



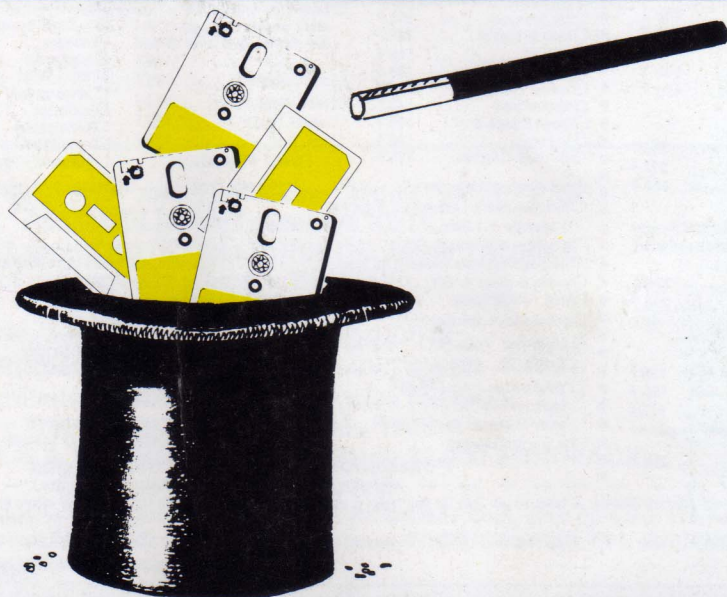
pride utilities

TRANSMAT

INFORMATIONS

**LE SUPPORT DES
TRANSFERTS DE CASSETTES
A DISQUETTES**

distribué par **E.S.A.T. software**



ORDIVIDUEL

20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 43.28.22.06

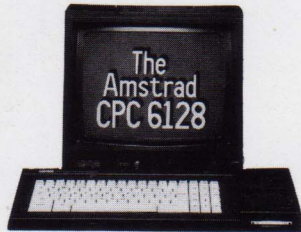
OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h

REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE



4.997 F h.t.

PCW 8256 5.925 F



- CPC 6128 moniteur monochrome ... 4490 F
- CPC 6128 moniteur couleur ... 5990 F
- CPC 464 moniteur monochrome ... 2690 F
- CPC 464 moniteur couleur ... 3990 F



- 1er lecteur de disquettes 1990 F
- 2ème lecteur de disquettes 1590 F
- cordon 2ème lecteur disquette 150 F

Produits DK TRONICS



- Extension 64 K :**
- pour 464-664 599 F
- extension 256 K.ROM**
- pour 464-664 1.199 F
 - pour 6128 1.199 F
- extension 256 K. silicon-disk**
- pour 464-664 1.199 F
 - pour 6128 1.199 F
- style optique**
- pour 464-664 en cassette 249 F
 - pour 464-664-6128 - en ROM 349 F
- synthé vocal**
- pour 464-664 en cassette 349 F
 - pour 464-664-6128 en ROM 490 F

DIVERS

- ruban imprimante DMP1 (par 2) 198 F
 - adaptateur péritel pour 464 390 F
 - adaptateur péritel pour 664-6128 450 F
- modem DIGITELEC :
- grâce à ce modem vous pourrez non seulement faire de la transmission de données mais également transformer notre AMSTRAD en minitel.
- modem (avec logiciel téléte) 1490 F
 - magnétophone 390 F
 - câble magnéto 50 F

Rallonge alimentation + vidéé

- ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. 464 130 F
 - 664 180 F
 - housse pour moniteur + clavier 175 F
- (préciser couleur ou monoc.)

boîtier rangement disquettes 255 F

- ### LOGICIELS CASSETTE
- warrior 160 F
 - ballade au pays de big ben (cours d'anglais) 179 F
 - they sold à million :
 - décathlon + beach head + jet set willy + sabre wolf 120 F
 - logiformes 120 F
 - logiphrases 120 F
 - loto 125 F
 - transmat 150 F
 - tomcat 130 F
 - votez pour moi 199 F
 - agenda 150 F
 - aide bureautique 250 F
 - allien 8 130 F
 - amélie minuit 140 F
 - amstradivarius 145 F
 - answord 245 F
 - azimuth head 120 F
 - alignment tape 120 F
 - bataille d'Angleterre 140 F
 - beach head 130 F
 - votez familial 180 F
 - business + 199 F
 - cahier de textes 150 F
 - Cap Horn 149 F
 - carnet d'adresses 150 F
 - chiologie 140 F
 - cobra pinball 140 F
 - code name mat 100 F
 - combat lynx 110 F
 - compilateur intégral 250 F
 - cours de solfège
 - niveau 1 250 F
 - cours de solfège
 - niveau 2 250 F
 - cub-bert 120 F
 - D.A.D. 120 F
 - dr. Watson (autoform. assembleur) 195 F
 - depvac assembler 290 F
 - easy bank 180 F
 - easy calc 180 F
 - easy file 180 F
 - easy graph 180 F
 - easy report 120 F
 - fighter pilot 110 F
 - gestion de fiches (logys) 180 F
 - gestion documentaire (logys) 160 F
 - cobra pinball 220 F
 - warrior 195 F
 - raid sur Ténére 245 F
 - mandragore 290 F
 - ballade au pays de big ben (cours d'anglais) 269 F
 - they sold à million :
 - décathlon + beach head + jet set willy + sabre wolf 180 F
 - sorcery "+" 169 F
 - transmat 185 F
 - tomcat 165 F
 - cyclone 2 165 F
 - scriptor 165 F
 - zedis II 165 F
 - printer pac 160 F
 - file (français) 345 F
 - bank (français) 345 F
 - amsgolf 149 F
 - code name mat 149 F
 - master chess 149 F
 - spannerman 149 F
 - graph (français) 345 F
 - snooker 149 F
 - D.A.M.S. français 395 F
 - raid sur Ténére 155 F
 - san pablo 119 F
 - cyclone 2 130 F
 - scriptor 165 F
 - zedis II 130 F
 - printer pac 1 125 F
 - système X 170 F
 - 1815 160 F
 - force 4 120 F
 - amstral 120 F
 - biorythmes 120 F
 - graphologie 150 F
 - métro 2018 198 F
 - 3 D voice chess 160 F
 - gestion domestique (logys) 180 F
 - 3D megacode 180 F
 - ghosbuster 130 F
 - gutter 120 F
 - hard hat mack 175 F
 - histo quizz 120 F
 - hyperspace 120 F
 - imperialis 179 F
 - initiation basic
 - vol. 1 245 F
 - jump jet 130 F
 - knight lore 130 F
 - la palette magique 119 F
 - la ville infernale 120 F
 - le bague de nepharia 140 F
 - le millionnaire 140 F
 - le mystère
 - du kikekankio 160 F
 - le survivant 120 F
 - le trésor de l'Amazone 99 F
 - M.A. base 165 F
 - macadam bumper 160 F
 - manager 160 F
 - meurtre à grande vitesse 180 F
 - micro gestion 150 F
 - micro sapiens 140 F
 - mission delta 120 F
 - mission detector 120 F
 - monopolic 130 F
 - montsegur 140 F
 - multicopy 120 F
 - night booster 120 F
 - Othello 120 F
 - mandragore 240 F
 - poseidon 240 F
 - poseidon 179 F
 - tyran 185 F
 - montsegur 140 F
 - D.A.M.S. (désas. ass. monit.) (français) 295 F
 - bad max (en relief I) 190 F
 - rally II 180 F
 - 3 D fight 160 F
 - space shuttle 290 F
 - infernal runner 160 F
 - le mystère de kikekankio 180 F
 - empire 230 F
 - alien (en relief) 230 F
 - origraph 230 F
 - planète base 150 F
 - lorigraph 230 F
 - tennis 3 D 150 F
 - foot 180 F
 - 1000 bornes 145 F
 - master of lamps 120 F
 - 3 D grand prix 120 F
 - H-basic 490 F
 - way of exploding fist 115 F
 - torann + dienne + 3 D sub 295 F
 - rocky horror show 125 F
 - the hobbit 180 F
 - the quill 220 F
 - turtle graphic vision 180 F
 - master file (français) 290 F
 - histo-quizz 120 F
 - gems of stradus + star avenger 120 F
 - dum darach 135 F
 - sorcery 135 F
 - strip poker 140 F
 - world cup football 120 F
 - stress 120 F
 - world war 3 95 F
 - salut l'artiste (D.A.O.) 185 F
 - ghostbuster 140 F
 - amsgolf (français) 245 F
 - easy file (français) 175 F
 - easy calc (français) 175 F
 - easy bank (français) 175 F
 - coloric 95 F
 - amscalc 245 F

