gay/80 pages. 80,00 FF

Choisir un système de développement n'est pas une chose facile tant les points à considérer sont complexes et imbriqués. Conçu comme un guide et un outil de travail, ce livre s'adresse spécialement à l'utilisateur potentiel. Après un rappel du rôle, des fonctions et de la constitution d'un système de développement, sont rassemblés et commentés l'ensemble des éléments à prendre en compte.



AU SOMMAIRE

- Définition d'un système de développement
- Éléments de choix
- Aide à la décision

les CIRCUITS PROGRAMMABLES

par Jean-Michel Bernard et Henri Breteuil



LES CIRCUITS PROGRAMMABLES

Jean-Michel Bernard et Henri Breteuil/192 pages
120,00 FF

Le lecteur trouvera dans ce livre une description des principaux circuits programmables existant sur le marché. Les domaines d'application typiques de ceux-ci sont dégagés : remplacement de logique existante, automates simples et automates complexes avec contrainte de temps réel. Des exemples illustrent l'emploi des circuits programmables pour chacun de ces cas.

AU SOMMAIRE

- Composants et structures logiques
- Les circuits PAL de MMI
- Les circuits FPGA, FPLA, FPLS de Signetics
- Fonctions de base et circuits programmables
- Remplacement de logique existante
- Conception d'un arbitre avec des circuits programmables
- Machine à séquenceur
- Conception d'une machine complexe avec des circuits programmables

LES SYSTEMES A MICROPROCESSEURS

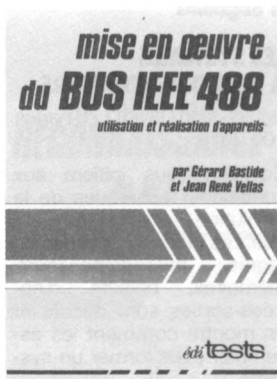
Daniel-Jean David/128 pages
100,00 FF

Ce livre vous initiera aux conditions techniques de la révolution micro-informatique. Les différents circuits intégrés : microprocesseurs, mémoires, boîtiers d'entrées-sorties sont décrits et on montre comment les assembler pour former un système.

Les phases du traitement d'une application et du développement d'un système à microprocesseur sont décrites, notamment du point de vue logiciel (programmation en assembleur) et des choix à effectuer.

AU SOMMAIRE

- La révolution des micro-ordinateurs
- Caractéristiques fonctionnelles des sous-ensembles LSI
- Assemblage d'un système
- Le logiciel
- Systèmes de développement
- Choix d'un microprocesseur



MISE EN ŒUVRE DU BUS IEEE

(3^e édition) Gérard Bastide et
Jean-René Vellas/152 pages
utilisation et réalisation d'appareils
100,00 FF

Après une description complète du bus, ce livre vous apprendra comment mettre en œuvre toutes les possibilités de votre installation : configurer et interroger un périphérique ; le déclencher ou le réinitialiser, etc. Vous trouverez la description et les syntaxes sur différents calculateurs de toutes les commandes unilignes ou multilignes, universelles ou adressées et la réponse à toutes sortes de questions.

AU SOMMAIRE

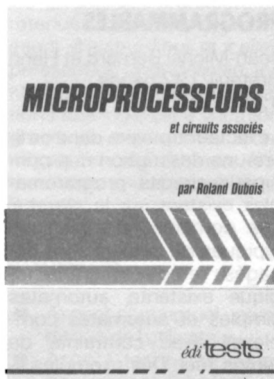
- Description et caractéristiques du bus
- Utilisation du bus et commandes classiques
- Synchronisation du transfert de données
- Liste des fonctions disponibles dans la norme IEEE 488
- Fabrication d'appareils avec des composants TTL
- Réalisation d'appareils avec des circuits LSI

MICROPROCESSEURS ET CIRCUITS ASSOCIES

Roland Dubois/176 pages
110,00 F

Ce livre est une introduction aux microprocesseurs. Il explique en détail, mais d'une manière suffisamment générale, ce qu'est un microprocesseur, une mémoire Rom, une mémoire Ram, un coupleur. Il montre comment associer ces différents circuits pour former un micro-ordinateur.

