
Partie 9

Programmes

9/0

Table des matières

9/1	Savoir programmer
9/2	Moniteur : Assembleur – désassembleur – debugger
9/2.1	Le désassembleur
9/2.2	L'assembleur <ul style="list-style-type: none">I. Programme de saisie de texteII. Compilateur<ul style="list-style-type: none">A. DéfinitionsB. RappelsIII. Entrées/Sorties sur disquettes
9/2.3	Le debugger <ul style="list-style-type: none">I. Lecture d'un programme objetII. Sauvegarde d'un programme objet ou d'une zone mémoireIII. Exécution d'un programmeIV. Affichage du contenu d'une mémoireV. Affichage d'une zone mémoire : fonction DUMPVI. Retour au BASIC
9/3	Jeux d'esprit
9/3.1	Le jeu du taquin
9/3.2	Renversé
9/3.3	Tours de Hanoi
9/3.4	Jeu des allumettes
9/3.5	Awari
9/3.6	Jeu du Simon
9/3.7	Jeu du Pendu
9/3.8	Le loup et les agneaux
9/3.9	Black Box
9/3.10	Le jeu du quatre à deux
9/3.11	Jeu des grenouilles et des crapauds
9/3.12	Jeu de dames chinois
9/3.13	Jeu de chevaux à deux joueurs
9/3.14	Jeu du perplexus

9/4	Mathématiques
9/4.1	Nom d'un jour de la semaine
9/4.2	Calendrier perpétuel
9/4.3	Biorythmes
9/4.4	Bibliothèque mathématique
9/4.4.1	RSX ACOS : arc cosinus
9/4.4.2	RSX ASIN : arc sinus
9/4.4.3	RSX COSH : cosinus hyperbolique
9/4.4.4	RSX SINH : sinus hyperbolique
9/4.4.5	RSX TANH : tangente hyperbolique
9/4.4.6	RSX SEC : sécante
	RSX ASEC : arc sécante
9/4.4.7	RSX COSEC : cosécante
	RSX ACOSEC : arc cosécante
9/4.4.8	RSX COT : cotangente
	RSX ACOT : arc cotangente
9/4.4.9	RSX opérations sur les nombres complexes
	I. Opérations de base
	II. Changement de repère
	III. Racine d'un nombre complexe
9/4.4.10	Conversion coordonnées polaires/cartésiennes
9/4.5	Instructions mathématiques
9/4.5.1	Le PGCD
9/4.5.2	Le PPCM
9/4.5.3	Les instructions Basic PGCD, PPCM et FRAC
9/4.5.4	Analyse combinatoire
9/4.5.5	Fraction approchée d'un nombre réel
9/4.6	Résolution d'équations
9/4.6.1	Résolution d'équations du second degré par RSX
9/4.6.2	Systèmes d'équations du premier degré
	I. Résolution de systèmes de deux équations à deux inconnues
	II. Résolution de systèmes de trois équations à trois inconnues
9/4.7	Calcul matriciel
9/4.7.1	Multiplications des matrices
	I. Multiplications des matrices 2×2
	II. Multiplications des matrices 3×3
9/4.7.2	Inversions des matrices
	I. Inverse d'une matrice 2×2
	II. Inverse d'une matrice 3×3
9/4.7.3	Divisions des matrices
	I. Division de deux matrices 2×2
	II. Division de deux matrices 3×3
9/4.8	Représentation de courbes
9/4.8.1	Courbes d'équation $Y=f(x)$
9/4.8.2	Courbes polaires d'équation $r=f(\text{téta})$
9/4.8.3	Courbes paramétriques d'équations $X=f(t)$ et $Y=g(t)$