LOGICIELS DISQUETTES

- 3 D voice chess 160 F
- système X 205 F
- oddjob 200 F
- 1815 215 F
- meurtre à grande vitesse 240 F
- textomat : traitement de texte français compatible toute imprimante 450 F
- datamat : gestion de fichier (français jusqu'à 4000 fiches) 450 F
- U-DOS : nombreuses fonctions supplémentaires et fichiers en ACCES DIRECT (jusqu'à 7 fichiers en même temps), livré avec manuel 380 F
- facturation : saisie, édition factures, gestion stock, journal des ventes. Livré avec manuel 1150 F
- amstradivarius 185 F
- centre court tennis 150 F
- othello master 160 F
- cub * bert 160 F
- poseidon 269 F
- rally II 260 F
- 3 D fight 240 F
- empire 295 F
- orphée (parlant) 295 F
- lorigraph 310 F
- multiplan (pour 6128 et 8256) 498 F
- 3 D grand prix 155 F
- mission delta 200 F
- macadam bumper 240 F
- graphologie 199 F
- boîte à outils 300 F
- calc 345 F
- cours de solfège
- niveau 2 290 F
- file 345 F
- le bague de nepharia 165 F
- maestro 420 F
- master file 345 F
- micro script 580 F
- micro spread 580 F
- multicopy 170 F
- turbo pascal 750 F
- turbo tutor 475 F
- autoform. à l'assemb. 295 F

LIVRES ET REVUES

- le langage machine du CPC 129 F
 - autoformation à l'assembleur (français) :
 - 1 cassette + 1 livre 195 F
 - graphismes et sons du CPC 99 F
 - les jeux d'aventure comment les progr. 129 F
 - peeks et pokes du CPC 99 F
 - DDI 1 FIRM WARE 245 F
 - concise basic spécification 195 F
 - super-jeux Amstrad 120 F
 - AMSTRAD ouvre-toi 99 F
 - programmes basic CPC 464 129 F
 - basic au bout des doigts 149 F
 - trucs et astuces pour CPC 464 149 F
 - le tour de l'amstrad 80 F
 - 102 prog. pour AMSTRAD 120 F
 - la bible du programmeur du CPC 249 F
 - méthode pratique (P.S.I.) 100 F
 - AMSTRAD en famille 120 F
 - montages, extensions et périphériques 199 F
 - le livre du CP/M amstrad 149 F
 - les routines sur 464, 664, 6128 149 F
 - amstrad assembleur 98 F
- ### REVUES
- microstrad 18 F
 - amstrad user - le numéro 12 F
 - amstrad magazine - le numéro 18 F
 - CPC la revue utilisateurs amstrad 18 F

Possibilités de crédit partiel ou total

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

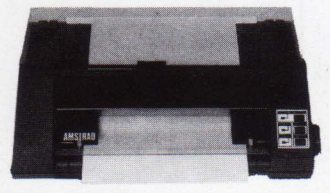
NOM _____ ORDINATEUR CPC 6128 couleur CPC 6128 monoch CPC464 couleur CPC464 monochrome CPC664 couleur CPC664 monochrome

ADRESSE _____ TÉL. _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

Mode de paiement : chèque / mandat / contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL**, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.

réseau **ORDI94**

ORDIVIDUEL



- imprimante DMP 2000 2290 F
- interface M.I.D.I. 1490 F
- interface RS 232 (Amstrad) 590 F
- stylo optique 290 F



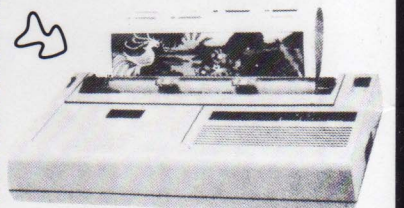
Joystick AMSTRAD 149 F

SYNTHÉVOC 1



"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !

synthétiseur vocal 499 F



L'IMPRIMANTE PERSONNELLE COULEUR "OKIMATE 20"

L'OKIMATE 20 est la première imprimante personnelle dans sa gamme de prix à offrir une véritable impression couleur. Une tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.

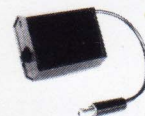
Interface centronic okimate 20 2.950 F

souris 690 F



Cassettes vierges C20

- les 5 45 F
- les 10 80 F
- disquette vierge 3 pouces 35 F



8 bits interface printer

grâce à cet interface vous pouvez enfin faire du graphisme sur toute imprimante. 345 F

Câble imprimante AMSTRAD

Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"

- câble imprimante 150 F

Carte E/S

Vous permet de commander moteur, relais, lampe, sonnerie, projecteur

- carte 8 E/S 395 F

Carte E/A

Pour transformer votre AMSTRAD en centrale de mesures. Possibilité de brancher plusieurs cartes

- carte 8 E/A 395 F

Tous nos prix sont indicatifs

SOMMAIRE

ÉDITORIAL	4
GHOSTBUSTERS	5
BATTLE OF THE PLANETS	5
SPITFIRE 40	6
EXPLICATION SPITFIRE 40	6
TECHNICIAN TED	9
SWEEVO'S WORLD	9
PROJECT FUTURE	10
EXPLICATION PROJECT FUTURE	10-11
MARSPORT	12
EDEN BLUES	12
SALUT L'ARTISTE	14
EXPLICATION SALUT L'ARTISTE	14-15
PSYCHEDELIA	18
WARLORD	18
BATTLE OF BRITAIN	19
ATLANTIS (Cobra Soft)	19



pride utilities

AMSTRAD CPC 464/664/6128

SPIRIT

THE TAPE TO DISC UTILITY FOR
HEADERLESS SOFTWARE



pride utilities

AMSTRAD CPC 464

TRANSMAT

TAPE TO DISC TRANSFER
AND UTILITY PACK



Directeur de la publication : M. Jean Claude PHILIPPEAU
Rédacteur en chef : Laurent KUTIL
Rédaction : Laurent KUTIL, Iain CHRISTIE, Steve THOMAS,...
Maquette : Sophie GERVAIS

Imprimerie : TOURS GRAPHIC.

Photocomposition : TOURS GRAPHIC

Responsable publicité : Nathalie TEXIER

Secrétariat abonnement : Françoise FERBOS

Dépôt légal : 2ème trimestre 1986

Distribué par : E.S.A.T Software (55 rue du tondu 33 000 BORDEAUX)

Edité par : Editeurs Conseils.

Copyright 1986. Toutes les routines publiées appartiennent à TRANSMAT INFORMATIONS, ainsi qu'à leur créateur.
 TRANSMAT INFORMATIONS est une revue technique en collaboration avec PRIDE UTILITIES, que notre équipe tient à remercier, et n'a aucun lien avec un organisme de presse.

EDITO

OH ! LA! LA!