L'auteur a fait appel, chaque fois que nécessaire, à des exemples d'application.



AU SOMMAIRE

- Microprocesseur - micro-ordinateur
- Organisations externes et internes
- Les différents types de coupleurs
- Les modes d'adressage
- Jeu d'instructions
- Les systèmes de développement
- Description des principaux microprocesseurs existant sur le marché
- Domaines d'application des microprocesseurs

LE FILTRAGE NUMERIQUE PAR MICROPROCESSEUR

par Robert Miquel
272 pages - 190,00 FF

Le traitement numérique des signaux prend une importance croissante dans la conception et la réalisation des systèmes à microprocesseurs. C'est un panorama complet des filtres numériques qui est offert ici : le filtre transversal FIR, le filtre à corrélation, les filtres synchrones, les filtres FFT et les filtres récursifs IIR sont présentés en détail, ainsi qu'un grand nombre d'applications les mettant en œuvre. Seule la pratique de l'addition, de la multiplication, des nombres complexes et de quelques fonctions banales (sinusoïde, exponentielle) est nécessaire à la compréhension de ce livre. Il s'adresse autant aux électroniciens de formation analogique ou numérique et aux automatismes, qu'aux "logiciens" et aux passionnés de micro-informatique.

AU SOMMAIRE

- Techniques modernes de filtrage
- Numérisation du signal
- Filtre transversal
- Filtrage par corrélation
- Filtres synchrones
- Filtrage par transformation de fourier rapide
- Filtres récursifs
- Réalisation de filtres numériques

INTRODUCTION A LA ROBOTIQUE

(tome 1) Pierre Lopez et Jean-Numa Foulc/320 pages
enseignement, recherche, développement 190,00 FF

Elève de terminale ou élève ingénieur, chercheur, technicien ou ingénieur, le lecteur motivé par la robotique et désireux de contribuer à la diffusion des robots dans les divers secteurs de la productique, trouvera dans le premier tome de cet ouvrage la formation de base indispensable à la fabrication et à la maintenance de ces Systèmes Artificiels ayant une action intelligente sur l'environnement et appelés plus communément « robots ».

AU SOMMAIRE

- Notions de base sur les systèmes artificiels ayant une action sur l'environnement
- Architecture des robots et modélisation géométrique d'un système mécanique articulé
- Modélisation cinématique des robots – résolution
- Mouvements du manipulateur – action sur l'environnement : sources d'énergie, systèmes actionneurs, organes effecteurs
- Système sensoriel – reconnaissance de l'environnement
- Fonctions du système de commande – analyse et descriptions des tâches – modes de fonctionnement annexes



SYSTEMES INDUSTRIELS D'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

(2^e édition) Lucas Pun
304 pages 145,00 FF
outils de productique

Un livre pour les ingénieurs, industriels, automaticiens et informaticiens qui ont à concevoir et à réaliser des Systèmes Industriels d'Intelligence Artificielle (SIIA) dans le cadre de la productique. Sont notamment abordées : une définition des SIIA, leur analyse et leur synthèse, leur application, etc.

AU SOMMAIRE

- Concepts et terminologie
- Synthèse
 - étapes de la synthèse
 - modélisation et multimodélisation
 - compréhension des structures et énoncé des problèmes
 - spécification des SIIA
 - implantation des SIIA
- Analyse
 - outils d'analyse des structures d'activités
 - analyse des informations et des connaissances
- Applications des SIIA

INTRODUCTION A LA ROBOTIQUE

(tome 2) par Pierre Lopez et Jean-Numa Foulc
Communication homme-machine, programmation et commande, transformations homogènes
288 pages - 190,00 FF

Ce deuxième tome d'introduction à la robotique aborde les thèmes suivants : la communication homme-machine, la programmation, la coordination des mouvements, l'élaboration des signaux de consigne, la modélisation et la commande en coordonnées homogènes, la compliance et la coordination en effort, les asservissements. Des problèmes et des exercices avec solutions, des travaux pratiques avec résultats, complètent l'exposé des notions et des théories.

