

5/10.3

Utilitaires de compactage

Devant le peu de mémoire RAM disponible sur les CPC 464, 664 ou même 6128, il nous semble judicieux d'étudier le fonctionnement de routines simples de compactage graphique.

Ces routines vous permettront :

- de stocker plusieurs images en mémoire RAM sans avoir à faire de nombreux accès disquette ou cassette ;
- d'afficher rapidement les images compactées.

Sachant qu'un écran occupe 16 kilo-octets de mémoire RAM, il sera possible de stocker 2 ou 3 écrans sur CPC 464 et 664 et 5 ou 6 sur CPC 6128. Si vous voulez (par exemple) créer des jeux d'aventures, il vous faudra faire des accès disque pour charger chaque nouvel écran, à moins que vous n'utilisiez un décompacteur/afficheur.

Nous étudierons trois types de compactage/décompactage/affichage. Chacun s'applique à des cas très particuliers pour être efficace, et le lecteur pourra créer de nouvelles routines de compactage en partant des propos développés ici.