Dans le premier numéro de votre TRANSMAT Informations, de nombreuses erreurs d'impression ont été commises. Vous pouvez vous procurer les listings corrects à notre rédaction, sur simple demande écrite. Pour tous les numéros suivants, nous vous assurons que de telles erreurs ne se reproduiront plus.

Bientôt les vacances, et très certainement, pour vous, l'occasion d'enrichir vos connaissances informatiques. Vous trouverez, sans aucun doute, le temps de mieux comprendre nos programmes.

Les plus expérimentés, d'entre vous, pourront améliorer nos routines, et nous faire parvenir les leurs. Nous en avons déjà reçues une grande quantité, et à la rentrée, vous pourrez découvrir dans ces quelques pages, vos œuvres.

Rendez-vous au mois de Juillet, pour un numéro, rempli de nouveautés.

Laurent KUTIL



LIM informatique

Ordinateurs - Logiciels - Périphériques. - Location -
Assistance Technique.

Centre Commercial du CATS 37170 CHAMBRAY LES TOURS
Tél : 47.27.29.00

“Pour l’ensemble des Routines, CLEAR signifie de presser CLR lorsque TRANSMAT attend le nom du fichier à sauvegarder ; DEFAULT signifie de presser ENTER lorsque TRANSMAT attend un nom pour sauvegarder ; RELOCATE signifie de presser sur Y à l’apparition du message LOCATION ERROR. RELOCATE (Y/N)

”Si une solution publiée refuse de transférer, ou d’exécuter votre programme il est possible que vous ayez une version différente de celle qui est décrite.”

ROUTINE

GHOSTBUSTERS

Utilisez TRANS 1 - CLEAR le premier programme - Reset votre ordinateur puis entrez et lancez le programme suivant pour transférer sur disc.

```
10 MEMORY &9FFF          40 CALL &A000
20 LOAD "ldr"            50 SAVE "obj", B, &900, &9168
30 POKE &A037,&C9
```

Maintenant tapez et sauvegardez comme GHOST - BAS le programme de chargement suivant.

```
10 OPENOUT "d" : MEMORY 1000 : CLOSEOUT
20 LOAD "obj" : CALL & 7000
```

LDR.BIN peut-être maintenant effacé.

ROUTINE

BATTLE OF THE PLANETS

- TAPEZ LE PROGRAMME SUIVANT QUI TRANSFERA LE LOGICIEL SUR DISC

```
10 MEMORY &1FFF : ITAPE.IN : LOAD "!" : FOR X=&81C0 TO &81FD : READ A :
   POKE X, A : NEXT : POKE &202F, &C0 : POKE & 2030, &81 : CALL &2000
```

```
20 DATA &06, &06, &21, &F2, &81, &CD, &8C, &BC, &21, &00, &C0, &11, &00, &40, &01,
   &00, &00, &3E, &02, &CD, &98, &BC, &CD, &8F, &BC, &06, &06, &21, &F8, &81, &CD,
   &8C, &BC, &21, &00, &01, &11, &00, &7F, &01, &03, &01, &3E, &02, &CD, &98, &BC,
   &CD, &8F, &BC, &42, &41, &54, &54, &4C, &31, &42, &41, &54, &54, &4C, &32
```

- MAINTENANT TAPEZ ET SAUVEZ COMME "BATTLE.BAS" LE CHARGEUR SUIVANT

```
10 MODE 1 : INK 0,0 : INK 1,0 : BORDER 0
20 LOAD "BATT1.BIN", &C000
30 RUN "BATT2.BIN"
```

ROUTINE

SPITFIRE 40

Utilisez TRANS 4 AUTO. Maintenant tapez et sauvegardez comme SPITFIRE.BAS. le chargeur suivant.

```
10 OPENOUT "d" : MEMORY &999 : CLOSEOUT  
20 LOAD "SPITFIRE.BIN" : CALL &1000
```

ROUTINE

STRAD GRAPH

- Utilisez TRANS 3. DEFAULT les 3 programmes, ne pas reloger le second.

- Réinitialisez votre ordinateur et tapez le programme suivant :

```
10 :TAPE.IN  
20 FOR X=&1000 TO &100B : READ A : POKE X,A : NEXT  
30 CALL &1000  
40 DATA &21, &02, &90, &11, &01, &00, &3E, &0D, &CD, &A1, &BC, &C9  
50 SAVE "DAFBIN1", B, &9002, &0001
```

- Utilisez à nouveau TRANSMAT, pour transférer le reste des fichiers. DEFAULT tous les programmes

- Renommez les fichiers suivants :

```
REN STARC.IMG=STARC.BIN  
REN ANGELUS.IMG=ANGELUS.BIN  
REN MENU.BIN=MENU.
```

- Maintenant modifiez STRAD.BAS

```
50 LOAD "DAFBIN" : POKE &A39A, &0 : POKE &A39B, &0 : POKE &A39C, &0 : LOAD  
"DAFBIN1"
```

TECHNIQUES DE PROGRAMMATION.

Vous avez été très nombreux à nous écrire, en demandant de détailler les différentes techniques de programmation utilisées dans les routines de transferts.

Notre prétention n'est pas de vous initier au langage machine, mais plutôt d'en développer un sens pratique. Pour la partie théorique, rien ne vaut un manuel de formation à l'assembleur.

Plusieurs méthodes permettent de programmer en langage machine à partir du BASIC : la première consiste à "POKER" les différents codes d'instruction dans les adresses voulues. Une autre méthode consiste à utiliser un moniteur de langage machine (par exemple DEVPAK ou ZEDIS II). Bien qu'elle soit plus longue, nous retiendrons la première méthode, pour des raisons de convivialité.

Si les programmes BASIC nécessitent un interpréteur pour être exécutés, le programme en langage machine se compose de codes directement exécutables par l'ordinateur. Chaque instruction est un ensemble de codes rangés en mémoire dans l'ordre correspondant à la suite logique du programme. En langage machine, les instructions sont effectuées à des adresses de la mémoire, comme elles le sont en BASIC à des numéros de lignes. Vous savez que l'instruction POKE X, A écrit à l'adresse X l'octet A. Pour lire le contenu de l'adresse X, vous utilisez PEEK (X). Tapez maintenant PRINT PEEK (&A000), il est affiché 0. Tapez POKE &A000, &FF : PRINT PEEK (&A000), l'ordinateur vous répond 255. Pour lancer un programme situé en mémoire à partir de l'adresse X, il faut utiliser l'instruction CALL X.

Vous devez être maintenant en mesure de comprendre une routine de transfert qui débute ainsi :

```
10 FOR X=&A000 to &A010 : POKE X, &0 : NEXT  
20 CALL &A000
```

Une question subsiste, à quoi correspond les lignes de DATA ? Nous venons de voir que pour programmer en langage machine, nous avons besoin d'adresses et d'instructions à placer dans ces adresses. À chaque instruction correspond un code, dénommé CODE OBJET. Par exemple pour l'instruction RETURN, nous écrivons en langage machine &C9.

Les lignes de DATA ne sont qu'une suite logique de ces codes objets, qui seront implantés aux adresses lues par la boucle FOR/NEXT.

```
10 FOR X=&A000 TO &A006 : READ A : POKE X, A : NEXT  
20 CALL &A000  
30 DATA &01, &00, &00, &CD, &38, &BC, &C9
```

Ce programme signifie qu'à l'adresse &A000, figure le code &01, à l'adresse &A001 figure le code &00, à l'adresse &A002 figure le code &00, etc... Les DATAS sont lues avec l'instruction READ A, et placées en mémoire avec POKE X, A.

Dans le prochain numéro, nous vous expliquerons comment se servir des différents registres HL, DE, BC, A et F.

