

---

# Partie 1

---

## Présentation générale

# 1/0

## Table des matières générale

---

### Tome 1

#### **1 Présentation générale**

##### **1/0 Table des matières générale**

##### **1/1 Le système CPC : A quoi et à qui va-t-il servir ? Carte contact-lecteurs « Ecrivez-nous »**

##### **1/2 Glossaire**

##### **1/3 Index**

1/3.1 Index des programmes classés par types

1/3.2 Index des programmes classés par noms

1/3.3 Index des figures et tableaux

##### **1/4 Dictionnaire technique Français-Anglais/Anglais-Français**

#### **2 Conception matérielle des CPC**

##### **2/0 Table des matières**

##### **2/1 Architecture interne**

##### **2/2 Schémas des cartes mères des Amstrad CPC 464, 664 et 6128**

2/2.1 CPC 464

2/2.2 CPC 664

2/2.3 CPC 6128

2/2.4 Différences de conception

##### **2/3 Les circuits intégrés spécialisés**

2/3.1 Le microprocesseur Z80

2/3.2 Le contrôleur d'écran : CRTIC et VGA

2/3.2.1 CRT Controller (ou CRTIC)

2/3.2.2 Les « Vidéo Gate Array » 40007, 40008 (20RA043) et 40010 de l'Amstrad

- 2/3.3 Le circuit sonore AY3-8912
- 2/3.4 L'interface parallèle PIO 8255A
  - 2/3.4.1 Exploitation du PIO 8255
- 2/3.5 Le contrôleur de disque  $\mu$ PD 765AC
- 2/3.6 Le PAL 16L8AC du CPC 6128
- 2/4 Les mémoires**
  - 2/4.1 La mémoire morte (ROM)
  - 2/4.2 La mémoire vive (RAM)
- 2/5 Les circuits intégrés standards**
  - 2/5.1 Les circuits intégrés linéaires
  - 2/5.2 Les circuits intégrés digitaux
- 2/6 L'horloge interne**
- 2/7 L'Amstrad à la loupe**
  - 2/7.1 Etude générale d'un système à microprocesseur
  - 2/7.2 Découpage fonctionnel
  - 2/7.3 Le signal d'horloge à 16 MHz des Amstrad CPC
    - 2/7.3.1 Les 3 signaux d'horloge fondamentaux
  - 2/7.4 La structure de restauration des Amstrad CPC
  - 2/7.5 La mémoire des CPC
- 3 Systèmes d'exploitation des 664 et 6128**
  - 3/0 Table des matières**
  - 3/1 Introduction au DOS**
  - 3/2 AMSDOS : Définitions, rappels et utilisations**
    - 3/2.1 Liste alphabétique des mots clés
  - 3/3 CP/M 2.2 : Définitions, rappels et utilisations**
    - 3/3.1 Liste alphabétique des mots clés
  - 3/4 CP/M + : Définitions, rappels et utilisations**
    - 3/4.1 Liste alphabétique des mots clés
    - 3/4.2 Programmation sous CP/M plus
      - 3/4.2.1 Organisation mémoire du 6128
        - 3/4.2.1.1 FCB (*File Control bloc*)
        - 3/4.2.1.2 SCB (*System Control Bloc*)
      - 3/4.2.2 Table d'indirection des fonctions BDOS en page zéro
  - 3/5 RODOS, la puissance de MS/DOS et UNIX au service du CPC**

## Tome 2

- 4 Langages du CPC**
  - 4/0 Table des matières**
  - 4/1 Locomotive BASIC : Définitions et rappels de base**
    - 4/1.1 Pourquoi utiliser le BASIC et dans quels domaines ?

- 4/1.2 Version 1.0 sur CPC 464 : Mots clés et leur utilisation
- 4/1.3 Version 1.1 sur CPC 664 et 6128 : Extensions par rapport à la version 1.0
- 4/1.4 Rappel des ordres BASIC et de leur fonction
- 4/1.5 Cours de programmation
- 4/1.6 Basic approfondi
  - 4/1.6.1 SYMBOL et SYMBOL AFTER
  - 4/1.6.2 L'instruction CALL et les RSX en Basic
  - 4/1.6.3 La gestion des variables dans les Amstrad CPC
  - 4/1.6.4 Utilisation des vecteurs du système d'exploitation sous Basic
  - 4/1.6.5 Formater une disquette sous Basic
  - 4/1.6.6 Accélérez vos programmes Basic – Les tokens
- 4/1.7 Basic MALLARD sur CPC
- 4/2 Assembleur Z80 : Définitions et rappels de base**
- 4/2.1 Pourquoi utiliser l'assembleur et dans quels domaines ?
- 4/2.2 Les modes d'adressage
- 4/2.3 Les mots clés de l'assembleur Z80 et leur utilisation
- 4/2.4 Liste alphabétique des codes opératoires de l'assembleur Z80
- 4/2.5 Cours de programmation
  - 4/2.5.1 Initiation au langage machine
- 4/2.6 Assembleurs existants
  - 4/2.6.1 DEVPAC
- 4/2.7 Les banques ROM ou FIRMWARE
- 4/2.8 Les instructions RESTART des CPC
- 4/2.9 Les RSX
- 4/2.10 Accès aux vecteurs mathématiques en Assembleur et utilisation
- 4/2.11 Les interruptions sur Amstrad
- 4/2.12 MAXAM, assembleur/désassembleur RAM, ROM et Basic
- 4/3 LOGO : Définitions et rappels de base**
- 4/3.1 Pourquoi utiliser le LOGO et dans quels domaines ?
- 4/3.2 Les mots clés du LOGO et leur utilisation
- 4/3.3 Liste alphabétique des primitives du LOGO
- 4/3.4 Franciser le Dr. LOGO de l'Amstrad
- 4/3.5 Programmes d'application
  - 4/3.5.1 Dump mémoire en LOGO 2 et LOGO 3
  - 4/3.5.2 Devine le nombre en LOGO 2 et LOGO 3
  - 4/3.5.3 Chiffres romains en LOGO 2 et LOGO 3
  - 4/3.5.4 LOTO en LOGO 2 ou LOGO 3
  - 4/3.5.5 Histogrammes en LOGO 2 et LOGO 3
  - 4/3.5.6 Le jeu de l'opération cryptée en LOGO 2 et LOGO 3
  - 4/3.5.7 Le jeu du pendu en LOGO 2 et LOGO 3
  - 4/3.5.8 Logos fractals et fractals en LOGO
- 4/4 Turbo Pascal<sup>®</sup> : Définitions et rappels de base**
- 4/4.1 Pourquoi utiliser le PASCAL et dans quels domaines ?
- 4/4.2 La programmation structurée en PASCAL
- 4/4.3 Les mots réservés de Turbo Pascal
- 4/4.4 Identificateurs standard
- 4/4.5 Utilisation du Turbo Pascal
  - 4/4.5.1 Optimisation d'écriture dans un fichier texte

- 4/4.5.2 Définition de routines sonores
- 4/4.5.3 Position du curseur sur l'écran
- 4/4.5.4 Programmation d'un traitement de texte

#### **4/5 Le langage Forth 83-Standard pour Amstrad 464, 664, 6128 et PCW**

- 4/5.1 Le langage Forth sur les Amstrad
- 4/5.2 Le compilateur Forth
- 4/5.3 Contrôle de l'affichage
- 4/5.4 Edition des programmes écrits en Forth

#### **4/6 Travail en Assembleur 8080 sous CP/M 2.2 ou CP/M Plus**

- 4/6.1 Les instructions du 8080

### **Tome 3**

## **5 Graphisme**

### **5/0 Table des matières**

### **5/1 Généralités**

### **5/2 Tracé de points en BASIC**

### **5/3 Déplacement du curseur graphique en BASIC**

### **5/4 Tracé de droites en BASIC**

### **5/5 Test de la couleur d'un point en BASIC**

### **5/6 Tracé de points et de droites en ASSEMBLEUR**

### **5/7 La mémoire d'écran**

- 5/7.1 Effets vidéo sur le CPC

### **5/8 Caractères graphiques et signes spéciaux**

### **5/9 Sprites : Définition de caractères par l'utilisateur**

- 5/9.1 Définition de caractères multiples

- 5/9.2 Définition et animation de sprites

### **5/10 Logiciels**

- 5/10.1 Programme de dessin

- 5/10.2 Utilitaires de manipulation de dessin

- 5/10.2.1 Reproduction de blocs graphiques

- 5/10.2.2 Miroir par rapport à un axe vertical

- 5/10.2.3 Miroir par rapport à un axe horizontal

- 5/10.2.4 RSX de manipulation d'images

- 5/10.3 Utilitaires de compactage

- 5/10.3.1 Compactage filiforme

- 5/10.3.2 Compacteurs monochromes en mode 1

- 5/10.4 Graphicomanies

- 5/10.4.1 Jeux de points

- 5/10.4.2 Jeux de lignes

- 5/10.4.3 Les espaces inconnus

- 5/10.4.4 Graphisme sur variations sinusoïdales

### **5/11 Tracé de cercles**

### **5/12 Tracé de rectangles vides et pleins**

## **6 Son**

### **6/0 Table des matières**

### **6/1 Définitions**

### **6/2 Introduction au circuit sonore AY3-8912**

### **6/3 Programmation du circuit sonore en BASIC**

6/3.1 Exemples d'utilisation du générateur sonore en Basic

### **6/4 Programmation du circuit sonore en ASSEMBLEUR**

6/4.1 De nouvelles instructions sonores

### **6/5 Logiciels**

6/5.1 Fichiers musicaux sous interruptions

6/5.2 Emission d'un Beep sonore en utilisant la macro du firmware MC SOUND REGISTER

6/5.2.1 Emission d'un beep sonore paramétrable

### **6/6 La synthèse vocale**

6/6.1 Le synthétiseur vocal TECHNI-MUSIQUE

## **7 Logiciels à « caractère professionnel »**

### **7/0 Table des matières**

### **7/1 Traitements de texte**

7/1.1 Pocket Wordstar

7/1.1.1 Les commandes de Wordstar

7/1.2 Tasword

7/1.2.1 Les fiches de référence

7/1.3 Tasprint

### **7/2 Tableurs**

7/2.1 MULTIPLAN

7/2.1.1 Organisation de MULTIPLAN

7/2.1.2 Les commandes de MULTIPLAN

7/2.1.3 Les fonctions de MULTIPLAN

7/1.2.4 Ce qu'il faut savoir pour programmer sous MULTIPLAN 1,06

7/1.2.5 Applications de MULTIPLAN

7/1.2.5.1 Budget familial

7/2.2 Calcumat : le tableur/grapheur

7/2.2.1 Initiation à Calcumat

7/2.2.1.1 L'édition des cellules

7/2.2.1.2 Préparation du tableau et de ses commentaires

7/2.2.1.3 Définition des formules de calcul

7/2.2.1.4 Créer un graphe

7/2.2.1.5 Sauver le tableau avec ses paramètres de présentation

7/2.2.2 Calcumat par le détail

7/2.2.2.1 Menu Micro-Application

7/2.2.2.2 Menu Fichier

7/2.2.2.3 Menu Edition

7/2.2.2.4 Menu Saisie

7/2.2.2.5 Menu Nombres

7/2.2.2.6 Menu Choix divers

7/2.2.2.7 Menu Graphes

### **7/3 Gestionnaires de bases de données (SGBD)**

7/3.0 Index

7/3.1 DBASE II

7/3.1.1 DBASE II en mode commande

7/3.1.1.1 Création de la structure du fichier

7/3.1.1.2 Vérification et modification de la structure

7/3.1.1.3 Saisie des fiches

7/3.1.1.4 Consultation du fichier

7/3.1.1.5 Correction des fiches

7/3.1.1.6 Suppression des fiches

7/3.1.1.7 Tri des fiches

7/3.1.1.8 Indexation du fichier

7/3.1.1.9 La production d'états

7/3.1.1.10 Totalisations sur le fichier

7/3.1.1.11 La gestion du disque

7/3.1.1.12 Modification des paramètres d'état

7/3.1.2 DBASE II en mode programme

7/3.1.2.1 Création d'un masque de saisie

7/3.1.2.2 Variables et macros

7/3.1.2.3 Traitement des variables numériques

7/3.1.2.4 Traitement des variables chaînes

7/3.1.2.5 Autres fonctions

7/3.1.3 Programmation sous DBASE II

7/3.1.3.1 Cadre de présentation

7/3.1.3.2 Effacement sélectif de l'écran

7/3.1.3.3 Menu principal

7/3.1.3.4 Ajout de fiches

7/3.1.3.5 Corriger le fichier

7/3.1.3.6 Tri du fichier

7/3.1.3.7 Edition du fichier

7/3.1.4 DBASE II programmation avancée

7/3.1.4.1 Le travail multifichier

7/3.1.4.2 L'intégration de modules binaires

7/3.1.4.3 Les échanges de données. L'option : DELIMITED

7/3.1.5 L'utilitaire Zip

7/3.1.6 Le compilateur dBase II DB COMPILER de Wordtech

7/3.2 Masterfile III

7/3.2.1 Présentation générale

7/3.2.2 Utilisation de Masterfile III

7/3.2.3 Fonctions avancées et adaptations

## **Tome 4**

### **8 Périphériques**

**8/0 Table des matières**

**8/1 Les connecteurs de l'AMSTRAD**

- 8/1.1 La prise d'extension
- 8/1.2 La prise « unité de disquette 2 »

**8/2 Module péritel pour téléviseur couleur**

- 8/2.1 Module commercialisé
- 8/2.2 Comment construire soi-même un module ?
- 8/2.3 Quelques branchements vidéo

**8/3 Imprimantes**

- 8/3.1 Quelle imprimante choisir ?
  - 8/3.1.1 L'imprimante Citizen 120-D
- 8/3.2 L'interface CENTRONICS
- 8/3.3 Le câble de liaison : achat ou réalisation ?

**8/4 La souris AMX Mouse****8/5 Systèmes et méthodes de transfert de fichiers**

- 8/5.1 Copies et transmissions de cassettes
- 8/5.2 L'interface RS-232
  - 8/5.2.1 La liaison RS-232
  - 8/5.2.2 Le code ASCII
  - 8/5.2.3 La RS-232 Amstrad
  - 8/5.2.4 Connexions et programmes
    - 8/5.2.4.1 Connexion réduite
    - 8/5.2.4.2 Connexion à un Minitel
- 8/5.3 Les modems
  - 8/5.3.1 Le modem Digitelec DTL 2000
- 8/5.4 Réalisation d'un serveur télématique
  - 8/5.4.1 La structure matérielle
  - 8/5.4.2 La structure logicielle
  - 8/5.4.3 Les routines de base
  - 8/5.4.4 Le programme du Serveur
- 8/5.5 OUT et les ports de sorties

**8/6 Les mémoires de masse**

- 8/6.1 Le lecteur de disquettes 5' 1/4 Vortex en lecteur additionnel
- 8/6.2 Multiface II, sauvegarde mémoire
- 8/6.3 Brancher le lecteur du CPC 464 sur le CPC 6128
- 8/6.4 Tout savoir sur les ROM des CPC, la ROMBOARD

**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
- 9/2.3 Le debugger

**9/3 Jeux d'esprit**

- 9/3.1 Le jeu du taquin
- 9/3.2 Renservé



- 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
  - 9/4.4.10 Conversion de coordonnées polaires/cartésiennes
- 9/4.5 Instructions arithmétiques
  - 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
- 9/4.7 Calcul matriciel
  - 9/4.7.1 Multiplications des matrices
  - 9/4.7.2 Inversions des matrices
  - 9/4.7.3 Divisions des matrices
- 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 fichiers****9/6 Jeux d'aventures**

- 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

**Tome 5****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 une heure prédéfinie
- 9/8.8 Driver d'imprimante DMP 2000
  - 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 (*Screen saver*)
- 9/8.13 Chargeur hexadécimal
- 9/8.14 Formattage des listings
  - 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

- 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 morces
- 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
  - 9/10.1.1 Gestion de compte Turbo
- 9/10.2 Gestion de logiciels
- 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
  - 9/11.2.2 Premier jeu de fonctions évoluées
  - 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

## **Tome 6**

# **10 Fabrication de circuits additionnels pour AMSTRAD**

## **10/0 Table des matières**

### **10/1 Connexion de l'AMSTRAD au Minitel**

- 10/1.1 Signaux de la prise péri-informatique
- 10/1.2 De l'AMSTRAD vers le Minitel
  - 10/1.2.1 Programmation du Minitel
- 10/1.3 Amstrad et le jeu en binôme
  - 10/1.3.1 Des instructions évoluées pour votre Minitel
  - 10/1.3.2 Des instructions évoluées pour votre Minitel (2)

## **10/2 Connexion des AMSTRAD CPC 664 et CPC 6128 à un magnétophone à cassettes**

## **10/3 Commande de circuits TTL, CMOS et de puissance**

- 10/3.1 Régulation de chauffage
  - 10/3.1.1 Réalisation d'une régulation de chauffage
- 10/3.2 Commande d'un train électrique à partir de l'Amstrad
- 10/3.3 Commande d'un projecteur de diapositives
- 10/3.4 Commande de moteurs pas à pas
- 10/3.5 Un relais de fréquence pour sortie audio
- 10/3.6 Une carte à 8 entrées analogiques

## **10/4 AMSTRAD et téléphonie**

- 10/4.1 Un « mouchard » téléphonique
- 10/4.2 Un composeur de numéros de téléphone
- 10/4.3 Détecteur de sonnerie téléphonique
- 10/4.4 Un redirecteur d'appels téléphoniques
- 10/4.5 Centrale d'alarme à transmission téléphonique
- 10/4.6 Un composeur acoustique de numéros de téléphone
- 10/4.7 Un lecteur-enregistreur de télécartes usagées
  - 10/4.7.1 Un lecteur-enregistreur « professionnel »
  - 10/4.7.2 Un lecteur autonome

## **10/5 Mémoires d'ordinateur**

- 10/5.1 Un programmeur de mémoires EPROM

## **10/6 Construisez vos micro-ordinateurs**

## **10/7 Prises et connecteurs**

## **10/8 Technologie des montages électroniques**

- 10/8.1 Le wrapping (connexions enroulées)

## **10/9 Amstrad et hi-fi**

- 10/9.1 Un amplificateur de casque stéréo

## **10/10 Technologie de pointes**

- 10/10.1 Pupitre de saisie
- 10/10.2 Support de moniteur
- 10/10.3 Support d'imprimante 80 colonnes avec récepteur de listing
- 10/10.4 Bras support pour moniteur

## **10/11 Amstrad et vidéo**

- 10/11.1 Mariez votre unité centrale avec d'autres écrans de visualisation

## **10/12 Améliorez votre CPC**

- 10/12.1 Autoboot de CP/M sur CPC

# **Tome 7**

## **11 Annexes**

Annexe 1 : Codes de contrôle et caractères ASCII

- Annexe 2 : Codes opératoires de l'Assembleur Z80 et leur codage en hexadécimal  
Annexe 3 : Caractères standard et graphique de l'Amstrad CPC 464

## **12 Maintenance**

### **12/0 Table des matières**

### **12/1 Soyez votre propre dépanneur**

### **12/2 Maintenance des unités centrales**

### **12/3 Maintenance des périphériques**

- 12/3.1 Le lecteur de cassettes du CPC 464
- 12/3.2 Le lecteur de disquettes FD 1
- 12/3.3 Maintenance des imprimantes

### **12/4 Prenez soin de votre AMSTRAD**

- 12/4.1 Entretien des claviers
- 12/4.2 Entretien des écrans
- 12/4.3 Entretien des lecteurs de disquettes
- 12/4.4 Entretien des imprimantes

### **12/5 Maintenance des moniteurs**

### **12/6 La mécanique des AMSTRAD**

## **13 Notions scientifiques de base**

### **13/1 Introduction à l'électronique**

- 13/1.1 Electronique analogique
- 13/1.2 Electronique logique
  - 13/1.2.1 Les mémoires à accès aléatoire

### **13/2 Eléments de mathématiques générales**

- 13/2.1 Langage des ensembles
  - 13/2.1.1 Ensembles des nombres
  - 13/2.1.2 Notions de numérotation
- 13/2.2 Notions générales de géométrie
- 13/2.3 Notions générales de trigonométrie
- 13/2.4 Notions d'analyse
  - 13/2.4.1 Aperçu sur les fonctions polaires et paramétriques en sinus et cosinus

# 1/1

## Le système CPC : à quoi et à qui va-t-il servir ?

---

### Pour un choix judicieux...

Quel que soit le CPC que vous possédiez, vous avez fait un bon choix, car cette gamme d'ordinateurs a su se différencier de ses concurrents en offrant des avantages non négligeables :

- rapport qualité/prix exceptionnel ;
- système écran/clavier/lecteur de cassettes ou écran/clavier/lecteur de disquettes livré complet dans la version de base ;
- clavier de bonne qualité ;
- aucune alimentation extérieure à l'ordinateur ;
- BASIC résident de très bonne qualité.

