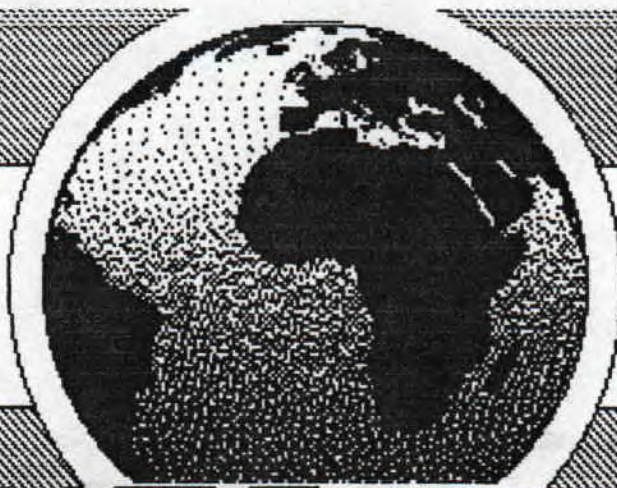


FREEWARE,  
BIEN SUR

MAIS SE PAR  
LA POSTE

(Photo de l'artiste pour le numéro 47)

CROCO



WORLD

Salut! La bande de tarés(nous) est de retour pour plusieurs pages de folie... du hard? Hélas, ce mois-ci, notre GODSON ne pourra assurer ses pages de hard, monsieur préfère s'occuper l'esprit autrement... philo: "Philosopher, c'est apprendre à mourir, mais, mourir n'est pas un mal!"... Solui la qui l'a dit ça, il a raison: la philo c'est la mort, mais moi, ça me fait mal au crane non d'un &7000!(Golio Jr.)

CROCO WORLD DISC!! Les maniaco-délinquants de CW se mettent-ils à la musique. Rambeau à la batterie(il va en passer du viet).. Golio, en attente, le groupe n'a pas assez de fric pour s'acheter un synthé(Euh.. ça se programme comment un ça!)

..JHMJ à la gratte..et.. Ramlaïd, chanteur(avec un bon micro, pour l'entendre de loin). Non, il s'agit seulement d'une idée qui à germée parmi tant d'autres(bouillon de culture, pourquoi culture?) de travailler sur sur une éventuelle probabilité de l'édition d'un fanz sur disquette, sans lâcher le papier.

\*\* Nouvelles brèves \*\*

-Projets d'articles: initiation à 3D Construction Kit, initiation aux interruptions

-La grande question.. L'esprit tracassé de Golio se pose une grande question: c'estres le TURBO PASCAL est très intéressant, mais peu de personne le possèdent.. ALORS: CONdamnATION ou GRACE(Ous connaissez l'adresse). Dans ce numero: fin du dossier OCP, test SWICH BLADE et MOKTAR....

Prochainement sur vos écrans "CONTRADICTION TRAGIQUE" le film culte des années 2016:

Saturéman est un jeune informaticien, un jour, il rencontre Vidman, jeune à la rue qui se voit offrir une place par l'intermédiaire de son nouvel ami.

Lors de leur première expérience de travail en commun, c'est le drame, entre le crane plein de Sat et celui de Vid, c'est la depression, leurs flux inta-sensoriels s'affolent, puis, plein les murs!

Pourquoi cette histoire?

Ce numero de CROCO WORLD à été réalisé par:

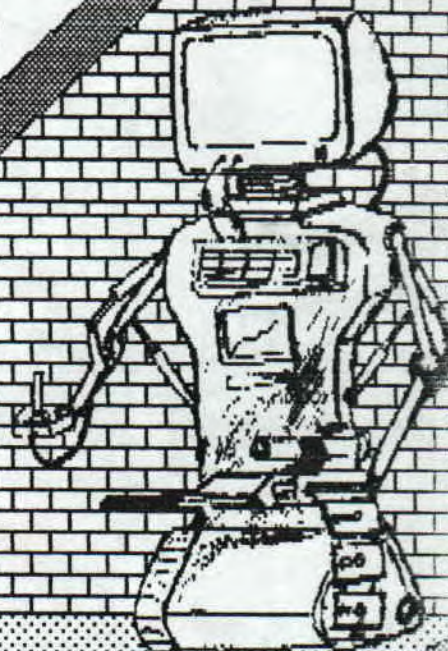
-GOUGOUTT(démos) -JHMJ  
-LITTLE LELEX(BD) -RAMBEAU  
-RAMLAID -GOLIO Junior

REDACTEUR en chef:(celui qui dirige presque tout)RAMLAID

CROCO WORLD est adhérent à l'A.F.C, c'est un bimestriel... Pour le recevoir, une lettre contenant:

-Vot' adresse  
-2 timbres à 2,50F et un à 4f

l'adresse: "La Goderais" 35250 MOUAZE.....





# SOMMAIRE

Actu	3
Tops	4
Zoom sur le jeu	5
SOS joystick/Bidouilles	6
Demos	7
Programmation	10
Dossier	12
Turbo Pascal	13
Fanzines	14
B.D.	15
Listing	16
Abonnement/P. A.	19
Humeur	20





# La main Sur le JOYSTICK

By Rambeau & Ramlaid

## Bisou !!

HELLO EVERYBODY, NOUS SOMMES DE RETOUR POUR VOUS PARLER DE JEUX SOUS TOUTES LES COUTURES. LA SORTIE DE LEMMINGS SUR CPC A FAIT UN TABAC MAIS IL NE FAUT PAS OUBLIER LA SORTIE ÉGALEMENT TRÈS REMARQUÉE DE ZAP'T'BALLS, UN PANG REVU ET CORRIGÉ, AINSI QUE DES TESTS (MOKTAR...) DES ASTUCES ET QUELQUES POKES. ET PUIS SI VOUS N'ÊTES PAS D'ACCORD AVEC CE PROGRAMME, DITES-LE NOUS (AU PASSAGE ENVOYEZ VOS TOPS, BIDUILLES, VOS CARTE BANCAIRE AVEC LE CODE...)

## Zap'T' Balls

IL N'Y A PAS QUE LEMMINGS QUI CE FAIT REMARQUER, EN EFFET CE JEU N'EST PAS MAL NON PLUS... VOULANT FAIRE UN PANG D'UNE AUSSI BONNE QUALITÉ QUE SUR CARTOUCHE, M.ELMSOFT (ANCIEN DÉMOMAKER) S'EST LANCÉ DANS L'AVENTURE. CE JEU A LE MEME PRINCIPE, TIRER DANS LES BALLES, ELLES SE DIVISENT EN 2 AUTRES BALLES PLUS PETITES JUSQU'À LES ÉLIMINER DÉFINITIVEMENT, ET ÇA N'A PAS L'AIR FACILE. ENSUITE, JE VOUS PARLERAI DE LA PAGE DE PRÉSENTATION : 3 BONSHOMMES FAITS AVEC DES BALLES À LA FAÇON D'UNE MOLÉCULE LE TOUT SUR UN DAMMIER, C'EST GÉNIAL !

CE JEU SUR DIQUETTE QUI EST DISPONIBLE POUR 169 FR. POUR CELA, ÉCRIVEZ EN ALLEMAGNE À :

NO NAME EDU -SERVICE- ; IN DEN PESCHEN 51  
-D-W-41000 ; DUISBURG 14

OU EN FRANCE :  
A.F.C-OLIVIER MARTINEZ ; 9 AVENUE DES  
TILLEULS ; 92290 CHATENAY-MALABRY

AVEC 20FR EN PRIME, VOUS AUREZ UN TEE-SHIRT DU  
JEU !! SYMPA NON ??

## Tilt, Mon coeur a fait Tilt!!

DURANT UNE NUIT D'HIVER, DEUX ÊTRES ÉTRANGES, LE CERVEAU GONFLÉ À BLOC PAR DES IDÉES POUR UN MONDE MEILLEUR DE CPC DISCUTAIENT DEVANT UNE REVUE INCONNUE DANS UN LIEU INCONNU :

- TILT, JE T'AIME !!, ÉVOQUAIT AVEC JOIE  
RAMLAID

- CA VA NON !, S'INDIGNAIT JHMJ. ON N'EST PAS  
LÀ POUR FAIRE DE LA PUB À UN JOURNAL PRO-16 BITS !