NEWS

Aujourd'hui, chaque possesseur d'un AMSTRAD, ne peut ignorer l'existence de logiciels comme TOMCAT, TRANSMAT, et ODDJOB.

Pour aller encore plus loin, dans la satisfaction de vos besoins, voici venir celui que vous attendiez avec tant d'impatience.

TRANSLOCK est un programme de transfert automatique sur disquette, des logiciels protégés en SPEEDLOCK. Son mode de fonctionnement et sa facilité d'emploi, font de lui, un logiciel son rival. Vous insérez la cassette à transférer dans votre magnétophone, et disquette vierge dans le drive, vous pressez PLAY et une touche. Ensuite, c'est une merveille, TRANSLOCK s'occupe de tout, même de la relocation, et fournit un nom de fichier (TLOCK).

Mais voyons, comment vous pouvez reconnaître que votre logiciel est protégé en SPEEDLOCK.

Dans la majorité des cas, le format sur cassette se présente sous forme de 2 fichiers standard et de 3 fichiers sous en-têtes.

Après le chargement du premier fichier, il apparaît au bas de l'écran en mode 1 ou en mode 0, LOADING : PLEASE WAIT. Ceci dans la majorité des cas.

Quant au deuxième fichier, il se nomme, dans 99% des cas, ! !.

Après le lancement de ces deux fichiers, vous voyez défiler à l'écran une série de bancs de couleurs, verticales, pendant le chargement.

Ce système de protection est largement employé par les éditeurs anglais, comme Océan et us. GOLD, pour ne citer que ceux-ci.

Si, malgré tous vos efforts vous ne parvenez pas à transférer un tel logiciel, lisez TRANSMAT Informations ou pensez DISC SERVICE.

Ah, j'oubliais. Allez vite en page 20 voir les nouveautés, pour votre CPC.

A bientôt

LAURENT KUTIL

ROUTINE

TECHNICIAN TED

Utilisez TRANS 2 - CLEAR le premier programme et DEFAULT le second : Tapez et lancez le programme suivant pour transférer le reste sur disc.

```
10 OPENOUT "D" : MEMORY &FFF : CLOSEOUT : LOAD "NONAME1"  
20 FOR X=&1000 TO &1026 : READ A : POKE X, A : NEXT : CALL &1000  
30 SAVE "TT1", B, &1DD0, &6EE : SAVE "TT2", B, &23EE, &8114  
40 DATA &F3, &21, &13, &10, &E5, &21, &D9, &22, &E5, &11, &D4, &01, &DD, &21, &00  
50 DATA &24, &C3, &72, &23, &3E, &C3, &21, &22, &10, &32, &CF, &25, &22, &D0, &25  
60 DATA &37, &C3, &00, &24, &01, &89, &7F, &D9, &C9
```

Maintenant tapez et sauvegardez comme TED.BAS le programme chargeur suivant
NONAME1.BIN peut-être effacé

```
10 MEMORY &1CFF  
20 MODE 1 : BORDER 0 : FOR x=0 TO 3:INK x, 0 : NEXT  
30 FOR X=&C000 TO &C065 : READ A : POKE X,A : NEXT  
40 LOAD "TT1" : CALL &C000  
50 DATA &21, &FC, &A6, &11, &66, &C0, &01, &04, &19, &ED, &B0, &3E, &C3, &21, &19  
60 DATA &C0, &32, &C7, &23, &22, &C8, &23, &C3, &89, &23, &3E, &2A, &21, &E8, &A1  
70 DATA &32, &C7, &23, &22, &C8, &23, &DD, &21, &66, &C0, &21, &FC, &A6, &01, &04  
80 DATA &19, &DD, &7E, &00, &5F, &7E, &DD, &77, &00, &73, &23, &DD, &23, &0B, &78  
90 DATA &B1, &20, &EF, &21, &63, &C0, &06, &03, &CD, &77, &BC, &EB, &CD, &83 &BC  
100 DATA &F3, &11, &FC, &A6, &21, &66, &C0, &01, &04, &19, &ED, &B0, &01, &7E, &FA  
110 DATA &AF, &ED, &79, &21, &17, &3D, &C3, &8A, &2C, &54, &54, &32
```

ROUTINE

SWEEVO'S WORLD

Utilisez TRANS 2. Renommez le premier programme SWEEVO 0 et le second SWEEVO1. ne relogez aucun code. Maintenant tapez et sauvegardez comme SWEEVO.BAS le programme suivant.

```
10 OPENOUT "d" :: MEMORY &5DB : CLOSEOUT  
20 MODE 1 : BORDER 0 : INK 0,0 : INK 1,2 : INK 2,20 : INK 3,6  
30 LOAD "SWEEVO 0.BIN", CALL &6B9  
40 LOAD "SWEEVO 1.BIN", &2B6A  
50 FOR X=&500 TO &50B : READ A : POKE X, A : NEXT  
60 CALL &500 : CALL &668  
70 DATA &21, &FC, &A6, &11, &D2, &AB, &01, &93, &7B, &ED, &B8, &C9
```

ROUTINE

PROJECT FUTURE

- CLEAR le 1er programme. DEFAULT le second et tapez maintenant le programme suivant :

```
10TAPE.IN
20 FOR X=&A000 TO &A00B : READ A : POKE X,A : NEXT : CALL &A000
30 SAVE "FUTURE1", B, &C000, &4000
40 DATA &21, &00, &C0, &11, &00, &40, &3E, &FF, &CD, &A1, &BC, &C9
```

- Revenez sous TRANSMAT pour transférer le dernier fichier, que vous renommerez FUTURE2.BIN

- Tapez maintenant le programme de chargement suivant.

```
10 OPENOUT "X" : MEMORY 12000 : CLOSEOUT
20 LOAD "PF"
30 FOR X=&3017 TO &3021 : POKE X, &0 : NEXT
40 CALL 12242
50 LOAD "FUTURE1" : RUN"FUTURE2"
```

MICRO ORDINATEUR 82

SPÉCIALISTE AMSTRAD

464 - 664 - 6128 - 8256 - 8512

CONCEPTION SUR MESURE

DE LOGICIELS UTILITAIRES

LOCATION DE LOGICIELS

80 boulevard Alsace Lorraine

82000 MONTAUBAN

TÉL. 63.66.27.22

BOURSES D'AMÉLIORATION ODDJOB

Désormais vous pouvez vous procurer des bourses d'amélioration d'ODDJOB.

Ces bourses se présentent sous forme de plusieurs feuillets, vous permettant de modifier par vous même, ODDJOB, pour le rendre encore plus performant.

Ce service vous est offert pour le prix extraordinaire de 30 Francs par bourses d'amélioration.

Vous pouvez aussi, nous envoyez, votre disquette ODDJOB pour obtenir la dernière version commercialisée. Et ceci pour la somme de 50 Francs.

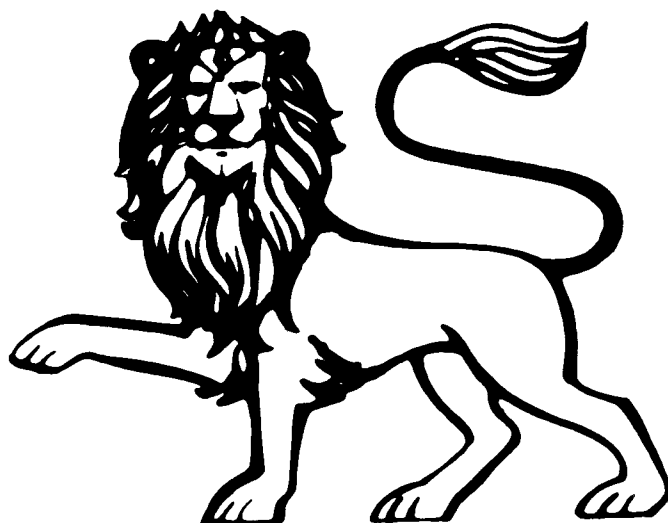
ACTUALISEZ VOS LOGICIELS !

