

**STANDARD
ATARI
ST**

N°10/25F

ST

**NOUVEAU
SERVEUR ST MAG**

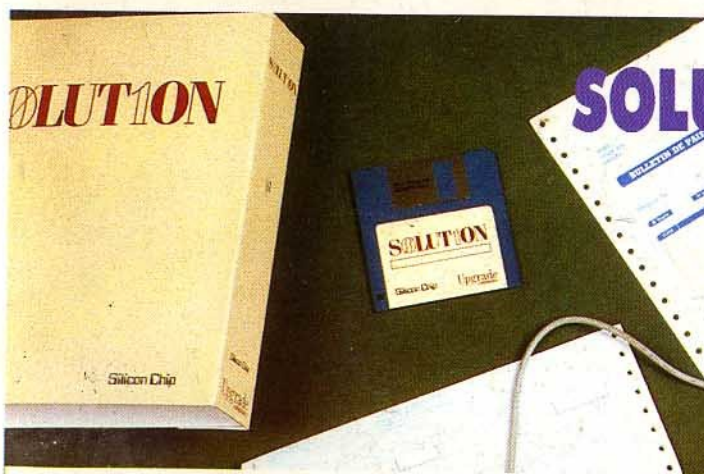
JUIN 87

UNE NOUVELLE



MAGAZINE

RACE DE JEUX



**SOLUTION : UNE GESTION
COMMERCIALE
COMPLETE**

**K SPREAD 2 CONTRE CALCOMAT PLUS
CREEZ VOTRE JEU VOUS-MEME EN GFA
INITIATION AU ST ET AU BASIC
SUPERBASE : SUPER BASE ?**

Belgique : 220 FB - Canada : 6 \$C - Suisse : 10 FS

M 2907 - 10 - 25,00 F



3792907025008 00100

COCONUT INFORMATIQUE

COCONUT
RÉPUBLIQUE
13, boulevard VOLTAIRE
75011 PARIS ☎ 43.55.63.00
Métro Oberkampf

DISTRIBUTEUR AGRÉÉ ATARI

COCONUT
ÉTOILE
41, avenue de la Grande Armée
75016 PARIS ☎ 45.01.67.28
Métro Argentine

- PROGRAMMER EN C C'EST SÉRIEUX.
- CHOISIR UN TRAITEMENT DE TEXTE, C'EST IMPORTANT.
- OFFRIER GRATUITEMENT UN DRIVER POUR LES POSSESEURS DE NL 10 C'EST SYMPA.
- L'ENVIRONNEMENT UNYX DANS LES UNIVERSITÉS ÇA EXISTE.
- AUGMENTER LA CAPACITÉ DE NOS LECTEURS DE DISK C'EST MALIN.
- VOUS PARLER DU MMU OU DU SHIFTER C'EST CALÉ.

JUIN :
MOIS DE
L'ÉTUDIANT

DANS LE MONDE DE LA MICRO-INFORMATIQUE LA COMPÉTENCE
VAUT DE L'OR, CHEZ COCONUT C'EST GRATUIT.
ALORS POURQUOI NE PAS NOUS VISITER DÈS AUJOURD'HUI.

| | |
|---|---------|
| ATARI 520 STF | 3990 F. |
| ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME SM 125 | 4990 F. |
| ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801 | 5990 F. |
| ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 | 6490 F. |
| ATARI 520 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8832 | 6990 F. |
| ATARI 520 STF + MONITEUR MONOCHROME SM 125 + IMPRIMANTE STAR NL 10 + TEXTOMAT | 7490 F. |
| ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME SM 125 | 6990 F. |
| ATARI 1040 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801 | 7990 F. |
| ATARI 1040 STF + MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 | 8490 F. |
| ATARI 1040 STF + MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8832 | 8990 F. |
| ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME SM 125 + IMPRIMANTE STAR NL 10 + TEXTOMAT | 6490 F. |
| ATARI 1040 STF + MONITEUR MONOCHROME SM 125 + MALETTE BUREAUTIQUE (TRAITEMENT DE TEXTE, FICHIERS, TABLEUR, OUTILS) | 7990 F. |
| ATARI 1040 + SCIENTIFIQUE + SM 125 | 9990 F. |