- ATTENDS, TU VAS TE MARRER ! CE CHER JOURNAL,  
VANTANT SANS ARRÊT LES VALEURS DES 16 ET 32 BITS  
ET DES PC VOIT ENFIN LA VÉRITÉ À PROPOS DU CPC, ET  
ÇA GRÂCE À UNE BANDE DE DÉMOMAKERS ACHARNÉS. ILS  
AVOUENT ÊTRE ÉTONNÉ PAR LA QUALITÉ DE CES DÉMOS  
SUR CPC, ILS PENSENT QU'ELLES RIVALISENT AVEC LE  
ST !! EN PLUS, EN FIN DU JOURNAL, IL Y A UNE  
ANNONCE POUR SAUVER LE ST (OUARFF !!)...

## Oh no Let's Go!!!

ET OUI IL EST ARRIVÉ, LE PRINCE DES JEUX SUR  
AMIGA, ATARI ET PC (QUE DES GROSSES BEBÈTES  
RONFLARDES...) IL EST ENFIN SUR LE MUSCLÉ CPC (PAS  
MAL LA COMPARAISSEMENT !!). D'APRÈS CE QUE J'EN AI  
ENTENDU DIRE, IL EST ASSEZ BIEN ADAPTÉ, MAIS IL NE  
FAUT PAS SE FAIRE D'ILLUSION, LE CPC EST UN 8  
BITS, ET N'A PAS LES POSSIBILITÉS D'UN 16 BITS  
(QUOTIQUE DES FOIS...). UN LEMMINGS EST UN PETIT  
BONHOMME VERT QU'IL FAUT MENER À UNE PORTE, IL  
VOUS FAUDRA LES AIDER, LES SAUVER DE PIÈGES  
DIABOLIQUES, LE TOUT LE PLUS VITE POSSIBLE ET AVEC  
UN POURCENTAGE DE RÉUSSITE (C'EST PAS DE LA TARTE  
!). MAIS J'ATTENDS BIEN ÉVIDEMMENT DE POUVOIR VOIR  
CE JEU POUR VOUS EN PARLER UN PEU PLUS...



Merci à  
GOUGOUT, un  
acharné qui  
nous a filé  
ce graph !



# La Main Sur Le Joystick

## Tops

Les tops, tout le monde sait comment ça marche, mais le top moins, c'est déjà moins évident, je vais vous éclaircir ! Le top -, c'est un classement à la seule différence, c'est qu'il réunit les jeux les plus nuls du moment, le premier est le plus nul de tous, le deuxième le 2ème nul de tous et ainsi de suite, vous pigez ?? C'est facile hein ? Alors maintenant que vous connaissez comment ça marche, faites comme Sammy SEGUIN (merci à lui) envoyez-nous vos tops (ajoutez, des bidouilles, des biftons ou autres..). Alors VOUS !!!



ECRIVEZ !!!!!!!

No

CLASSEMENT +

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Prince of Persia  
 Xyphoes Fantasy  
 Zap'T'Balls  
 Iron Lord  
 B.A.T  
 Sim City  
 Space Scrusade  
 Rick Dangerous II  
 Crazy Cars II  
 Switchblade

No

CLASSEMENT -

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6
- 7
- 8
- 9
- 10

Baby Joe  
 Gema Axe  
 Fighter Pilot  
 Out Run  
 Crazy Cars  
 Wizard Willy  
 Out Run Europa  
 Grand Prix 500  
 Buggy Boy II  
 Donkey Kong

Je sais,  
 c'est pas  
 gégène... Mais  
 j'ai trouvé  
 que ça pour  
 donner notre  
 adresse que  
 vous devez  
 déjà connai-  
 tre, j'en suis  
 sur...

CROCO WORLD  
 La Goderais  
 35250 MOUAZE  
 (trou combi !!!)

Page mijotée avec amour par  
 RAMLAD, qui espère recevoir de  
 nombreuses lettres..(trou combi !!!)



## MOKTAR DE TITUS

Hello the boys!hello the girls! I will do ( for you ) the game MOKTAR,you want to know why I'm speaking ENGLISH et bien c'est tout simplement because ( I do tintintin: RENAUD ) I will go to BRITAIN ( plus que 6 jours au moment ou j'écris cet article dans mon lit après avoir regardé "la nuit de la gloire" ho! excusez moi "les marches des heros" donc a 22h40 du Samedi ), hé oui c'est a mon tour d'y passer. Pour mes fans ( si j'en ais SMIF!!! ) je suis a EXETER,l'adresse.....je ne puis vous la dire pour des raisons de sécurité. MOKTAR est un jeu de TITUS ( je le sais en lisant les tags sur les murs ) qui peut se jouer au clavier ou au joystick. Dans ce jeu vous etes LAGAF I suppose et vous aurez a tuer:

- des loubards.
- des bull-dogs bien baveux bien crasseux.
- des clochards arsouilles qui vous enverrons des flechettes.

et pour ceux qui en veulent encore:

- des abeilles butinantes.
- des sortes de petits bamboulas.
- des pyranas.

et . Bien sur il faut que je vous explique comment les tuer!! Bon vous avez des objets du style:

- bidons.
- pots de peinture.
- bouteilles.
- batteries.

et nombreux sont les autres. Vous allez à coté d'un des objet ci-dessus,vous vous baissez ,vous le prenez ( curseur vers bas+enter ou manette vers bas+feu ) et vous tirez ( curseur vers droite ou gauche +enter ou manette vers gauche ou droite +feu ), vous devrez trouver des passages secrets. Prendre les theières,les cadenas ( theières pour codes et cadenas pour I don't know ). Vous avez plusieurs niveaux mais moi je n'arrive qu'au troisième ( parce que je ne veux pas me casser le c.. )Je vais vous faire très rapidement les deux premiers.

Niveau I : "RETROUVER LA ZOUBIDA"

MOKTAR  
tout le  
monde lit  
son CROCO  
WORLD



Dans ce niveau il n'y a vraiment pas de difficulté sauf pour les trois clochards alors je vous conseille de garder des munitions.

Niveau II: "ATTENTION TRAVAUX!"

Le prob: Les abeilles il vous suffit de ramper et vous allez au clochard qui est sur le mur vous avez une sorte de plaque d'égout à rayures bleu et blanche vers se bas. Vous tomberez dans un sous-terrain. Attention aux piques!

J'arrête là pour les niveaux. Bon passons à autre chose. Les graph' sont géniaux et en plus il y a toujours une musique!pour chaque niveau! l'animation est super géniale! et le but du jeu est bien trouvé.

J'ai fais tout ce zoom pour vous dire ( et c'est mon avis ) que MOKTAR c'est MEGAGEANTSUPERGENIALULTRAHYPER.

Par RAMBEAU



Vous avez des choses à communiquer à la redac' soumettre vos projets pour le fanz, vous plaindre de quoi que se soit au prés de la redaction ,adrez vos lettres à:

**CROC WORLD**  
La Goderais  
35250 MOUAZE

NOTES	GRAPHISME	17/20
	ANIMATION	10/20
MOKTAR DE TITUS	SON	13/20
	DIFFICULTE	17/20
	SCENARIO	16/20
	L'EQUIPE	14/20



# ASTUCES ET POKES NON! BIBONILLES

Pour ceux qui sont au bord du suicide parce qu'ils bloquent à MOKTAR, don't worry, be happy! Gougoutt est heireusement là pour vous aider! Au début du jeu, il suffit d'entrer les codes F8F4 ou 1D76 pour aller directement au deuxième ou au troisième niveau! Il y a aussi un truc cool made in Gougoutt c1992 All right limited, il suffit de faire une copie de sauvegarde et de trafiquer cette copie, en changeant les fichiers de cette façon:

GAF1-SQZ ( premier niveau )  
GAF2-SQZ ( deuxième niveau )

GAF9-SQZ ( image de fin )

Par exemple vous voulez commencer au quatrième niveau, vous renommez comme ceci:

GAF1-SQZ MACHINT.RUC ( ou un fichier de n'importe quel nom )

GAF4-SQZ GAF1-SQZ

Et c'est fait! N'oubliez pas de ne le faire que sur une sauvegarde, j'amaais sur l'original!

Bon je sais cette méthode est bourin, mais j'ai pas trouvé mieux!

SI VOUS AVEZ DES  
POKES OU DES ASTUCES  
ALORS ECRIVEZ NOUS A LA  
SEULE ADRESSE POSSIBLE:  
LA GODERAIS  
35250 MOURAZE



Voici un poke vieux comme Line Ron... euh non ... comme Hérode ( en exagérant un peu ). Pour ce bon vieux soft qu'est BALL BREAKER, faites les recherches suivantes:

32-9D-00-3E-03-32 03 FF

22-66-3E-0A-32-9D 0A FF

Eh voilà! Vous disposez de 255 vies et de 255 missiles, au fait une blague marrante: les grenouilles coassent, les corbeaux croassent et les serbes croatent! Bon, je sais, elle est sinique mais l'alienation mentale envahit mes neurones et synapses sloimeuses de débilite ... Non! pas la canisole!