BON DE COMMANDE

Je commande les numéros
des bourses d'amélioration ODDJOB, A 30 Francs l'unité,
soit

Je désire la nouvelle version de ODDJOB,
je vous envoie ma disquette et 50 Francs

E.S.A.T SOFTWARE 55, Rue du Tondu. 33000 BORDEAUX.



ROUTINE

EDEN BLUES

- Positionnez la cassette après le 1er bloc du fichier BASIC, puis tapez le programme suivant pour récupérer la page de présentation

```
5 ITAPE.IN
10 FOR X=&A000 TO &A000+11 : READ A : POKE X, A : NEXT : CALL &A000
30 SAVE "EDEN1", B, &C000, &4000
40 DATA &21, &00, &C0, &11, &00, &40, &3E, &FF, &CD, &A1, &BC, &C9
```

-Utilisez TRANS1 pour transférer le programme principal. Ne pas le reloger. Renommez le EDEN2

- Tapez le programme et sauvez le comme "EDEN.BAS"

```
10 DATA 0, 13, 26, 14, 24, 9, 18, 10, 20, 1, 2, 11, 15, 8, 3, 6
20 MODE 0
30 BORDER 0 : FOR I=0 TO 15 : READ A : INK I, A : NEXT
40 LOAD "EDEN1", &C000 : RUN "EDEN2"
```

Lancez le programme par RUN "EDEN"

ROUTINE

MARSPORT

- Utilisez TRANS2. AUTO. Maintenant tapez et sauvegardez comme MARSPORT.BAS le programme suivant.

```
10 OPENOUT"d" : MEMORY &895 : CLOSEOUT
20 LOAD "MARSPORT.BIN"
30 FOR X=&896 TO &8A0 : READ A : POKE X, A : NEXT
40 FOR X=&8D0 TO &8D7 : POKE X, 0 : NEXT : CALL &896
50 DATA &21, &FF, &07, &11, &40, &00, &0E, &07, &CD, &CE, &BC
```

SIS.

*Que voulez-vous,
les autres nous
aiment !!!*

...Et vous ?

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFTWARE

1^{er} distributeur Français pour AMSTRAD, à votre service.

18, rue Léandre Vaillat
74100 ANNEMASSE

50.92.85.80 +

ROUTINE

SALUT L'ARTISTE

- Utilisez TRANS 1 AUTO pour transférer seulement le 1er programme
- Tapez ce programme qui transférera le fichier principal sur disc

```
10 FOR X=&40 TO &40+11 : READ A : POKE X, A : NEXT  
20 CALL &40  
30 SAVE "ARTICODE", B, &0B7C, &520E  
40 DATA &21, &7C, &0B, &11, &0E, &52, &3E, &A6, &CD, &A1, &BC, &C9
```

- Tapez maintenant le programme suivant et sauvegardez le comme ARTISTE.BAS

```
10 OPENOUT "X" : MEMORY &B70/CLOSEOUT  
20 LOAD "ARTISTE.BIN"  
30 LOAD "ARTICODE"  
40 CALL &5EF2
```

ENFIN, IL EST LA !!!

TRANSLOCK, un logiciel 100 % langage machine, pour vous permettre de transférer sur disquette tous les logiciels TURBO (SPEEDLOCK)

TRANSFÉREZ, dès à présent vos SOLD A MILLION, et bien d'autres encore.

Ce logiciel sera disponible à E.S.A.T. Software à partir du mois de juillet.

CASSETTE - DISQUETTE

COMPATIBLE 464/664/6128

AU SECOURS

* Voici les solutions pour enfin faire démarrer CAULDRON.

1er programme : 30 SAVE "CAULDRON", B, &A500, &84

2ème programme : 50 LOAD "CAUL3"
60 CALL &A555

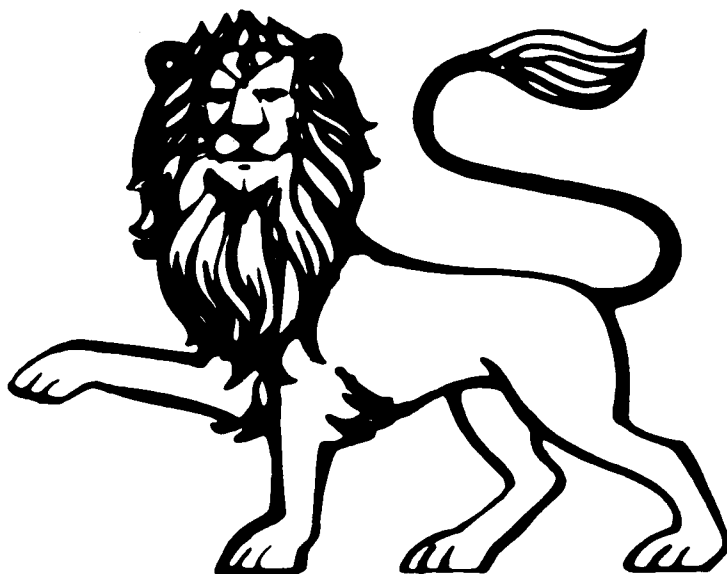
erratum de CAULDRON

* RED MOON, il fallait lire ligne 10 "READ A" et non comme il a été imprimé "RAOD A"
et ligne
60 DATA &67, &CD, &83, &BC, &CD, &7A, &BC, &06, &05, &21, &B8, &03, &77, &BC.

Modifiez dans la GESTE D'ARTILLAC

3ème programme :

120 DATA : &3A,&45,&1F,&C6,&40,&32,&45,&1F,&EE,&3C,&21,&44,&1F,&06,
&02,&CD,&77,&BC,&EB,&CD,&83,&BC,&CD,&7A,&BC,&C3,&50,
&31.



TRANS +

Ce mois-ci, nous allons poursuivre notre étude de la relocation, en abordant la partie technique. Prenez donc avec vous un ouvrage traitant de l'apprentissage du langage machine.

Utilisateur de TRANSMAT, votre soif de connaissance informatique, vous a certainement amené à vous poser la question suivante. A quoi correspondent les 14 octets du programme de relogement ? En relogeant un programme avec TRANSMAT, vous savez que sa longueur est augmentée de 14 octets. Mais pourquoi, justement 14 octets ?.

Considérons, tout d'abord le cas d'un programme nécessitant d'être relogé, mais ne possédant pas de point d'entrée (premier octet exécutable). Vous relogez donc le programme, et TRANSMAT vous indique son nouvel emplacement mémoire, sa longueur (plus 14 octets), et un point d'exécution égal à sa localisation en mémoire.

Dans notre exemple, le fichier à reloger aura les adresses suivantes : LOC : &2100 et LEN : &8AFF. Après le relogement, ce fichier aura pour nouvelles adresses : LOC : &1B6F LEN : &8B0D EXC : &1B6F

Ouvrez votre manuel d'initiation au langage machine à la page des instructions de transferts (LDDR, LDD, LDIR, LDI). L'instruction LDDR permet le transfert d'un bloc de données pointé par HL, vers une destination pointée par DE, d'un nombre d'octets égal à BC, en décrémentant à chaque fois BC. Voyons à présent la structure du programme de relogement.