Si vous possédez un CPC 464 que vous voulez utiliser professionnellement, il vous faudra y adjoindre un lecteur de disquettes car la plupart des logiciels professionnels sont disponibles sur disquettes.

Les lecteurs de disquettes classiques trois pouces ont une capacité de stockage assez limitée, mais plusieurs constructeurs proposent de connecter à l'AMSTRAD un lecteur de disquettes au format trois pouces et demi d'une capacité approchant le méga-octet.

Si vous destinez votre ordinateur au jeu, vous aurez l'embarras du choix, car plus d'un éditeur s'est penché sur cette machine. Certains se sont même spécialisés dans l'édition de logiciels sur CPC. Les jeux proposés sont généralement de bonne qualité, d'un prix très abordable en version cassette mais un peu moins abordable en version disquette. A vous de savoir si vous aurez la patience d'attendre que le logiciel soit chargé en mémoire pour jouer...

Enfin, si vous débutez en informatique, les ordinateurs CPC sont d'excellents outils pour vous aider à démarrer sur les langages classiques : BASIC, LOGO, et même TURBO PASCAL. Un autre atout pour AMSTRAD : les documentations sont bien faites, et suivent une approche très pédagogiques. De plus, les langages développés sont tous de très bonne qualité, et la littérature qui traite des CPC abonde...

### **... Un ouvrage pratique**

Vous trouverez 11 parties dans cet ouvrage :

- Présentation générale
- Conception matérielle des CPC,
- Systèmes d'exploitation des CPC,
- Langages du CPC,
- Graphisme,
- Son,
- Logiciels à caractère professionnel,
- Périphériques,
- Programmes,
- Fabrication de circuits additionnels pour AMSTRAD,
- Annexes.

Une table des matières générale (en partie 1), une table des matières détaillée par partie, un glossaire et un index (en partie 1) vous permettront d'avoir accès rapidement à l'information que vous recherchez.

Ce livre n'est pas un livre comme les autres : il progresse en même temps que la technique relative aux CPC.

Dans cet ouvrage, sont présentées les techniques développées sur les CPC.

*Si vous débutez en programmation, nous vous conseillons de vous reporter à la partie 5 sur les langages.*

*Si vous désirez utiliser votre CPC de manière professionnelle, reportez-vous :*

- à la partie 3 si vous souhaitez vous servir des commandes de CP/M 2.2 ou de CP/M plus,
- à la partie 7 si vous voulez choisir puis utiliser un progiciel de traitement de texte, un tableur ou un gestionnaire de base de données.

*Si vous n'êtes pas un débutant, ou si la partie 2 n'a plus de secret pour vous, vous pouvez vous reporter aux parties 5 et 6 où l'utilisation graphique du CPC et la programmation du circuit sonore sont étudiées en détail.*

*Si vous vous sentez l'âme d'un bricoleur, la partie 2 :*

- vous explique comment fonctionne l'AMSTRAD ;
- vous donne les différents schémas électroniques des cartes contenues dans le clavier, l'écran et le lecteur de disquette ;
- enfin, décrit le fonctionnement précis des principaux circuits intégrés utilisés dans les CPC.

la partie 8 :

- détaille le fonctionnement des périphériques classiques,
- vous permet de construire des cartes pour interfacer ces périphériques.

Enfin la partie 10 :

- vous donne la possibilité de construire des interfaces et de les piloter dans un logiciel correspondant.

*Si ce sont plutôt les programmes qui vous intéressent, reportez-vous à la partie 9, où sont étudiés :*

- des utilitaires,
- des jeux,
- des programmes à utilisation professionnelle,
- des programmes relevant de techniques spécifiques (interruptions, gestion de flux vers un périphérique, commande d'appareils électriques, etc.).

## **Et la réponse à tous vos problèmes !**

Les « cartes-contacts » insérées à la fin de ce chapitre permettront d'établir une relation privilégiée avec vous. Vous pourrez ainsi formuler vos remarques, critiques ou suggestions, voire nous exposer les problèmes que vous avez rencontrés. Et nous nous efforcerons d'y répondre aussi précisément que possible. Alors, « écrivez-nous ! »

Et maintenant, passons aux choses sérieuses...





# 1/2

## Glossaire

---

### A

---

**Accumulateur**

Registre de 8 bits le plus utilisé par le Z80. C'est par lui que transitent la plupart des données qui sont impliquées dans des opérations arithmétiques, logiques ou des tests.

**Adressage (mode d')**

Manière dont on accède à l'information dans une opération d'un programme écrit en ASSEMBLEUR : directement, indirectement, par registre, avec pré ou post-incrémentation, etc..

**Adresse**

Emplacement d'une cellule mémoire RAM, ROM ou autre.

**Amorce : (Voir Boot)****AMSDOS**

AMStrad Disk Operating System. Système d'exploitation simplifié intégré dans le BASIC AMSTRAD.

**AMSOFT**

Département "développement logiciel" d'AMSTRAD.

**Analogique**

Valeur continue, à opposer à une valeur digitale qui caractérise une donnée numérique (0 ou 1).

**Architecture**

Organisation matérielle (Hardware) de l'ordinateur.

**ASCII**

Codage numérique des caractères alphanumériques (entre 0 et 255 sur l'AMSTRAD)

**ASSEMBLEUR**

Langage de programmation de bas niveau, très rapide, et parfois obligatoire pour des raisons de vitesse d'exécution ou d'accès à des zones privilégiées non accessibles par les instructions d'un langage évolué.

**Attributs**

Qualification d'un fichier. Ces attributs peuvent être RO (Read Only ou lecture seule), RW (Read Write ou lecture écriture), SYS (SYStème), etc..

**AZERTY**

Type de clavier utilisé en France. Les premières lettres en haut à gauche du clavier sont, de gauche à droite A, Z, E, R, T, Y d'où, par extension, le nom de clavier AZERTY.

**B**

---

**Base (de numération)**

Les nombres traités par un ordinateur sont exprimés dans une base de numération, par exemple en décimal (base 10), en hexadécimal (base 16) ou en binaire (base 2).

**Base de données**

Ensemble de données liées logiquement les unes aux autres. On peut retrouver une donnée à l'intérieur d'une base de données en définissant ses caractéristiques.

**BASIC**

Langage de programmation créé en 1964 aux Etats-Unis. Destiné aux programmeurs débutants ou confirmés, il est disponible sur la plupart des micro-ordinateurs.

**Baud**

Vitesse de communication sur les liaisons parallèles correspondant au nombre de bits par seconde sur les ordinateurs AMSTRAD.

**BCD (Binary Coded Decimal)**

Principe de codage permettant de représenter un chiffre décimal sur 4 bits.

**BDOS (Basic Disk Operating System)**

Système d'exploitation de base. Contient les programmes de gestion de disquettes.

**Binaire**

Base de numération à deux éléments (0 et 1).

**BIOS (Basic Input Output System)**

Système d'entrées/sorties de base. Contient le logiciel qui permet d'adapter un DOS (ici CPM+) à un ordinateur.

**Bit (Binary digit ou élément binaire)**

Nom donné au plus petit élément mémoire accessible par le microprocesseur. Un bit peut prendre deux valeurs : 0 ou 1. Un octet (ou byte) est composé de 8 bits.

**Bruit blanc**

Bruit aléatoire produit par la voie « bruit » du générateur sonore.

**Bug (ou bogue)**

Erreur dans un programme.

**Boole**

Logique binaire, manipulant des 0 et des 1, ou des TRUE et des FALSE.

**Boot (ou secteur de configuration)**

Secteur sur la disquette qui permet de démarrer un programme d'exécution automatique du type SUBMIT.

**Buffer**

Zone mémoire en RAM ou sur disque qui permet de stocker plusieurs informations, que le micro-processeur n'a pas le temps de traiter instantanément par exemple.

**Bus**

Connexions physiques permettant de relier le micro-ordinateur à un ou plusieurs périphériques. On distingue deux types de bus : les bus d'adresses (qui véhiculent des adresses) et les bus de données (qui véhiculent des données).

**Byte : (voir Octet)****C**

---

**Canal**

Autre nom donné à une voie de communication entre micro-ordinateur et ses périphériques.

**Caractère**

Symbole numérique, alphabétique ou de contrôle.

**Catalogue**

Liste des fichiers de données ou de programmes présents sur une cassette ou une disquette.

**CCP (Console command processor)**

Processeur des commandes console : zone qui contient les commandes résidentes.

**Chaîne de caractères**

Souvent appelé chaîne alphanumérique, c'est un ensemble de caractères alphabétiques ou numériques qui sont manipulés par des instructions spéciales.

**Code machine**

Code hexadécimal généré par un compilateur auquel on a fourni un programme écrit en assembleur.

**Compilateur**

Nom donné à un langage qui traduit en code exécutable les instructions d'un programme avant de les exécuter dans une phase appelée compilation.

**CP/M 2.2 (Control Program for Microcomputer Version 2.2)**

Operating system proposé par Digital Research disponible sur CPC 664 et 6128.

**CP/M plus (Control Program for Microcomputer Version plus)**

Operating system proposé par Digital Research disponible sur CPC 6128.

**CPU (Central Processing Unit)**

Microprocesseur gérant l'ensemble des ressources du microordinateur.

**Curseur**

Pavé rectangulaire qui indique à quel endroit sera affiché le prochain caractère tapé au clavier ou fourni par l'instruction PRINT.

**Curseur graphique**

Pixel utilisé en mode graphique équivalent au curseur utilisé en mode texte : indique l'endroit où sera affiché le prochain point par une commande graphique.

**D**

---

**Debugger (Debogger en français)**

Outil de mise au point de programmes écrits en ASSEMBLEUR.

**Décimal**

Base de numération courante : base 10.

**Démarrage à chaud**

Sous CP/M, relance du système par appui simultané sur les touches CONTROL et C. Cette opération ne détruit pas les données présentes en mémoire centrale.

**Démarrage à froid**

Entrée sous CP/M par la commande I CPM tapée en BASIC.

**Digital Research**

Société fondée par Gary Killdall en 1976 et qui commercialise les différentes versions de CP/M.

**Directives d'assemblage**

Mots clés utilisés en assembleur qui ne concernent que le compilateur et qui ne font pas partie des mnémoniques du Z80. Ces directives permettent de définir des zones de mémoire, d'assembler une partie du programme sous condition, d'implanter le code généré à une adresse particulière, etc. Les directives varient d'un assembleur à l'autre.

**Directory** : (voir catalogue).

**DOS (Disk Operating System)**

Système d'exploitation qui gère l'unité ou les unités de disquettes. Le DOS disponible sur CPC est CP/M 2.2 sur CPC 664 et 6128 et CP/M PLUS sur CPC 6128.

**Dr. LOGO**

Langage proposé par Digital Research pour programmeurs débutants.

**Drive**

Mot anglais désignant le lecteur de disquettes.

**Driver disque**

Programme et matériel gérant l'unité lecteur de disquettes.

**Dump**

Opération qui consiste à afficher le contenu hexadécimal d'un fichier ou d'une zone de mémoire.

**E**

---

**Editeur de textes**

Programme permettant de saisir un texte quelconque, par exemple une lettre, ou encore un programme qui sera compilé par la suite.

**Enveloppe**

de volume : courbe qui module le volume d'un son en fonction du temps.

de ton : courbe qui module le ton d'un son en fonction du temps.

**Entrées/Sorties**

Opération qui consiste à lire ou écrire des données sur un périphérique.

**EROM (Erasable Programmable Read Only Memory)**

Mémoire programmable par un programmeur de PROM et effaçable par rayons ultra-violets.

**Erreur de syntaxe**

Erreur apparaissant dans un langage de programmation lorsqu'un ordre a été mal utilisé ou dont l'orthographe n'a pas été respectée.

**F**

---

**FALSE**

Valeur que peut prendre un opérateur booléen. En logique positive, la valeur FALSE correspond au 0 logique.

**Fichier**

Collection de données situées en mémoire centrale, sur cassette ou disquette.

**Firmware (ou micro-programme)**

Nom donné aux programmes résidents contenus dans les ROM de la machine. Ils sont constitués d'un ensemble de sous-programmes souvent appelés routines.

**Flags (drapeaux)**

Indicateurs élémentaires utilisés en ASSEMBLEUR et rassemblés dans un registre interne au Z80 qui renseignent l'issue d'une opération.

**Floppy disk**

Dénomination anglaise d'un lecteur de disquettes.

**Fonction**

En PASCAL, nom donné aux procédures de calcul qui fournissent une valeur numérique lorsqu'on les appelle.

**Formatage**

Option qui consiste à arranger les pistes et secteurs d'une disquette vierge (ou non) pour qu'elle soit reconnue par le lecteur de disquettes. Cette opération est obligatoire avant toute écriture sur le disque.

**G**

---

**Générateur de son**

Référencé AY-3-8912. C'est le circuit sonore des CPC. Il est capable de gérer 3 voies indépendantes et une voie de bruit simultanément.

---

**H**

---

**Hexadécimal**

Base de numération couramment utilisée en informatique. Il s'agit de la base 16.

**Horloge**

Quartz qui cadence l'exécution des instructions élémentaires stockées en mémoire.

---

**I**

---

**Instruction**

Mot-clé d'un langage de programmation.

**Intégration à grande échelle**

Type de circuits intégrés (LSI = Large Scale Integration) renfermant un grand nombre de composants.

**Interface parallèle**

Connecteur situé derrière le clavier des AMSTRAD, aussi appelé interface CENTRONICS, capable de gérer des imprimantes parallèles au même standard.

**Interface série**

Connecteur inexistant sur l'AMSTRAD, mais qui peut y être implanté. Ce type d'interface permet de communiquer avec des périphériques bit par bit (d'où son nom).

**Interpréteur**

Nom donné à un langage qui traduit en code exécutable les instructions d'un programme pendant son exécution.

**Interruption**

De type software ou hardware une interruption provoque un débranchement immédiat ou temporisé (selon la priorité de l'interruption) à une adresse particulière où se trouve le code d'un traitement d'interruption.

**I/O (Input/Output ou Entrée/Sortie)**

Abréviation caractérisant un échange de données entre ordinateur et périphérique sur un port de communication.

---

**J**

---

**Joker**

Notion utilisée sous CP/M permettant de faire appel à des fichiers de manière non explicite (en donnant leurs premières lettres seulement, par exemple).



**Joystick (ou manette de jeu)**

Nom donné à la manette de jeu qui permet de saisir un déplacement vers le haut, le bas, la droite ou la gauche, et l'appui sur un bouton-feu.

**K**

---

**K ou KO**

Kilo-Octet : Unité de dimensionnement de la mémoire. Correspond à 1024 octets.

**L**

---

**Langage**

Ensemble de mots-clés ou instructions destinés à manipuler les ressources hardware de l'ordinateur. On parle de langage évolué lorsque l'on fait référence au BASIC, au PASCAL ou au LOGO, et de langage non évolué lorsque l'on fait référence à l'ASSEMBLEUR.

**Lecture/Ecriture**

Attribut d'un fichier ou d'une disquette, signifiant que l'accès à ce programme ou à cette disquette peut se faire en lecture ou en écriture.

**Lecture seule**

Attribut d'un fichier ou d'une disquette, signifiant que l'accès à ce programme ou à cette disquette peut se faire en lecture seulement.

**LOGO** (voir Dr. LOGO)

**LSB (Last Significant Byte)**

Octet de poids faible.

**LSQ** (Last Significant Quartet)

Quartet (paquet de 4 bits) de poids faible.

**Lutin (ou Sprite)**

Caractère graphique destiné à être déplacé sur l'écran sans altérer les caractères ou graphismes qui s'y trouvent.

**M**

---

**Manette de jeu** : (Voir Joystick)

**Mémoire**

Case mémoire capable de retenir une information binaire.

**Microprogramme** : (Voir Firmware).

**Mode d'affichage**

Les CPC possèdent trois modes d'affichage :

MODE 0 : 25 lignes de 20 caractères, 16 couleurs et de définition 160 × 200 pixels.

MODE 1 : 25 lignes de 40 caractères, 4 couleurs et de définition 320 × 200 pixels.

MODE 2 : 25 lignes de 80 caractères. 2 couleurs et de définition 640 × 200 pixels.

**Moniteur**

Ecran d'affichage dédié à un ordinateur.

**Mot-clé**

Mot d'un langage, parfois appelé « instruction » ou « primitive ».

**MSB (Most Significant Byte)**

Octet de poids fort.

**MSQ (Most Significant Quartet)**

Quartet (paquet de 4 bits) de poids fort.

**O**

---

**Octet**

Ensemble de 8 bits consécutifs pouvant représenter un entier compris entre 0 et 255.

**Op-Code (ou code opératoire)**

Instruction élémentaire du langage ASSEMBLEUR.

**Opérateur**

Nom donné aux signes mathématiques "supérieur à", "différent de", etc..

**Ordinogramme ou organigramme**

Représentation schématique des diverses actions réalisées dans un programme.

**P**

---

**PASCAL**

Langage de programmation de haut niveau.

TURBO PASCAL, commercialisé par BORLAND est disponible sur les CPC 664 et 6128.

**Pavé numérique**

Nom donné au bloc du clavier qui rassemble les chiffres et touches de fonctions.

**Périphérique**

Tout élément matériel connecté à l'ordinateur est appelé périphérique.

**Pile**

Élément mémoire externe au Z80 qui permet de stocker des données les unes au-dessus des autres. On parle de pile FIFO (First In First Out), FILO (First In Last Out), ou LIFO (Last In First Out).

**Piste**

Une piste est l'équivalent d'un sillon sur un disque. Il y en a 40 par face de disquette 3 pouces sur les ordinateurs AMSTRAD.

**Pixel**

Un pixel est le plus petit point élémentaire qui peut être affiché sur l'écran.

**Primitive**

Nom donné aux mots-clés du langage LOGO.

**Procédure**

Sous-programme inséré dans le programme principal qui peut être appelé une ou plusieurs fois.

**Progiciel**

Concaténation des mots PROfessionnel et loGICIEL : les progiciels sont des logiciels dont les applications se situent dans des domaines très particuliers, généralement réservés aux professionnels de l'informatique

**Programmation structurée**

Type de programmation dont le but est de clarifier au maximum les programmes, et par là même, de diminuer ou supprimer la phase de mise au point.

**PROM** : (Programmable Read Only Memory)

Mémoire programmable par un programmeur de PROM et non effaçable par rayons ultra-violet (contrairement aux EPROM ou REEPROM).

**Prompt**

Caractère particulier souvent affiché en début de ligne et destiné à rappeler à l'utilisateur qu'il se trouve sous un système d'exploitation ou sous un logiciel particulier. Par exemple, le prompt du CP/M est un signe supérieur (>).

**Puce ou chip**

Autre nom donné à un micro-processeur.

**Q**

---

**Quartet**

Ensemble de quatre bits consécutifs.

**Queue sonore**

Buffer dans lequel sont stockées des notes à destination du générateur sonore AY-3-8912.

**QWERTY**

Type de clavier utilisé aux Etats-Unis. Les premières lettres en haut à gauche du clavier sont, de gauche à droite, Q, W, E, R, T, Y d'où par extension le nom du clavier QWERTY.

**R**

---

**Rafraîchissement**

Opération qui consiste à réécrire périodiquement dans les RAM dynamiques pour que leur contenu ne soit pas perdu.

**RAM (Random Access Memory)**

Mémoire vive dans laquelle on peut écrire et lire. Les RAM des CPC sont de type « dynamique » et doivent être rafraîchies périodiquement.

**Registre**

Mémoire interne à un micro-processeur, à accès très rapide, utilisée pour effectuer des opérations élémentaires.

**Rendez-vous**

Technique utilisée pour synchroniser des sons émis sur des voies différentes.

**Résolution**

Nombre de pixels disponibles sur l'écran.

**RESTART**

Interruption particulière qui ramène le pointeur de programme à une adresse définie par construction.

**ROM (Read Only Memory)**

Mémoire à lecture seule. Les ROM des CPC contiennent le firmware.

**Routine**

Autre nom donné à un sous-programme

**RS232C**

Interface de communication série très répandue en micro-informatique.

**S**

---

**Secteur**

Bloc élémentaire de données stockées sur disquettes. Les blocs gérés par les CPC font 512 octets.

**Souris**

Périphérique permettant d'entrer des commandes sans passer par le clavier.

**SUBMIT**

Qualifie les programmes exécutables de manière automatique sous CP/M. Ces programmes contiennent une ou plusieurs commande(s) qui pourraient être tapées au clavier, qui sont activées par programme.