## COMMANDO:

Voilà un jeu qu'il est bien!!!

Pour avoir des vies infinies remplacez les octets:

FD 35 66

par

FD B6 66.

## SUPER TANK:

Pour avoir des vies infinies vous n'avez qu'à faire...

- Attention RAMLAID!! obus à trois heures.

- Ca va il est une heure et demie!

B00000000MMMM!!!

....:poke & 37f6,0.

## ATF ( B00000000MM, mach 1 passé )

Si vous voulez avoir de l'énergie infine faites: POKE & 0806, & FF.

## BUGGY BOY ( UROOM!UROOM! )

Pour avoir du temps infinie faites: POKE & 586B,0.

Cette page est  
réalisée par le seul,  
l'unique RAMBEAU qui eu  
du mal pour cette page: DISC  
full, DISC error, read FAIL  
MERRRRRRRDE!!!!!!!







**ARGHHH!!!**

Ca c'est le cri d'admiration caractéristique d'un CPCiste qui a vu la FHUMD, c'est à dire la Face Hugger Ultimate MegaDemo, dont je parle plus loin. Autres rubriques: demos allemandes, Croco Meeting 4 & l'actu.

## FOS INFOS INFOS INFOS INFOS INF

Paradox n'existe plus. C'est l'information principale de l'info de ce mois-ci. Vous inquietez pas, c'est pas la fin du monde car nombreux sont ceux qui ont rejoint d'autres groupes. Voici la liste de ces groupes avec les noms des anciens membres de Paradox en gras:

### **G.P.A**

BMC, TOM & JERRY, NVT, ELDRIK, VIRUS  
SYNTAX ERROR, SYNDROME, TRONIC, TENEBROS  
TWO MAG, MAZE SOFT

### **STATIC**

DR FELIX, JOY, RICK, STICK, ZZ TOP

### **CONTRAST**

RAMDISK

On peut se demander si on pourra voir  
Obsession Megademo comme l'annonçait

TRONIC a propos de la prochaine demo de PARADOX... Wait & see... Pour ce qui est de LBC, il quitte le CPC pour d'autres machines apres avoir realise une excellente demo pour Croco Passion number 8 (Salut Sandrine!) A propos de CP8, sachez que la demo 2 est sortie realisee par Stephane du fanz Freeware, on y trouve un scroll 3D, des tonnes de rasters et des gros scrolls horizontaux le tout avec de la zic.

### **SORTIES IMMINEENTES**

SKB 3 OVF 4  
COEXIS 1 ELRIC 1  
FAANTASY DU GPA

## FOS INFOS INFOS INFOS INFOS INF

# DEMOS ALLEMANDES

## ALIEN DEMO 4

Un nouveau groupe allemand est né, il s'appelle BENG. Alien, un des plus fameux membres de BENG, nous propose sa 4è demo qui contient en tout six parties toutes plus belles les unes que les autres. On retrouve entre autre un éditeur de sprites, de très beaux scrolls qui vont dans tous les sens, des rasters bien sur et des zics... Ca n'est pas très original en général mais c'est du travail bien fait en général et en plus l'ergonomie est parfaite: des chargements courts et rares, les fichiers copiables sans problème... Bref, c'est le pied... Mais, il faut toujours un mais, cette demo ne fonctionne pas ou déconne beaucoup sur certains CRTC, le type 1 par exemple (c'est à dire, le mien...)

Esthétique: 15/20 Technique: 15/20 Ergonomie: 19/20  
Interaction: 14/20 NOTE: 16.5/20

## CASTLE DEMO

Realisée lors du meeting allemand de l'été 92 par les groupes BENG et HJT, cette demo présente 6 parties assez inégales au niveau qualité malheureusement. Une partie très moyenne avec un scroll et des rasters, une autre avec un gros sprite, une avec une musique Soundtraker (Non! Non! Je ne fais pas de la pub pour les 16 bits) De toute façon, il vaut mieux avoir un petit 8 bits qui travaille qu'un gros 16 bits feignant) et encore moins des fautes d'orthographe car Soundtraker existe bel et bien sur CPC depuis peu). Les 3 dernières parties elles sont géniales, avec des scrolls superbes, un drapeau 3D qui bouge par je ne sais quelle façon (en tous cas, par un Screen wobble comme dans certaines autres demos) et pour finir des tonnes de musiques Soundtrack. Du très bon... Merde! J'ai plus de place... Esthétique: 16/20. Tech nique: 18/20. Ergo.: 14/20. Interac.: 16/20. Note: 16/20



# FACE HUGGER MEGADemo

Il y a pas longtemps je vous avais dit que THE DEMO est la meilleure demo sur CPC, eh bien il y en a une arrivant a sa hauteur, et meme, a mon avis, la depasse en technique.

Perke? Ben, parce qu'en lançant cette demo, on peut voir un beau scroll avec des rasters (très nombreux) et de la musique assez bien par ailleurs. C'est après que c'est le délire complet: des vecteurs-balls (c'est des balles qui forment des objets, comme des atomes forment une molécule, mais là les molécules prennent de droles de formes, des chiens par exemple) tournent et se reflètent dans de la flotte. Après, ce sont des Lemmings qui envahissent l'écran et qu'on peut sadiquement tuer en pressant CTRL + H (héh hé, ça c'est marrant!!) Après de la 3D surface pleine qui se reflètent dans la meme flotte que toute a l'heure (C'est super, y a des hélicos, toupies, cubes bizarres...) Dans la suite, on trouve une super animation graphique qui rappellera a certains un film de baston avec Schwarzy. C'est au tour d'une page écran top niveau (320\*256\*7!!!) de

faire son apparition, avec scroll et zics bien sur. Ensuite des balles qui sautillent partout avec une fluidité tout simplement parfaite, et pour vous achever une page de fin avec étoiles défilant dans le fond et musique made in F. Hugger. Bon cette demo, c'est le pied, les loaders sont très rapides, les bugs rares, l'originalité très originale (j'ai un vocabulaire très vocabulé) et le tout est beau et très fort techniquement. Pour information, cette megademo tient sur une face, les temps de décompactages sont quasi-inexistants et cette demo est compatible à 95 % sur CRTC 1. Ce cher Face Hugger arrete le demomaking (ce qui est bien dommage vu la qualité de sa demo...) pour se consacrer au développement d'un jeu de baston qui, si il sort, risque de faire un malheur quand on voit Xyphos Fantasy de Fefesse ou Zap'n'Balls d'Elmsoft de GCS. Bon, I have plus rien a dire alors au prochain article qui doit se trouver plus bas... Esthétique: 18.5/20. Technique: 19.9/20. Ergonomie: 18/20. Interactivité: 11/20. NOTE: 19.5/20

# CROCO MEETING DEMO IV

Cette demo réalisée par le GPA surclasse largement les précédentes a tous les niveaux. Ça commence par un beau logo, deux gros sprites avec dégradés du plus bel effet, un ghost-writer (pour les ceux qui connaîtraient pas ça s'appelle aussi un writer tout court, et c'est un texte qui s'affiche en fontes de caractère souvent minuscule) et une zic provenant d'un SI (ça s'entend)

On passe a la deuxième partie qui vous propose un editeur de scrolls (comme celui de The Demo) avec choix du sens, de la vitesse et de la couleur (avec de beaux dégradés). Au dessus un beau logo et a coté six autres logos plus petits. En bas, un scroll avec une fonte géniale dans le genre futuriste, si vous voyez ce que je veux dire et pour vous achever une

superbe musique SI reprise du jeu génial mais trop dur qu'est Enchanted Land (programmé par T.C.B si vous vous intéressez au demomaking sur SI vous devez connaître (bon j'arrete, on va croire que je fais de la pub pour l'Atatruc...))

Cette demo a été réalisée par Syndrome, Syntax Error et Tenebros (s'excuse pour ceux que j'aurais oublié mais j'ai une mémoire d'ailé'fam, komemonortografs dayeur) tous trois du GPA (pour ceux que ça étonnerait voir l'"info demo", tiens c'est marrant en pressant TAB ça change la taille des lettres (vous devez vous dire que je suis complètement a la masse, et vous avez raison, ça doit être l'école qui fait ça à mon avis)).