217BA6	LD HL, &A67B
11FEAB	LD DE, &ABFE
01FF8A	LD BC, &8AFF
EDB8	LD DR
C9	RET
00	NOP
00	NOP

Si nous comptons le nombre d'octets placés à gauche, le résultat donne bien 14. Voilà donc notre programme de remplacement qui est inséré au début de chaque programme, après la relocation. La valeur du registre BC est égale à la longueur totale du programme. Le registre HL, vous donne l'adresse de fin du programme initial, est chargée dans le registre BE. Ainsi, si vous effectuez la différence entre l'adresse de fin et la longueur du programme, vous obtenez son adresse de début (PRINT HEX \$ (&ABFE-&8AFF)=&2100). Le mois dernier, nous avons vu qu'il fallait exécuter en premier le CALL correspondant au programme de relogement, et ensuite celui du programme principal. Après que le programme de 14 octets est replacé le fichier à sa place initiale, l'instruction RET permet un retour sous BASIC, pour réaliser l'appel du programme principal.

CES CADRES
VOUS SONT
RÉSERVÉS

--	--

37	CHAMBRAY-LES-TOURS
----	--------------------

89	JOIGNY
----	--------

--

L I M
**ORDINATEURS,
LOGICIELS,
PERIPHERIQUES**
**Matériel professionnel
Agréé AMSTRAD**
Centre Commercial CATS
37170 CHAMBRAY-LES-TOURS
Tél. : 47.27.29.00

S.D.I.
○
ORDINATEURS, LOGICIELS
PERIPHERIQUES
AMSTRADESK
○
LISTE SUR DEMANDE
○
25, route de Montargis
89300 JOIGNY. Tél. 86.62.06.02

ROUTINE

PSYCHEDELIA

- Utilisez TRANS 2 AUTO et renommez PSY.BIN

REN PSY1.BIN=PSY.BIN

- Modifiez la ligne 100 de PSY.BAS comme suit :

100 "IS LOADING" , 80, 83,49,
..... &06, &04,

ROUTINE

WARLORD

- Utilisez TRANS 4 AUTO. Reset votre ordinateur et lancer le programme suivant.

10 MEMORY &3FFF : LOAD "WARLORD.BIN" : POKE &4024,28

20 SAVE "WARLORD.BIN", B,&4000, &F4, &4000

WARLORD.BAK can now be ERAsed. Play game with RUN "WARLORD"

ROUTINE

BATTLE OF BRITAIN

- Utilisez TRANS 3 AUTO
- Reinitialisez votre ordinateur et en mode direct tapez LOAD "BOB.BAS"
- Maintenant modifiez BOB.BAS

```
40 LOAD "BOB1" : ITAPE.IN : CALL &961B
45 SAVE "BOB2", B, &2F4, &935B : STOP
```

- Faites RUN. L'opération terminée utilisez TRANS 1 AUTO pour transférer le dernier programme
- Modifiez à nouveau BOB.BAS et sauvegardez le.

```
40 LOAD "BOB1.BIN" : LOAD "BOB2.BIN"
```

*** CETTE ROUTINE DE TRANSFERT EST EGALEMENT VALABLE POUR LA VERSION FRANCAISE DE BATTLE OF BRITAIN

ROUTINE

ATLANTIS (cobra Soft)

- Utilisez TRANS 5 AUTO
- Faire un reset de l'ordinateur et tapez le programme suivant qui transférera automatiquement sur disquette

```
10 ITAPE.IN
20 FOR X=&40 TO &40+11 : READ A : POKE X, A : NEXT : CALL &40
30 SAVE "C4", B, &54000, &4762
40 DATA &21, &00, &54, &11, &62, &47, &3E, &60, &CD, &A1, &BC, &C9
```

- Modifiez la ligne 90 de JEU.BAS par

```
90 ..... :LOAD "C3" : LOAD "C4" : .....
```

- Dans cette même ligne supprimez CALL &BF60

E.S.A.T. Software

55, rue Tondou 33000 Bordeaux Tél 56 96 35 23 Poste 31

Importateur Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

POUR VOTRE 464-664-6128

150 F 185 F

TRANSMAT CASSETTE DISQUETTE

Permet le transfert facile sur disque de tous logiciels sur bande autotransférable.

- Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques. Lecteur global d'en-tête de disque. Adjonction éventuelle de réadressage. Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom.

LE PROGICIEL UTILITAIRE SUR DISQUE QUE VOUS ATTENDEZ ODDJOD 200 F

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendiez, le tout groupé sur un seul disque qui vous épatera. 39 k d'espace-disque utilisés.

Voyez plutôt les possibilités :

- Un éditeur complet, qui vous permet d'examiner le menu du disque, et d'en modifier aisément le contenu.
 - De récupérer les programmes effacés.
 - De cacher des programmes du menu
 - Un éditeur de secteur complet pour examiner et/ou modifier le contenu des fichiers en HEX ou en ASCII.
 - Faire un plan de votre disque et localiser les fichiers sur le disque.
 - Empêcher l'effacement involontaire des programmes.
 - Un duplicateur de disque intelligent qui peut copier les secteurs endommagés/non standard sur un drive simple ou double.
 - Formater deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive.
 - Transférer les programmes/fichiers dont vous servez le moins sur cassette pour récupérer votre espace disque qui vous coûte plus cher.
 - Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20 %.
 - Charger et lister les programmes en BASIC.
 - Toutes les instructions sont fournies sur disque sur un menu d'aide.
 - Utilisation simple, avec sélection par une seule touche.
 - Utilise pleinement le drive.
 - Compatible avec tous les ordinateurs AMSTRAD CPC. -. Disponible maintenant boursées promotions ODDJOB pour le prix de **30 francs**.
- Pour vous procurer la dernière version de ODDJOB, renvoyez la votre et **50 francs**.

SPECIALE DERNIERE

50 jeux compilés sur cassette COMPATIBLE 464-664-6128
150 F 195 F
CASSETTE DISQUETTE

TOMCAT 200 F CASSETTE DISQUETTE

Le nec plus ultra de la duplication de sauvegarde bande à bande, grâce à ce programme simple, qui se charge pratiquement de tout. Les performances et la facilité de fonctionnement du TOMCAT restent inégalées sur le marché.

ZEDIS 130 F 165 F CASSETTE DISQUETTE

Un désassembleur et programme d'édition de code à la fois global et convivial. Indispensable pour le néophyte tout comme pour l'expert.

- Démontage complet Z80. Insertion de point d'interruption et contrôle de registre. Entrée sous forme hexadécimale/caractères. Recherche rapide forme hexadécimale/caractères. Instructions complètes pour le démontage des ROM's. Visualisation continue des menus. Préchargement du registre avant l'exécution. Sortie vers l'imprimante.

SPIRIT 125 F

SPIRIT est un outil pour transférer les vrais programmes sans en-tête de cassette sur disque. Il est conçu pour être utilisé avec TRANSMAT, le programme de transfert cassette à disque. Pour utiliser SPIRIT, il faut avoir une certaine connaissance du code machine Z80 et un utilitaire désassembleur. Il est également utile d'avoir un exemplaire de la specification Firm-ware pour s'y référer éventuellement.

TRANSLOCK

Permet le transfert automatique sur disquette, de programmes des logiciels protégés en SPEEDLOCK. Mode de fonctionnement automatique. Fonctionnement éventuelle de réadressage sans intervention de l'utilisateur. Fourni un nom de fichier, exécutable par ROM. Les logiciels SPEEDLOCK se caractérisent par un segment fichier nommé !

Prix CASSETTE 100 F
DISQUETTE 125 F

Entièrement en français

VIEWTEXT

Ce programme permet de sortir à l'écran ou sur imprimante, le texte contenu dans vos logiciels. Il vous aide dans la recherche du vocabulaire des jeux d'ordinateurs, vous fera découvrir les messages des programmes, et bien d'autres encore.

Prix CASSETTE uniquement 150 Francs

Entièrement en français et transférable sur disc.