| | |
|--|---------|
| MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 125 | 1690 F. |
| MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8801 | 2590 F. |
| MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 | 2990 F. |
| MONITEUR COULEUR PHILIPS CM 8832 | 3490 F. |
| LECTEUR DISK 1 MÉGA ATARI SF 314 | 1990 F. |
| DISK DUR 20 MÉGA ATARI | 4990 F. |
| IMPRIMANTE SMM 804 ATARI | 1990 F. |
| IMPRIMANTE STAR NL 10 COMPLÈTE | 2890 F. |
| MALETTE BUREAUTIQUE | 1000 F. |
| CABLE IMPRIMANTE ST BLINDÉ | 180 F. |
| CABLE PÉRITEL | 180 F. |
| CARTOUCHE ENCRE SMM 804 | 45 F. |
| CARTOUCHE ENCRE STAR NL 10 | 79 F. |
| INTRODUCTEUR FEUILLE A FEUILLE STAR NL 10 | 800 F. |
| DISQUETTE SONY 3,5 SF x 10 | 150 F. |
| DISQUETTE SONY 3,5 DF x 10 | 190 F. |
| BOITE DE RANGEMENT A CLÉ SS 50 | 150 F. |
| DISQUETTE BROWN 3,5 SF x 10 | 120 F. |
| JOYSTICK PROFESSIONAL | |
| MICRO CONTACTS | 170 F. |
| ÉCHANTILLONNEUR DE SONS SAMPLER | 2590 F. |
| SEQUENCER 20 PISTES HYBRID ART | 950 F. |
| SEQUENCER 24 PISTES STEINBERG | 2490 F. |

LOGICIELS

- UTILITAIRES
- JEUX

PÉRIPHÉRIQUES

LIBRAIRIE

CONSOMMABLES

- ACCÈS GRATUIT AUX LOGICIELS DU DOMAINE PUBLIC POUR NOS CLIENTS.
- CONDITIONS SPÉCIALES AUX ÉTUDIANTS ET COMITÉS D'ENTREPRISE (Carte obligatoire).
- TOUT NOTRE MATÉRIEL EST TESTÉ AVANT D'ÊTRE MIS A LA VENTE.
- SERVICE APRÈS VENTE A RÉPUBLIQUE DU LUNDI AU VENDREDI ASSURÉ PAR NOS TECHNICIENS.
- POUR GARANTIR LA QUALITÉ DE NOTRE MATÉRIEL, NOUS NE VENDONS PAS DE MICRO-ORDINATEUR PAR CORRESPONDANCE.

Référence 169 du service-lecteurs (page 34)

BARBARIAN EST DÉJÀ LÀ ! TERRORPODS EST IMMINENT ! Deux grandes nouveautés de Psygnosis !



BARBARIAN

Pouvez-vous incarner Hégor, le barbare pourfendeur de dragons, tueur de monstres ?
Êtes-vous le guerrier qui pénétrera dans le royaume fantastique de Durgan, un monde souterrain terrorisé par le diabolique Nécron ?
Pouvez-vous plonger dans l'aventure, essuyer les attaques dévastatrices, déjouer les pièges cachés, éliminer les effrayables créatures macabres qui s'acharnent sur vous ?
Votre quête : détruire le repaire de Nécron le Maudit. Votre récompense : la couronne du royaume !
Votre tâche est gigantesque ! Vous devez utiliser toutes vos ressources, vaincre vos terreurs les plus profondes, utiliser tous les pouvoirs et les armes dont vous disposez.
D'atroces périls vous attendent. Survivrez-vous ?
Êtes-vous Hégor, le barbare pourfendeur de dragons, tueur de monstres ?