Technique: 16/20 Esthétique: 17/20 Interactivité: 16/20 Ergonomie: 17/20 NOTE: 16/20

# THE END

Pitié! Arrggggggggghhh! N'écrivez plus! Je peux meme pas manger tellement je reçois de lettres! (Ne remarquez-vous pas une très légère exagération dans mes propos...). Bon j'avoue, je rigolais. Tout ce cinéma c'est pour dire que c'est pas des bourres que vous pouvez commander des demos a CM, que mon facteur n'est pas lettrovore (quoique..... il ne bouffe que les magazines, les lettres il ne les digère pas du tout depuis qu'il a rendu le contenu de deux lettres du trésor public, d'une carte postale et d'une publicité dans la boîte a lettres, y a pas dire, la poste ça bouge!). Donc voici les demos disponibles: Euromeeting des Logons, S&KOH des Logons, idem pour From Beyond 1 & 2, The Demo et Fuck Exams, Paradise of Paradox, Croco Meeting 4 de GPA, Psychix Demo de Psychix (Fallais pas être trop malin pour trouver) Alien 4 et Castle Demo de BENG/HJT, et pour finir PHUM de

Face Huggler. Alors écrivez moi en envoyant une disquette et en indiquant les demos qui vous intéressent a:


GOUTAL Sébastien  
4 Rond Point Clos Megret  
27930 GRAVIGNY

N'oubliez pas d'envoyer une enveloppe auto-adressée et timbrée a 4frs, ça peut servir, et, bien sur, vos photos de Tracy Lords, biftons en surplus, Tee-Shirts de Morbid Angel et Coroner sont les bienvenus (Taille XL of course). Bon, j'ai pu rien a dire alors: A+++.

Goutal



# PROGRAMMATION by Golio junior



Ha! La rentrée  
c'est passée,  
Et l'hiver, avec  
ces longs soirs  
auprès d'un CPC

Aujourd'hui, comme plat du jour, interruptions. Les interruptions de A à Z, en passant par B et C, enfin tout sur les interruptions. Et ce sujet de programmation m'a été donné par Jais Pingouroux, rédacteur d'Atlantis. Allez bonne lecture, et bonne interruption!

Golio Junior

Ce mois-ci les interruptions, en BASIC et en L.M.. Mais commençons par le commencement. Qu'est-ce qu'une interruption? Cette question délicate ne pouvait être posée qu'à Doctor Golio: "Cher confrère CPCiste, une interruption c'est l'art de couper la parole à intervalle régulier. Je n'explique, lors du déroulement d'un programme, une interruption permet de faire une opération (exemple afficher un caractère) à intervalle régulier sans affecter le déroulement du programme. Voici un exemple:

```
10 d=1:MODE 0
20 EVERY 20,1 GOSUB 100
30 a=INT(RND*640)
40 b=INT(RND*400)
50 c=INT(RND*15)
60 PLOT a,b,c
70 GOTO 30
99 ' Routine qui interrompt le programme principal
100 a$=MID$("C.W.",d,1)
110 LOCATE 4+d*2,12:PRINT a$
120 d=d+1
130 RETURN
```

Ce petit programme montre bien l'intérêt des interruptions, exécuté une tâche à intervalle régulier. Mais comment ça marche? L'instruction de la ligne 20 est la seule nécessaire pour mettre en place une interruption: EVERY 20,1 GOSUB 100. Cette instruction indique au BASIC que tous les 20 unités de temps (environ 1/50ième de seconde), il faut faire un saut à la ligne 100 (GOSUB 100 d'où le RETURN en fin de la routine). Mais que signifie le 1 après le 20? Grâce au BASIC, il existe 4 chronomètres (numérotés de 1 à 4). On ne peut attribuer qu'une interruption par chronomètre. De plus chaque chronomètre a un degré de priorité, le plus important est le No 1, puis vient le No 2 ..... Mais ce n'est pas tout, le BASIC permet de gérer un autre type d'interruption, les AFTERS:

```
10 MODE 2
20 EVERY 50,1 GOSUB 100
30 AFTER 500,2 GOSUB 200
40 PRINT a
```

```
50 a=a+1
60 GOTO 40
99 ' routine d'interruption
100 PRINT CHR$(7);
110 RETURN
199 ' Routine de l'AFTER
200 PRINT "c'est fini"
```

AFTER fonctionne de la même manière que un EVERY, Temps, Chronomètre, GOSUB... A la différence: un After ne sera appelé qu'une seule fois. Mais ce n'est pas tout, il existe des instructions qui permettent de enclencher les interruptions et de les déclencher: EI et DI:

```
10 MODE 0
20 AFTER 200,1 GOSUB 100
30 EVERY 50,2 GOSUB 300
40 GOTO 40
99 ' Routine After
100 DI
110 print "Je n'aime pas être interrompu!!"
120 for d=1 to 250
130 a=INT(RND*640)
140 b=INT(RND*400)
150 c=INT(RND*15)
160 PLOT a,b,c
170 NEXT
180 PRINT "J'ai fini!!"
190 EI
200 RETURN
299 ' Routine d'interruption
300 PRINT CHR$(7);
310 RETURN
```

Ca commence à se compliquer. Vous n'avez sans doute pas entendu, durant l'affichage des points, un bruit, le calme plat, ceci s'explique, non pas par une analyse fine de votre carte météo, mais par l'utilisation de DI (Disable Interrupts), qui comme son nom l'indique, désenclenche les interruptions. Tout redevient normal après un EI (Enable Interrupts), qui réenclenche les interruptions. Mais ce qui est possible avec le basic, est aussi possible avec le L.M. Commençons par le commencement: Toutes les 300e de seconde, le 200 est interrompu, et il saute,



toujours à la même adresse, c'est à dire #38. Donc les interruptions les plus rapides sont au 300ième de seconde, et elles sont appelées Fast Tickers. D'autre part, il existe des interruptions plus lentes : les Frame Fly, qui sont synchronisées avec avec le balayage de l'écran, c'est à dire au 50ième de seconde. Un tout petit exemple en Frame Fly :

```
ORG #8000
LD HL,BUFFER
LD DE,SAUT
LD B,CLASS
LD C,ROM
CALL #BCD7 ; KL NEW FRAME FLY
RET
```

SAUT

```
PUSH AF
PUSH BC
LD BC,#7F10
OUT (C),C
LD C,64
LD A,R
AND #1
ADD A,C
OUT (C),A
POP BC
POP AF
RET
```

```
CLASS EQU %11000011
ROM EQU 255
BUFFER DEFS 7,0
```

Commentaire : D'abord sur les différents paramètres utilisés par la routine d'insertion d'interruption. Dans HL l'adresse de 7 Octets libres, pour que le Kernel (c'est lui qui s'occupe des interruptions) fasse son petit ménage. Dans DE, l'adresse de la routine d'interruption (ici l'adresse Saut). Dans C la Rom Selection, c'est-à-dire quels ROMs doivent être connectés pour exécuter la routine d'interruption. Mais voici la liste des valeurs de sélection et leurs effets :

255 : aucune ROM connectée  
 254 : ROM Basse connectée, ROM Haute déconnectée  
 253 : ROM Basse déconnectée, ROM Haute connectée  
 252 : ROM Basse connectée, ROM Haute connectée  
 0..251 : Sélection de la ROM Haute : avec comme ROM Haute le numéro de la ROM sélectionnée (compris entre 0 et 251), ne change pas l'état de la ROM Basse.  
 De même pour la Class (dans le registre B) de l'interruption : (1 signifie enclenché)

Bit 0 : Near Adresse, permet de savoir, quel est le RST qu'il faut utiliser pour exécuter la routine. Near adresse signifie que l'adresse de la routine est en RAM

Bit 1..4 : Indique le degré de priorité de la routine d'interruption qui va de 1 à 16

Bit 5 : 0 (c'est toujours comme ça!)

Bit 6 : Express Event, signifie encore le degré de priorité de la routine d'interruption, donc si ce bit est à 1 : l'interruption est prioritaire.

Bit 7 : Asynchronous Event, signifie : si la routine d'interruption doit absolument être synchronisée (Bit 7=0) ou pas (Bit 7=1).