FIDO

Enfin sur AMSTRAD, un organisateur de fichiers sur disquettes. Manipulez tous vos fichiers disquettes, en une seule passe.

Fonctions accessibles directement à partir d'un seul menu. L'utilitaire le plus puissant à ce jour sur AMSTRAD.

Prix disquette seulement 200 F

SUPER SPRITES

Créez et animez vos propres personnages, que vous pouvez inclure dans tous vos jeux, et ceci grâce à SUPER SPRITES.

Un sensationnel programme de démonstration, vous permet de découvrir les étonnantes capacités du logiciel.

Prix : cassette : 145 F
disquette : 185 F.

PRINTER PACK II

Vous connaissiez PRINTER PACK I, voici maintenant PRINTER PACK II, le nouvel utilitaire complet pour votre imprimante DMP 2000
Prix cassette 145 F
disquette 185 F.

"TRANSMAT" MAGAZINE

pour vous aider à mieux réaliser vos transferts, sur disquette.

Enfin un ouvrage technique pour encore améliorer la qualité des logiciels PRIDE UTILITES.

Tous les secrets de TRANSMAT, de SPIRIT de bien d'autres encore, vous seront dévoilés.

et mieux transféré vous écrivez-nous Des astuces, des solutions inédites, vous permettront de réaliser vos transferts de sauvegarde sur disquette. Des rubriques dans lesquelles vous pourrez écrire.

TRANSMAT informations une trilogie utilitaire, informations, et compétence à votre service.

DISC SERVICE

QUE VOUS DEMANDEZ TOUS ... ?

Le service PRIDE UTILITES "DISC SERVICE" enfin disponible en France, transfert vos logiciels sur disquette pour le prix incroyable de 100 F (disquette comprise), + 20 F de port. Les programmes suivants contenus dans le même envoi, pour un prix de 70 F chaque. Envoyez vos cassettes... nous renverrons une disquette avec le programme (votre cassette sera détruite).

ELECTRIC STUDIO STYLO OPTIQUE

Qualité professionnelle,
précision à un pixel !
Prix promotionnels

MARK II

464 cassette 295 F
464-664 disquette 375 F
6128 disquette 375 F

VERSION 8256 BIENTÔT DISPONIBLE

BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher (e)s article(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part — Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieurs à 500 F

Oui, je commande le stylo optique pour mon CPC au prix unitaire de F

SIGNATURE

NOM _____

ADRESSE _____

Mode de paiement : chèque / mandat / contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) — envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondou, 33000 Bordeaux.

SPIRIT

Depuis le mois dernier vous avez certainement trouvé des applications à LOADER 1. Pour ceux d'entre vous, qui cherchent encore, nous allons les mettre sur la voie. Nous avons vu comment nous pouvions détourner l'appel de &BCA1, pour l'utiliser sur disquette. Le problème était en effet de pouvoir charger un programme, tout en conservant le vecteur &BCA1.

Après avoir transféré les fichiers sans entête avec SPIRIT, il est fastidieux de reconstruire intégralement un LOADER (programme de chargement). Mais si dans ce programme, figure le vecteur &BCA1, votre lecteur de cassette passe en priorité. Voilà la solution et l'explication pour utiliser LOADER 1 dans un programme.

Veuillez tout d'abord préparer une disquette contenant un écran de présentation de 17 K, implanté à partir de &C000 (Pour les adresses, utilisez INFO de TRANSMAT). Maintenant tapez le programme suivant

```
10 FOR X=&A000 TO &A000+11 : READ A : POKE X,A : NEXT
20 LOAD "LOADER 1"
30 A$ ="nom du fichier"
40 CALL &BE80, &AS
50 ? "Inserez la disquette contenant l'écran de présentation et appuyez sur une
touche" : CALL &BB06
60 MODE 0 : CALL &A000
70 DATA &21, &00, &C0, &11, &00, &40, &3E, &16, &CD, &A1, &BC, &C9
```

Expliquons ce programme. La ligne 10 permet de simuler une routine contenant l'adresse &BCA1, en lisant la ligne de DATA. Cette routine permet habituellement de charger un écran de présentation à partir d'une cassette. Vous êtes maintenant familiarisé avec les lignes 20 à 40. Toutefois en ligne, tapez le nom de votre écran de présentation. La ligne 60 appelle la routine de chargement. Dans cette ligne entrez le mode correspondant au chargement de la page écran (0, 1, ou 2). La suite se passe de tout commentaire.

SYSTEME CPC

**CAS IN OPEN
DISK IN OPEN
&BC77**

Ouvre un fichier en lecture

ACTION :

Ouvre la lecture et lit le premier bloc

conditions d'entrée

HL contient l'adresse du nom du fichier
DE contient l'adresse d'un buffer de 2K
B contient la longueur du nom du fichier

conditions de sortie

si l'ouverture s'est bien déroulée :
la CARRY est vraie
ZÉRO est faux

si ESC est pressée
la CARRY est fausse
le ZÉRO est vrai

Les autres flags (drapeaux) et IX sont corrompus. Les autres registres sont préservés.

Notes :

Le buffer de 2K (2048 octets) permet de stocker un bloc d'un fichier lu à partir de la cassette ou du drive. Ce buffer peut-être n'importe où en RAM, et même en RAM.

Le nom du fichier peut comporter de 0 à 16 caractères si la lecture est sur cassette, et doit contenir de 1 à 8 caractères pour une lecture sur disquette.

Si le type de fichier n'est pas précisé, AMSDOS commence sa recherche par ".", puis ".BAS" et enfin ".BIN". Si le fichier possède votre propre extension, elle devra figurer dans le nom de fichier à lire.

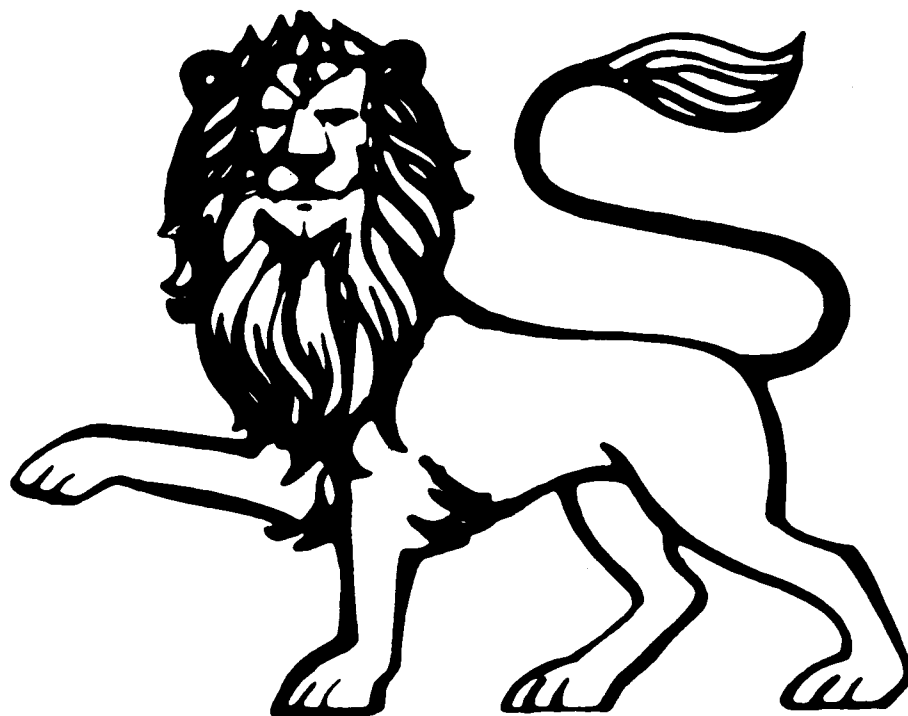
SYSTEME CPC

Applications

Objectifs : Lire un fichier portant le nom de : ESSAI.BIN

adresse	code objet	instructions	commentaires
&A000	06 05	LD B,&5 ;	le fichier à 5 caractères
&A002	21 00 A1	LD HL,&A100 ;	
&A005	11 00 90	LD DE,&9000 ;	buffer de 2K en &9000
&A008	CD 77 BC	CALL &BC77	
.....		
.....		
.....		
&A100		LD B,L ;	ici commence le nom fichier (E)
&A101		LD D,E ;	(S)
&A102		LD D,E ;	(S)
&A103		LD B,C ;	(A)
&A104		LD C,C ;	(I)

Le mois prochain, nous apprendrons à lire un fichier complet et à le fermer. En attendant, bon assemblage.