9/4.9	Programmes divers
9/4.9.1	Coefficients du triangle de Pascal
9/4.9.2	Calculatrice horaire
9/5	Gestion de fichier
9/6	Jeux d'aventures
	I. Création de l'univers de jeu
9/6.1	Analyse syntaxique d'une phrase
9/6.2	Fonction LOCATE-INPUT
9/6.3	Fonction HELP
9/6.4	Création de jeux d'aventures
9/6.5	Exécution de jeux d'aventures
9/6.6	Danger dans les abysses
9/6.7	Simulation de gestion d'un aéroport
9/7	Jeux d'Arcade
9/7.1	Casse briques
9/7.2	Bataille navale
9/7.3	Danger piranhas
9/7.4	Passage non protégé
9/7.5	Le serpent mange-pierres
9/7.6	Le chercheur de diamants
9/7.7	Le tiercé des cartes, un jeu discret
9/7.8	Minis jeux pour programmeur pressé
9/8	Utilitaires
9/8.1	Copie d'écran graphique
9/8.1.1	Turbo copie d'écran graphique
9/8.2	Commande PIP en Basic
9/8.3	Transformation du clavier QWERTY en clavier AZERTY sous CP/M Plus
9/8.4	Checksum, vérificateur de données
9/8.4.1	Listage des variables d'un programme
9/8.5	Dump hexadécimal et ASCII
9/8.5.1	Programme de Dump en Basic
9/8.5.2	Programme de Dump en Assembleur
9/8.5.3	Edition de la mémoire centrale
9/8.6	Récupération d'un fichier effacé par la commande IERA
9/8.7	Défilement d'un message alphanumérique sur l'écran
9/8.7.1	Affichage d'un message à heure prédéfinie
9/8.8	Driver d'imprimante, DMP 2000
	I. Élément de base sur la définition de caractères graphiques
	II. Définition de caractères graphiques
	III. Impression de textes en utilisant un driver d'imprimante
	IV. Utilisation du driver DMP 2000 sur d'autres ordinateurs que les Amstrad CPC
9/8.8.1	Initialisation d'un mode d'impression pour DMP 2000
9/8.9	Instruction CAT évoluée
9/8.10	Edition et modification des secteurs d'une disquette
9/8.11	CAPS LOCK interactif

9/8.12	Protection écran (<i>screen saver</i>)
9/8.13	Chargeur hexadécimal
9/8.14	Formattage des listings <ul style="list-style-type: none">I. Formattage des listings en AssembleurII. Formattage des listings en BasicIII. Formattage des listings en Turbo-Pascal
9/8.14.1	Comptez vos pages et lignes de listing
9/8.15	Fabrication automatique de lignes de DATA
9/8.16	Aide mémoire des instructions Assembleur du Z80
9/8.17	Utilitaires de modification de programmes Basic majuscule et remplacer <ul style="list-style-type: none">I. Le majusculeurII. Le remplaceur
9/8.18	Horloge sous interruptions
9/8.19	Affichage permanent du contenu d'une mémoire
9/8.20	Transmac, l'utilitaire pour le macro-assembleur MAC-80
9/8.21	Programmation du contrôleur de disquettes FDC-765, Check Disk pour lecteur de disquettes
9/8.22	Editeur de texte, ce qui se fait de plus simple
9/9	Programmes divers
9/9.1	Générateur de signaux morses <ul style="list-style-type: none">I. Reconnaître une touche frappéeII. Inhibition de l'affichage écranIII. Interruption du fonctionnement pour traitement
9/9.2	Filtrage de fichiers ASCII
9/9.3	Transformez votre Amstrad CPC + DMP 2000 en machine à écrire
9/9.4	Incitation à l'éveil chez le jeune enfant
9/9.4.1	Un poids deux mesures pour connaître les quatre opérations
9/9.5	Jeu de la vie
9/9.6	Affichage inversé
9/9.7	Tableau périodique des éléments
9/9.8	Amstrad CPC et les virus ou comment manipuler les disquettes
9/10	Gestion familiale
9/10.1	Gestion de compte bancaire <ul style="list-style-type: none">I. But du programmeII. Mode d'emploi<ul style="list-style-type: none">A. Création du fichierB. Utiliser la gestion de compteC. Le menuIII. ExtensionIV. Le programme<ul style="list-style-type: none">A. COMPTBINB. OUVCOMPT

	C. COMPTE 1
	D. COMPTE 2
9/10.1.1	Gestion de compte Turbo
9/10.2	Gestion de logiciels
	I. Présentation
	II. Organisation matérielle et logiciel
	III. Le programme
	IV. Le principe du tri
	V. Modification du programme
9/10.3	Carnet de rendez-vous
9/10.4	Calculs financiers
9/10.4.1	Les prêts du plan d'épargne logement
9/10.4.2	Le plan de financement de votre logement
9/10.5	Calcul du temps nécessaire à la réalisation d'un parcours
9/11	Traitement de texte
9/11.1	Mise en œuvre d'utilitaires
9/11.2	Le traitement de texte Weka
9/11.2.1	Fonctions élémentaires
	I. Saisie, affichage et mémorisation de caractères sur l'écran en pleine page
	II. Gestion du curseur (haut, bas, droite et gauche)
	III. Commandes de scrolling bas et haut d'une ligne d'écran
	IV. Touches CLR et DEL pour l'effacement d'un caractère
9/11.2.2	Premier jeu de fonctions évoluées
	I. Déplacements rapides
	II. Résumé des fonctions disponibles
9/11.2.3	Second jeu de fonctions évoluées
9/11.3	Le publipostage ou « mailing »
9/12	Correcteurs orthographiques
9/12.1	Correcteur orthographique de base