Et voilà c'est tout pour les paramètres, mais ce qui est valable pour une interruption au 1/50ième de seconde, est aussi valable pour les 1/300ième de seconde :

```
ORG #8000
LD HL,BUFFER
LD DE,SAUT
LD B,CLASS
LD C,ROM
CALL #BCE0 ; KL NEW FAST TICKER
RET
```

SAUT

(VOIR + HAUT, C'EST LA MEME ROUTINE)

```
CLASS EQU %11000011
ROM EQU 255
BUFFER DEFS 9,0 ; BUFFER PLUS GRAND
```

Bah, c'est pas compliqué, et en plus vous pourrez apercevoir un beau truc dans votre BORDER. Mais le Kernel nous offre aussi la possibilité de les effacer :

```
ORG #8100
LD HL,BUFFER
CALL #BCDD ; KL DEL FRAME FLY
RET
```

Et voilà, une interruption effacée, c'est cool non? ceci est aussi valable pour une interruption au 1/300ième de seconde :

```
ORG #8100
LD HL,BUFFER
CALL #BCE6 ; KL DEL FAST TICKER
RET
```

Et voilà c'est terminé pour ce numéro, au prochain, on continue, on voit les events (équivalent des AFTERS et des EVERYS en BASIC).

Bonne interruption!

Golio Junior



# DOSSIER SPECIAL

## OCP by Golio junior

Voici la fin du long dossier sur OCP. J'espère que vous pourrez utiliser ce logiciel à fond. Commençons cet article par le menu TEXT.

Ce menu permet comme son nom ne l'indique pas : d'écrire. Premier ligne : Left to Right, permet d'écrire un texte de droite à gauche, euh, non! De gauche à droite (bonjour la traduction!). De même pour Downwards mais cette fois-ci de haut en bas. Normal, Double, Treble Height fixe la hauteur de chaque caractère (normal, double ou triple). De même pour Normal... Width sauf que c'est en largeur (comme Germaine, sauf qu'elle est plus proche du triple que du normal). Spacing permet de régler l'espace entre chaque caractère (qui peut varier de 4 pixels à 15). Sideway tourne toutes les lettres d'un quart de tour, ce qui donne l'impression qu'elles sont couchées! Bold agit aussi sur la forme de chaque caractère, il donne lui une écriture plus épaisse. De même pour Italic, sauf que c'est en italique!! Bon maintenant passons au Font Editor :

Le font editor permet de créer une fonte de caractères. Description de la page écran :

- en haut : la bande des menus, plus deux petites flèches, qui permet de déplacer le caractère édité,
- au milieu : un super agrandissement du caractère, ou plutôt des caractères édité. De plus le caractère entouré est le caractère principal. C'est sur ce caractère que toutes les options du menu Caractere vont agir (enfin pour plus de détails voir plus bas)
- et en bas, la fonte de caractère complète avec entouré le caractère principal. De plus si vous cliquez sur un caractère, ce caractère devient le caractère principal, et est affiché au milieu!

File : voir l'article précédent. Caractere contient les mêmes options que le menu Pattern du Paint Editor, avec en plus Invert qui permet de l'inversion vidéo du caractère. Font eh bien c'est le même menu que Caractere mais il agit sur toute la fonte de caractère. Copy : copie le caractère principal dans le prochain caractère sélectionné. Passons au dernier menu du Font Editor : Misc. Alors pour l'option Capture Font, je n'ai rien compris, mais alors rien, et si quelqu'un sait à quoi ça sert, qu'il m'écrive à l'adresse du Fanz'. Par contre Copy ROM, c'est facile, cela permet d'avoir la fonte standard. Voilà c'est fini pour le menu Text. Passons sans transition au menu Misc.

Misc. gère plusieurs choses : le mode écran, les entrées ... La première option : View Screen permet de voir l'écran en entier, car à cause de la bande de menu, il est impossible de voir l'écran en entier!! Clear Screen : permet d'effacer l'écran. Screen Mode

0, 1, 2, fixe le mode de l'écran sur 0, 1, 2. Protect Inks, permet de protéger certaine encre, c'est à dire, d'interdire de dessiner sur les encres protégées. Grid Locks, fixe le décalage entre le curseur et l'endroit réel de l'écran sur lequel on pointe (pour bien comprendre, essayez vous-même!). Input Devices, permet de choisir par quel moyen sont entrés les déplacements du curseur (Joystick, souris, clavier) avec en plus, des options comme Display Coords, qui permet de voir apparaître les coordonnées du curseur. Save New copy, permet de sauvegarder OCP sur une autre disquette. Et Version Number permet de savoir quelle est la version d'OCP. Fini pour ce menu, et passons au menu Windows, sans doute l'un des plus complet d'OCP.

Windows, comme son nom l'indique, permet de gérer des fenêtres, et comme par hasard, la première option permet de créer une fenêtre. La seconde option permet de récupérer la dernière fenêtre créée. Whole screen, sélectionne comme fenêtre l'écran entier. Clear Window permet d'effacer une fenêtre. Passons sur les deux options suivantes, et allons directement à l'option Cut & past window, qui permet de découper une fenêtre et de la copier à un autre endroit. De même pour Cut, clear & past Window, qui en plus efface la fenêtre copiée. Maintenant revenons aux 2 options : Paste Mode et Exclude Inks. Paste mode permet de choisir le mode de réaffichage de la fenêtre copiée qui tient compte ou pas de ce qu'il y avait au départ (du fond ou pas). Overlay, c'est le Force mode du BASIC, cela copie simplement la fenêtre sans tenir compte du fond. Par contre avec Merge Or, il y a une opération logique OR entre le fond et la fenêtre. De même avec Merge Xor, Merge And, mais avec comme opération logique un Xor et un And, respectivement. Smear, par contre ne modifie pas le mode d'affichage, mais permet de répéter l'opération plusieurs fois. Exclude Ink, permet d'exclure des encres, c'est à dire, d'interdire le réaffichage de certaines encres, ce qui fait que les encres sont devenues transparentes. Continuons avec les options Re-scale Window et Clear & Re-scale, elle permettent toutes les deux de déformer une fenêtre, très utile pour redonner à Germaine une silhouette gracieuse. L'option File permet ici encore de sauvegarder ... des fenêtres définies, alors avant d'essayer de sauvegarder, il faut penser à définir sa fenêtre. Multiple permet de répéter plusieurs fois la même opération, (par exp. : Clear Window plusieurs fois à suivre). Pour le More..., et bien vous attendrez le numéro prochain.

Golio Junior



# Initiation Turbo Pascal

Me revoilà! Alors toujours envie d'en savoir plus ?

Oui, alors c'est parti!!

La procédure `Tri(Ligne)`, permet comme son nom peut l'indiquer, de trier une ligne. Son fonctionnement peut sembler obscur aux premiers abords, mais il n'en est rien. D'abord, les parenthèses, elles signifient qu'il faut passer un paramètre pour la procédure `tri` (ici une variable du type chaîne). Après le paramètre remplace dans toute la procédure la variable `Ligne` (d'où le Procédure `tri (Ligne:chaîne);`). A noter encore les variables locales (ici : `Boucl` et `Bouc2`), et le label local (`Fin`). Bon mais ce n'est pas tout, il existe d'autres procédures, appelées procédure standard, les voici :

- `ClrEol;`  
Efface tous les caractères jusqu'au curseur
- `ClrScr;`  
équivalent à un `CLS`
- `CrtInit`  
initialiser le terminal choisi (le terminal pour un CPC est un terminal Zenith), cette procédure permet remettre les couleurs d'origine, le mode écran...
- `Delay(Time);`  
attendre `Time` milliseconde
- `Delline;`  
Efface la ligne située sous le curseur et remonte les autres
- `InsLine;`  
Insère une ligne à la position du curseur
- `GotoXY(XPos,YPos);`  
équivalent à un `locate Xpos,Ypos`
- `Halt;`  
STOP le programme
- `LowVidéo;`  
Permet d'écrire les caractères en inverse Vidéo
- `Norm Vidéo;`  
revient au mode normal (Caractères en normal Vidéo)
- `Randomize;`  
Initialise le générateur aléatoire
- `FillChar(Var,Num,Valeur);`  
Remplit la variable `Var`, de `Num` octets de valeur `Valeur`

Passons à des procédures sur les chaînes :

- `Delete(Chaîne,Pos,Num);`  
Supprime dans `Chaîne`, une petite chaîne de longueur `Num`, et de position de début, `Pos`
- `Insert(Obj,Chaîne,Pos);`  
Insère dans la chaîne `Chaîne`, une sous chaîne `Obj`,

- à la position `Pos`
- `Str(Valeur,Chaîne);`  
Convertie une expression numérique (-1, 10, 1.23E10 ...) en une chaîne.
- `Val(Chaîne,Valeur,Code);`  
Convertie une chaîne `Chaîne` en une expression numérique `Valeur`. `Code` doit être de type entier, et si au retour, `Code` à pour valeur 0, pas d'erreur, sinon, il y a une erreur.