TRANS—LECTEURS

Quelques mots pour vous parler de problèmes rencontrés lors de l'utilisation de certains de vos produits :

- 0DDJOB : certains programmes refusent de s'exécuter après l'utilisation de DISCLONE

- 3D GRAND PRIX ne peut s'exécuter une fois transféré

Jean Pierre LAUTREDOUX
3, allée DUNANT
JANVILLE SUR JUINE
91510 LARDY

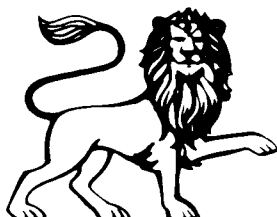
Il peut arriver en effet, que certains logiciels ne peuvent -s'exécuter après l'utilisation de 0DDJOB. C'est pourquoi dès le numéro 3 de TRANSMAT Informations, une série d'article sera consacrée à DISCLONE, pour le rendre encore plus performant.

Plusieurs personnes sont dans votre cas ; elles ne peuvent exécuter 3D GRAND PRIX après son transfert. La routine que nous avons publiée ne contient aucune erreur, toutefois dans TRANSMAT Informations N3, nous vous proposerons une autre version de transfert.

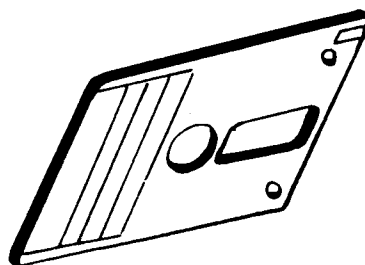
Si vous ne voulez pas utiliser TRANSMAT pour chaque logiciel, Monsieur Elie MADEUF, de MERLINES, vous propose son programme suivant, pour les fichiers binaires.

```
1 CLS : PRINT "Titre :"; : FOR I=0 TO 15 : IF PEEK (&B807+I)0 THEN PRINT CHR$  
  (PEEK (&B807) +I));  
2 NEXT : PRINT  
3 PRINT "Type :"; CHR$ (PEEK (&B819 OR 36)) : PRINT  
4 PRINT "longueur : "; 256 * PEEK (&B820)+PEEK (&B81F) : PRINT  
5 PRINT "Fin du fichier :"; 256*PEEK (&B81D)+PEEK (&B81C)  
6 PRINT "Début :"; 256*PEEK (&B81D)+PEEK (&B81C)-(256*PEEK(&B820)+PEEK  
  (&B81F)) : STOP
```

Vous pouvez utiliser ce programme pour tous les fichiers possédant un chargeur BASIC, incorporant un LOAD et un CALL. Placez ce programme avant une instruction d'exécution, en modifiant le numéro des lignes. A vous d'y trouver d'autres applications.



DISC SERVICE



Vous n'arrivez pas à transférer votre programme préféré sur disquette !
Pensez vite DISC SERVICE, et recevez votre programme transféré
(sans en-tête, speedlock, et autres...)

Envoyez votre cassette avec ses instructions et 100 Francs pour le premier programme, + 20 francs de port. Les programmes suivants contenus dans le même envoi, pour un prix de 70 francs chaque...

Votre cassette sera détruite pour des raisons légales. Votre programme transféré vous sera retourné sur disquette, avec ses instructions.

**NE PASSEZ PLUS DE NUITS BLANCHES A TRANSFÉRER,
PENSEZ DISC SERVICE.**

CONTACT RÉDACTION

Sans précédent ! Deux lignes téléphoniques sont à votre disposition. L'une vous mettant en contact avec le siège social, l'autre reliée directement à la rédaction. Respectez seulement les horaires et les jours qui vous sont indiqués :

LUNDI de 9H à 12H

MARDI de 9H à 12H

JEUDI de 14H à 16H30

Tout appel en dehors des horaires sera refoulé. Ne téléphonez pas inutilement.



LES NUMEROS : 56.96.35.23 ou 47.26.46.57

Enfin un support technique pour encore mieux apprécier la qualité des logiciels PRIDE UTILITIES.

Tous les secrets de TRANSMAT, de SPIRIT et de biens d'autres encore, vous seront dévoilés.

Des astuces, des solutions inédites, vous permettront de réaliser vos transferts de sauvegarde sur disquette. Des rubriques dans lesquelles vous pourrez écrire.

TRANSMAT informations une trilogie utilitaires, informations, et compétence à votre service.

**12 Numéros pour 220 francs
au lieu de 240 francs
Economisez 20 francs**

ABONNEZ - VOUS

**ABONNEZ VOUS ET RECEVEZ 12 NUMEROS
POUR LE PRIX DE 11 NUMEROS
SOIT 220 FRANCS.**

CI - JOINT UN CHEQUE (LIBELLE A L'ORDRE D'E.S.A.T SOFTWARE)
D'UN MONTANT DE

NOM: PRENOM:

ADRESSE:

CODE POSTAL:

VILLE:

TELEPHONE:

DATE:

SIGNATURE:

E.S.A.T. SOFTWARE 55, rue du Tondu. 33000 Bordeaux.

ÉCRIVEZ VOS ROUTINES... ...NOUS VOUS PUBLIONS !

Participez à la vie de TRANSMAT INFORMATIONS, en nous envoyant les routines dont vous êtes fiers. Vous avez découvert des trucs, ou des astuces pour améliorer les capacités de nos utilitaires.

Rejoignez dès à présent le cercle de TRANSMAT INFORMATIONS, et devenez l'élite de demain sur AMSTRAD. Et surtout n'oubliez pas notre concours...

CONCOURS

GAGNEZ UN ABONNEMENT GRATUIT A TRANSMAT INFORMATIONS

Nous organisons un concours permanent tous les trimestres, qui peut vous faire gagner un abonnement gratuit à TRANSMAT INFORMATIONS.

Le jury sera composé des lecteurs et de la rédaction. Le rôle de cette dernière sera de sélectionner les meilleures routines envoyées, les lecteurs voteront pour celle qui leur aura semblé être la solution à leur problème .

POUR PARTICIPER

Envoyez vos routines ainsi qu'une explication détaillée du fonctionnement de celle-ci, en n'oubliant pas de mentionner CONCOURS TRANSMAT. Toutes routines envoyées sur un support magnétique (K7 ou DISC), seront réexpédiées sur simple demande écrite.

Si votre routine n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialiste vous dira comment l'améliorer pour nous la proposer à nouveau.

BONNE CHANCE ET A VOS CLAVIERS !

E.S.A.T. Software

55, rue du Tondu - 33000 Bordeaux

PRIDE UTILITIES LTD.

7 Chalton Heights
Chalton, Luton, Beds. LU4 9UF
England

Mais n'oubliez pas que des copies de sauvegarde
faites par TRANSMAT ou par tout autre moyen
ne doivent être ni vendues ni données à un tiers.
ELLES SONT POUR VOTRE UTILISATION PERSONNELLE.