

---

# Partie 10

---

## Fabrication de circuits additionnels pour AMSTRAD

# 10/0

## Table des matières

---

<b>10/1</b>	<b>Connexion de l'AMSTRAD au MINITEL</b>
<b>10/1.1</b>	<b>Signaux de la prise péri-informatique</b>
<b>10/1.2</b>	<b>De l'AMSTRAD vers le MINITEL</b>
10/1.2.1	Programmation du MINITEL
<b>10/1.3</b>	<b>AMSTRAD et le jeu en binôme</b>
	I. Une connexion simple de l'AMSTRAD au MINITEL
	II. Le logiciel d'exploitation
	III. Pour débiter un dialogue avec le MINITEL
	IV. Votre premier jeu : puissance 4
10/1.3.1	Des instructions évoluées pour votre MINITEL
	I. Le nouveau jeu d'instruction
	II. Le programme Assembleur
	III. Utilisation du programme Assembleur
	IV. Le chargeur Basic
10/1.3.2	Des instructions évoluées pour votre MINITEL (2)
	Utilisation du modem du MINITEL
	I. Le jeu d'instructions
	II. Le programme assembleur
	III. Le chargeur Basic
	IV. Pourquoi pas un serveur télématique
	V. Pour aller plus loin avec le MINITEL
	VI. Un programme à partager
<b>10/2</b>	<b>Connexion des CPC 664 et 6128 à un magnétophone à cassettes</b>
<b>10/3</b>	<b>Commande de circuits TTL, CMOS et de puissance</b>
<b>10/3.1</b>	<b>Régulation de chauffage</b>
10/3.1.1	Réalisation d'une régulation de chauffage
<b>10/3.2</b>	<b>Commande d'un train électrique à partir de l'AMSTRAD</b>
<b>10/3.3</b>	<b>Commande d'un projecteur de diapositives</b>
<b>10/3.4</b>	<b>Commande de moteurs pas à pas</b>
<b>10/3.5</b>	<b>Un relais de fréquence pour sortie audio</b>

<b>10/3.6</b>	<b>Une carte à 8 entrées analogiques</b>
<b>10/4</b>	<b>AMSTRAD et Téléphonie</b>
<b>10/4.1</b>	<b>Un « mouchard » téléphonique</b>
<b>10/4.2</b>	<b>Un composeur de numéros de téléphone</b>
<b>10/4.3</b>	<b>Détecteur de sonnerie téléphonique</b>
<b>10/4.4</b>	<b>Un redirecteur d'appels téléphoniques</b>
<b>10/4.5</b>	<b>Centrale d'alarme à transmission téléphonique</b>
<b>10/4.6</b>	<b>Un composeur acoustique de numéros de téléphone</b>
<b>10/4.7</b>	<b>Un lecteur-enregistreur de télécartes usagées</b>
10/4.7.1	Un lecteur-enregistreur « professionnel »
10/4.7.2	Un lecteur autonome
	I. Personnalisation des cartes
	II. Le circuit de lecture
	III. L'automate et sa programmation
<b>10/5</b>	<b>Mémoires d'ordinateur</b>
<b>10/5.1</b>	<b>Un programmeur de mémoires EPROM</b>
<b>10/6</b>	<b>Construisez vos micro-ordinateurs</b>
<b>10/7</b>	<b>Prises et connecteurs</b>
<b>10/8</b>	<b>Technologie des montages électroniques</b>
<b>10/8.1</b>	<b>Le wrapping (connexions enroulées)</b>
<b>10/9</b>	<b>Amstrad et hi-fi</b>
<b>10/9.1</b>	<b>Un amplificateur de casque stéréo</b>
<b>10/10</b>	<b>Technologie de pointes</b>
<b>10/10.1</b>	<b>Pupitre de saisie</b>
	I. Fabrication
	II. Montage
<b>10/10.2</b>	<b>Support de moniteur</b>
	I. Fabrication
	II. Montage
<b>10/10.3</b>	<b>Support d'imprimante 80 colonnes avec récepteur de listing</b>
	I. Fabrication
	II. Montage
<b>10/10.4</b>	<b>Bras support pour moniteur</b>
	I. Fabrication
	II. Montage

- 10/11 Amstrad et vidéo**
- 10/11.1 Mariez votre unité centrale avec d'autres écrans de visualisation**
  - I. Quels signaux ? Pourquoi ?
  - II. Conseils utiles pour assurer la réussite du câblage
  - III. Connexion à un téléviseur couleur
  - IV. Connexion à un moniteur informatique
  - V. Elimination du moniteur monochrome
  
- 10/12 Améliorez votre CPC**
- 10/12.1 Autoboot de CP/M sur CPC**
  - I. Le matériel
  - II. Tout est dans le ROM WALK
  - III. Le boot sur lecteur A. Réalisation pratique
  - IV. Retourner sous Basic
  - V. Lancer un programme automatiquement
  - VI. Booter sur un lecteur additionnel
  - VII. Utilisation avec lecteur VORTEX