**T**

---

**Tableur**

Outil permettant d'effectuer rapidement des calculs élémentaires dans des cellules liées logiquement entre elles.

**Tape**

Appellation anglaise du magnétophone à cassettes.

**Taux d'expansion**

Rapport entre le nombre de codes machine produits par un compilateur et le nombre de codes machine réellement nécessaires pour produire une action donnée.

**TPA (Transcient Program Area)**

Zone des programmes temporaires où sont chargés les programmes non résidents d'extension « .COM ».

**Traitement de texte**

Programme permettant de saisir du texte ou des programmes qui seront compilés par la suite.

**TRUE**

Valeur que peut prendre un opérateur booléen. En logique positive, la valeur TRUE correspond au 1 logique.

**U**

---

**User (ou utilisateur)**

Définit une zone de stockage sur disque accessible sous un numéro d'utilisateur unique.

**Z**

---

**Variable**

Nom donné à un ou plusieurs emplacements en mémoire RAM. Ce ou ces emplacements sont accédés par leur nom pour augmenter la lisibilité des programmes.

**Version**

Un logiciel qui est édité peut subir des modifications. Chaque fois qu'une modification ou un groupe de modifications est/sont arrêtée(s), on parle de version. Par exemple, le CP/M disponible sur CPC 664 est CP/M 2.2. La version est 2.2



# 1/3

## Index

---

### A

---

Accumulateur .....	2/3.1, 4/2
Adressage (mode d') .....	4/2.2
Adresse .....	1/2, 4/2
Amorce .....	3/3, 3/4
AMSDOS .....	3/2
AMSOFT .....	1, 3
Analogique .....	8, 10
Architecture .....	2/2, 2/3.1
ASCII .....	4/1.2, 11 : Annexe 1
Assembleur .....	4/2
Attributs .....	3/3, 3/4
AZERTY .....	4/1.2

### B

---

Base (de numération) .....	4/1.2, 4/4
Base de données .....	7/3.1
BASIC .....	4/1
Baud .....	8/1, 8/3
BCD (Binary Coded Decimal) .....	8/5
BDOS (Basic Disk Operating System) .....	3
Binaire .....	4/2
BIOS (Basic Input/Output System) .....	3
Bit (Binary digiT) .....	4/2
Bruit blanc .....	6/2
Bug (ou bogue) .....	4/1.2
Boole .....	4/2
Boot .....	3/3, 3/4
Buffer .....	4/1.2
Bus .....	8, 10
Byte .....	4/2, 4/1



**C**


---

Canal . . . . .	4/1, 6/2
Caractère . . . . .	4/1, 4/2, 4/4
Catalogue . . . . .	4
CCP (Console Command Processor) . . . . .	3
Chaîne de caractères . . . . .	4/1, 4/4
Code machine . . . . .	4/2
Compilateur . . . . .	4/1, 4/4
CP/M 2.2 . . . . .	3/3
CP/M plus . . . . .	3/4
CPU (Central Processing Unit) . . . . .	4/2
Curseur . . . . .	4
Curseur graphique . . . . .	4/1, 4/3, 4/4

**D**


---

Debugger (ou Debogger) . . . . .	4/2
Décimal . . . . .	4/2
Démarrage à chaud . . . . .	3
Démarrage à froid . . . . .	3
Digital Research . . . . .	4
Directives d'assemblage . . . . .	4/2
Directory . . . . .	3
DOS (Disk Operating System) . . . . .	3
Dr. LOGO . . . . .	4/3
Drive . . . . .	4, 8/5
Driver disk (ou Driver disque) . . . . .	4, 8/5
DUMP . . . . .	4/1, 4/2, 4/4

**E**


---

Editeur de textes . . . . .	4, 7/1
Enveloppe . . . . .	6
Entrées/Sorties . . . . .	4/1, 4/2, 4/4, 8, 10
EPROM (Erasable Programmable Read Only Memory) . . . . .	2, 8, 10
Erreur de syntaxe . . . . .	4/1

**F**


---

FALSE . . . . .	4/1, 4/4
Fichier . . . . .	4/1, 4/3, 4/4, 8/5
FIRMWARE (ou micro-programme) . . . . .	4/2
Flags (ou drapeaux) . . . . .	4/2
Floppy disk (ou lecteur de disquettes) . . . . .	4, 8/5
Fonction . . . . .	4/1, 4/4
Formatage . . . . .	4, 8/5

**G**


---

Générateur de son ..... 6

**H**


---

Hexadécimal ..... 4/1, 4/2, 4/4  
 Horloge ..... 2, 4/1, 4/4

**I**


---

Instruction ..... 4  
 Intégration à grande Echelle (LSI) ..... 2  
 Interface parallèle ..... 2/3.4, 8, 10  
 Interface série ..... 10  
 Interpréteur ..... 4/1, 4/3  
 Interruption ..... 4/2  
 I/O (Input/Output ou Entrée/Sortie) ..... 2, 4/2, 8, 10

**J**


---

Joker ..... 3  
 Joystick (ou manette de jeu) ..... 2, 4/1, 4/2, 4/3, 4/4, 10

**L**


---

Langage ..... 4  
 Lecture/Ecriture ..... 3, 8/5  
 Lecture seule ..... 3, 8/5  
 LOGO ..... 4/3  
 LSB (Last Significant Byte) ..... 4/2  
 LSQ (Last Significant Quartet) ..... 4/2  
 Lutin (ou Sprite) ..... 5, 4/1

**M**


---

Manette de jeu (ou Joystick) ..... 2, 4, 10  
 Mémoire ..... 4/2, 8, 10  
 Micro-programme (ou FIRMWARE) ..... 4/2  
 Mode d'affichage ..... 4  
 Moniteur ..... 8  
 Mot-clé ..... 4  
 MSB (Most Significant Byte) ..... 4/2  
 MSQ (Most Significant Quartet) ..... 4/2  
 Multiplan ..... 7/2.1

**O**


---

Octet . . . . .	4
Op-Code . . . . .	4/2
Opérateur . . . . .	4
Organigramme ou Ordinogramme . . . . .	4

**P**


---

PASCAL . . . . .	4/4
Pavé numérique . . . . .	4
Périphérique . . . . .	3, 4, 8, 10
Pile . . . . .	4/2
Piste . . . . .	3
Pixel . . . . .	5
Primitive . . . . .	4/3
Procédure . . . . .	4/1, 4/4
Progiciel . . . . .	7
Programmation structurée . . . . .	4, surtout 4/4
PROM (Programmable Read Only Memory) . . . . .	2, 4/2, 10
Prompt . . . . .	4
Puce (ou chip) . . . . .	2

**Q**


---

Quartet . . . . .	4/2
Queue sonore . . . . .	6
QWERTY . . . . .	4

**R**


---

Rafraîchissement . . . . .	2
RAM (Random Acces Memory) . . . . .	2, 10
Registre . . . . .	4/2
Rendez-vous . . . . .	6
Résolution . . . . .	5, 4/1
Restart . . . . .	4/2
ROM (Read Only Memory) . . . . .	2, 4/2, 10
Routine . . . . .	4/1, 4/2
RS232C . . . . .	10

**S**


---

Secteur . . . . .	10
Souris . . . . .	8/4
Submit . . . . .	3

**T**

---

Tableur .....	7/2
Tape (ou Magnétophone) .....	4
Taux d'expansion .....	4/1
TPA (Transcient Program Area) .....	3
Traitement de texte .....	7/1
TRUE .....	4/1, 4/4

**U**

---

User (ou utilisateur) .....	3
-----------------------------	---

**V**

---

Variable .....	4
Version .....	4



# 1/3.1

## Index des programmes classés par types

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Divers	ELEMENTS	Basic	26	9/9.7	1	Génération de la classification périodique des éléments de Mendéleiev.
Divers	BIORYTHMES	Basic	5	9/4.3	1	Etablit et trace les biorythmes d'une personne dont est donnée la date de naissance.
EAO	CALCUL MENTAL	Basic	21	9/9.4.1	1/7	Exercices de calcul mental sur les quatre opérations fondamentales.
EAO	EVEIL BEBE	Basic	19	9/9.4	10	Affiche des dessins par l'appui de touches, éveil enfants de 6 mois à 2 ans.
Graphique	DEMO SPRITE	Basic	22	5/9.2	27	Démonstration de l'utilisation de la RSX Sprite.
Graphique	DIGUE	Basic	10	10/4.2	2	La digue de La Rochelle sur votre CPC.
Graphique	DROITES	Basic	3	5/4		Ensemble de petits programmes graphiques utilisant la commande DRAW.
Graphique	GRAPHICOMANIES	Basic	9	5/10.4		Ensemble de programmes graphiques courts mais spectaculaires.
Graphique	HOPALONG	Basic	10	5/10.4.3	9	Graphismes basés sur l'algorithme Hopalong.
Graphique	MANDELBROT	Basic	10	5/10.4.3	5	Graphismes basés sur l'ensemble des nombres complexes de Benoît Mandelbrot.
Graphique	MARTIN	Basic	10	5/10.4.3	11	Graphisme basé sur l'algorithme de Barry Martin.

## Partie 1 : Présentation générale

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Graphique	MOIRES	Logo	2	4/3.2	57	Tracé de figures moirées en Logo.
Graphique	SUNSHINE	Basic	10	10/4.3	4	Graphisme itératif basé sur des propriétés de nombres complexes.
Graphique	TELECRAN	Basic/Assembleur	0	5/10.1	2/4	Programme de dessin simple basé sur le jouet Télécran.
Jeu	CHOCOLAT	Basic	27	9/7.8	31	Manger une plaque de chocolat, mais attention poison !
Jeu	PILE OU FACE	Basic	27	9/7.8	24	Jeu classique du pile ou face.
Jeu	JEU DE CHEVAUX	Basic	27	9/3.13	2	Traditionnel jeu des petits chevaux à deux joueurs.
Jeu	JEU CHEVAUX 4	Basic	29	9/3.13	14	Extension du jeu des chevaux à quatre joueurs.
Jeu	SERPENT MANGE PIERRES	Basic/Turbo-Pascal	27	9/7.5	12	Un serpent se nourrit de pierres, mais attention aux obstacles.
Jeu	DEVINEZ	Logo	16	4/3.5.2	2	Ensemble de procédures constituant un jeu de devinettes de nombres.
Jeu	MENUJEU	Basic	25	9/7.8	3	Menu de présentation pour minis jeux.
Jeu	SAVON	Basic	25	9/7.8	8	Rechercher son savon à tâton.
Jeu	PENDU	Logo	17	4/3.5.7	2	Jeu de lettres à deviner, ensemble de procédures constituant le jeu.
Jeu	LOCH NESS	Basic	27	9/7.8	38	Un lac et un monstre glouton, tout un programme.
Jeu	GRENOUILLES CRAPAUDS	Basic/Turbo-Pascal	26	9/3.11	24	Les crapauds à droite et les grenouilles à gauche, c'est simple non ?
Jeu action Minitel	COMBAT GALACTIQUE	Basic	22	10/1.3.2	37/42	Jeu d'action à intégrer dans un programme serveur sur Minitel.
Jeu de cartes	TIERCE DE CARTES	Basic/Assembleur	28	9/7.7	7	Jeu de cartes résident (fonctionne en tâche de fond).
Jeu de hasard	LOTO	Logo	16	4/3.5.4	2	Ensemble de procédures constituant un jeu de loto.
Jeu de réflexion	MORPION	Basic	25	9/7.8	17	Jeu très célèbre.
Jeu de réflexion	AWARI	Basic	5	9/3.5	1	Jeu de pronostics contre l'ordinateur.
Jeu de réflexion	JEU DE DAMES CHINOIS	Basic/Turbo-Pascal	27	9/3.12	26	Jeu de dames chinois, échiquier en croix.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Jeu de réflexion	BLACK BOX	Basic/ Turbo- Pascal	23	9/3.9		Déterminer les positions de trous noirs en tirant des rayons laser.
Jeu de réflexion	JEU DES ALLUMETTES	Basic	5	9/3.4	1	Jeu contre l'ordinateur : ne pas prendre la dernière allumette.
Jeu de réflexion	LE LOUP ET LES AGNEAUX	Basic/ Turbo- Pascal	22	9/3.8	2/5	Quatre agneaux empêchent le loup de traverser, l'échiquier se joue à deux.
Jeu de réflexion	OPERATION CRYPTEE	Logo	17	4/3.5.6	2	Ensemble de procédures constituant le jeu, opération à reconstituer logiquement.
Jeu de réflexion	PENDU	Basic/ Turbo- Pascal/ Assembleur	17	9/3.7	2/7/11	Deviner une expression en proposant des lettres la composant.
Jeu de réflexion	PUISSANCE 4	Basic	19	10/1.3	42	Jeu de réflexion à jouer à deux avec CPC, et Minitel pour le 2 <sup>e</sup> joueur.
Jeu de réflexion	RENVERSE	Basic	0	9/3.2	1	Remettre n lettres dans l'ordre alphabétique par groupe de x lettres.
Jeu de réflexion	SIMON	Basic/ Turbo- Pascal	16	9/3.6	2/8	Retenir des séquences de symboles de plus en plus longues et rapides.
Jeu de réflexion	TAQUIN	Basic	0	9/3.1	2	Consiste à replacer en ordre alphabétique 16 signes sur un tableau de 16 cases.
Jeu de réflexion	TOURS DE HANOI	Basic	5	9/3.3	2	Faire passer des anneaux empilés par ordre de taille d'une zone vers l'autre.
Jeu de simulation	ABYSSES	Basic	24	9/6.6	24	Simulation de la conduite d'un sous-marin en opération.
Jeu de simulation	AIRPORT	Basic	26	9/6.7	18	Simulation de la gestion du trafic d'un grand aéroport.
Jeu divers	LIFEGAME	Basic	21	9/9.5	2	Jeu de simulation de la vie, reproduction et mort de cellules.
Jeu d'arcade	BATAILLE NAVALE	Basic/ Turbo- Pascal	11	9/7.2	3/7	Couler les navires de l'autre sans se faire couler soi-même.
Jeu d'arcade	CASSE-BRIQUES	Basic	3	9/7.1	2	Casser les briques d'un mur à l'aide d'une balle et d'une raquette.



Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Jeu d'arcade	CHERCHEUR DE DIAMANTS	Basic/ Turbo-Pascal	28	9/7.6	24	Trouver des diamants sur un échiquier, mais attention aux bombes.
Jeu d'arcade	DANGER PIRANHAS	Basic	11	9/7.3	4	Traverser une contrée infestée de carnassiers.
Jeu d'arcade	DANGER PIRANHAS	Turbo-Pascal/ Assembleur	16	9/7.3	7/12	Traverser une contrée infestée de carnassiers.
Jeu d'arcade	FORMULE1	Basic	25	9/7.8	12	Course automobile à tombeau ouvert.
Jeu d'arcade	PASSAGE NON PROTEGE	Basic/ Turbo-Pascal	19	9/7.4	2/6	Traverser une route est parfois très périlleux, essayez celle-ci.
Jeu d'esprit	QUATRE A DEUX	Basic/ Turbo-Pascal	26	9/3.10	27	Aligner quatre pions et c'est gagné.
Jeu d'esprit	PERPLEXUS	Basic/ Turbo-Pascal	29	9/3.14	2	Un jeu à vous rendre perplexe.
Jeu/ Programmation	CREATION JEU D'AVENTURE	Basic	1	9/6	2	Utilitaire de création d'un jeu d'aventure.
Jeu/ Programmation	EXECUTION JEU D'AVENTURE	Basic	14	9/6.5	3	Exécute le jeu créé avec le programme de création de jeu d'aventure.
Mathématique	F(X)	Basic	27	9/4.8.1	2	Courbes d'équations $y=F(x)$ .
Mathématique	MATRICES3	Basic	27	9/4.7.1	5	Multiplication de matrices d'ordre 3.
Mathématique	SYSTEME3	Basic/ Turbo-Pascal	27	9/4.6.2	78	Résolution d'un système linéaire d'équations à trois inconnues.
Mathématique	FPOLAIRE	Basic	27	9/4.8.2	1	Courbes polaires d'équation $R=F(TETA)$ .
Mathématique	MATRICES2	Basic	27	9/4.7.1	2	Multiplication de matrices d'ordre 2.
Mathématique	DMATRICES	Basic/ Turbo-Pascal	27	9/4.7.3	36	Division de matrices d'ordre 3.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Mathématique	DMATRICES2	Basic/ Turbo- Pascal	27	9/4.7.3	2	Division de matrices d'ordre 2.
Mathématique	SYSTEME2	Basic/ Turbo- Pascal	27	9/4.6.2	23	Résolution d'un système linéaire d'équations à deux inconnues.
Mathématique	FPARAM	Basic	27	9/4.8.3	1	Courbes paramétriques d'équations $X=f(t)$ et $Y=g(t)$ .
Mathématique	FPARA	Basic	24	5/10.4.4	4	Courbes paramétriques trigonométriques.
Mathématique	FRACTION	Basic	28	9/4.5.5	1	Exprime tout nombre réel par une fraction.
Programmation	CREATION FICHER BINAIRE	Basic	25	9/8.20	6	Créer un fichier binaire utilisable sous Basic à l'aide de MAC-80.
RSX/ Graphique	I BOX	Assembleur/ Basic	23	5/12		Instruction Basic de tracé de rectangles pleins ou vides.
RSX/ Graphique	I CIRCLE	Assembleur/ Basic	23	5/11		Instruction Basic de tracé de cercles.
RSX/ Graphique	I COPYBL	Assembleur/ Basic	25	5/10.2.4	2	Copie de blocs d'images.
RSX/ Graphique	I SPRITE	Assembleur/ Basic	22	5/9.2	13/3	Permet de définir et d'animer un Sprite ou lutin en Basic.
RSX/ Graphique	I SYMOY	Assembleur/ Basic	25	5/10.2.4	26	Effectue une symétrie verticale sur une portion d'image.
RSX/ Graphique	I SYMOX	Assembleur/ Basic	25	5/10.2.4	16	Effectue une symétrie horizontale sur une portion d'image.
RSX/Informatique	I FORMAT	Assembleur/ Basic	15	4/1.6.5	18/23	Programme de formatage sophistiqué de disquettes sous Basic.
RSX/Informatique	I HOR	Assembleur/ Basic	18	9/8.18	2/19	Affiche une horloge temps réel sur l'écran du CPC (programme résident).
RSX/Informatique	I SPRINT	Assembleur/ Basic	23	9/8.5.3		Affiche les codes ASCII des octets affichés.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
RSX/Informatique	I VAR	Assembleur/Basic	20	9/8.19	2/7	Affiche de façon permanente le contenu d'une adresse RAM spécifiée.
RSX/Mathématique	I MUL	Assembleur/Basic	26	9/4.4.9	2/17	Multiplication de deux nombres complexes.
RSX/Mathématique	I SOU	Assembleur/Basic	26	9/4.4.9	2/17	Soustraction de deux nombres complexes.
RSX/Mathématique	I DIV	Assembleur/Basic	26	9/4.4.9	2/17	Division de deux nombres complexes.
RSX/Mathématique	I MA	Assembleur/Basic	26	9/4.4.9	26/32	Expression d'un nombre complexe par son module et son argument.
RSX/Mathématique	I ADD	Assembleur/Basic	26	9/4.4.9	2/17	Addition de deux nombres complexes.
RSX/Mathématique	I ACOS	Assembleur/Basic	18	9/4.4.1	2/14	Donne l'arc dont le cosinus est donné.
RSX/Mathématique	I ACOSEC	Assembleur/Basic	24	9/4.4.7	8/15	Donne l'arc dont la cosécante est donnée.
RSX/Mathématique	I ACOT	Assembleur/Basic	21	9/4.4.8	8/12	Donne l'arc dont la cotangente est donnée.
RSX/Mathématique	I ASEC	Assembleur/Basic	20	9/4.4.6	13/23	Donne l'arc dont la sécante est donnée.
RSX/Mathématique	I ASIN	Assembleur/Basic	18	9/4.4.2	1/10	Donne l'arc dont le sinus est donné.
RSX/Mathématique	I COSEC	Assembleur/Basic	21	9/4.4.7	1/5	Donne la cosécante d'un angle.
RSX/Mathématique	I COSH	Assembleur/Basic	18	9/4.4.3	1/8	Donne le cosinus hyperbolique d'un angle.
RSX/Mathématique	I COT	Assembleur/Basic	21	9/4.4.8	1/5	Donne la cotangente d'un angle.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
RSX/Mathématique	I FRAC	Assembleur/ Basic	18	9/4.5.3	6/14	Réduit une fraction.
RSX/Mathématique	I PGCD	Assembleur/ Basic	18	9/4.5.3	6/14	Donne le plus grand commun diviseur de deux nombres entiers.
RSX/Mathématique	I SEC	Assembleur/ Basic	20	9/4.4.6	2/9	Donne la sécante d'un angle.
RSX/Mathématique	I SINH	Assembleur/ Basic	20	9/4.4.4	2/9	Donne le sinus hyperbolique d'un angle.
RSX/Mathématique	I TANH	Assembleur/ Basic	20	9/4.4.5	2/10	Donne la tangente hyperbolique d'un angle.
RSX/Mathématique	I PPCM	Assembleur/ Basic	18	9/4.5.3	6/14	Donne le plus petit commun multiple de deux nombres entiers.
RSX/Mathématique	TRIANGLE DE PASCAL	Assembleur/ Basic	27	9/4.9.1	2	Résout les éléments du triangle de Pascal.
RSX/Mathématique	I RAC	Assembleur/ Basic	27	9/4.4.9	39	Extraction de la racine d'un nombre complexe.
RSX/Mathématique	I POL	Assembleur/ Basic	28	9/4.4.10	2	Conversion de coordonnées rectangulaires en polaires.
RSX/Mathématique	I FACT	Assembleur/ Basic	25	9/4.5.4	3	Calcule la factorielle d'un nombre entier.
RSX/Mathématique	I DEG2	Assembleur/ Basic	25	9/4.5.4	3	Résout une équation du second degré.
RSX/Mathématique	I CNP	Assembleur/ Basic	25	9/4.5.4	22	Calcule le nombre de combinaisons possibles de n objets p à p.
RSX/Mathématique	I ANP	Assembleur/ Basic	25	9/4.5.4	21	Calcule le nombre d'arrangements possibles de n objets.
RSX/Mathématique	I RECT	Assembleur/ Basic	28	9/4.4.10	11	Conversion de coordonnées polaires en rectangulaires.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
RSX/ Program- mation	I CALL	Assem- bleur/ Basic	14	4/1.6.4	7/9	Utilisation des vecteurs système sous Basic.
RSX/ Program- mation	I CLC	Assem- bleur/ Basic	11	4/2.9	3/5	Commande la couleur de fond et d'encre, efface l'écran et le met en mode donné.
RSX/ Program- mation	I NOM	Assem- bleur/ Basic	13	4/1.6.2	32/34 /64	Affichage d'un message personnalisé sous Basic.
RSX/ Sonore	I DONG	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Cloche de Big Ben.
RSX/ Sonore	I TICTAC	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Bruitage d'un réveil.
RSX/ Sonore	I OCCUPE	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Tonalité de ligne téléphonique. occupée.
RSX/ Sonore	I REACTION	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Bruitage d'un avion à réaction.
RSX/ Sonore	I EXPLODE	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Bruitage d'une explosion.
RSX/ Sonore	I PHONE	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Sonnerie de téléphone.
RSX/ Sonore	I GO	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Bruitage d'une formule 1.
RSX/ Sonore	I PING PONG	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Bruitage d'un match de tennis de table.
RSX/Télé- matique	I ALLCLS (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	36/37 /64	Efface totalement l'écran du Minitel. Connecté y compris la ligne supérieure.
RSX/Télé- matique	I BELL (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	32/37 /64	Emet un beep sur le Minitel connecté.
RSX/Télé- matique	I BS (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	30/37 /64	Déplacement du curseur de l'écran Minitel d'un caractère vers l'arrière.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
RSX/Télématique	I CANCEL (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	32/37 /64	Complète la ligne courante de l'écran Minitel avec des espaces.
RSX/Télématique	I CLIGNOTE (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	28/37 /64	Active le clignotement des caractères sur l'écran du Minitel connecté.
RSX/Télématique	I CLS (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	25/37 /64	Efface l'écran du Minitel connecté au CPC (lignes 1 à 24).
RSX/Télématique	I CONNECTE	Assembleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Connexion du modem Minitel depuis le CPC.
RSX/Télématique	I CURSOFF	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	23/37 /64	Inhibe le curseur clignotant actif sur l'écran du Minitel connecté.
RSX/Télématique	I CURSON (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	21/37 /64	Visualise un curseur clignotant sur l'écran du Minitel connecté.
RSX/Télématique	I DBG (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	30/37 /64	Affiche les caractères du Minitel connecté en double hauteur et double largeur.
RSX/Télématique	I DBG (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	30/37 /64	Déplacement du curseur du Minitel d'un caractère vers la droite.
RSX/Télématique	I DBH (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	29/37 /64	Affiche les caractères du Minitel connecté en double hauteur.
RSX/Télématique	I DBL (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	29/37 /64	Affiche les caractères du Minitel connecté en double largeur.
RSX/Télématique	I DECONNECTE (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Déconnexion du Modem Minitel depuis le CPC.
RSX/Télématique	I DISJ (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	34/37 /64	Active le mode caractères alphanumériques disjoints (Jeu G1) du Minitel.
RSX/Télématique	I FIXE (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	28/37 /64	Annule le clignotement des caractères de l'écran du Minitel connecté.
RSX/Télématique	I GO (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	26/37 /64	Sélectionne le jeu de caractères GO (ASCII).

