

for
SCHNEIDER
CPC464
664
6128

pour
AMSTRAD
CPC464
664
6128

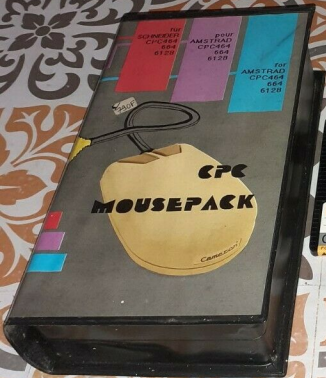
for
AMSTRAD
CPC464
664
6128

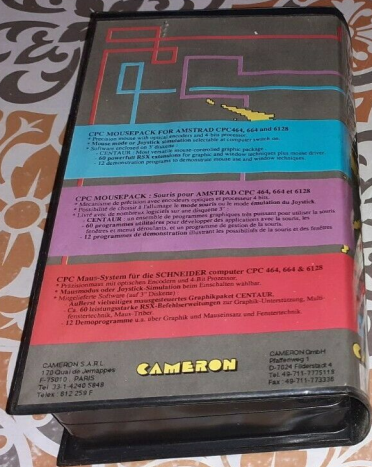
780F



**CPC
MOUSEPACK**

CAMEXON





CPC MOUSEPACK FOR AMSTRAD CPC 464, 664 and 6128

- Precision mouse with optical encoders and 4 bit processor.
- Mouse mode or joystick simulation selectable at computer system on.
- Software enclosed on 3' diskette
- CENTAUR: Mini versatile mouse-convertible graphics package
- 60 powerful RSX extensions for graphic and window techniques plus mouse driver
- 12 demonstration programs to demonstrate mouse use and window techniques.

CPC MOUSEPACK : Souris pour AMSTRAD CPC 464, 664 et 6128

- Accurate de précision avec encodeurs optiques et processeur 4 bits.
- Possibilité de choisir à l'allumage le mode émulation du joystick.
- Livré avec de nombreux logiciels sur une disquette 3'
- CENTAUR : un ensemble de programmes graphiques très puissants pour utiliser la souris.
- 60 programmes utilitaires pour développer des applications avec la souris, les fenêtres et menus déroulants, et un programme de gestion de la souris.
- 12 programmes de démonstration illustrant les possibilités de la souris et des fenêtres.

CPC Maus-System für die SCHNEIDER computer CPC 464, 664 & 6128

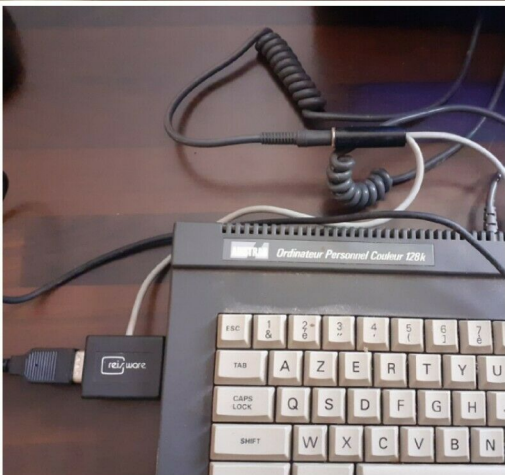
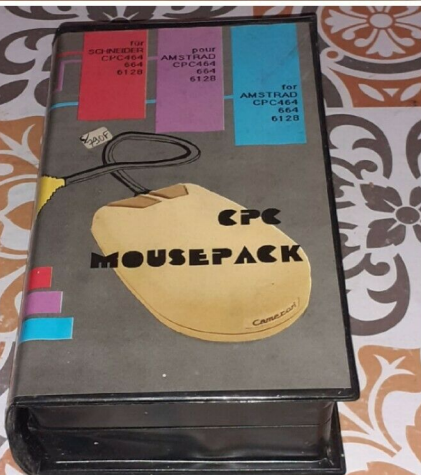
- Präzisionsmaus mit optischen Encodern und 4 Bit Prozessor.
- Mausmodus oder Joystick-Simulation beim Einschalten wählbar.
- Mittelbare Software auf 3' Disketten
- Außerordentlich vielseitiges mouse-convertibles Graphikpaket CENTAUR.
- Ca. 60 leistungsstarke RSX-Befehlsweiterungen zur Graphik-Unterstützung, Multi-fenster-technik, Maus-Treiber
- 12 Demoprogramme u.ä. über Graphik und Mausansatz und Fenster-technik.