PERCEPTION ET RECONNAISSANCE DES FORMES

par Alain Faure
288 pages - 210,00 FF

Ce livre présente les méthodes et les techniques permettant d'assurer l'interprétation automatique d'un ensemble de mesures ou de données brutes, en vue de reconnaître les formes qui en sont la source. La perception artificielle et les procédures de reconnaissance automatique adaptées aux ordinateurs sont développées. Une attention spéciale est portée à la description du fonctionnement physique des capteurs opérant à distance grâce aux ondes lumineuses, ultrasonores et radioélectriques.

L'ÈRE DU VIDÉOTEX

128 pages - 110,00 FF

par Arunendu Ray-Barman
Ce livre constitue une présentation complète de ce qu'est le Vidéotex. Après avoir introduit les différents standards existant dans le monde, l'auteur s'attache au modèle français : historique et situation actuelle, configurations possibles de réseau (l'accent est mis à ce propos sur les problèmes de coût), applications (information, communication, action), évolution vers Architel, développements futurs. Les spécifications techniques du Minitel, la liste des codes de caractères et d'autres aspects du Vidéotex sont abordés en annexe.

A la fois général et technique, cet ouvrage permet de se familiariser avec ce domaine de pointe que constitue le Vidéotex.

AU SOMMAIRE

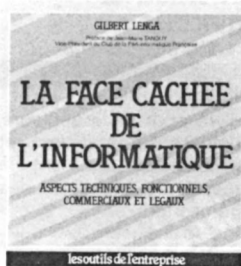
- Les différentes normes
- L'évolution du Vidéotex
- Les réseaux Vidéotex
- Les applications du Vidéotex
- L'évolution du Vidéotex en France

LA FACE CACHÉE DE L'INFORMATIQUE

Aspects techniques fonctionnels, commerciaux et légaux.
par Gilbert Lengua

384 pages - 190,00 FF

Conçu à l'usage des petites entreprises et des professions libérales, cet ouvrage a pour but d'exposer le plus clairement possible les notions de base de l'informatique et de mieux informer le consommateur. Il aborde les solutions possibles au problème de l'informatisation, les aspects fonctionnels et légaux liés à celle-ci (contrats de maintenance, d'achat, etc.).



est tests

BUREAUTIQUE ET SERVICES TELEMATIQUES

Aspects techniques et économiques

par Bernard Flury Herard

et Nicolas Ver Hulst

110,00 FF

Cet ouvrage présente tous les domaines ayant trait à la bureautique au sens large du terme. Les aspects techniques et économiques de chacun de ces secteurs sont présentés.

AU SOMMAIRE

- Circulation de l'information et productivité des cols blancs
- La télécopie
- Le traitement de texte
- Le vidéotex
- La monétique
- La communication de groupe
- L'archivage
- La messagerie
- Les réseaux bureautiques
- Conclusion