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
RSX/Télé- matique	I G1 (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	26/37 /64	Sélectionne le jeu de caractères G1 caractères semi-graphiques Télétel.
RSX/Télé- matique	I G2 (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	26/37 /64	Sélectionne le jeu de caractères G2, caractères accentués français.
RSX/Télé- matique	I HOME (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	31/37 /64	Place le curseur du Minitel connecté en ligne 1 colonne 1.
RSX/Télé- matique	I HT (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	31/37 /64	Déplacement du curseur du Minitel d'un caractère vers la droite.
RSX/Télé- matique	I INIT	Assem- bleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Initialise le modem du Minitel.
RSX/Télé- matique	I INK (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	24/37 /64	Fixe la couleur de caractère sur l'écran du Minitel connecté au CPC.
RSX/télé- matique	I LF (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	31/37 /64	Déplacement du curseur du Minitel d'un caractère vers le bas.
RSX/Télé- matique	I LOCATE (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	21/37 /64	Positionne le curseur de l'écran Minitel depuis le clavier du CPC.
RSX/Télé- matique	I LOUPEB	Assem- bleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Mise en mode loupe basse de l'écran Minitel depuis le CPC.
RSX/Télé- matique	I LOUPEH	Assem- bleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Force l'écran Minitel en mode loupe haute depuis le CPC.
RSX/Télé- matique	I LOWER (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	27/37 /64	Fait passer le Minitel en mode minuscules.
RSX/Télé- matique	I LOWVIDEO (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	23/37 /64	Affichage d'un texte en inversion vidéo sur l'écran du Minitel.
RSX/Télé- matique	I MASKOFF (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	34/37 /64	Inhibe le mode masque de l'écran du Minitel connecté.
RSX/Télé- matique	I MASKON (MINIT3.MAC)	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	33/37 /64	Masque une partie de chaîne de caractères sur l'écran du Minitel connecté.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
RSX/Télématique	I NLOUPEB	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Remet l'écran Minitel en mode normal après mise en mode loupe basse.
RSX/Télématique	I NLOUPEH	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Remet l'écran Minitel en mode normal après mise en mode loupe haute.
RSX/Télématique	I NOPPOSITE	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Annule le mode opposition (connexion de deux Minitels entre eux).
RSX/Télématique	I NORMH (MINIT3.MAC)	Assembleur/Basic	20	10/1.3.1	30/37 /64	Réinitialise la taille normale des caractères affichés sur l'écran du Minitel.
RSX/Télématique	I NORMVIDEO (MINIT3.MAC)	Assembleur/Basic	20	10/1.3.1	23/37 /64	Inhibe le mode vidéo inversé sur l'écran du Minitel connecté.
RSX/Télématique	I NRETMODEM	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Remet le modem en mode normal après retournement depuis le CPC.
RSX/Télématique	I OPPOSITE	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Permet la connexion de deux Minitels entre eux depuis le CPC.
RSX/Télématique	I PAGE (MINIT3.MAC)	Assembleur/Basic	20	10/1.3.1	32/37 /64	Met l'écran du Minitel en mode page.
RSX/Télématique	I PAPER (MINIT3.MAC)	Assembleur/Basic	20	10/1.3.1	25/37 /64	Fixe la couleur de fond de l'écran du Minitel connecté au CPC.
RSX/Télématique	I POSCURS	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Donne la position courante du curseur du Minitel connecté au CPC.
RSX/Télématique	I PRINT (MINIT3.MAC)	Assembleur/Basic	19	10/1.3.1	4/37 /64	Affiche une ligne de caractères sur l'écran du Minitel connecté au CPC.
RSX/Télématique	I RECAR (MINIT3.MAC)	Assembleur/Basic	19	10/1.3.1	5/37 /64	Permet au CPC de recevoir une chaîne de 1 à 255 caractères depuis le Minitel.
RSX/Télématique	I RECEPT (MINIT3.MAC)	Assembleur/Basic	19	10/1.3.1	5/37 /64	Le CPC attend la frappe d'un caractère sur le clavier du Minitel connecté.
RSX/Télématique	I REPEAT (MINIT3.MAC)	Assembleur/Basic	20	10/1.3.1	33/37 /64	Répétition du dernier caractère affiché (de 1 à 63 fois) sur l'écran du Minitel.



Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
RSX/Télématique	I RETMODEM	Assembleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Retourne le modem du Minitel depuis le CPC.
RSX/Télématique	I ROULEAU (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	32/37 /64	Met en mode scrolling l'écran du Minitel (lignes 1 à 24).
RSX/Télématique	I SEND (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	37/64	Envoie vers le Minitel connecté un code ASCII.
RSX/Télématique	I SENDSEQ (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	19	10/1.3.1	37/64	Envoie une suite de codes hexadécimaux au Minitel connecté au CPC.
RSX/Télématique	I SERVEUR	Assembleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Place le Minitel connecté en mode émission et envoie la porteuse.
RSX/Télématique	I SOULOFF (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	28/37 /64	Désactive le mode caractère souligné du Minitel connecté.
RSX/Télématique	I SOULON (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	28/37 /64	Active le mode caractère souligné du Minitel.
RSX/Télématique	I TRANSPARENT	Assembleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Envoie des codes transparents sur la prise informatique du Minitel.
RSX/Télématique	I UPPER (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	27/37 /64	Fait passer le Minitel en mode majuscules.
RSX/Télématique	I VT (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	31/37 /64	Déplacement du curseur du Minitel d'un caractère vers le haut.
RSX/Télématique	I WRITE (MINIT3.MAC)	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	37/64	Affiche une chaîne de caractères sur le Minitel connecté au CPC.
RSX/Utilitaire	I IMP	Assembleur/ Basic	19	9/8.8.1	2/11	Initialise une imprimante DMP 2000, type de caractères.
RSX/Utilitaire	I MES	Assembleur/ Basic	21	9/8.7.1	1/9	Affiche un message sur l'écran CPC à une heure déterminée.
RSX/ Vidéo	I DESTROY	Assembleur/ Basic	28	5/7.1	2	Modifie la synchronisation et rend l'image illisible.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
RSX/ Vidéo	I TREMBLE	Assembleur/ Basic	28	5/7.1	2	Provoque un tremblement de l'écran dans le sens horizontal.
RSX/ Vidéo	I DEROULEH	Assembleur/ Basic	28	5/7.1	2	Restitue le contenu caché de l'écran en mode rouleau horizontal.
RSX/ Vidéo	I ROULEH	Assembleur/ Basic	28	5/7.1	2	Fait disparaître l'écran en mode rouleau horizontal.
RSX/ Vidéo	I ECRASE	Assembleur/ Basic	28	5/7.1	2	Provoque un tassement de toute l'image.
RSX/ Vidéo	I ONDULE	Assembleur/ Basic	28	5/7.1	2	Provoque une légère ondulation de l'écran.
RSX/ Vidéo	I INIT3865	Assembleur/ Basic	28	5/7.1	2	Réinitialisation du processeur graphique.
RSX/ Vidéo	I SCROLLPRINT	Assembleur/ Basic	28	5/7.1	2	Affiche le contenu d'une variable à une position définie sur l'écran.
RSX/ Vidéo	I PRINT	Assembleur/ Basic	25	9/9.6	11	Affichage des textes inversé sur l'écran.
Sonore	BEEP PARAMETRABLE	Assembleur/ Basic	28	6/5.2.1	1/5	Emission d'un beep de hauteur de volume paramétrables.
Utilitaire/ Divers	CHIFFRES ROMAINS	Logo	16	4/3.5.3	2	Ensemble de procédure permettant de convertir tout chiffre en notation romaine.
Utilitaire/ Divers	CODE/ DECODE	Assembleur/ Basic	9	4/2.5.1	14	Exemple d'appel de programme assembleur par Basic.
Utilitaire/ Divers	EPROMER 1	Basic	3	10/5	12	Programme pilotant le programmeur d'EPROM.
Utilitaire/ Divers	EPROMER 2	Basic	3	10/5	13	Programme d'acquisition de codes en vue de l'écriture sur une EPROM.
Utilitaire/ Divers	GENERATEUR DE MORSE	Basic	4	9/9.1	3	Transcrit un mot spécifié en code morse.

## Partie 1 : Présentation générale

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Utilitaire/ Divers	MESSAGE DEFILANT	Assembleur/ Basic	9	9/8.7	5/9	Fait défiler de façon continue un message alphanumérique sur l'écran du CPC.
Utilitaire/ Divers	MESSAGE DEFILANT	Basic	9	9/8.7	1	Fait défiler de façon continue un message alphanumérique sur l'écran du CPC.
Utilitaire/ Divers	NOM D'UN JOUR	Basic	0	9/4.1.2		Donne le nom d'un jour de la semaine dont on donne la date.
Utilitaire/ Divers	PERSOCARTE	Basic	18	10/4.7.2	2	Associé au montage décrit, permet d'écrire et de lire sur une télécarte.
Utilitaire/ Divers	PROCARTE	Basic	12	10/4.7	22	Permet l'écriture d'informations dans la puce d'une télécarte.
Utilitaire/ Divers	TELECARTES 1	Basic	12	10/4.7	17	Associé au montage décrit, lit le contenu de la puce des télécartes.
Utilitaire/ Divers	TELECARTES 2	Basic	12	10/4.7	20	Associé au montage décrit, affiche une chaîne contenue sur une télécarte.
Utilitaire/ Electronique	CHRONOGRAMME CONDENSATEUR	Basic	23	13/1.1.IV		Trace le chronogramme de charge et décharge d'un condensateur.
Utilitaire/ Electronique	TECHNOLOGIE CONDENSATEUR	Basic	22	13/1.1	27	Programme expert de choix d'un type de condensateur pour une application.
Utilitaire/ Familial	ASMTRADWRITER	Basic	14	9/9.3	3	Transforme le couple CPC + Imprimante DMP 2000 en machine à écrire.
Utilitaire/ Familial	CALCULS FINANCIERS	Basic	17	9/10.4	2	Calculs divers d'amortissements, prêts, taux d'intérêts, etc.
Utilitaire/ Familial	CALENDRIER	Basic	3	9/4.2	1	Affiche le calendrier complet pour une année donnée.
Utilitaire/ Familial	CARNET DE RENDEZ-VOUS	Basic	19	9/10.3	6	Gère vos rendez-vous, calendrier perpétuel.
Utilitaire/ Familial	CENTRALE D'ALARME	Basic	8	10/4.5	7	Compose un numéro de téléphone en cas de déclenchement d'une alarme.
Utilitaire/ Familial	COMPOSEUR TELEPHONIQUE	Basic	4	10/4.2	5	Associé au montage décrit, compose les numéros de téléphone mis en mémoire.
Utilitaire/ Familial	COMPOSEUR TELEPHONIQUE 2	Basic	7	10/4.6	7	Compose les sons adéquats pour une numérotation à fréquences.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Utilitaire/ Familial	CORRECTEUR ORTHO- GRAPHIQUE	Assem- bleur/ Basic	11	9/12.1	9/25	Corrige un texte en comparant chaque mot à un dictionnaire établi à l'avance.
Utilitaire/ Familial	DETECTEUR DE SONNERIE	Basic	5	10/4.3	6	Associé au montage décrit, détecte les sonneries de téléphone.
Utilitaire/ Familial	DICTIONNAIRE	Basic	11	9/12.1	2	Crée un dictionnaire orthographique à utiliser avec le correcteur WEKA.
Utilitaire/ Familial	GESTION BANCAIRE	Basic	5	9/10	7	Gestion d'un compte bancaire, impression des états, etc.
Utilitaire/ Familial	GESTION BANCAIRE	DBASE II	5	7/3.1.3	3	Gestion d'un compte bancaire, opérations classiques de consultation, édition, etc.
Utilitaire/ Familial	GESTION BANCAIRE	Turbo- Pascal	21	9/10.1.1	3	Gestion évoluée d'un compte bancaire, édition d'états, etc.
Utilitaire/ Familial	GESTIONNAIRE DE FICHIER	Basic	0	9/5.1	2	Gère des fiches dont la structure est à créer (similaire à une base de données).
Utilitaire/ Familial	MOUCHARD TELEPHONIQUE	Basic	3	10/4	8	Gère le mouchard téléphonique (durée et nombre de communications).
Utilitaire/ Familial	PEL	Basic	23	9/10.4.1		Simulation de plan épargne-logement, calcul d'intérêts.
Utilitaire/ Familial	PHRASES ANALYSEUR	Basic	11	9/12.1	4	Crée un dictionnaire de phrases type pour l'analyseur syntaxique WEKA.
Utilitaire/ Familial	REDIRECTEUR D'APPEL	Basic	6	10/4.4	5	Redirige tout appel téléphonique vers un numéro déterminé.
Utilitaire/ Familial	TEXTES	Logo	2	4/3.2	68	Saisie et édition de textes simples.
Utilitaire/ Familial	TRAITEMENT DE TEXTE	Turbo- Pascal	9	4/5.4	2	Ensemble des modules constituant un traitement de texte performant et complet.
Utilitaire/ Familial	TRAITEMENT DE TEXTE 1	Assem- bleur/ Basic	10	9/11.1	4/10	Saisit et affiche un texte.
Utilitaire/ Familial	TRAITEMENT DE TEXTE 2	Assem- bleur/ Basic	10	9/11.2.1	16/30	Jeu des fonctions de base du traitement de texte WEKA.
Utilitaire/ Familial	TRAITEMENT DE TEXTE 3	Assem- bleur/ Basic	12	9/11.2.2	5/11	Premier jeu de fonctions évoluées du traitement de texte WEKA.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Utilitaire/ Familial	TRAITEMENT DE TEXTE 4	Assem- bleur/ Basic	14	9/11.2.3	6/18	Second jeu de fonctions évoluées du traitement de texte WEKA.
Utilitaire/ Familial	CALCUL PARCOURS	Basic	29	9/10.5	1	Calcule le temps nécessaire à réaliser un parcours.
Utilitaire/ Familial	CALCULATRICE HORAIRE	Basic	29	9/4.9.2	2	Calculatrice sexagésimale.
Utilitaire/ Financier	GESTION DE STOCK	Basic	8	8/6.1	15	Programme d'illustration de l'utilisa- tion des fichiers à accès direct.
Utilitaire/ Financier	MAJOSTOCK	DBASE II	11	7/3.2.3	3	Permet de majorer les prix d'articles contenus dans une base de don- nées DBASE II.
Utilitaire/ Graphique	CARGRAPH	Basic	3	5/9.1	1	Définition de multiples caractères graphiques utilisateur.
Utilitaire/ Graphique	CARGRAPH	Basic/ Assem- bleur	0	5/9	1/3	Définition et utilisation de caractères graphiques.
Utilitaire/ Graphique	COPIE D'ECRAN GRAPHIQUE	Basic	3	9/8	1	Recopie de l'écran CPC sur une imprimante DMP-1.
Utilitaire/ Graphique	DESSIN	Logo	2	4/3.2	74	Programme de dessin avec manette en haute résolution.
Utilitaire/ Graphique	HISTOGRAMMES	Logo	16	4/3.5.5	2	Ensemble de procédures permet- tant le tracé d'histogrammes sur données numériques.
Utilitaire/ Graphique	MIROIR HORIZONTAL	Basic	0	5/10.2.3	1	Permet de réaliser la symétrie hori- zontale d'une image.
Utilitaire/ Graphique	MIROIR VERTICAL	Basic	0	5/10.2.2	1	Permet de réaliser la symétrie verti- cale d'une image.
Utilitaire/ Graphique	WEKA	Basic	13	4/1.6.1	2	Présentation WEKA par utilisation de SYMBOL et SYMBOL AFTER.
Utilitaire/ Graphique	TURBO- COPIE D'ECRAN	Assem- bleur/ Basic	12	8/1.1	3	Hardcopy rapide d'écran CPC sur une imprimante DMP-1.
Utilitaire/ Graphique	TRACE DE CERCLES	Basic	19	9/9.4	8	Trace un cercle dont le rayon et les coordonnées du centre sont donnés.
Utilitaire/ Graphique	TRACE	Logo	2	4/3.2	47	Trace une droite entre deux points de coordonnées donnés.
Utilitaire/ Graphique	REPROBLOCS	Assem- bleur/ Basic	0	5/10.2	27	Déplacement de blocs graphiques d'écran sous Basic.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Utilitaire/ Informatique	GESTION LOGITHEQUE	Basic	12	9/10.2	7	Gère une bibliothèque de logiciels par thème.
Utilitaire/ Infor- matique	HORLOGE	Assem- bleur/ Basic	16	4/2.11	27/33	Affichage sous interruption d'une horloge interactive.
Utilitaire/ Informatique	MPEXPORT	DBASE II	6	7/3.1.4	13	Permet d'exporter des données DBASE II vers un fichier Multiplan.
Utilitaire/ Informatique	MPIMPORT	DBASE II	6	7/3.1.4	11	Permet d'importer des données Multiplan dans un fichier DBASE II.
Utilitaire/ Informatique	PIP	Basic	6	9/8.2	1	Simulation de la commande PIP du CP/M en Basic.
Utilitaire/ Infor- matique	PRINTSCREEN	Assem- bleur/ Basic	17	4/2.11	60/66	Copie d'écran par touches JKL (simulation du Printscreen IBM PC).
Utilitaire/ Infor- matique	RECOVER	Assem- bleur/ Basic	8	9/8.6	18/33	Permet la récupération d'un fichier effacé par la commande ERA.
Utilitaire/ Informatique	RECOVER	Basic	8	9/8.6	14	Permet la récupération d'un fichier effacé par ERA.
Utilitaire/ Infor- matique	SCREEN SAVER	Assem- bleur/ Basic	12	8/8.12	14/16	Permet d'économiser l'écran du CPC en l'éteignant logiciellement.
Utilitaire/ Infor- matique	STATISTIQUES	DBASE II	11	7/3.2.3	5	Fait le total et les moyennes des contenus de champs numériques DBASE II.
Utilitaire/ Informatique	TASPRINT	Basic	10	7/1.3	8	Permet l'impression d'un texte en utilisant les polices de TASPRINT.
Utilitaire/ Informatique	CHECK DISK	Basic	28	9/8.21	25	Programme de contrôle de disque à la mode MS-DOS.
Utilitaire/ Informatique	DEFCARGRAPH	Basic	9	8/8	10	Définition de caractères graphiques additionnels pour l'imprimante DMP-2000.
Utilitaire/ Informatique	DRIVER D'IMPRESSION	Assem- bleur/ Basic	15	8/3.1.1	8/10	Série de RSX d'initialisation d'une imprimante Citizen 1200.
Utilitaire/ Informatique	DRIVER PRINTER 2000	Assem- bleur/ Basic	9	8/8	12/16	Permet d'utiliser les caractères graphiques additionnels sur l'imprimante 2000.
Utilitaire/ Informatique	FILTRE ASCII	Basic	13	9/9.2	5	Cherche et remplace une chaîne dans tout fichier ASCII.