CAMERON S.A.R.L.
170 Quai de Jemappes
F-75010 PARIS
Tel 49-71-4240 5848
Telex 812 259 F

CAMERON

CAMERON GmbH
Platzweg 1
D-7624 Filderstadt 4
Tel. 49-711-7775118
Fax 49-711-773336







A **CPC MousePack 2.0**
Programmes utilitaires
Programmes des demonstration
(C) 1987 Reis-Ware (Gerdes)
CF2 COMPACT FLOPPY DISK
FOR SINGLE HEAD

SPORTS

AMSTRAD

für SCHNEIDER CPC464 664 6120
POUR AMSTRAD CPC464 664 6120

für AMSTRAD CPC464 664 6120

CPC
MOUSEPACK

AMSTRAD Professional Purposeful Coolour 528

1 & 2 3 4 5 6 7 8 9 0
A Z E R T Y U I O P
Q S D F G H J K L M % & #
W X C V B N ? : / + = @ \ \$ SHIFT F0 ↑ .
ENTER

LECTEUR DE DISQUETTE

NUMÉROS DES TOUCHES

1	2	3	4	5	6	7	8	9	0	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	100
---	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	-----

PALETTE DES COULEURS

1. Noir	9. Vert	18. Vert clair
2. Bleu	10. Cyan	19. Vert moyen
3. Bleu foncé	11. Bleu clair	20. Vert foncé
4. Bleu clair	12. Jaune	21. Vert très foncé
5. Magenta	13. Rouge	22. Vert très très foncé
6. Magenta clair	14. Rouge foncé	23. Vert très très très foncé
7. Magenta très foncé	15. Rouge très foncé	24. Vert très très très très foncé
8. Magenta très très foncé	16. Rouge très très foncé	
9. Magenta très très très foncé	17. Rouge très très très foncé	



PRO-LINE

Souris

© 1986 by GAMES, HARD- & Software-Versand
programmé par Imperial Software Systems

LA CLÉ	ET	COMMANDE	EFFET
ORPOS	a	variable	Lisez x-position du Curseur d'après variable
ORPOS	y	variable	Lisez y-position du Curseur d'après variable
ORDELTA	a	variable	Lisez x-mouvement du Curseur d'après variable
ORDELTA	y	variable	Lisez y-mouvement du Curseur d'après variable
ORSETPOS	x	n	Placez x-position du curseur sur n
ORSETPOS	y	n	Placez y-position du curseur sur n
ORSETLIMIT	x	n	Placez x-limite sur n
ORSETLIMIT	y	n	Placez y-limite sur n
ORINIT			Initialisez le mode des couleurs
ORMODE	n1, n2		Mettez OR n (0-15) dans la section ni (1-4) sur couleur n2
ORORIGIN	n, n1		Mettez ORIGIN dans section ni (1-4) sur couleur ni (0-25)
ORSCREEN	n		Placez l'écran de n/40 largeur d'écran
ORSCROLL	n		Montez l'écran
ORSCROLL	n		Descendez l'écran
ORSHOKE			Placez l'écran vers la gauche
ORSHOKE			Placez l'écran vers la droite
ORORIGIN	n, n1, n2		Visitez cercle autour de point n, n1 à l'aide de rayon n2
ORILL	n		Remplissez depuis position du curseur graphique avec 'n'

Une version sur...

POUR SCHNEIDER C/PC464 664 8120
POUR AMSTRAD CPC464 664 8120
POUR AMSTRAD CPC464 664 8120

CPE MOUSEPACK

LECTEUR DE DISQUETTE

NUMÉROS DES TOUJOURS

SOUPIS

© 1986 by GAMES, Hard- & Software- Versand
programmé par Imperial SOFTWARE Systems

Il existe les commandes additionnelles suivantes :

OCOPY	Reproduisez l'écran dans le mode graphique
OPOSTER	Reproduisez l'écran en poster sur 4 feuilles
OTINAA	Reproduisez l'écran en toute une feuille
OBANK.WORK, n	Choisissez BANK de l'écran (0/1) pour travailler
OBANK.SHOW, n	Choisissez BANK de l'écran (0/1) pour montrer
OINVERT, x0, y0, xb, yb	Inversez fenêtre en x0/y0 avec largeur xb et hauteur yb
OCLEAR, x, y, xb, yb	Effacez fenêtre graphique
OMIRRORH, x, y, xb, yb	Faites miroiter fenêtre graphique horizontalement
OMIRRORV, x, y, xb, yb	Faites miroiter fenêtre graphique verticalement
OMIRROR180, x, y, xb, yb	Tournez fenêtre graphique de 180 degrés
ODUP, x, y, xb, yb, x1, y1	Dupliquez découpe d'écran
OGRAPHICS.PEN, n	Sélectionnez le crayon graphique n
OGRAPHICS.PAPER, n	Choisissez le fond graphique n
OMAGNIFY, x, y	Aggrandissez la découpe
OZOOM, ew1e, ew2e	Aggrandissez la découpe dans n'importe quelle mesure
OCHAR, avariablex	Lisez caractère de l'écran d'après variablex

Ready

ZX