Amstrad en famille	9	Clefs pour Visicalc	25
Apple en famille	4	Cobol sur IBM/PC	37
Apple et ses fichiers (1')	2	Comment programmer	22
Apple pour tous	5	Commodore 64 à l'affiche	12
Apple, logique et systèmes experts	3	Commodore 64 pour tous	10
Apple, modems et serveurs	3	Commodore 64 : méthodes pratiques	10
Assembleur 8088 de l'IBM/PC	7	Communication d'entreprises (la)	41
Assembleur 8088 et BIOS IBM/PC	40	Concept Forth (le)	31
Assembleur de l'Amstrad	8	CP/M mot par mot	29
Assembleur de l'Apple	1	CP/M pas à pas	29
Assembleur de l'Atari	31	Création et animation graphique sur Apple	4
Assembleur de l'Oric-Atmos	31	dBase III en 12 commandes	26
Assembleur du C 64	11	Découverte de l'Alice (la)	31
Assembleur et périphériques des MO5 et TO7/70	16	Découverte de l'Amstrad (la)	8
Assembleur et périphériques des MSX	15	Découverte de l'Apple (la)	5
Astronomie sur ZX Spectrum	13	Découverte de l'Atari (la)	31
Au cœur de l'IBM/PC	40	Découverte de l'Oric-Atmos (la)	31
Bac Basic	19	Découverte des MO5 et TO7/70 (la)	16
Bases de données sur Apple II	5	Découverte du C 64 (la)	12
Basic + : 80 routines sur Amstrad	8	Découverte du Dragon (la)	30
Basic + : 80 routines sur Apple	1	Découverte du FX702P (la)	30
Basic + : 80 routines sur C 64	11	Découverte du MO5 (la)	17
Basic Amstrad 2 - programmes	8	Découverte du MSX (la)	15
Basic Amstrad : méthodes pratiques	8	Découverte du PB 100 (la)	30
Basic de A à Z (le)	20	Découverte du PB 700 (la)	30
Basic des MO5 et TO7/70 (le)	16	Découverte du PC 1251 (la)	30
Basic en douceur sur C 64 (le)	12	Découverte du TO7 (la)	17
Basic et l'école (le) tomes 1 et 2	19	Découverte du Yeno/Sega 3000 (la)	14
Basic et ses fichiers tomes 1 et 2 (le)	20	Démarrer en Forth	21
Basic Microsoft (le)	20	Destination aventure sur Apple II	4
Basic Microsoft 2.0 sur Macintosh	6	Destination aventure sur C 64	10
Basic plus : 80 routines sur MO5 et TO7/70	16	Destination collage	18
Basic pour tous	20	Dictionnaire du Basic	20
Basic MSX : méthodes pratiques	15	Dictionnaire du Basic IBM	7
Bibliothèque scientifique en Pascal	24	Diététique sur Apple II	4
Boîte à outils micro stats	27	Dragon tout feu tout flammes	4
Boîte à outils pour C 64	12	Electro Basic	19
Boîte à outils pour FX 702P	27	Ere du videotex (l')	46
Boîte à outils pour le navigateur de plaisance	30	Etudes pour ZX 81 tomes 1 et 2	13
Boîte à outils pour micro manager	28	Exercices pour Alice	31
Boîte à outils pour Oric tomes 1 et 2	31	Exercices pour Amstrad	8
Boîte à outils pour PB 100	30	Exercices pour Apple II	5