## Partie 1 : Présentation générale

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Utilitaire/ Informatique	CAPS LOCK	Assembleur/ Basic	11	9/8.11	18/20	Détecte et affiche le mode majuscules sur l'écran du CPC.
Utilitaire/ Informatique	COMMSERIE	Basic	7	8/5.2.4	5	Transfert de fichier entre deux CPC par la liaison série RS232.
Utilitaire/ Informatique	CAT EVOLUEE	Basic	10	9/8.9	7	Commande Catalogue disquette améliorée.
Utilitaire/ Informatique	COMPACTEUR D'IMAGE	Assembleur/ Basic	1	5/10.3.2		Compactage d'images monochromes.
Utilitaire/ Informatique	DUMP	Assembleur/ Basic	7	9/8.5.2	6/22	Affiche le contenu d'une partie de la mémoire en hexadécimal et en ASCII.
Utilitaire/ Informatique	EDITEUR DE DISQUETTE	Assembleur/ Basic	10	9/8.10	4/23	Permet l'édition et la modification des secteurs d'une disquette.
Utilitaire/ Informatique	BEEP	Assembleur/ Basic	16	4/2.11	16/18	Génération de Beep régulier afin de vous éviter de dormir sur votre clavier.
Utilitaire/ Informatique	MAILING	Basic/ Turbo- Pascal	26	9/11.3	2/3	Publipostage, réalisation d'étiquettes, de lettres type, etc.
Utilitaire/ Informatique	COMPACTEUR D'IMAGE	Assembleur/ Basic	1	5/10.3.1		Compacteur filiforme d'image.
Utilitaire/ Informatique	CURSEUR CLIGNOTANT	Assembleur/ Basic	16	4/2.11	41/44	Affichage d'un curseur clignotant sur l'écran CPC.
Utilitaire/ Informatique	DUMP	Basic	7	9/8.5.1	3	Affiche le contenu d'une partie de la mémoire en hexadécimal et en ASCII.
Utilitaire/ Informatique	DUMP	Logo	16	4/3.5.1	2	Listage d'une zone mémoire en Logo, ensemble de procédures.
Utilitaire/Jeu Programm.	CREATION JEU D'AVENTURE	Basic	13	9/6.4	4	Utilitaire de création/modification de jeu d'aventure.
Utilitaire/ Mathématique	FCTPARA	Basic	15	13/2.4.1	12	Programme de tracé de courbes représentant des fonctions paramétriques.
Utilitaire/ Mathématique	FONCTION	Basic	0	4/1.2	67	Trace la courbe représentant la fonction $Y=f(X)$ dans un intervalle donné.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Utilitaire/ Mathématique	FRESNEL	Basic	15	13/2.4.1	7	Représentation du mouvement du vecteur de Fresnel en fonction du temps.
Utilitaire/ Mathématique	MINIMAXI	Basic	0	4/4.1.2	3	Recherche des extremas d'une fonction sur un intervalle donné.
Utilitaire/ Mathématique	POLAIRE	Basic	15	13/2.4.1	3	Trace des courbes définies par des équations en coordonnées polaires.
Utilitaire/ Mathématique	SOMME	Basic	15	13/2.4.1	9	Représentation de la somme de deux vecteurs tournants.
Utilitaire/ Mathématique	TRANSBASE	Basic	15	13/2.1.2	3	Permet de calculer un nombre dans n'importe quelle base de numération.
Utilitaire/ Mémoire	EDIMEM	Basic/ Turbo- Pascal	23	9/8.5.3		Permet d'afficher et de modifier la mémoire centrale.
Utilitaire/ Musique	EDITEUR MUSICAL	Assem- bleur/ Basic	0	6/5	2/8	Edition de morceaux de musique exécutés sous interruptions.
Utilitaire/ Pilotage	COMMANDE 8 ENTREES ANALO.	Basic	13	10/3.6	8	Associé au montage décrit, pilote les 8 entrées analogiques du montage.
Utilitaire/ Pilotage	COMMANDE MOTEUR	Basic	8	10/3.4	10	Associé au montage décrit, pilote un moteur pas à pas.
Utilitaire/ Pilotage	COMMANDE PROJECTEUR	Basic	6	10/3.3	3	Associé au montage décrit, permet le pilotage d'un projecteur de diapositive.
Utilitaire/ Program- mation	ANALYSE DE PHRASES	Assem- bleur	10	9/6.1	3	Analyse syntaxique d'une phrase, à inclure dans un jeu d'aventure par exemple.
Utilitaire/ Program- mation	ANTIREM	Basic	1	4/1.6	13	Détruit tous les commentaires d'un programme sauvé en mode ASCII.
Utilitaire/ Program- mation	ASSEMBLEUR	Basic	1	9/2.2.7		Assemble en code objet un programme écrit en assembleur Z80.
Utilitaire/ Program- mation	BEEP	Assem- bleur	7	6/5.2	1	Exemple d'utilisation en assembleur d'une commande macro du Firmware Amstrad.



Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Utilitaire/ Program- mation	BEEP	Assem- bleur/ Turbo- Pascal	8	4/4.5.2	2/5	Deux routines d'émission de Beep à fréquence fixe ou programmable.
Utilitaire/ Program- mation	CHECKSUM	Basic	7	9/8.4	1	Vérifie la validité des codes hexadécimaux entrés en DATA dans un programme Basic.
Utilitaire/ Program- mation	CODE	Logo	2	4/3.2	63	Autorise l'accès au clavier par mot de passe.
Utilitaire/ Program- mation	DATA GENERATEUR	Basic	17	9/8.15	4	Génère des lignes de 16 codes hexadécimaux en DATA à partir d'une zone RAM.
Utilitaire/ Program- mation	DEBUGGER	Assem- bleur/ Basic	4	9/2.3	7/34	Analyse un programme source, aide à la correction d'erreurs de programmation.
Utilitaire/ Program- mation	DESASSEM- BLEUR	Basic	0	9/2.1	16	Désassemble les fichiers binaires écrits en assembleur Z80.
Utilitaire/ Program- mation	FORMATAGE DE LISTING	Assem- bleur/ Basic	15	9/8.14	3/15	Formate un listing Basic (taille des lignes, nombre de lignes/pages, etc.).
Utilitaire/ Program- mation	FORMATAGE DE LISTING	Basic/ Turbo- Pascal	15	8/8.14	19/21	Formate le listing d'un programme sauvegarde en ASCII.
Utilitaire/ Program- mation	HELP	Assem- bleur/ Basic	12	9/6.3	3/9	Donne la liste des mots clés compris par la machine dans un jeu d'aventure.
Utilitaire/ Program- mation	HORLOGE	Basic	0	4/1.2	54	Horloge sous interruption à l'aide de l'instruction EVERY.
Utilitaire/ Program- mation	INVERDATE	DBASE II	11	7/3.2.3	4	Inverse le champ date d'enregistrement DBASE II.
Utilitaire/ Program- mation	LISTAGE VARIABLES	Basic	22	9/8.4.1	1	Edite la liste et les lignes d'occurrence des variables d'un programme.
Utilitaire/ Program- mation	LOCATE- INPUT	Assem- bleur	12	9/6.2	3	Fonction qui positionne un curseur et acquiert une chaîne de caractères.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Utilitaire/ Program- mation	MAJUSCULEUR	Basic	18	9/8.17	7	Met tout texte contenu dans un programme sauve en ASCII en majuscules.
Utilitaire/ Program- mation	MESSAGE	Assembleur/ Basic	13	4/1.6.2	4/5	Affichage d'un message par appel CALL « adresse ».
Utilitaire/ Program- mation	MESSAGE	Assembleur/ Basic	13	4/1.6.2	19/21	Message défilant sur la ligne 25 de l'écran.
Utilitaire/ Program- mation	POSCURS	Turbo- Pascal/ Assembleur	8	4/4.5.3	2/3	Donne les coordonnées du curseur sur l'écran CPC.
Utilitaire/ Program- mation	REMPLECEUR	Basic	18	9/8.17	13	Remplace toute chaîne contenue dans un programme par une autre.
Utilitaire/ Program- mation	SCROLLING VERTICAL	Assembleur/ Basic	13	4/1.6.2	8/9	Fait défiler l'écran vers le haut ou le bas à volonté.
Utilitaire/ Program- mation	SYNTHEVOCAL	Basic	14	6/6.1	7	Gestion du synthétiseur vocal technimusic.
Utilitaire/ Program- mation	TEXTE SEPARATEUR	Turbo- Pascal	8	4/4.5.1	2/4	Ecriture et lecture d'un texte muni des séparateurs / et \ avec WRITE.
Utilitaire/ Program- mation	TRI A BULLE	Basic	8	8/6.1	17	Tri de valeurs dans un fichier à accès direct par la méthode du tri à bulle.
Utilitaire/ Program- mation	VECTEURS MATHEMATIQUES	Assembleur/ Basic	15	4/2.10		Ensemble d'exemples d'accès aux vecteurs mathématiques.
Utilitaire/ Program- mation	Z80 MNEMONO- TECHNIQUE	Basic	17	9/8.16	4	Aide-mémoire des mnémoniques de l'assembleur Z80.
Utilitaire/ Télé- matique	MINITCOMM	Basic	7	8/5.2.4	17	Transfert de fichiers entre CPC reliés par Minitel et ligne téléphonique.
Utilitaire/ Télé- matique	MINITEL.BAS	Basic	19	10/1.3	33	Chargeur Basic du programme assembleur MINITEL.BIN.

Type	Programme	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
Utilitaire/ Télé- matique	MINITEL.BIN	Assem- bleur	19	10/1.3	26	Programme de communication Minitel/CPC.
Utilitaire/ Télé- matique	MINIT- LECMESS	Basic	7	8/5.2.4	38	Lecture d'un message Minitel sur l'écran CPC.
Utilitaire/ Télé- matique	MINITLECT	Basic	7	8/5.2.4	14	Permet la lecture et l'affichage de pages Minitel sauveées sur disquette.
Utilitaire/ Télé- matique	MINIT- REPOND	Basic	7	8/5.2.4	30	Répondeur télématique Minitel.
Utilitaire/ Télé- matique	MINIT- SAUVE	Basic	7	8/5.2.4	10	Enregistrement de pages Minitel lorsque celui-ci est connecté au CPC.
Utilitaire/ Télé- matique	SERVEUR TELE- MATIQUE	Assem- bleur/ Basic	11	8/5.4.4	1/3/5 etc.	Serveur télématique complet composé de modules divers : attente, connecte, etc.
Utilitaire/ divers	LECTEUR	Basic	18	10/4.7.2	14	Programme de gestion d'un contacteur à cartes (télécartes usagées).
Utilitaire/ Program- mation	FORMATAGE DE LISTING	Assem- bleur/ Basic	15	9/8.14	3/15	Formate un listing Basic (taille des lignes, nombre de lignes/pages, etc.).
Utilitaire/ Program- mation	COMPTEUR	Basic	25	9/8.14.1	5	Compter les lignes et pages de de listing.

# 1/3.2

## Index des programmes classés par noms

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
<b>A</b>						
ABYSSES	Jeu de simulation	Basic	24	9/6.6	24	Simulation de la conduite d'un sous-marin en opération.
AIRPORT	Jeu de simulation	Basic	26	9/6.7	18	Simulation de la gestion du trafic d'un grand aéroport.
AMSTRAD-WRITER	Utilitaire/Familial	Basic	14	9/9.3	3	Transforme le couple CPC + imprimante DMP 2000 en machine à écrire.
ANALYSE DE PHRASES	Utilitaire/Programmation	Assembleur	10	9/6.1	3	Analyse syntaxique d'une phrase, à inclure dans un jeu d'aventures par exemple.
ANTIREM	Utilitaire/Programmation	Basic	1	4/1.6	13	Détruit tous les commentaires d'un programme sauvé en mode ASCII.
ASSEMBLEUR	Utilitaire/Programmation	Basic	1	9/2.2.7		Assemble en code objet un programme écrit en assembleur Z80.
AWARI	Jeu de réflexion	Basic	5	9/3.5	1	Jeu de pronostics contre l'ordinateur.
<b>B</b>						
BATAILLE NAVALE	Jeu d'arcade	Basic/Turbo-Pascal	11	9/7.2	3/7	Couler les navires de l'autre sans se faire couler soi-même.
BEEP	Utilitaire/Informatique	Assembleur/Basic	16	4/2.11	16/18	Génération de Beep régulier afin de vous éviter de dormir sur votre clavier.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
BEEP	Utilitaire/ Program- mation	Assem- bleur	7	6/5.2	1	Exemple d'utilisation en Assembleur d'une commande macro du Firmware Amstrad.
BEEP	Utilitaire/ Program- mation	Assem- bleur/ Turbo- Pascal	8	4/4.5.2	2/5	Deux routines d'émission de beep à fréquence fixe ou programmable.
BEEP PARAME- TRABLE	Sonore	Assem- bleur/ Basic	28	6/5.2.1	1/5	Emission d'un beep de hauteur de volume paramétrable.
BIORYTHMES	Divers	Basic	5	9/4.3	1	Etablit et trace les biorythmes d'une personne dont est donnée la date de naissance.
BLACK BOX	Jeu de réflexion	Basic/ Turbo- Pascal	24	9/3.9		Déterminer les positions de trous noirs en tirant des rayons laser.
<b>C</b>						
CALCULA- TRICE HORAIRE	Utilitaire/ Familial	Basic	29	9/4.9.2	2	Calculatrice sexagésimale.
CALCUL MENTAL	EAO	Basic	21	9/9.4.1	1/7	Exercices de calcul mental sur les quatre opérations fondamentales.
CALCULS FINANCIERS	Utilitaire/ Familial	Basic	17	9/10.4	2	Calculs divers d'amortissements, prêts, taux d'intérêts, etc.
CALCUL PARCOURS	Utilitaire/ Familial	Basic	29	9/10.5	2	Calcule le temps nécessaire à réaliser un parcours.
CALENDRIER	Utilitaire/ Familial	Basic	3	9/4.2	1	Affiche le calendrier complet pour une année donnée.
CAPS LOCK	Utilitaire/ Informatique	Assem- bleur/ Basic	11	9/8.11	18/20	Détecte et affiche le mode majuscules sur l'écran du CPC.
CARGRAPH	Utilitaire/ Graphique	Basic	3	5/9.1	1	Définit de multiples caractères graphiques utilisateur.
CARGRAPH	Utilitaire/ Graphique	Basic/ Assem- bleur	0	5/9	1/3	Définition et utilisation de caractères graphiques.
CARNET DE RENDEZ-VOUS	Utilitaire/ Familial	Basic	19	9/10.3	6	Gère vos rendez-vous, calendrier perpétuel.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
CASSE-BRIQUES	Jeu d'arcade	Basic	3	9/7.1	2	Casser les briques d'un mur à l'aide d'une balle et d'une raquette.
CAT EVOLUEE	Utilitaire/ Informatique	Basic	10	9/8.9	7	Commande Catalogue disquette améliorée.
CENTRALE D'ALARME	Utilitaire/ Familial	Basic	8	10/4.5	7	Compose un numéro de téléphone en cas de déclenchement d'une alarme.
CHECK DISK	Utilitaire/ Informatique	Basic	28	9/8.21	25	Programme de contrôle de disque à la mode MS-DOS.
CHECKSUM	Utilitaire/ Program- mation	Basic	7	9/8.4	1	Vérifie la validité des codes hexadécimaux entrés en DATA dans un Programme Basic.
CHERCHEUR DE DIAMANTS	Jeu d'arcade	Basic/ Turbo- Pascal	28	9/7.6	2/4	Trouver des diamants sur un échiquier, mais attention aux bombes.
CHIFFRES ROMAINS	Utilitaire/ Divers	Logo	16	4/3.5.3	2	Ensemble de procédure permettant de convertir tout chiffre en notation romaine.
CHOCOLAT	Jeu	Basic	27	9/7.8	31	Manger une plaque de chocolat, mais attention poison !
CHRONOGRAMME CONDENSATEUR	Utilitaire/ Electronique	Basic	23	13/1.1.IV		Trace le chronogramme de charge et décharge d'un condensateur.
CODE	Utilitaire/ Program- mation	Logo	2	4/3.2	63	Autorise l'accès au clavier par mot de passe.
CODE/ DECODE	Utilitaire/ Divers	Assem- bleur/ Basic	9	4/2.5.1	14	Exemple d'appel de programme assembleur par Basic.
COMBAT GALACTIQUE	Jeu action Minitel	Basic	22	10/1.3.2	37/42	Jeu d'action à intégrer dans un programme serveur sur Minitel.
COMMANDE 8 ENTREES ANALO.	Utilitaire/ Pilotage	Basic	13	10/3.6	8	Associé au montage décrit, pilote les huit entrées analogiques du montage.
COMMANDE MOTEUR	Utilitaire/ Pilotage	Basic	8	10/3.4	10	Associé au montage décrit, pilote un moteur pas à pas.
COMMANDE PROJEC-TEUR	Utilitaire/ Pilotage	Basic	6	10/3.3	3	Associé au montage décrit, permet le pilotage d'un projecteur de diapositives.
COMM SERIE	Utilitaire/ Informatique	Basic	7	8/5.2.4	5	Transfert de fichier entre deux CPC par la liaison série RS 232.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
COMPACTEUR D'IMAGE	Utilitaire/ Informatique	Assembleur/ Basic	1	5/10.3.1		Compacteur filiforme d'images.
COMPACTEUR D'IMAGE	Utilitaire/ Informatique	Assembleur/ Basic	1	5/10.3.2		Compactage d'images monochromes.
COMPOSEUR TELEPHONIQUE	Utilitaire/ Familial	Basic	4	10/4.2	5	Associé au montage décrit, compose les numéros de téléphone mis en mémoire.
COMPOSEUR TELEPHONIQUE 2	Utilitaire/ Familial	Basic	7	10/4.6	7	Compose les sons adéquats pour une numérotation à fréquences.
COMPTEUR	Utilitaire/ Programmation	Basic	25	9/8.14.1	5	Compter les lignes et pages de listing.
COPIE D'ECRAN GRAPHIQUE	Utilitaire/ Graphique	Basic	3	9/8	1	Recopie de l'écran CPC sur une imprimante DMP-1.
CORRECTEUR ORTHOGRAPHIQUE	Utilitaire/ Familial	Assembleur/ Basic	11	9/12.1	9/25	Corrige un texte en comparant chaque mot à un dictionnaire établi à l'avance.
CREATION FICHIER BINAIRE	Programmation	Basic	25	9/8.20	6	Créer un fichier binaire utilisable sous Basic à l'aide de MAC-80.
CREATION JEU D'AVENTURE	Jeu/Programmation	Basic	1	9/6	2	Utilitaire de création d'un jeu d'aventure.
CREATION JEU D'AVENTURE	Utilitaire/ Jeu/Programmation	Basic	13	9/6.4	4	Utilitaire de création/modification de jeu d'aventure.
CURSEUR CLIGNOTANT	Utilitaire/ Informatique	Assembleur/ Basic	16	4/2.11	41/44	Affichage d'un curseur clignotant sur l'écran CPC.
<b>D</b>						
DANGER PIRANHAS	Jeu d'arcade	Basic	11	9/7.3	4	Traverser une contrée infestée de carnassiers.
DANGER PIRANHAS	Jeu d'arcade	Turbo-Pascal/ Assembleur	16	9/7.3	7/12	Traverser une contrée infestée de carnassiers.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
DATA GENE- RATEUR	Utilitaire/ Program- mation	Basic	17	9/8.15	4	Génère des lignes de 16 codes hexa- décimaux en DATA à partir d'une zone RAM.
DEBUGGER	Utilitaire/ Program- mation	Assem- bleur/ Basic	4	9/2.3	7/34	Analyse un programme source, aide à la correction d'erreurs de program- mation.
DEF- CARGRAPH	Utilitaire/ Informatique	Basic	9	8/8	10	Définition de caractères graphiques additionnels pour l'imprimante DMP-2000.
DEMO SPRITE	Graphique	Basic	22	5/9.2	27	Démonstration de l'utilisation de la RSX SPRITE.
DESAS- SEMBLEUR	Utilitaire/ Program- mation	Basic	0	9/2.1	16	Désassemble les fichiers binaires écrits en assembleur Z80.
DESSIN	Utilitaire/ Graphique	Logo	2	4/3.2	74	Programme de dessin avec manette en haute résolution.
DETECTEUR DE SONNERIE	Utilitaire/ Familial	Basic	5	10/4.3	6	Associé au montage décrit, détecte les sonneries de téléphone.
DEVINEZ	Jeu	Logo	16	4/3.5.2	2	Ensemble de procédures consti- tuant un jeu de devinettes de nombres.
DICTION- NAIRE	Utilitaire/ Familial	Basic	11	9/12.1	2	Crée un dictionnaire orthographique à utiliser avec le correcteur WEKA.
DIGUE	Graphique	Basic	10	10/4.2	2	La digue de La Rochelle sur votre CPC.
DMATRICES	Mathématique	Basic/ Turbo- Pascal	27	9/4.7.3	3/6	Division de matrices d'ordre 3.
DMATRICE2	Mathématique	Basic/ Turbo- Pascal	27	9/4.7.3	2	Division de matrices d'ordre 2.
DRIVER D'IMPRES- SION	Utilitaire/ Informatique	Assem- bleur/ Basic	15	8/3.1.1	8/10	Série de RSX d'initialisation d'une imprimante Citizen 1200.
DRIVER PRINTER 2000	Utilitaire/ Informatique	Assem- bleur/ Basic	9	8/8	12/16	Permet d'utiliser les caractères gra- phiques additionnels sur l'imprimante D-2000.
DROITES	Graphique	Basic	3	5/4		Ensemble de petits programmes graphiques utilisant la commande DRAW.



Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
DUMP	Utilitaire/ Informatique	Assembleur/ Basic	7	9/8.5.2	6/22	Affiche le contenu d'une partie de la mémoire en hexadécimal et en ASCII.
DUMP	Utilitaire/ Informatique	Basic	7	9/8.5.1	3	Affiche le contenu d'une partie de la mémoire en hexadécimal et en ASCII.
DUMP	Utilitaire/ Informatique	Logo	16	4/3.5.1	2	Listage d'une zone mémoire en Logo, ensemble de procédures.
<b>E</b>						
EDIMEM	Utilitaire/ Mémoire	Basic/ Turbo- Pascal	23	9/8.5.3		Permet d'afficher et de modifier la mémoire centrale.
EDITEUR DE DISQUETTES	Utilitaire/ Informatique	Assembleur/	10	9/8.10	4/23	Permet l'édition et la modification des secteurs d'une disquette.
EDITEUR MUSICAL	Utilitaire/ Musique	Assembleur/ Basic	0	6/5	2/8	Edition de morceaux de musique exécutifs sous interruptions.
ELEMENTS	Divers	Basic	26	9/9.7	1	Génération de la classification périodique des éléments de Mendéleiev.
EPROMER 1	Utilitaire/ Divers	Basic	3	10/5	12	Programme pilotant le programmeur d'EPROM.
EPROMER 2	Utilitaire/ Divers	Basic	3	10/5	13	Programme d'acquisition de codes en vue de l'écriture sur une EPROM.
EVEIL BEBE	EAO	Basic	19	9/9.4	10	Affiche des dessins par l'appui de touches, éveil enfants de 6 mois à 2 ans.
EXECUTION JEU D'AVENTURE	Jeu/Pro- grammation	Basic	14	9/6.5	3	Exécute le jeu créé avec le programme de création de jeu d'aventure.
<b>F</b>						
FCTPARA	Utilitaire/ Informatique	Basic	15	13/2.4.1	12	Programme de tracé de courbes représentant des fonctions paramétriques.
FILTRE ASCII	Utilitaire/ Informatique	Basic	13	9/9.2	5	Cherche et remplace une chaîne dans tout fichier ASCII.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
FONCTION	Utilitaire/Mathématique	Basic	0	4/1.2	67	Trace la courbe représentant la fonction $Y = f(X)$ dans un intervalle donné.
FORMATTAJE DE LISTING	Utilitaire/Programmation	Assembleur/Basic	15	9/8.14	3/15	Formate un listing Basic (taille des lignes, nombre de lignes/pages, etc.).
FORMATTAJE DE LISTING	Utilitaire/Programmation	Basic/Turbo-Pascal	15	8/8.14	19/21	Formate le listing d'un programme sauvegardé en ASCII.
FORMULE1	Jeu d'arcade	Basic	25	9/7.8	12	Course automobile à tombeau ouvert.
FPARA	Mathématique	Basic	24	5/10.4.4	4	Courbes paramétriques trigonométriques.
FPARAM	Mathématique	Basic	27	9/4.8.3	1	Courbes paramétriques d'équations $X = f(t)$ et $Y = g(t)$ .
FPOLAIRE	Mathématique	Basic	27	9/4.8.2	1	Courbes polaires d'équation $R = F(\text{TETA})$ .
FRACTION	Mathématique	Basic	28	9/4.5.5	1	Exprime tout nombre réel par une fraction.
FRESNEL	Utilitaire/Mathématique	Basic	15	13/2.4.1	7	Représentation du mouvement du vecteur de Fresnel en fonction du temps.
F(X)	Mathématique	Basic	27	9/4.8.1	2	Courbes d'équations $y = F(x)$
<b>G</b>						
GENERA-TEUR DE MORSE	Utilitaire/Divers	Basic	4	9/9.1	3	Transcrit un mot spécifié en code morse.
GESTION BANCAIRE	Utilitaire/Familial	Basic	5	9/10	7	Gestion d'un compte bancaire, impression des états, etc.
GESTION BANCAIRE	Utilitaire/Familial	DBASE II	5	7/3.1.3	3	Gestion d'un compte bancaire, opérations classiques de consultation, édition, etc.
GESTION BANCAIRE	Utilitaire/Familial	Turbo-Pascal	21	9/10.1.1	3	Gestion évoluée d'un compte bancaire, édition d'états, etc.
GESTION DE STOCK	Utilitaire/Financier	Basic	8	8/6.1	15	Programme d'illustration de l'utilisation des fichiers à accès direct.
GESTION LOGITHEQUE	Utilitaire/Informatique	Basic	12	9/10.2	7	Gère une bibliothèque de logiciels par thèmes.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
GESTIONNAIRE DE FICHER	Utilitaire/Familial	Basic	0	9/5.1	2	Gère des fiches dont la structure est à créer (similaire à une base de données).
GRAPHICOMANIES	Graphique	Basic	9	5/10.4		Ensemble de programmes graphiques courts mais spectaculaires.
GRENOUILLES CRAPAUDS	Jeu	Basic/Turbo-Pascal	26	9/3.11	2/4	Les crapauds à droite et les grenouilles à gauche, c'est simple non ?
<b>H</b>						
HELP	Utilitaire/Programmation	Assembleur/Basic	12	9/6.3	3/9	Donne la liste des mots clés compris par la machine dans un jeu d'aventure.
HISTOGRAMMES	Utilitaire/Graphique	Logo	16	4/3.5.5	2	Ensemble de procédures permettant le tracé d'histogrammes sur données numériques.
HOPALONG	Graphique	Basic	10	5/10.4.3	9	Graphismes basés sur l'algorithme Hopalong.
HORLOGE	Utilitaire/Informatique	Assembleur/Basic	16	4/2.11	27/33	Affichage sous interruption d'une horloge interactive.
HORLOGE	Utilitaire/Programmation	Basic	0	4/1.2	54	Horloge sous interruption à l'aide de l'instruction EVERY.
<b>I</b>						
INVERDATE	Utilitaire/Programmation	DBASE II	11	7/3.2.3	4	Inverse le champ date d'enregistrements DBASE II.
<b>J</b>						
JEU DE CHEVAUX	Jeu	Basic	27	9/3.13	2	Traditionnel jeu de petits chevaux à deux joueurs.
JEU CHEVAUX A 4	Jeu	Basic	29	9/3.13	17	Extension du jeu de chevaux à quatre joueurs.
JEU DE DAMES CHINOIS	Jeu de réflexion	Basic/Turbo-Pascal	27	9/3.12	2/6	Jeu de dames chinois, échiquier en croix.
JEU DES ALLUMETTES	Jeu de réflexion	Basic	5	9/3.4	1	Jeu contre l'ordinateur, ne pas prendre la dernière allumette.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
<b>L</b>						
LE LOUP ET LES AGNEAUX	Jeu de réflexion	Basic/Turbo-Pascal	22	9/3.8	2/5	Quatre agneaux empêchent le loup de traverser, l'échiquier se joue à 2.
LECTEUR	Utilitaire/Divers	Basic	18	10/4.7.2	14	Programme de gestion d'un contacteur à cartes (télécartes usagées).
LIFEGAME	Jeu divers	Basic	21	9/9.5	2	Jeu de simulation de la vie, reproduction et mort de cellules.
LISTAGE VARIABLES	Utilitaire/Programmation	Basic	22	9/8.4.1	1	Edite la liste et les lignes d'occurrence des variables d'un programme.
LOCATE-INPUT	Utilitaire/Programmation	Assembleur	12	9/6.2	3	Fonction qui positionne un curseur et acquiert une chaîne de caractères.
LOCH NESS	Jeu	Basic	27	9/7.8	38	Un lac et un monstre glouton, tout un programme.
LOTO	Jeu de hasard	Logo	16	4/3.5.4	2	Ensemble de procédures constituant un jeu de loto.
<b>M</b>						
MAILING	Utilitaire/Informatique	Basic/Turbo-Pascal	26	9/11.3	2/3	Publipostage, réalisation d'étiquettes, de lettres type, etc.
MAJOSTOCK	Utilitaire/Financier	DBASE II	11	7/3.2.3	3	Permet de majorer les prix d'articles contenus dans une base de données DBASE II.
MAJUSCULEUR	Utilitaire/Programmation	Basic	18	9/8.17	7	Met tout texte contenu dans un programme sauvé en ASCII en majuscules.
MANDEL-BROT	Graphique	Basic	10	5/10.4.3	5	Graphismes basés sur l'ensemble des nombres complexes de Benoît Mandelbrot.
MARTIN	Graphique	Basic	10	5/10.4.3	11	Graphisme basé sur l'algorithme de Barry Martin.
MATRICES2	Mathématique	Basic	27	9/4.7.1	2	Multiplication de matrices d'ordre 2.
MATRICES3	Mathématique	Basic	27	9/4.7.1	5	Multiplication de matrices d'ordre 3.
MENUJEU	Jeu	Basic	25	9/7.8	3	Menu de présentation pour mini jeux.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
MESSAGE	Utilitaire/Programmation	Assembleur/Basic	13	4/1.6.2	19/21	Message défilant sur la ligne 25 de l'écran.
MESSAGE	Utilitaire/Programmation	Assembleur/Basic	13	4/1.6.2	4/5	Affichage d'un message par appel CALL « adresse ».
MESSAGE DEFILANT	Utilitaire/Divers	Assembleur/Basic	9	9/8.7	5/9	Fait défiler de façon continue un message alphanumérique sur l'écran du CPC.
MESSAGE DEFILANT	Utilitaire/Divers	Basic	9	9/8.7	1	Fait défiler de façon continue un message alphanumérique sur l'écran du CPC.
MINIMAXI	Utilitaire/Mathématique	Basic	0	4/1.2	74	Recherche des extremas d'une fonction sur un intervalle donné.
MINITCOMM	Utilitaire/Télématique	Basic	7	8/5.2.4	17	Transfert de fichiers entre CPC reliés par Minitel et ligne téléphonique.
MINITEL.BAS	Utilitaire/Télématique	Basic	19	10/1.3	33	Chargeur Basic du programme assembleur MINITEL.BIN.
MINITEL.BIN	Utilitaire/Télématique	Assembleur	19	10/1.3	26	Programme de communication Minitel/CPC.
MINIT-LECHMESS	Utilitaire/Télématique	Basic	7	8/5.2.4	38	Lecture d'un message Minitel sur l'écran CPC.
MINITLECT	Utilitaire/Télématique	Basic	7	8/5.2.4	14	Permet la lecture et l'affichage de pages Minitel sauveées sur disquette.
MINIT-REPOND	Utilitaire/Télématique	Basic	7	8/5.2.4	30	Répondeur télématique Minitel.
MINIT-SAUVE	Utilitaire/Télématique	Basic	7	8/5.2.4	10	Enregistrement de pages Minitel lorsque celui-ci est connecté au CPC.
MIROIR HORIZONTAL	Utilitaire/Graphique	Basic	0	5/10.2.3	1	Permet de réaliser la symétrie horizontale d'une image.
MIROIR VERTICAL	Utilitaire/Graphique	Basic	0	5/10.2.2	1	Permet de réaliser la symétrie verticale d'une image.
MOIRES	Graphique	Logo	2	4/3.2	57	Tracé de figures moirées en Logo.
MORPION	Jeu de réflexion	Basic	25	9/7.8	17	Jeu très célèbre.
MOUCHARD TELEPHONIQUE	Utilitaire/Familial	Basic	3	10/4	8	Gère le mouchard téléphonique (durée et nombre de communications).

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
MP EXPORT	Utilitaire/ Informatique	DBASE II	6	7/3.1.4	13	Permet d'exporter des données DBASE II vers un fichier Multiplan.
MP IMPORT	Utilitaire/ Informatique	DBASE II	6	7/3.1.4	11	Permet d'importer des données Multiplan dans un fichier DBASE II.
<b>N</b>						
NOM D'UN JOUR	Utilitaire/ Divers	Basic	0	9/4.1.2		Donne le nom d'un jour de la semaine dont on donne la date.
<b>Q</b>						
OPERATION CRYPTEE	Jeu de réflexion	Logo	17	4/3.5.6	2	Ensemble de procédures constituant le jeu, opération à reconstituer logiquement.
<b>P</b>						
PASSAGE NON PROTEGE	Jeu d'arcade	Basic/ Turbo-Pascal	19	9/7.4	2/6	Traverser une route est parfois très périlleux, essayez celle-ci.
PEL	Utilitaire/ Familial	Basic	23	9/10.4.1		Simulation de plan épargne logement, calcul d'intérêts.
PENDU	Jeu	Logo	17	4/3.5.7	2	Jeu de lettres à deviner, ensemble de procédures constituant le jeu.
PENDU	Jeu de réflexion	Basic/ Turbo-Pascal/ Assembleur	17	9/3.7	2/7/11	Deviner une expression en proposant des lettres la composant.
PERPLEXUS	Jeu de réflexion	Basic/ Turbo-Pascal/ Assembleur	29	9/3.14	2	Un jeu à vous rendre perplexe.
PERSOCARTE	Utilitaire/ Divers	Basic	18	10/4.7.2	2	Associé au montage décrit permet d'écrire et de lire sur une télécarte.
PHRASES ANALYSEUR	Utilitaire/ Familial	Basic	11	9/12.1	4	Créé un dictionnaire de phrases type pour l'analyseur syntaxique Weka.
PILE OU FACE	Jeu	Basic	27	9/7.8	24	Jeu classique du pile ou face.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
PIP	Utilitaire/ Informatique	Basic	6	9/8.2	1	Simulation de la commande PIP du CP/M en Basic.
PLAN-FINANCE	Utilitaire/ Familial	Basic	26	9/10.4.2	4	Plan de financement de l'acquisition de votre logement.
POLAIRE	Utilitaire/Ma- thématique	Basic	15	13/2.4.1	3	Trace des courbes définies par des équations en coordonnées polaires.
POSCURS	Utilitaire/Pro- grammation	Turbo- Pascal/ Assem- bleur	8	4/4.5.3	2/3	Donne les coordonnées du curseur sur l'écran CPC.
PRINTSCREEN	Utilitaire/ Informatique	Assem- bleur/ Basic	17	4/2.11	60/66	Copie d'écran par touches JKL (simulation du Printscreen IBM PC).
PROCARTE	Utilitaire/ Divers	Basic	12	10/4.7	22	Permet l'écriture d'informations dans la puce d'une télécarte.
PUISSANCE 4	Jeu de réflexion	Basic	19	10/1.3	42	Jeu de réflexion à jouer à deux avec CPC et Minitel pour le 2 <sup>e</sup> joueur.
<b>Q</b>						
QUATRE A DEUX	Jeu d'esprit	Basic/ Turbo- Pascal	26	9/3.10	2/7	Aligner quatre pions et c'est gagné.
<b>R</b>						
RECOVER	Utilitaire/ Informatique	Assem- bleur/ Basic	8	9/8.6	18/33	Permet la récupération d'un fichier effacé par la commande ERA.
RECOVER	Utilitaire/ Informatique	Basic	8	9/8.6	14	Permet la récupération d'un fichier effacé par ERA.
REDIRECTEUR D'APPEL	Utilitaire/ Familial	Basic	6	10/4.4	5	Redirige tout appel téléphonique vers un numéro déterminé.
REMPLECEUR	Utilitaire/Pro- grammation	Basic	18	9/8.17	13	Remplace toute chaîne contenue dans un programme par un autre.
RENVERSE	Jeu de réflexion	Basic	0	9/3.2	1	Remettre n lettres dans l'ordre alphabétique par groupe de x lettres.
REPROBLOCS	Utilitaire/ Graphique	Basic/ Assem- bleur	0	5/10.2	2/7	Déplacement de blocs graphiques d'écran sous Basic.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
<b>S</b>						
SAVON	Jeu	Basic	25	9/7.8	8	Rechercher son savon à tâton.
SCREEN SAVER	Utilitaire/ Informatique	Assembleur/ Basic	12	8/8.12	14/16	Permet d'économiser l'écran du CPC en l'éteignant logicielle-ment.
SCROLLING VERTICAL	Utilitaire/Program- mation	Assembleur/ Basic	13	4/1.6.2	8/9	Fait défiler l'écran vers le haut ou le bas à volonté.
SERPENT MANGE PIERRES	Jeu	Basic/ Turbo-Pascal	27	9/7.5	1/2	Un serpent se nourrit de pierres, mais attention aux obstacles.
SERVEUR TELEMATIQUE	Utilitaire/ Télématique	Assembleur/ Basic	11	8/5.4.4	1/3/5 etc.	Serveur télématique complet composé de modules divers : attente, connecte, etc.
SIMON	Jeu de réflexion	Basic/ Turbo-Pascal	16	9/3.6	2/8	Retenir des séquences de symboles de plus en plus longues et rapides.
SOMME	Utilitaire/Mathématique	Basic	15	13/2.4.1	9	Représentation de la somme de deux vecteurs tournants.
STATISTIQUES	Utilitaire/ Informatique	DBASE II	11	7/3.2.3	5	Fait le total et les moyennes des contenus de champs numériques DBASE II.
SUNSHINE	Graphique	Basic	10	10/4.3	4	Graphisme itératif basé sur des propriétés de nombres complexes.
SYNTHE-VOCAL	Utilitaire/Program- mation	Basic	14	6/6.1	7	Gestion du synthétiseur vocal technimusique.
SYSTEME2	Mathématique	Basic/ Turbo-Pascal	27	9/4.6.2	2/3	Résolution d'un système linéaire d'équations à deux inconnues.
SYSTEME3	Mathématique	Basic/ Turbo-Pascal	27	9/4.6.2	7/8	Résolution d'un système linéaire d'équations à trois inconnues.
<b>T</b>						
TAQUIN	Jeu de réflexion	Basic	0	9/3.1	2	Consiste à replacer en ordre alphabétique 16 signes sur un tableau de 16 cases.
TASPRINT	Utilitaire/ Informatique	Basic	10	7/1.3	8	Permet l'impression d'un texte en utilisant les polices de TASPRINT.



Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
TECHNOLOGIE CONDENSATEUR	Utilitaire/ Electronique	Basic	22	13/1.1	27	Programme expert de choix d'un type de condensateur pour une application.
TELECARTES 1	Utilitaire/ Divers	Basic	12	10/4.7	17	Associé au montage décrit, lit le contenu de la puce des télécartes.
TELECARTES 2	Utilitaire/ Divers	Basic	12	10/4.7	20	Associé au montage décrit, affiche une chaîne contenue sur une télécarte.
TELECRAN	Graphique	Basic/ Assembleur	0	5/10.1	2/4	Programme de dessin simple basé sur le jouet Télécran.
TEXTE SEPARATEUR	Utilitaire/ Programmation	Turbo-Pascal	8	4/4.5.1	2/4	Ecriture et lecture d'un texte muni des séparateurs : et \ avec WRITE.
TEXTES	Utilitaire/ Familial	Logo	2	4/3.2	68	Saisie et édition de textes simples.
TIERCE DE CARTES	Jeu de cartes	Basic/ Assembleur	28	9/7.7	7	Jeu de cartes résident (fonctionne en tâche de fond).
TOURS DE HANOI	Jeu de réflexion	Basic	5	9/3.3	2	Faire passer des anneaux empilés par ordre de taille d'une zone vers l'autre.
TRACE	Utilitaire/ Graphique	Logo	2	4/3.2	47	Trace une droite entre deux points de coordonnées données.
TRACE DE CERCLES	Utilitaire/ Graphique	Basic	19	9/9.4	8	Trace un cercle dont le rayon et les coordonnées du centre sont donnés.
TRAITEMENT DE TEXTE	Utilitaire/ Familial	Turbo-Pascal	9	4/5.4	2	Ensemble des modules constituant un traitement de texte performant complet.
TRAITEMENT DE TEXTE 1	Utilitaire/ Familial	Assembleur/ Basic	10	9/11.1	4/10	Saisit et affiche un texte.
TRAITEMENT DE TEXTE 2	Utilitaire/ Familial	Assembleur/ Basic	10	9/11.2.1	16/30	Jeu des fonctions de base du traitement de texte WEKA.
TRAITEMENT DE TEXTE 3	Utilitaire/ Familial	Assembleur/ Basic	12	9/11.2.2	5/11	Premier jeu de fonctions évoluées du traitement de texte WEKA.
TRAITEMENT DE TEXTE 4	Utilitaire/ Familial	Assembleur/ Basic	14	9/11.2.3	6/18	Second jeu de fonctions évoluées du traitement de texte WEKA.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
TRANSBASE	Utilitaire/Mathématique	Basic	15	13/2.1.2	3	Permet de calculer un nombre dans n'importe quelle base de numération.
TRI A BULLE	Utilitaire/Programmation	Basic	8	8/6.1	17	Tri de valeurs dans un fichier à accès direct par la méthode du tri à bulle.
TRIANGLE DE PASCAL	RSX/ Mathématique	Assembleur/ Basic	27	9/4.9.1	2	Résout les éléments du triangle de Pascal.
TURBO- COPIE D'ECRAN	Utilitaire/ Graphique	Assembleur/ Basic	12	8/1.1	3	Hardcopy rapide d'écran CPC sur une imprimante DMP-1.
<b>V</b>						
VECTEURS MATHEMATIQUES	Utilitaire/Programmation	Assembleur/ Basic	15	4/2.10		Ensemble d'exemples d'accès aux vecteurs mathématiques.
<b>W</b>						
WEKA	Utilitaire/ Graphique	Basic	13	4/1.6.1	2	Présentation WEKA par utilisation de SYMBOL et SYMBOL AFTER.
<b>Z</b>						
Z80 MNEMO- TECHNIQUE	Utilitaire/Programmation	Basic	17	9/8.16	4	Aide-mémoire des mnémoniques de l'assembleur Z80.

**LES RSX**

<b>I A</b>						
I ACOS	RSX/Mathématique	Assembleur/ Basic	18	9/4.4.1	2/14	Donne l'arc dont le cosinus est donné.
I ACOSEC	RSX/Mathématique	Assembleur/ Basic	24	9/4.4.7	8/15	Donne l'arc dont la cosécante est donnée.
I ACOT	RSX/Mathématique	Assembleur/ Basic	21	9/4.4.8	8/12	Donne l'arc dont la cotangente est donnée.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
I ADD	RSX/ Mathématique	Assembleur/ Basic	26	9/4.4.9	2/17	Addition de deux nombres complexes.
I ALLCLS (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	36/37 /64	Efface totalement l'écran du Minitel connecté y compris la ligne supérieure.
I ANP	RSX/Mathématique	Assembleur/ Basic	25	9/4.5.4	21	Calcule le nombre d'arrangements possibles de n objets.
I ASEC	RSX/Mathématique	Assembleur/ Basic	20	9/4.4.6	13/23	Donne l'arc dont la sécante est donnée.
I ASIN	RSX/Mathématique	Assembleur/ Basic	18	9/4.4.2	1/10	Donne l'arc dont le sinus est donné.
<b>I B</b>						
I BELL (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	32/37 /64	Emet un beep sur le Minitel connecté.
I BOX	RSX/ Graphique	Assembleur/ Basic	23	5/12		Instruction Basic de tracé de rectangles pleins ou vides.
I BS (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	30/37 /64	Déplacement du curseur de l'écran Minitel d'un caractère vers l'arrière.
<b>I C</b>						
I CALL	RSX/Programmation	Assembleur/ Basic	14	4/1.6.4	7/9	Utilisation des vecteurs système sous Basic.
I CANCEL (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	32/37 /64	Complète la ligne courante de l'écran Minitel avec des espaces.
I CIRCLE	RSX/ Graphique	Assembleur/ Basic	23	5/11		Instruction Basic de tracé de cercles.
I CLC	RSX/Programmation	Assembleur/ Basic	11	4/2.9	3/5	Commande la couleur de fond et d'encre, efface l'écran et le met en mode donné.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
I CLIGNOTE (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	28/37 /64	Active le clignotement des caractères sur l'écran du Minitel connecté.
I CLS (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	25/37 /64	Efface l'écran du Minitel connecté au CPC (lignes 1 à 24).
I CNP	RSX/Mathé- matique	Assem- bleur/ Basic	25	9/4.5.4	22	Calcule le nombre de combinaisons possible de n objets p à p.
I CONNECTE	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Connexion du modem Minitel depuis le CPC.
I COPYBL	RSX/ Graphique	Assem- bleur/ Basic	25	5/10.2.4	2	Copie de blocs d'images.
I COSEC	RSX/Ma- thématique	Assem- bleur/ Basic	21	9/4.4.7	1/5	Donne la cosécante d'un angle.
I COSH	RSX/Ma- thématique	Assem- bleur/ Basic	18	9/4.4.3	1/8	Donne le cosinus hyperbolique d'un angle.
I COT	RSX/Ma- thématique	Assem- bleur/ Basic	21	9/4.4.8	1/5	Donne la cotangente d'un angle.
I CURSOFF (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	23/37 /64	Inhibe le curseur clignotant actif sur l'écran du Minitel connecté.
I CURSON (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	27/37 /64	Visualise un curseur clignotant sur l'écran du Minitel connecté.
<b>ID</b>						
I DBG (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	30/37 /64	Affiche les caractères du Minitel connecté en double hauteur et double largeur.
I DBH (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	29/37 /64	Affiche les caractères du Minitel connecté en double hauteur.
I DBL (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	29/37 /64	Affiche les caractères du Minitel connecté en double largeur.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
I DECONNECTE	RSX-Télématique	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Déconnexion du modem Minitel depuis le CPC.
I DEG2	RSX/Mathématique	Assembleur/Basic	25	9/4.5.4	3	Résout une équation du second degré.
I DEROULEH	RSX/Vidéo	Assembleur/Basic	28	5/7.1	2	Restitue le contenu caché de l'écran en mode rouleau horizontal.
I DESTROY	RSX/Vidéo	Assembleur/Basic	28	5/7.1	2	Modifie la synchronisation et rend l'image illisible.
I DISJ (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/Basic	20	10/1.3.1	34/37/64	Active le mode caractères alphanumériques disjoints (jeu G1) du Minitel.
I DIV	RSX/Mathématique	Assembleur/Basic	26	9/4.4.9	2/17	Division de deux nombres complexes.
I DONG	RSX/Sonore	Assembleur/Basic	28	6/4.1	5	Cloche de Big Ben.
<b>I E</b>						
I ECRASE	RSX/Vidéo	Assembleur/Basic	28	5/7.1	2	Provoque un tassement de toute l'image.
I EXPLODE	RSX/Sonore	Assembleur/Basic	28	6/4.1	5	Bruitage d'une explosion.
<b>I F</b>						
I FACT	RSX/Mathématique	Assembleur/Basic	25	9/4.5.4	3	Calcule la factorielle d'un nombre entier.
I FIXE (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/Basic	20	10/1.3.1	28/37/64	Annule le clignotement des caractères de l'écran du Minitel connecté.
I FORMAT	RSX/Informatique	Assembleur/Basic	15	4/1.6.5	18/23	Programme de formatage sophistiqué de disquettes sous Basic.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
I FRAC	RSX/Mathématique	Assembleur/ Basic	18	9/4.5.3	6/14	Réduit une fraction.
<b>I G</b>						
I GO (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	26/37 /64	Sélectionne le jeu de caractères GO (ASCII).
I G1 (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	26/37 /64	Sélectionne le jeu de caractères G1 (caractères semi-graphiques Télétel).
I G2 (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	26/37 /64	Sélectionne le jeu de caractères G2 (caractères accentués français).
I GO	RSX/Sonore	Assembleur/ Basic	28	6/4.1	5	Bruitage d'une formule 1.
<b>I H</b>						
I HOME (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	31/37 /64	Place le curseur du Minitel connecté en ligne 1 colonne 1.
I HOR	RSX/ Informatique	Assembleur/ Basic	18	9/8.18	2/19	Affiche une horloge temps réel sur l'écran du CPC (programme résident).
I HT (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/ Basic	20	10/1.3.1	31/37 /64	Déplacement du curseur du Minitel d'un caractère vers la droite.
<b>I I</b>						
I IMP	RSX/ Utilitaire	Assembleur/ Basic	19	9/8.8.1	2/11	Initialise une imprimante DMP-2000, type de caractères.
I INIT	RSX/Télématique	Assembleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Initialise le modem du Minitel.
I INIT3865	RSX/Vidéo	Assembleur/ Basic	28	5/7.1	2	Réinitialisation du processeur graphique.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
I INK (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	24/37 /64	Fixe la couleur de caractère sur l'écran du Minitel connecté au CPC.
I IPRINT	RSX/Vidéo	Assem- bleur/ Basic	25	9/9.6	11	Affichage des textes inversé sur l'écran.
<b>I L</b>						
I LF	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	31/37 /64	Déplacement du curseur du Minitel d'un caractère vers le bas.
I LOCATE (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	21/37 /64	Positionne le curseur de l'écran Minitel depuis le clavier du CPC.
I LOUPEB	RSX/Télé- matique	Assem- bleur Basic	22	10/1.3.2	10/20	Mise en mode loupe basse de l'écran Minitel depuis le CPC.
I LOUPEH	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Force l'écran Minitel en mode loupe haute depuis le CPC.
I LOWER (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	27/37 /64	Fait passer le Minitel en mode minuscules.
I LOWVIDEO (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	23/37 /64	Affichage d'un texte en inversion vidéo sur l'écran du Minitel.
<b>I M</b>						
I MA	RSX/Mathé- matique	Assem- bleur/ Basic	26	9/4.4.9	26/32	Expression d'un nombre complexe par son module et son argument.
I MASKOFF (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	34/37 /64	Inhibe le mode masque de l'écran du Minitel connecté.
I MASKON (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	33/37 /64	Masque une partie de chaîne de caractère sur l'écran du Minitel connecté.
I MES	RSX/ Utilitaire	Assem- bleur/ Basic	21	9/8.7.1	1/9	Affiche un message sur l'écran CPC à une heure déterminée.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
I MUL	RSX/Mathématique	Assembleur/Basic	26	9/4.4.9	2/17	Multiplication de deux nombres complexes.
<b>I N</b>						
I NLOUPEB	RSX/Télématique	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Remet l'écran Minitel en mode normal après mise en mode loupe basse.
I NLOUPEH	RSX/Télématique	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Remet l'écran Minitel en mode normal après mise en mode Loupe haute.
I NOM	RSX/Programmation	Assembleur/Basic	13	4/1.6.2	32/34	Affichage d'un message personnalisé sous Basic.
I NOPPOSITE	RSX/Télématique	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Annule le mode opposition (connexion de deux Minitels entre eux).
I NORMH (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/Basic	20	10/1.3.1	30/37 /64	Réinitialise la taille normale des caractères affichés sur l'écran du Minitel.
I NORMVIDEO (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/Basic	20	10/1.3.1	23/37 /64	Inhibe le mode vidéo inversé sur l'écran du Minitel connecté.
I NRET-MODEM	RSX/Télématique	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Remet le Modem en mode normal après retournement depuis le CPC.
<b>I O</b>						
I OCCUPE	RSX/Sonore	Assembleur/Basic	28	6/4.1	5	Tonalité de ligne téléphonique occupée.
I ONDULE	RSX/Vidéo	Assembleur/Basic	28	5/7.1	2	Provoque une légère ondulation de l'écran.
I OPPOSITE	RSX/Télématique	Assembleur/Basic	22	10/1.3.2	10/20	Permet la connexion de deux Minitels entre eux depuis le CPC.



Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
<b>I P</b>						
I PAGE (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	32/37 /64	Met l'écran du Minitel en mode page.
I PAPER (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	25/37 /64	Fixe la couleur de fond de l'écran du Minitel connecté au CPC.
I PGCD	RSX/Ma- thématique	Assem- bleur/ Basic	18	9/4.5.3	6/14	Donne le plus grand commun divi- sieur de deux nombres entiers.
I PHONE	RSX/Mathé- matique	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Sonnerie de téléphone.
I PING I PONG	RSX/Sonore	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Bruitage d'un match de tennis de table.
I POL	RSX/Mathé- matique	Assem- bleur/ Basic	28	9/4.4.10	2	Conversion de coordonnées rectan- gulaires en polaires.
I POSCURS	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Donne la position courante du cur- seur du Minitel connecté au CPC.
I PPCM	RSX/Ma- thématique	Assem- bleur/ Basic	18	9/4.5.3	6/14	Donne le plus petit commun mul- tiple de deux nombres entiers.
I PRINT (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	19	10/1.3.1	4/37 /64	Affiche une ligne de caractères sur l'écran du Minitel connecté au CPC.
<b>I R</b>						
I RAC	RSX/Mathé- matique	Assem- bleur/ Basic	27	9/4.4.9	39	Extraction de la racine d'un nombre complexe.
I REACTION	RSX/Sonore	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Bruitage d'un avion à réaction.
I RECAR (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	19	10/1.3.1	5/37 /64	Permet au CPC de recevoir une chaîne de 1 à 255 caractères depuis le Minitel.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
I RECEPT (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	19	10/1.3.1	5/37 /64	Le CPC attend la frappe d'un caractè- re sur le clavier du Minitel connec- té.
I RECT	RSX/ Mathé- matique	Assem- bleur/ Basic	28	9/4.4.10	11	Conversion de coordonnées polaires en rectangulaires.
I REPEAT (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	33/37 /64	Répétition du dernier caractère affiché (de 1 à 63 fois) sur l'écran du Minitel.
I RETMODEM	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Retourne le modem du Minitel depuis le CPC.
I ROULEAU (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	32/37 /64	Met en mode scrolling l'écran du Minitel (lignes 1 à 24).
I ROULEH	RSX/Vidéo	Assem- bleur/ Basic	28	5/7.1	2	Fait disparaître l'écran en mode rou- leau horizontal.
<b>I S</b>						
I SCROLL- PRINT	RSX/Vidéo	Assem- bleur/ Basic	28	5/7.1	2	Affiche le contenu d'une variable à une position définie sur l'écran.
I SEC	RSX/Ma- thématique	Assem- bleur/ Basic	20	9/4.4.6	2/9	Donne la sécante d'un angle.
I SEND (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	37/64	Envoie vers le Minitel connecté un code ASCII.
I SENDSEQ (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	19	10/1.3.1	37/64	Envoie une suite de codes hexadé- cimaux au Minitel connecté au CPC.
I SERVEUR	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Place le Minitel connecté en mode émission et envoie la porteuse.
I SINH	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	9/4.4.4	2/9	Donne le sinus hyperbolique d'un angle.
I SOU	RSX/Mathé- matique	Assem- bleur/ Basic	26	9/4.4.9	2/17	Soustraction de deux nombres com- plexes.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
I SOULOFF (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	28/37 /64	Désactive le mode caractère sou- ligné du Minitel connecté.
I SOULON (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	28/37 /64	Active le mode caractère sou- ligné du Minitel.
I SPRINT	RSX/Infor- matique	Assem- bleur/ Basic	23	9/8.5.3		Affiche les codes ASCII des octets affichés.
I SPRITE	RSX/ Graphique	Assem- bleur/ Basic	22	5/9.2	13/3	Permet de définir et d'animer un Sprite ou lutin en Basic.
I SYMOX	RSX/ graphique	Assem- bleur/ Basic	25	5/10.2.4	16	Effectue une symétrie horizontale sur une portion d'image.
I SYMOY	RSX/ graphique	Assem- bleur/ Basic	25	5/10.2.4	26	Effectue une symétrie verticale sur une portion d'image.
<b>I T</b>						
I TANH	RSX/Ma- thématique	Assem- bleur/ Basic	20	9/4.4.5	2/10	Donne la tangente hyperbolique d'un angle.
I TICTAC	RSX/Sonore	Assem- bleur/ Basic	28	6/4.1	5	Bruitage d'un réveil.
I TRANS- PARENT	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	22	10/1.3.2	10/20	Envoie des codes transparents sur la prise informatique du Minitel.
I TREMBLE	RSX/Vidéo	Assem- bleur/ Basic	28	5/7.1	2	Provoque un tremblement de l'écran dans le sens horizontal.
<b>I U</b>						
I UPPER (MINIT3.MAC)	RSX/Télé- matique	Assem- bleur/ Basic	20	10/1.3.1	27/37 /64	Fait passer le Minitel en mode ma- juscules.

Nom	Type	Langage	Comp.	Chapitre	Page	Description du programme
<b>I V</b>						
I VAR	RSX/Informatique	Assembleur/Basic	20	9/8.19	2/7	Affiche de façon permanente le contenu d'une adresse RAM spécifiée.
I VT (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/Basic	20	10/1.3.1	31/37 /64	Déplacement du curseur du Minitel d'un caractère vers le haut.
<b>I W</b>						
I WRITE (MINIT3.MAC)	RSX/Télématique	Assembleur/Basic	20	10/1.3.1	37/64	Affiche une chaîne de caractères sur le Minitel connecté au CPC.



