

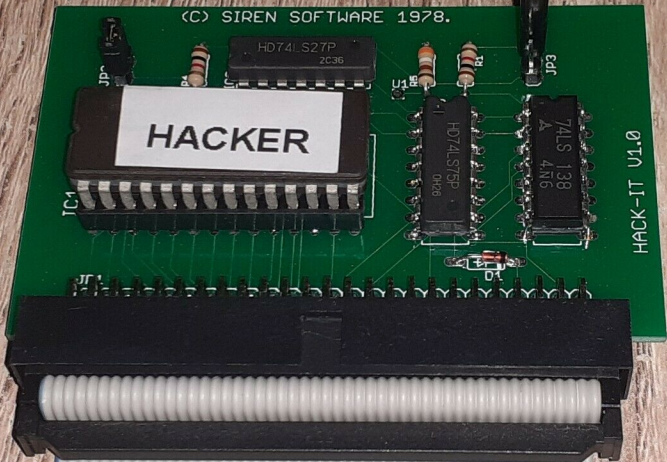
Logmatic

IC: SIREN 507 TYPE 1576
HACKER
MOS 11 11 P

CPC HAUT







(C) SIREN SOFTWARE 1978.

HACKER

HACK-IT V1.0

TC1

HD74LS27P
2C36

HD74LS27P
0H00

74LS138
4N6

JP2

JP3

U1B

Q1



Design by Talret 2015

S12801 INT

TapeMate



HACK-IT U1.0

(C) SIREN SOFTWARE 1978

HACKER

HD74LS27P
2036

HD74LS75P
0426

74LS138
4-N6

Jp1

E4r

U5

U3

U4

D1

LE HACKER V4.79 * NABO (12/89) + X OR (05/92) + NULLOS CRACKER (05/92)
>■

IX HACKER V4.79 = MIMO (12/88) + X 00 (08/88) + HELLO HACKER (08/88)