Boîte à outils pour PC 1251	30	Exercices pour MO5	17
Boîte à outils pour Sinclair	13	Exercices pour MO5 et TO7/70	16
Bureautique et services télématiques	46	Exercices pour TO7/70	17
Cahier du Basic sur Oric	31	Exercices pour Yeno/Sega 3000	14
101 jeux, trucs, astuces sur Atari	31	Exercices pour ZX Spectrum	13
102 programmes pour Alice	31	EXL 100 à l'école	19
102 programmes pour Amstrad	8	Exploitation d'enquêtes sur Apple et IBM/PC	27
102 programmes pour Apple II	1	Exploration des disquettes du 64	10
102 programmes pour Atari	31	Face cachée de l'informatique (la)	46
102 programmes pour C 64	10	Facturation et ses annexes (la)	28
102 programmes pour Electron	30	Fichiers séquentiels sur C 64	12
102 programmes pour EXL 100	30	Filtrage numérique par microprocesseur (le)	44
102 programmes pour Hector en Basic 3X	30	Finances familiales (les)	28
102 programmes pour Laser 200 et 310	30	Français et Thomson en 6 ^{ème}	18
102 programmes pour MO5 et TO7/70	17	Gestion de données et fichiers sur IBM/PC et compatibles	7
102 programmes pour MSX	15	Gestion de fichiers et périphériques pour Apple II	2
102 programmes pour Oric Atmos	31	Introduction à l'analyse financière sur Multiplan/PC	27
102 programmes pour Sinclair	13	Introduction à la robotique tomes 1 et 2	45
102 programmes pour VG 5000	14	Jeux d'Arcade du C 64 tomes 1 et 2	11
102 programmes pour Yeno/Sega 3000	14	Jeux, trucs et comptes pour C 64	12
50 modèles Multiplan pour gérer	28	Langage ADA (le)	38
52 programmes Oric Atmos pour tous	31	Langage APL (le)	38
Choisir un système de développement pour micro-processeurs	43	Langage BAL (le)	39
Circuits programmables (les)	43	Langage C (le)	38
Clefs pour Amstrad	8	Langage Cobol (le)	37
Clefs pour C 64	11	Langage D-Prolog (le)	38
Clefs pour dBase II et III	26	Langage de recherche de dBase III	26
Clefs pour l'Apple II	3	Langage et système LISP (les)	37
Clefs pour l'Apple II 65C02	3	Langage Fortran (le)	39
Clefs pour le ZX 81	13	Langage Modula 2 (le)	37
Clefs pour le ZX Spectrum	13	Langage Pascal ISO (le)	39
Clefs pour Lotus 1.2.3	25	Langages de programmation	21
Clefs pour Macintosh	6	Livre de bord du C 64 (le)	10
Clefs pour MO5	17	Livre de Framework (le)	25
Clefs pour MSX	15	Livre de Jazz (le)	6
Clefs pour Multiplan	25	Livre de l'Amstrad (le)	9
Clefs pour Oric-Atmos	31	Livre de Lotus 1.2.3. (le)	25
Clefs pour Textor	25	Livre du 64 (le)	11
Clefs pour TO7/70	17	Livre du MS/PC-DOS (le)	29
Clefs pour TRS-80 tomes 1 et 2	30	Livre du MSX (le)	15
Clefs pour VG5000	14	Logic Basic tomes 1 et 2	20
		Logo en pratique (le)	21