Mais dans le T.P., il existe encore un autre type de "Procédure", elle s'appelle des fonctions, et elle ne retourne pas leurs résultats dans une variable, mais elle se substitue au résultat :

```
Prog Cosinus
Var
  Angle : real;
  Cosinus : real;

Begin
  WriteLn('Angle ');
  Read(Angle);
  Cosinus:=Cos(Angle);
  Write(' Cosinus :'+Cosinus);
End.
```

Elles correspondent aux fonctions du BASIC, au niveau de l'emploi, et bien voici une petite liste :

- `Abs(Val);`  
Retourne la valeur absolue de `Val`
- `Cos(Val);`  
Retourne le cosinus de l'angle `Val`
- `Frac(Num);`  
retourne la partie fractionnaire de `Num`
- `Int(Num);`  
retourne la partie entière de `Num`
- `Sin(Num);`  
Retourne le sinus de `Num`
- `Sqr(Num);`  
retourne `Num` au carré
- `SqrT(Num);`  
retourne la racine carré de `Num`

Fini pour le Turbo Pascal, mais rassurez vous, le prochain numéro, je vous conterai les aventures de `Saturéman` et `Videman`, nos deux héros, dans le périlleux mode de l'assembleur. Allé, atchao, Bonsoir!

Golio Junior



# MICROZINE

Vous voulez du listing, plein de petits trucs pour vous faciliter la vie ? Alors il vous faut "MICROZINE", c'est sur ! (bein oui...) Leur numéro 23 est sorti, euh pardon, je devrais dire, son numéro 23 car Bruno est seul à réalisé ce fanz et il fait du bon boulot ! D'abord parlons de son format, chaque "page" est sur un format A5, mais comme le dit le proverbe, l'habit ne fait pas le moine, en effet une page de présentation très classe (ci-contre) et du listing, 75% de listing (t'affole pas Germaine, c'est pas 75% de matière grasse, mais non !). Et pas n'importe quel listing (par exemple un prog basic qui donne des étoiles, un overscan et un scrolling en meme temps !), mais c'est pas tout, il y a aussi des PA, une rubrique fanz (au fait merci pour ta pub, on te renvoie l'ascenseur !!). Il y a aussi un truc spécial, des programmes Basic qui vous font des sigles de société, sympa... En conclusion c'est un fanz bien réalisé, plein de listings intéressant que tout programmeurs qui se respecte ne doit pas louper, des textes simples et clairs, alors ACHETEZ-LE !!!!! Envoyer 2,5 Fr à cette adresse :

MICROZINE ; Bruno LE BOURHIS  
1,rue du Loch ; 56400 BREC'H  
(et c'est Breton !)

**MICROZINE**

INFORMATIQUE AMSTRAD

Numéro 23 - Octobre/Novembre 1992 - 2,50 Fr



**EDITORIAL**

... Et Super-Microzine poursuit son chemin dans le (petit) monde sans pitié des fanzines CPC (alors abonnés les CPC!). Allez, hop, faites chauffer vos doigts agiles et que Saint Listing soit avec vous ! A bientôt...  
Bruno.

**SOMMAIRE**

- 2 - LISTING : ETOILES - SIGLOWNIA
- 3 - LISTING : CACA-IC - L'HOPIAGE...
- 4 - SIGL : METALATS - EN BREF, P.A. - PUBLIACINE

## FRANCHEMENT



NUMERO SPECIAL ECOLOGIE

FRANCHEMENT N°3

NUMERO D'ETE

PRIX 4F

## FRANCHEMENT

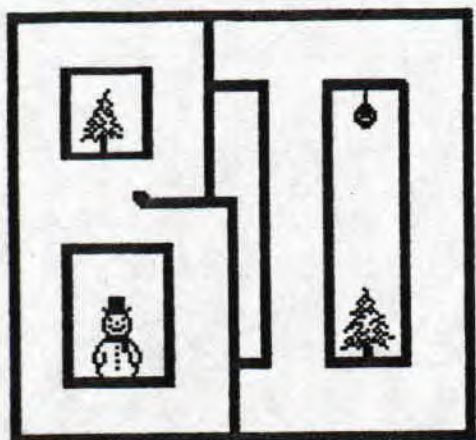
Alors là c'est autre chose, avant nous avions du 75% listing (boooooom !!!! Ba alors Germaine, ça ne vas plus ? Fait attention où tu tombes, tu vas casser le carrelage !!). Maintenant c'est du 90% comique (vous connaissez le No d'un bon carreleur ?). Ce qui m'étonne dans ce fanz, c'est sa qualité, des fontes impeccables (t'es obligé de changer de fontes tout le temps ??), des graphismes superbes et une mise en page géniale, je suis sur qu'un gros ordinateur (genre MAC) est passé par là, et ce n'est pas pour nous déplaire !! Le No 3 contient un dossier écologie où le lecteur donne sa propre opinion et sans censure !(je ne vous raconte pas le résultat !) Ensuite il y a un article sur Eurodiscret euh pardon, Eurodisney, qui vous laisse stupéfait car on n'y distingue pas le vrai du faux. Vous trouverez également un article de cinoch, un sur les fanz (la plupart sur CPC), un sur les T.C et pour finir : "50 millions de consommations" (éclatant !!) Ce fanz est très bien réalisé, éclatant, les textes sont précis et il faut quelques fois le relire pour trouver toutes les idées et ça n'est pas pour nous déplaire alors si vous vous ennuyez à mourir, envoyer 5fr à (leur No4 est également génial !)

FRANCHEMENT ; Cedric FONTAINE  
5 rue FOCH ; 85000 La Roche sur Yon

Il me reste un peu de place pour vous dire que dans le prochain numéro, je vous parlerai d'Atlantis, de de Disc Full (apparemment géant), de l'AFC (avec Zalko) et tous ce qui concerne le fanzine. J'espère que ces articles vous ont plus, à dans 2 mois.....

**RAMLAID**, content de lui...





# ZE RUBRIK OF LITTLE LELEX

CHARLES BINET

Bonjour les enfants ! La rentrée n'a pas été trop rude ? Vous êtes prêts à affronter une nouvelle rubrique B.D. que tonton LELEX vous a préparée avec amour ? Ben alors on y va ! Je vais vous parler aujourd'hui des oeuvres d'un auteur et non pas d'un bouquin bien particulier. Il s'agit de M. Charles Binet que vous connaissez sûrement si vous êtes amateurs de B.D sinon, pour ceux qui connaissent pas, c'est le monsieur qui a dessiné les BIDOCHONS. Mais vous n'avez peut être jamais lu ses autres B.D. Ma lourde tâche consiste à vous les faire découvrir. LET'S GO !!!

On va commencer par les classiques, c'est à dire les Bidochons. C'est l'histoire de Robert et Raymonde qui se la coulent douce dans un H.L.M. (c'est à dire une Habitation Lourde et Moche). Cette paire de beaufs mène une vie triste à en faire pleurer un aveugle (pardon aux aveugles qui nous lisent). Cela pourrait être la vie du français moyen vivant dans la banlieue Ouest de Paris (en effet, c'est là que se cachent la plupart des beaufs). Vous pourrez donc découvrir leur mode de vie que voilà : Robert regarde la télé, va boire des coups et dort... Raymonde, elle, nettoie, repasse, fait les courses, balaise, cuisine, s'occupe du chien... Tout un univers amusant mais pas si bete que ça quand on y pense.

Parlons du chien des Bidochons : il s'appelle Kador. Cette bete est spéciale ! En effet, Kador lit KANT, FREUD, SARTRE, PLATON, DESCARTES, CROCO-WORLD ce qui cause bien des problèmes avec ses maitres car les lectures de Robert ne vont pas plus loin que TELE-POCHE (mais non, je l'ai pas dit...). Il est donc obligé de planquer ses bouquins dans des endroits insolites. Il essaie aussi parfois de réconcilier ses maitres lorsqu'ils sont brouillés (ça arrive !). M'enfin, moi j'aime bien ce brave chien qui se demande bien ce qu'il est venu faire ici...