AMSTRAD



teur Personnel Couleur 128k

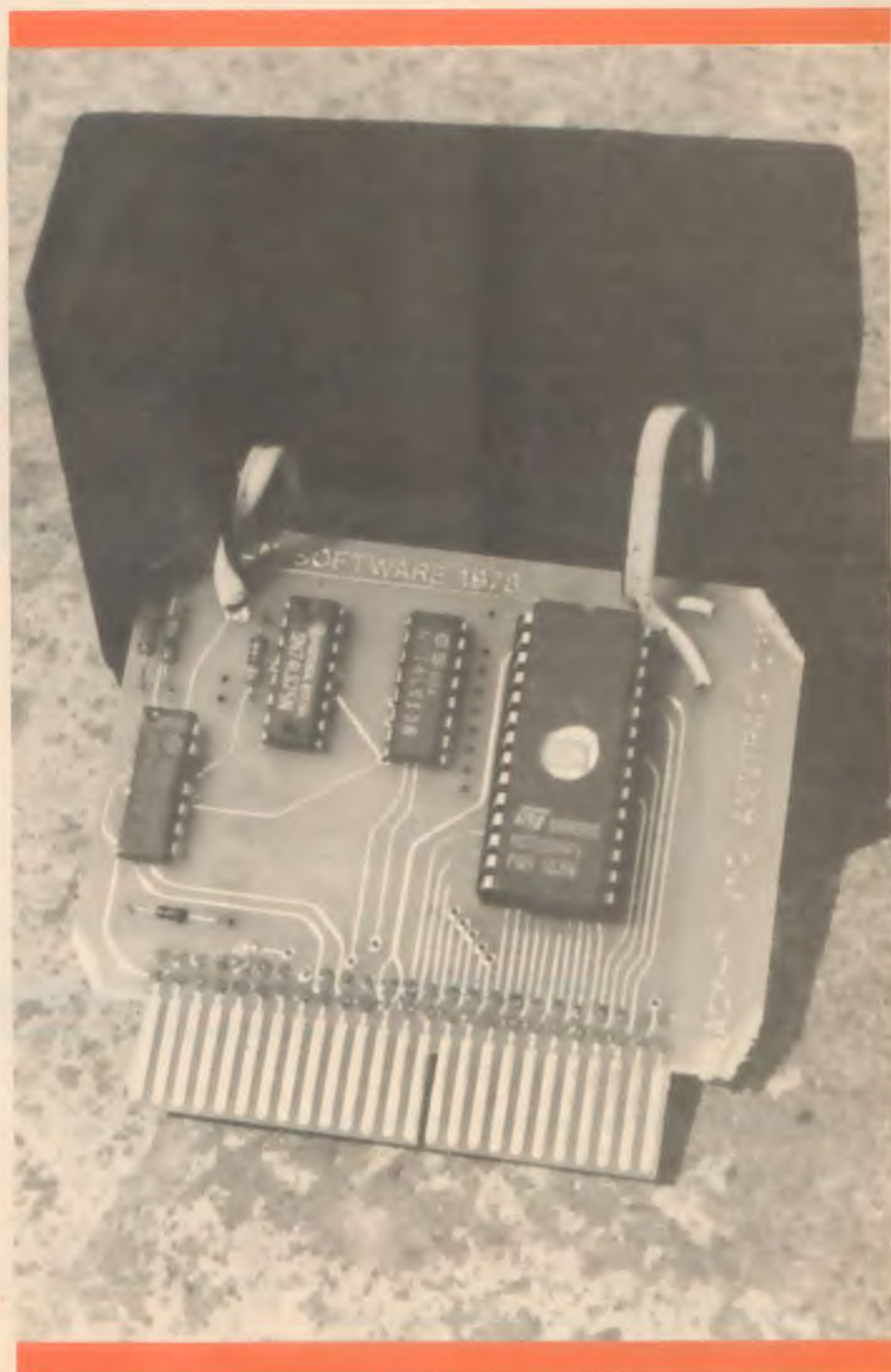


LE HACKER

Un petit boîtier noir muni de deux petits boutons c'est la vision surréaliste qui vous attend si vous devenez le propriétaire du hacker. A première vue cela ressemble beaucoup à une interface MIRAGE ou autres TURBO-truc, mais en fait c'est un peu plus et un peu moins à la fois. Je m'explique : il faut connecter cette petite boîte sur le port expansion d'un AMSTRAD tout à fait normal et ensuite il n'y a pas de programmes à taper, pas d'instructions à entrer pour initialiser le tout. C'est lors du chargement d'un programme que vous pourrez vous exercer aux interruptions instantanées. Le bouton rouge situé sur la face avant du boîtier interrompt en effet n'importe quel programme au cours de son déroulement. Et alors, quel est donc l'intérêt de tout cela ? Vous comprendrez mieux lorsque vous saurez que tout le programme est disponible en mémoire. L'idéal serait de disposer d'une série d'instructions pour utiliser au mieux le précieux contenu.

Hosannah ! toutes les instructions tant désirées sont là. Voici un bref aperçu des quelques possibilités de la bête.

Après l'apparition du message d'entrée en matière, un curseur attend votre bon vouloir. Cette présentation ressemble beaucoup à celle du CP/M. En lisant attentivement le manuel, vous trouverez une instruction particulière: MEMORY ou M (toutes les commandes possèdent ainsi une abréviation). Cette commande est assez spectaculaire puisqu'elle affiche une représentation graphique de la mémoire. Ne vous attendez pas à avoir une série d'histogrammes multicolores en



3D mais plutôt un tableau rempli de lignes jaunes et bleues. Tout ce qui est représenté en jaune est occupé par une valeur quelconque alors que les adresses qui contiennent la valeur zéro sont figurées en bleu. L'expérience vous apprendra vite à discerner les 'zones' de programme des 'zones' de données. En général les programmes forment des blocs compacts tandis que les données ou les images sont coupées par des lignes bleues. En fait le désassemblage de la partie concernée pourra seul indiquer la vraie nature du code. Parce qu'il est possible de désassembler ? Eh oui, mon bon monsieur, HACKER possède un désassembleur incorporé ainsi qu'un éditeur de mémoire. Grâce à cette dernière fonction, il est possible d'éditer tous les codes ASCII contenus entre deux adresses précises. A vous les messages secrets laissés par les programmeurs ou bien les tableaux de scores vierges de tout nom.

Voyons maintenant plus en détail les instructions accessibles. Je passe rapidement sur les effacements ou changements de couleurs, cela constitue le noyau des fonctions de présentation. La commande HELP vous donnera une liste des 33 instructions présentes dans la ROM. Ceci vous permettra de savoir que BANK commute le programme sur les banques supplémentaires (celles du 6128 comme celles du 464 étendu) et que RSX autorise l'accès aux ROM éventuellement branchées sur votre CPC.

On trouve aussi des instructions de traitement du bloc en mémoire. Ainsi il est possible de sauver et de charger des blocs mémoire et de forcer l'exécution à une adresse particulière. Si vous souhaitez retrouver une donnée ASCII ou hexadécimale, l'emploi de SEARCH vous donnera satisfaction en vous indiquant l'adresse recherchée. Les déplacements de

blocs sont également au programme : MOVE déplace une portion de mémoire à une nouvelle adresse en effaçant l'ancienne position. COPY effectue la même opération mais en conservant les données antérieures à leur place. FILL emplit une partie de la mémoire avec une valeur prédéfinie, vous pourrez ainsi effacer des pans entiers de votre RAM. CLEAR semble agir de manière similaire mais en fait cette instruction affecte la mémoire des adresses &40 à &AB80 ainsi que celle des extensions en plaçant des zéros partout.

Les autres instructions concernent, en vrac, la lecture et l'écriture sur des ports, la conversion décimale-hexa et réciproquement, l'affichage du catalogue à l'écran. Les possesseurs d'imprimante trouveront une commande qui fonctionne en 'écho', c'est-à-dire que tout ce qui apparaît à l'écran est envoyé sur l'imprimante. A tout moment, il est possible d'obtenir une recopie d'écran en tapant CONTROL et COPY.

Après cette énumération peut-être fastidieuse mais nécessaire, il semble que le HACKER soit performant et simple d'emploi. Seulement il est réservé aux personnes qui connaissent bien leur machine et qui possèdent des connaissances certaines en langage machine. Sinon, bien sûr, vous ne pourrez pas utiliser convenablement cette petite boîte et vous risqueriez d'être déçu.



CPC n° 37 - Septembre 1988