Logo pour Apple II (du)	5	Photographie sur Amstrad et Apple	9
Logic Basic tomes 1 et 2	20	Plus loin avec dBase III	26
Logo en pratique (le)	21	Pratique de l'Apple (la) tomes 1 et 2	1
Logo pour Apple II (du)	5	Pratique du C 64 (la)	11
Logotron informatique (le)	30	Pratique du ZX 81 (la) tomes 1 et 2	13
MacAstuces	6	Pratique du ZX Spectrum (la) tomes 1 et 2	13
Macintosh le magnifique	6	ProDOS sur Apple	2
Mathématiques et graphismes	19	Profs assistance	18
Mathématiques et statistiques	24	Programmation des jeux d'Arcades sur Apple	23
Maths et Thomson en 6 ^{ème}	18	Programmation des jeux d'aventure (la)	23
Meca Basic	19	Programmation des jeux de réflexion (la)	22
Méthodes de calcul numérique tomes 1 et 2	24	Programmation en assembleur du 68000	40
Méthodes de réalisation des programmes	22	Programmation inventive (la)	22
Micro compta pour Sinclair	13	Programmation système de l'Apple	3
Micro gestionnaire pour Sinclair	13	Programme interne du C 64	10
Micro ordinateurs et télécommunication	41	Programme interne du lecteur de disquette 1541	10
Microbook : base de données sur Apple II	5	Programmer en Assembleur	21
Microprocesseurs et circuits associés	44	Programmer en C	21
Minitel, mode d'emploi	30	Programmer en Forth	21
Mise en œuvre du BUS IEEE	44	Programmer en Logo	21
MO5 et TO7/70 à l'école	18	Programmer en LSE	21
MO5 et TO7/70 en famille	17	Programmer en Pascal	21
MO5 et TO7/70 pour réussir en CE2	18	Recueil Pomi's n° 2	2
MO5 et TO7/70 pour réussir en CM1	18	Réseaux locaux d'entreprises (les)	41
MO5 et TO7/70 pour tous	16	Ressources de l'Apple/c (les)	1
MO5 et TO7/70 pour tout petits	18	Spectrum à l'affiche (le)	13
MO5 et TO7/70 : méthodes pratiques	16	Spectrum pour tous	13
Modèles d'expression graphique	24	Super générateur de caractères sur Amstrad	9
Modèles pratiques de décision tomes 1 et 2	28	Super jeux Amstrad	9
Mon ordinateur	30	Super jeux Apple	4
Mots de la micro (les)	20	Super jeux MSX	15
MS-DOS mot par mot	29	Super jeux sur MO5 et TO7/70	17
MS-DOS pas à pas	29	Super jeux Yeno	14
MS-DOS simplement (le)	29	Synthèse d'images (la)	42
MSX en famille	15	Synthèse et reconnaissance de la parole	42
Multiplan pour Apple II	2	Système CP/M pour 8080 (le)	34
Multiplan pour pour C 64	10	Système CP/M pour Z 80 (le)	34
Multiplan pour IBM/PC	7	Système MemDos (le)	36
Multiplan pour Macintosh	6	Système Pascal UCSD (le) tomes 1 et 2	35
Musique sur MSX Yamaha	15	Système Prologue (le)	36
Nouvelle comptabilité sur Apple II tomes 1 et 2	27	Système Unix (le)	35
Opérations arithmétiques dans les ordinateurs (les)	42	Systèmes à microprocesseurs (les)	43
Ordinateur apprivoisé (l')	30	Systèmes industriels d'intelligence artificielle	45
Ordinateurs ... bonjour ! (les)	30	Systèmes PC-DOS et MS-DOS	36
Oric à l'affiche (l')	31	Techniques de Basic sur IBM/PC	7
Oric Atmos pour tous	31	Techniques de la télématique (les)	41
Outils financiers et comptables	27	Techniques de programmation des jeux	23
Paie et ses annexes (la)	28	Techniques de programmation sur Apple II	3
Pangraphe : dessins en 3D	24	Tests statistiques usuels	27
Pascal UCSD sur Apple II tomes 1 et 2	2	36 programmes Apple II pour tous	5
PC 1251 à l'écran	30	VG 5000 pour tous	14
Perception et reconnaissance des formes	45	Visa pour l'informatique	30
Périphérie du système Spectrum	13	Visa pour le Basic	20
Périphériques de l'Atari	31	Visicalc sur Apple	5
Petit livre du ZX 81 (le)	13	Visicalc sur TRS-80	30
Petit livre du ZX Spectrum (le)	13	VM et le PC XT/370	40
Photographie sur Amstrad et Apple	4		

P.S.I. DIFFUSION
BP 86 - 77402
Lagny-sur-Marne Cedex
Tél. : 60.06.44.35
Télex : PSIDIF 600978F

Nos livres sont diffusés dans les pays suivants :

Belgique

P.S.I. Benelux
17, rue du Doyenné
1180 Bruxelles
Tél. : (2) 345.39.03

Canada

Prologue Inc.
2975, rue Sarleton
Ville St Laurent
Québec H4R 1E6
Tél. : (514) 332.58.60

Suisse

P.S.I. SUISSE
Case postale
Route Neuve 1
1701 Fribourg
Tél. : (037) 23.18.28

Maroc

SMER DIFFUSION
3, rue Ghazza
Rabat
Tél. : (7) 237.25

Nos disquettes et cassettes sont disponibles chez :

Vifi International
21, boulevard Poissonnière
75002 Paris
Tél. : (1) 42.21.41.41