# 1/3.3

## Index des figures et tableaux

Titre de la figure	Chapitres	Pages
Adressages	4/2.3	10 à 15
Alimentation d'un circuit ferroviaire	10/3.2	2
Alimentation pour CPC	10/11.1	11, 14, 15
Amplificateur pour casque stéréo	10/9.1	4
Branchement lecteur CPC 464 sur CPC 6128	8/6.3	2
Bras support de moniteur	10/10.4	2
Brochage Z80	2/3	4
Câble de liaison imprimante parallèle CPC	8/3.1.1	3
Carte 8 entrées analogiques	10/3.6	2, 4 à 7
Carte mère CPC 464	2/2.1	3
Carte mère CPC 6128	2/2.3	3
Carte mère CPC 664	2/2.2	3
Centrale d'alarme à transmission téléphonique	10/4.5	6
Chronogramme de numérotation téléphonique	10/4	3
Chronogramme d'horloge microprocesseur	2/7.1	3
Chronogrammes sur broche 5 IC117 (74HCUD4)	2/7.3	10
Chronogrammes sur broche 6 IC117 (74HCUD4)	2/7.3	11
Circuit 16L8AC (réseau logique)	2/3.6	3
Circuit 2716 (brochage)	10/5	3
Circuit 400010 (brochage)	2/3.2.2	10
Circuit 40007 (brochage)	2/3.2.2	2
Circuit 40008 (brochage)	2/3.2.2	6
Circuit 74HC161 (Brochage/fonctionnel)	2/5.2	11
Circuit 74HC240 (fonctionnel)	2/5.2	6
Circuit 74HCU04 (fonctionnel)	2/5.2	7
Circuit 74LS08 (fonctionnel)	2/5.2	3
Circuit 74LS132 (fonctionnel)	2/5.2	2
Circuit 74LS136 (fonctionnel)	2/5.2	4
Circuit 74LS27 (fonctionnel)	2/5.2	4
Circuit 74LS32 (fonctionnel)	2/5.2	3
Circuit 74LS38 (fonctionnel)	2/5.2	5
Circuit 74LS74 (brochage/fonctionnel)	2/5.2	10

Titre de la figure	Chapitres	Pages
Circuit AY3-8912A (registres)	2/3.3	2
Circuit AY-3-8910-A (brochage)	2/3.3	1
Circuit AY-3-8912A (brochage)	2/3.3	1
Circuit HM 4864 (brochage/interfaçage)	2/4	4
Circuit LA 4140 (brochage)	2/5.1	1
Circuit LA 6324 (brochage)	2/5.1	1
Circuit LS145 (brochage/fonctionnel)	2/5.2	12
Circuit LS153 (brochage/fonctionnel)	2/5.2	13
Circuit LS244 (brochage/fonctionnel)	2/5.2	8
Circuit LS273 (brochage/fonctionnel)	2/5.2	9
Circuit LS373 (brochage/fonctionnel)	2/5.2	8
Circuit MC 6845 (brochage)	2/3.2	6
Circuit MC1488 (brochage et fonctionnel)	8/5.2.4	6
Circuit MC1489 (brochage et fonctionnel)	8/5.2.4	6
Circuit PAL 16L8AC (brochage)	2/3.6	2, 4
Circuit PIA 6821 (fonctionnel)	8/5.3.1	6
Circuit PIO 8255A (mode de sélection)	2/3.4.1	1, 2
Circuit PIO 8255A (brochage)	2/3.4	2
Circuit PIO 8255A (bus de données)	2/3.4.1	5, 6
Circuit PIO 8255A (mode d'adressage)	2/3.4.1	3
Circuit PIO 8255A (schéma fonctionnel)	2/3.4	1
Circuit TM 23256 (brochage/interfaçage)	2/4	2
Circuit ZN 7400 (fonctionnel)	2/5.2	1
Circuit de commande depuis la prise imprimante	10/3	3, 4, 6
Circuit de connexion Amstrad/Minitel	10/1.2	2 à 6
Circuit de sélection périphériques (fonctionnel)	8/1.1	5
Circuit de sortie vidéo des CPC	8/2.3	3
Circuit PD 765AC (brochage)	2/3.5	1
Circuit PD 765AC (schéma d'interfaçage)	2/3.5	5
Circuits à microprocesseurs	10/6	1 à 20
Claviers CPC 464	4/1.2	16, 21
Codage	2/7.2	9
Commande de moteurs pas à pas	10/3.4	2, 4 à 9
Commande d'un projecteur de diapositives	10/3.3	2
Communication par ligne téléphonique	8/5.2.4	16
Composants carte mère CPC 464	2/2.1	1
Composants carte mère CPC 6128	2/2.3	1
Composants carte mère CPC 664	2/2.2	1
Composeur téléphonique acoustique	10/4.6	3 à 6
Configuration de l'imprimante Citizen 120D	8/3.1.1	4
Connecteur RS232 (brochage)	8/5.2.1	4 et 5
Connecteur disquette extérieur (brochage)	8/1.2	3
Connecteur imprimante (brochage)	10/3.2	2
Connecteur manettes du CPC (brochage)	10/3.1.1	7, 8
Connecteur parallèle (brochage)	8/3.2	3
Connecteurs des CPC (brochage)	8/1	2 et 3
Connecteurs téléphoniques du Minitel	10/1.3.2	27 et 28

Titre de la figure	Chapitres	Pages
Connexion Amstrad/Minitel	10/1.3	6 à 9
Connexion à un Minitel	8/5.2.4	2
Connexion clavier/moniteur	8/2.3	2 et 3
Connexion de deux ordinateurs	8/5.2.4	1
Connexion d'un CPC avec d'autres moniteurs	10/11.1	2, 4
Connexions vidéo diverses	8/2.3	4 à 7
Contrôleur CRT (schéma fonctionnel)	2/3.2	2
Conventions d'écriture CP/M	3/4	3
Conversion de chaînes (ordinogrammes)	4/1.6.2	24 à 26
Copie d'une face de disquette par DISCKIT3	3/4	27
Cristal de quartz (principe de fonctionnement)	2/7.3	3
DOS interface carte mère/périphériques	3/1	3
Décodage d'adresses	2/7.1	18
Dessins fractals	4/3.5.8	3 à 19
Détection de sonnerie téléphonique	10/4.3	2 à 7
Durée d'exécution instructions Z80	2/6	3
Enveloppe d'un son	6/2	2
Enveloppes (génération musicale)	4/1.2	56, 57
Fonction de découplage	2/7.2	3
Générateur de signal carré	2/7.3	2
Génération du signal RESET	2/7.4	11
Génération du signal RESET barre	2/7.4	11
Génération du signal de 16 MHz sur CPC 464	2/7.3	6
Génération du signal de 16 MHz sur CPC 6128	2/7.3	8
Génération du signal de référence (courbe de charge)	2/7.4	12
Génération d'un son par l'homme	6/6	2
Génération d'un son sur CPC (fonctionnel)	6/2	5
Génération signal de référence restauration	2/7.4	7
Graphismes	4/10.4.4	11 à 19
Graphismes	5/4	3, 4
Graphismes	5/10.4.1	2 à 6
Graphismes	5/10.4.2	2
Graphismes	5/10.4.3	4 à 12
Graphismes	8/3.1.1	2
Imprimantes DMP 2000 et 3000	12/3.3	3 à 14
Interfaçage du circuit CRTIC (fonctions)	2/3.2	8
Interfaçage logiciel/matériel	2/7.1	20
Interface RS232 (format et câblage)	8/5.2.1	2
Interface composeur de numéros téléphoniques	10/4	4, 5, 6
Interface composeur de numéros téléphoniques	10/4.2	2, 3
Interruptions (ordinogrammes)	4/2.3	3, 4, 6
Lecteur de cassettes CPC 464	12/3.1	3
Lecteur de disquettes FD1	10/3.2	2 à 6
Lecteur enregistreur de cartes téléphoniques	10/4.7.1	2 à 17
Lecteur enregistreur de télécartes	10/4.7	3 à 16
Liaison parallèle (centronics) protocole	8/3.2	1 et 2
L'instruction ùFORMAT (ordinogrammes)	4/1.6.5	13 à 17



Titre de la figure	Chapitres	Pages
Manipulation de chaînes de caractères (ordinogramme)	4/1.2	31, 33, 35
Modèle électrique du quartz	2/7.3	5
Modems, schémas fonctionnels	8/5.3	1, 2, 3
Module péritel (fonctionnel)	8/2.1	2
Multiface II sauvegarde mémoire	8/6.2	1
Organisation de la mémoire écran	5/7	1
Organisation mémoire du CPC 6128	3/4.2	1
Outils à wrapper	10/8.1	2 à 4
Pilotage d'appareils 220 volts	10/3.1.1	2 à 6
Principe de compactage d'images	5/10.3.1	5
Prise DIN vidéo moniteur	8/2.3	4
Prise d'extension CPC	8/1.1	1
Prise péritel (brochage)	8/2	1
Prise péritel (brochage)	10/11.1	7
Prise péri-informatique Minitel (brochage)	10/1.1	1
Prises et connecteurs divers	10/7	1 à 4
Procédure de dépannage CPC	12/2	3
Programmeur d'Eprom	10/5	5 à 11
Programme C10CPM3.EMS	3/4	2
Pupitre de saisie	10/10.1	12
Quartz sur CPC 464	2/7.3	7
Quartz sur CPC 6128	2/7.3	9
Redirection d'appels téléphoniques	10/4.4	2
Registre cursor start	2/3.2	5
Registre interlace mode and skew	2/3.2	4
Relais de fréquence piloté par CPC	10/3.5	2 à 5
Relevé des signaux d'horloge sur CPC 464	2/7.3.1	9
Répondeur téléphonique (fonctionnel)	6/6.1	25
Scrolling horizontal (ordinogramme)	4/1.6.2	16, 17, 18
Signaux d'horloge sur CPC 6128	2/7.3.1	3, 5, 7, 8
Signal de référence restauration (charge condensateur)	2/7.4	10
Signal de référence restauration (schéma de charge)	2/7.4	8
Signal de référence restauration (schéma de décharge)	2/7.4	9
Signal d'horloge 4MHz sur CPC 6128	2/7.3.1	11
Signal d'horloge CCLK à 1 MHz sur CPC 6128	2/7.3.1	13
Signal d'horloge CPU à 1 MHz sur CPC 6128	2/7.3.1	15
Signal d'horloge d'un microprocesseur	2/7.3	2
Signaux CK16 PHI CCLK et CPU synchrones sur CPC 6128	2/7.3.1	12
Signaux d'horloge CPC 464	2/7.3.1	2
Sous-programmes et branchements	4/1.2	41 à 44
Structure de la pili paramètres	4/1.6.4	3
Structure à seuil	2/7.4	15
Structure à seuil (analogie électrique)	2/7.4	16
Structure de restauration sur CPC 464	2/7.4	2, 3
Structure de restauration sur CPC 664 et 6128	2/7.4	4, 5
Structure de restauration (chronogrammes)	2/7.4	
Structure des adresses écran CPC	4/1.6.2	14

Titre de la figure	Chapitres	Pages
Structure d'un bus de contrôle	2/7.1	15
Structure d'un bus de données	2/7.1	12
Structure d'un bus d'adresses	2/7.1	14
Structure d'une disquette	4/1.6.5	2
Structure d'une disquette	4/1.6.5	6
Structure fonctionnelle d'un CPC	8/1.1	3
Structure fonctionnelle d'un système à microprocesseur	2/7.1	2, 3
Structure interne d'un microprocesseur	2/7.1	6
Structure logicielle d'un serveur	8/5.4.2	2
Structures de restauration (chronogrammes)	2/7.4	20
Support de moniteur	10/10.2	8
Support d'imprimante	10/10.3	2
Synthétiseur vocal TECHNI-MUSIQUE	6/6.1	2 et 3
Table de code complément à deux	4/2.5.1	17
Table de conversion décimal/héxadécimal	4/2.5.1	13
Table de directions des connexions internes Minitel	10/1.2.1	1 et 2
Table de sons synthétisés	6/6.1	29
Table des Token Amstrad	4/1.6.6	4
Table des codes ASCII	8/5.2.2	1 et 2
Table des codes Télétel	10/1.3	37 et 41
Table des fréquences pour les octaves 0 à 3	4/1.2	60
Table des touches Minitel/Amstrad	8/5.3.1	4
Tableau des caractères de contrôle	4/1.6.2	13
Tables des mnémoniques Assembleur Z80	4/2.5.1	9 à 12
Trames de synthèse vocale	6/6.1	27
Transistors bipolaires	2/7.2	6
Implantation RAM et ROM	2/1	3
Recopie de cassettes	8/5.1	3, 5, 7



## 1/4

# Dictionnaire technique Français-Anglais Anglais-Français

Français	Anglais	Anglais	Français
<b>A</b>			
A	To	Absolute	Absolu
Absolu	Absolute	Access	Accès
Accès	Access	Add	Ajouter
Accord	Tune	Address	Adresse
Actionner	Drive	All	Tous
Adresse	Address	Analogue	Analogique
Afficher	Display	Array	Tableau
Ajouter	Add		
Aléatoire	Random		
Aller	Go		
Analogique	Analog		
Appeler	Call		
Arrêt	Stop		
Arrêt	Off		
Arrière	Back		
Attendre	Wait		
Autolancement	Boot		
Avec	With		
<b>B</b>			
Bande magnétique	Tape	Back	Arrière
Bas	Bottom	Binary	Binaire
Bidirectionnel	Duplex	Boot	Autolancement

**Français**Binaire  
Boîte**Anglais**Binary  
Box**Anglais**Border  
Border  
Bottom  
Box  
Buffer  
Busy  
Byte**Français**Frontière  
Limite  
Bas  
Boîte  
Tampon  
Occupé  
Octet**C**Cadre  
Caractère  
Chaîne  
Champs  
Chercher  
Clavier  
Clé  
Codage  
Colonne  
Compacter  
Complet  
Contrôler  
Couches  
CurseurFrame  
Character  
String  
Fields  
Search  
Keyboard  
Key  
Encode  
Column  
Pack  
Full  
Check  
Overlay  
CursorCall  
Carriage return  
Change  
Character  
Check  
Close  
Cluster  
Column  
Computer  
CursorAppeler  
Retour chariot  
Modifier  
Caractère  
Contrôler  
Fermer  
Groupe  
Colonne  
Ordinateur  
Curseur**D**Décalage  
Déclencher  
Décodage  
Demi  
Dépanner  
Départ  
Dérouler  
Diviser  
Donnée  
Drapeau  
DurantOffset  
Release  
Decode  
Half  
Debug  
Start  
Scroll  
Divide  
Data  
Flag  
WhileData  
Data  
Debug  
Debug  
Decode  
Digital  
Display  
Display  
Divide  
Do  
Done  
Dot  
Dotted  
Drive  
Drive  
DuplexDonnée  
Information  
Dépanner  
Mettre au point  
Décodage  
Numérique  
Visualiser  
Afficher  
Diviser  
Faire  
Fait  
Point  
Pointillé  
Entraîner  
Actionner  
Bidirectionnel

<b>Français</b>	<b>Anglais</b>	<b>Anglais</b>	<b>Français</b>
<b>E</b>			
Echapper	Escape	Encode	Codage
Ecran	Screen	End	Fin
Ecrire	Write	End of file	Fin de fichier
Emplir	Fill	Entry	Entrée
En	In	Escape	Echapper
Encre	Ink	Event	Événement
Endroit	Location		
Enlever	Remove		
Enregistrement	Record		
Entraîner	Drive		
Entrée	Entry		
Envoyer	Send		
Essai	Test		
Événement	Event		
Externe	Out		
<b>F</b>			
Faire	Do	Fast	Rapide
Fait	Done	Fields	Champs
Fenêtre	Window	Fill	Emplir
Fermer	Close	Find	Trouver
Fil	Wire	Flag	Drapeau
File d'attente	Queue	Flag	Sémaphore
Fin	End	Float	Flotter
Fin de fichier	End of file	Floating	Flottant
Flottant	Floating	For	Pour
Flotter	Float	Frame	Cadre
Frontière	Border	Full	Plein
		Full	Complet
<b>G</b>			
Groupe	Cluster	Get	Obtenir
		Go	Aller
<b>H</b>			
Hauteur	Height	Half	Demi
Hors	Out	Half	Moitié
		Hardware	Matériel
		Height	Hauteur
		Hold	Maintenir

<b>Français</b>	<b>Anglais</b>	<b>Anglais</b>	<b>Français</b>
<b>I</b>			
Imprimante	Printer	In	En
Imprimer	Print	In	Interne
Indexer	Index	Index	Indexer
Information	Data	Initialize	Initialiser
Initialiser	Initialize	Ink	Encre
Interne	In	Invert	Inverser
Interroger	Poll		
Inverser	Invert		
<b>J</b>			
Jusqu'à	Until	Joystick	Manette de jeu
		Jump	Sauter
<b>K</b>			
		Key	Touche
		Key	Clé
		Keyboard	Clavier
<b>L</b>			
Largeur	Width	Less	Moins (le)
Lent	Slow	Limit	Limite
Libérer	Release	Line	Ligne
Lien	Link	Link	Lien
Lien	String	List	Lister
Ligne	Line	Locate	Localiser
Limite	Border	Location	Endroit
Limite	Limit		
Lire	Read		
Lister	List		
Localiser	Locate		
Logiciel	Software		
<b>M</b>			
Maintenir	Hold	Memory	Mémoire
Manette de jeu	Joystick	Most	Plus (le)
Marche	On	Motor	Moteur
Matériel	Hardware	Mouse	Souris

Français	Anglais	Anglais	Français
Mémoire	Memory		
Mettre	Put		
Mettre à	Set		
Mettre au point	Debug		
Mise à jour	Update		
Modifier	Change		
Moins (le)	Less		
Moitié	Half		
Moteur	Motor		

**N**

Nouveau	New	New	Nouveau
Numérique	Digital	Next	Suivant

**O**

Obtenir	Get	Off	Arrêt
Occupé	Busy	Offset	Décalage
Octet	Byte	On	Marche
Ordinateur	Computer	Only	Seulement
Ouvrir	Open	Open	Ouvrir
		Out	Hors
		Out	Externe
		Overlay	Couches
		Overlay	Recouvrement

**P**

Papier	Paper	Pack	Compacter
Passer	Skip	Paper	Papier
Pendant	While	Pen	Plume
Piste	Track	Pixels	Point écran
Placer	Place	Place	Placer
Plein	Full	Plotter	Traceur
Plume	Pen	Poll	Interroger
Plus (le)	Most	Previous	Précédent
Point	Dot	Print	Imprimer
Point écran	Pixels	Printer	Imprimante
Pointillé	Dotted	Put	Mettre
Pour	For		
Précédent	Previous		



Français	Anglais	Anglais	Français
<b>Q</b>			
		Queue	File d'attente
<b>R</b>			
Rang	Raw	Random	Aléatoire
Rapide	Fast	Raw	Rang
Recouvrement	Overlay	Read	Lire
Registre	Register	Record	Enregistrement
Réinitialiser	Reset	Register	Registre
Relatif	Relative	Relative	Relatif
Remplacer	Replace	Release	Déclencher
Répéter	Repeat	Release	Libérer
Rétablir	Restore	Remove	Enlever
Retour	Return	Repeat	Répéter
Retour chariot	Carriage return	Replace	Remplacer
Rouler	Roll	Reset	Réinitialiser
		Restore	Rétablir
		Return	Retour
		Roll	Rouler
<b>S</b>			
Sauter	Jump	Screen	Ecran
Sémaphore	Flag	Scroll	Dérouler
Seulement	Only	Search	Chercher
Sommet	Top	Send	Envoyer
Son	Sound	Set	Mettre à
Souris	Mouse	Skip	Passer
Suivant	Next	Slow	Lent
Synchrone	Synchronous	Software	Logiciel
		Sort	Trier
		Sound	Son
		Speed	Vitesse
		Start	Départ
		Stop	Arrêt
		String	Lien
		String	Chaîne
		Synchronous	Synchrone
<b>T</b>			
Tableau	Array	Tape	Bande magnétique
Tampon	Buffer	Test	Essai

<b>Français</b>	<b>Anglais</b>	<b>Anglais</b>	<b>Français</b>
Temps	Time	Time	Temps
Tonalité	Tone	To	A
Touche	Key	Tone	Tonalité
Tous	All	Top	Sommet
Traceur	Plotter	Track	Piste
Trier	Sort	Tune	Accord
Trouver	Find		
<b>U</b>			
Utilisateur	User	Until	Jusqu'à
Utiliser	Use	Update	Mise à jour
		Use	Utiliser
		User	Utilisateur
<b>V</b>			
Visualiser	Display		
Vitesse	Speed		
<b>W</b>			
		Wait	Attendre
		While	Durant
		While	Pendant
		Width	Largeur
		Window	Fenêtre
		Wire	Fil
		With	Avec
		Write	Ecrire