Sortons un peu de la France profonde et intéressons nous à des milieux plus chics... Mr Grangarcon, vous connaissez ? Non ? Il faut sortir le dimanche car Mr Grangarcon, c'est notre ministre national de la charcuterie. Ben oui, il faut bien faire face aux

importations de salami coreen (voir tome 1). Ce cher ministre donc, s'occupe des problèmes que posent cet art culinaire en France. Mais que serait il sans l'être qui le soutient dans toutes les reuves ? Je parle de son chef de cabinet qui l'accompagne partout et lui prépare ses déclarations, ses dialogues, ses "interviews" et tout le charabia ministériel. Charles Binet dépeint là assez bien les subtilités et les stupidités de ce milieu inconnu qu'est la politique. C'est vachement bien écrit et pas si con que ça quand on y pense.

Changeons de sujet. "Déconfiture au petit déjeuner" est un recueil d'histoires qui sont très différentes de ce qu'on a l'habitude de voir de la part de cet auteur. En effet, vous y trouverez un graphisme nettement plus "rude" mais l'humour, même si il est plus noir est tout aussi présent. Le terme de "gag" n'existe plus car on y trouvera les aventures d'une dame qui arrondit bizarrement ses fin de mois, l'étrange entretien d'un ouvrier et de son patron, la drole de femme de Mr Dubelin, la mentalité absurde des militaires au front, et bien d'autres choses toutes aussi bonnes. Il existe bien évidemment d'autres albums mais je ne peut vous en parler étant donné que je ne les ai pas (encore) lus mais n'en doutez pas, je pense Bon, allez, bonnes fetes, bonnes indigestions et bonne lectures

LITTLE LELEX, LE-MUTANT-DEJANTE

REFERENCES :

- DECONFITURE AU PETIT DEJEUNER
  - FORUM
  - HISTOIRES ORDINAIRES
  - L'INSTITUTION
  - PROPOS IRRESPONSABLES 2 TOMES
  - POUAPON LA PESTE 2 TOMES
  - MONSIEUR LE MINISTRE 2 TOMES
  - KADOR 4 TOMES
  - LES BIDOCHONS 12 TOMES
- ENVIRON 50 F AUX EDITIONS FLUIDE GLACIAL



**BONJOUR, voici mon premier programme dans ce journal que vous chérissez tous...**  
 Il s'agit d'une toute petite logithèque qui vous permettra de créer vos listes, de les gérer et en exclusivité CROCO WORLD, de les introduire dans un programme BASIC annexe, pour plus d'explications, lisez la suite...

Voilà enfin ce programme terminé, quel soulagement de pouvoir rejoindre GOLIÔ JUNIOR dans ces pages de listing. J'ai réalisé ce programme dans un but assez précis, faire une logithèque utilisable par tous ! En effet les logithèques ordinaires n'étaient vraiment bien que pour ceux qui possédaient une imprimante, les autres n'avaient aucun intérêt à avoir une liste sans pouvoir rien en tirer. C'est pourquoi j'ai rajouté aux options ordinaires la possibilité de créer un programme pour afficher votre liste sur écran, sans le programme principal. Quel intérêt me direz-vous ?? Si vous avez une correspondance pour échange de logiciel, c'est mieux d'avoir votre liste sur disquette que de la réécrire à chaque nouveau logiciel reçu, alors convaincu ?? Quelques précisions tout de même...

Avec chaque logiciel, vous avez : sa taille, sa disquette de stockage, sa description, ce qui est suffisant à mon avis... Dans le menu "INTRODUIRE", il est possible d'avoir le catalogue de la disquette, en même temps que l'insertion (pour savoir la taille du logiciel). Dans le menu "LISTER", vous pouvez changer de page à l'aide des flèches du curseur. Dans le menu "EFFACER", no comment... Dans le menu "CHARGER", vous pouvez fusionner la liste chargée avec celle en mémoire. Dans le menu "SAUVER", "IMPRIMER" no comment. Dans le menu "CREER", vous pouvez personnaliser votre liste en lui donnant votre nom mais attention, le programme principal n'est plus utilisable ensuite, par mesure de précaution, il faut d'abord sauver votre liste (avec l'option "SAUVER" évidemment). Dans le programme obtenu, vous pouvez insérer une musique (sous interruption de préférence (voir article de GOLIÔ)), changer la présentation, enfin ce que vous voulez mais seulement dans les 10 premières lignes, pour le reste, je ne suis pas responsable d'une erreur, avis aux amateurs...

Voilà, j'espère que j'ai été assez explicite, si vous avez un problème, dites-le nous mais ça m'étonnerait...

RAMLAID, fier de lui  
 (quel vantard !!)

**Merci à GOLIÔ JUNIOR, qui m'a aidé à terminer ce programme....**

**C'est encore RAMLAID..**

```

10 '-----
20 '--- PROGRAMME DE ---
30 '---
40 '--- GESTION DE LISTE ---
50 '---
60 '--- Créé par RAMBEAU---
70 '---
80 '--- FROM CROCO WORLD ---
90 '-----
100 MODE 2:INK 1,26:BORDER 0:INK 0,0:DIM n$(200),t(200)
    )d$(200),ds$(200),p(200):WINDOW 10,80,5,25:n=1
110 CLS:LOCATE 10,1:PRINT "GESTION de LISTE"
120 PRINT:PRINT "1) Introduire soft
130 PRINT "2) Lister soft
140 PRINT "3) Rechercher soft
150 PRINT "4) Effacer soft
160 PRINT "5) Charger liste
170 PRINT "6) Sauver liste
180 PRINT "7) Imprimer liste
190 PRINT "8) Creer programme de liste
200 PRINT:PRINT "Votre choix (1-8) ?"
210 a$=INKEY$:IF a$="" OR VAL(a$)>8 THEN 210
220 ON VAL(a$) GOSUB 250,470,650,730,880,1030,1120,123
    0
230 CLS:GOTO 110
240 '-----INTRODUIRE-----
250 MODE 2:LOCATE 17,20:PRINT "NOM":LOCATE 38,20:PRINT
    "Ko":LOCATE 43,20:PRINT "Dk":LOCATE 58,20:PRINT "DESC
    RIPTION"
260 WINDOW #0,1,80,1,18:WINDOW #1,1,35,21,24:WINDOW #2
    ,37,40,21,24:WINDOW #3,42,45,21,24:WINDOW #4,47,80,21,
    24:WINDOW #5,10,80,25,25:
270 PRINT #5,"C pour le Catalogue ----- I pour Insere
    r Soft ----- F pour Fin"
280 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 280
290 IF UPPER$(a$)="C" THEN 320
300 IF UPPER$(a$)="I" THEN 340
310 IF UPPER$(a$)="F" THEN MODE 2:WINDOW 10,80,5,25:RE
    TURN ELSE 280
320 PRINT #5,"INSEREZ DISQUETTE":CALL &B18
330 CLS:CAT:GOTO 270
340 PRINT #5,"Insertion en cours"
350 INPUT #1,"",n$(n)
360 n$(n)=UPPER$(n$(n))
370 INPUT #2,"",t(n)
380 INPUT #3,"",d$(n)
390 d$(n)=UPPER$(d$(n))
400 INPUT #4,"",ds$(n)
410 ds$(n)=UPPER$(ds$(n))
420 GOSUB 1380
430 p(c)=n:n=n+1:PRINT #5,"Appuyer F pour Finir"
440 a$=INKEY$:IF UPPER$(a$)="F" THEN FOR x=1 TO 4:CLS
    #x:NEXT:GOTO 270
450 IF a$="" THEN 440 ELSE FOR x=1 TO 4:CLS #x:NEXT:GO
    TO 340
460 '-----LISTER-----
470 IF n=1 THEN MODE 2:WINDOW 10,80,5,25:RETURN
480 MODE 2:LOCATE 2,1:PRINT "No":LOCATE 19,1:PRINT "NO
    M":LOCATE 38,1:PRINT "Ko":LOCATE 43,1:PRINT "Dk":LOCAT
    E 58,1:PRINT "DESCRIPTION":a=1
490 WINDOW #1,1,5,3,23:WINDOW #2,7,35,3,23:WINDOW #3,
    37,40,3,23:WINDOW #4,42,45,3,23:WINDOW #5,47,80,3,23:W
    INDOW #6,10,80,25,25
    
```



```

500 PRINT #6,CHR$(240);" & ";CHR$(242);" ou ";CHR$(241
);" & ";CHR$(243) " pour changer de page et 'RETURN' p
our sortir"
510 FOR b=0 TO 20
520 IF n$(p(a+b))="" THEN 590
530 PRINT #1,a+b;
540 PRINT #2,LEFT$(n$(p(a+b)),29)
550 PRINT #3,LEFT$(RIGHT$(STR$(t(p(a+b))),LEN(STR$(t(p
(a+b))))-1),3)
560 PRINT #4,LEFT$(d$(p(a+b)),3)
570 PRINT #5,LEFT$(ds$(p(a+b)),34)
580 IF a+b=n-1 THEN GOTO 600
590 NEXT b
600 GOSUB 1460
610 IF r=1 THEN MODE 2:WINDOW 10,80,5,25:RETURN
620 CLS #1:CLS #2:CLS #3:CLS #4:CLS #5
630 GOTO 510
640 '-----RECHERCHER-----
650 CLS:INPUT "Nom du fichier à rechercher ";nc$
660 FOR c=1 TO n-1
670 IF n$(p(c))=UPPER$(nc$) THEN 700
680 NEXT c
690 PRINT:PRINT "Fichier non trouvé":CALL &BB18:RETURN
700 PRINT:PRINT "Nom : ";LEFT$(n$(p(c)),29):PRINT "Tai
lle : ";LEFT$(RIGHT$(STR$(t(p(c))),LEN(STR$(t(p(c))))-
1),3);" Ko":PRINT "Disquette : ";LEFT$(d$(p(c)),3):PRI
NT "Description : "LEFT$(ds$(p(c)),34)
710 CALL &BB18:RETURN
720 '-----EFFACER-----
730 CLS:PRINT:INPUT "Numero du fichier à effacer ",a
740 IF a>n-1 OR a=0 THEN RETURN ELSE 750
750 PRINT:PRINT n$(p(a));" est à effacer de la liste ?
(RETURN pour confirmer)"
760 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 760
770 IF a$(<)CHR$(13) THEN RETURN
780 n$(p(a))=n$(n-1):t(p(a))=t(n-1):d$(p(a))=d$(n-1):d
s$(p(a))=ds$(n-1)
790 FOR x=1 TO n-1
800 IF p(x)=n-1 THEN 820
810 NEXT x
820 p(x)=p(a)
830 FOR decal=a TO n-1
840 p(decal)=p(decal+1)
850 NEXT decal
860 n=n-1:RETURN
870 '-----CHARGER-----
880 CLS:ODIR,"*.lis
890 PRINT:INPUT "Nom du fichier à charger ";f$
900 IF n=1 THEN 930 ELSE PRINT:PRINT "Fusion avec les
données en mémoire O/N ?"
910 a$=INKEY$:IF UPPER$(a$)="N" THEN N=1:GOTO 930
920 IF UPPER$(a$)="O" THEN 930 ELSE 910
930 f$=LEFT$(f$,8)+".lis"
940 OPENIN f$
950 PRINT:PRINT "Triage en cours
960 WHILE NOT EOF
970 INPUT #9,n$(n),t(n),d$(n),ds$(n)
980 GOSUB 1380
990 p(c)=n:n=n+1
1000 WEND
1010 CLOSEIN:RETURN
    
```

```

1020 '-----SAUVER-----
1030 CLS:ODIR,"*.lis
1040 PRINT:INPUT "Nom du fichier à sauver ";f$
1050 f$=LEFT$(f$,8)+".lis"
1060 OPENOUT f$
1070 FOR c=1 TO n-1
1080 WRITE #9,n$(p(c)),t(p(c)),d$(p(c)),ds$(p(c))
1090 NEXT c
1100 CLOSEOUT:RETURN
1110 '-----IMPRIMER-----
1120 PRINT #8,CHR$(27);CHR$(69)
1130 PRINT #8,SPC(1)"Mo"SPC(16)"MOM"SPC(16)"Ko"SPC(3)"
DK"SPC(14)"DESCRIPTION"
1140 PRINT #8,CHR$(27);CHR$(68);CHR$(7);CHR$(37);CHR$(
42);CHR$(47);CHR$(8)
1150 CLS:PRINT "IMPRESSION EN COURS"
1160 FOR a=1 TO n-1 STEP 60
1170 FOR b=0 TO 59
1180 IF a+b=n THEN RETURN
1190 PRINT #8,a+b;CHR$(9);LEFT$(n$(p(a+b)),29);CHR$(9)
;LEFT$(RIGHT$(STR$(t(p(a+b))),LEN(STR$(t(p(a+b))))-1),
3);CHR$(9);LEFT$(d$(p(a+b)),3);CHR$(9);LEFT$(ds$(p(a+b
)),34)
1200 NEXT b
1210 PRINT:PRINT "Changer de feuille SUP":CALL &BB18:N
EXT a
1220 '-----CREER PROG-----
1230 CLS
1240 INPUT "Nom de sauvegarde du programme ";fich$
1250 INPUT "Votre NOM et Prenom ";nom$
1260 PRINT:PRINT "Initialisez votre ordinateur et char
ger ";UPPER$(fich$)
1270 fich$=LEFT$(fich$,8)
1280 OPENOUT fich$
1290 l=1900:a=1
1300 PRINT #9,STR$(l)+" DATA "+nom$
1310 FOR c=1 TO n
1320 a$=STR$(l+(c*10))+ " DATA "+n$(p(c))+","+STR$(t(p
(c)))+ " "+d$(p(c))+ " "+ds$(p(c))
1330 IF c=n THEN PRINT #9,a$:CLOSEOUT:GOTO 1360
1340 PRINT #9,a$
1350 NEXT
1360 CHAIN MERGE fich$,2000,DELETE -1510
1370 '-----TRIAGE-----
1380 FOR c=1 TO n-1
1390 IF n$(p(c))>n$(n) THEN 1410
1400 NEXT c
1410 FOR decal=n+1 TO c STEP-1
1420 p(decal)=p(decal-1)
1430 NEXT decal
1440 RETURN
1450 '-----LISTAGE-----
1460 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 1460
1470 r=0
1480 IF a$=CHR$(240) OR a$=CHR$(242) THEN a=a-20:IF a(<
0 THEN a=FIX(n/20)*20+1:RETURN ELSE RETURN
1490 IF a$=CHR$(241) OR a$=CHR$(243) THEN a=a+20:IF a>
n THEN a=1:RETURN ELSE RETURN
1500 IF a$=CHR$(13) THEN R=1:RETURN
1510 GOTO 1460
    
```

La suite du listing, le numéro prochain, mais vous déjà l'utiliser un peu (creer des listes...)



Savez-vous se que c'est d'être à la bourre? Pourquoi cette question? Parce que si vous ne savez pas trop bien ce que c'est, il vous est possible de devenir stagiaire à CROCO WORLD, et croyez-moi vos nerfs n'auront jamais été mis à si rude épreuve: vous vous déplacez chez un copain(GOLIO & RAMLAID" pour copier un fichier, vous rentrez chez vous, vous chargez le fichier voyageur, mais pas de bol, il EST FOUAAAAREUX!!!!!!D'ou(et oui, on ne s'en douterait pas), l'interret d'avoir une mob(eh..Manu!). Bon, vous avez sous les yeux un numero qui techniquement nous a quelque peu écorché l'esprit, d'une part par le manque de temps(a tu fini tes devoirs!!), et d'autre part, il faut bien l'avouer par un certain manque d'organisation. Passons à des choses plus gaites, depuis deux numeros, nous sommes très contents de vous et de votre participation au fanz(TOP + & -, projets d'articles, renseignements en programmation, STUREMAN jubile!), nous vous remercions tous, mais plus particulièrement un lecteur nommé ALAIN PELE qui vient de nous adresser un nouveau chèque pour un réabonnement, le deuxième, ce qui nous fait plaisir, merci donc à ce fidèle lecteur. Chouette, c'est bientôt NOEL! RAMBEAU, RAMLAID et VIDMAN ont déjà fait leur liste pour le papa NOEL, il sont très contents: pour vid man: un ordimini(le niveau est...est...encore trop haut!). Il est temps de ce dire au revoir alors nous le disons: AU REVOIR, à dans deux mois

JHMJ

## FANZINES

Logan, Rainbird, Croco	T'd'oret Logan, Rainbird
Neo Passion, Fane Huggins	Harid, Croco Passion, Fane
Star & Uouchman, Silents	NINE, Tutator & Uouchman
Allegraz, BSI, Meeel, IES	Crimings, Allegraz, BSI, M
Wh, Electro, Delta Power	GG, GSD, OWH, Electro, Delh
Vairlight, Vuzum, Woz	Am, Klite, Vairlight, Vuzum
CrypLeL, Karim, Leslie	Skid, You, CrypLeL, Karim, L
gel, Carover, Metallica	Harbid, Hugel, Carover, Meta
and all my friends..	Sepultura and all my frz

Y'en a mare des tags, des rapeurs et des affiches, vive la peche.