TERRORPODS

L'attente a été longue... Alors que le soleil disparaît derrière l'horizon, l'atmosphère hostile de Colian, un monde battu par les vents, semble s'alourdir encore. La journée a été torride, mais à la nuit tombante, la température est déjà en dessous de zéro. Le paysage est si froid et si sauvage que l'intérieur du vaisseau en paraît presque confortable.
Mais la vague de mélancolie dans laquelle vous vous enfoncez vole soudain en éclats. Une sirène hurle dans les écouteurs, le tableau de bord semble devenir fou, une multitude de lumières se met à flasher dans tous les sens.
Horreur ! Que se passe-t-il ?
Frénétiquement, vous jetez un coup d'œil au scanner, cherchant à démêler l'écheveau de données qui défile devant vous, essayant désespérément à comprendre ce qui vous arrive.
Et soudain, votre sang se glace. Non ! Pas ça, surtout pas ça... Les Terrorpods !

ARENA

La simulation sportive.

BRATACCAS

Devenez Kyne, le scientifique terrien accusé de fraude génétique.

DEEP SPACE

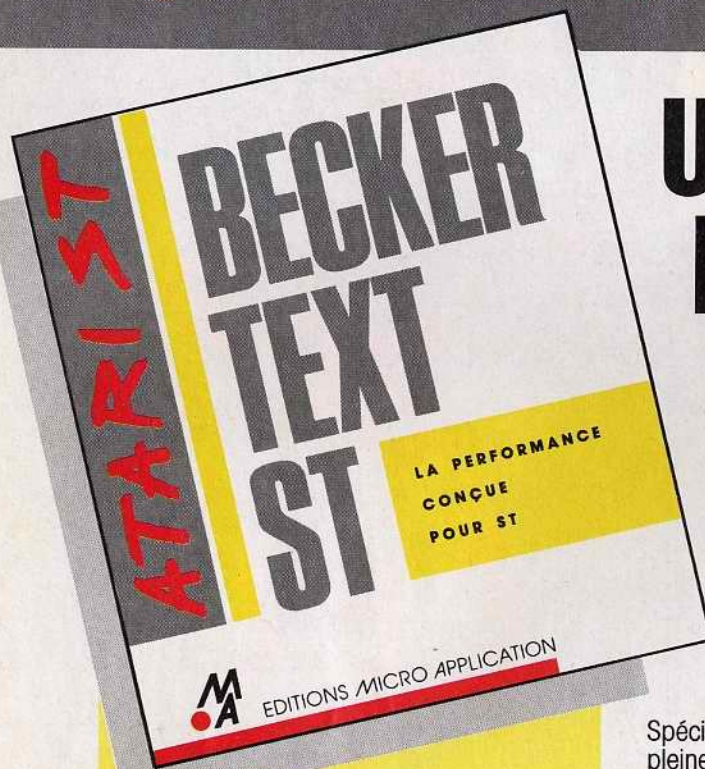
La guerre spatiale ultime.

Versions couleur 512 Ko disponibles pour Atari ST et Amiga - moniteurs couleur uniquement.

- BARBARIAN
- TERRORPODS
- DEEP SPACE
- BRATACCAS
- ARENA
- ARENA BRATACCAS

16/32 DIFFUSION
EN EXCLUSIVITE
Disponible sur ST
et AMIGA
3-5, rue de Solferino
92100 Boulogne
TEL. : (1) 46 21 38 13
TELEX : 633026

ATARI ST



OFFRE ESTIVALE
(du 6 juin au 31 juillet 1987)

GRATUIT :
LE SUPER TEE-SHIRT
"L'ÉNERGIE MICRO"
DE MICRO APPLICATION.

Profitez-en : votre revendeur préféré vous remettra gratuitement jusqu'au 31 juillet le super tee-shirt "L'Énergie Micro" pour l'achat du logiciel BECKERtext de Micro Application.

Pour connaître l'adresse du revendeur Micro Application le plus proche, téléphonez au : (1) 47.70.32.44.

UN TRAITEMENT DE TEXTE SURPUISSANT POUR UN SUPER MICRO.

Spécialement conçu pour l'ATARI ST, BECKERtext vous permet de tirer pleinement parti des capacités de votre machine grâce à l'intégration des derniers concepts technologiques en matière de logiciel. BECKERtext utilise au maximum l'interface graphique GEM, et allie la puissance et la rapidité d'exécution au confort d'utilisation maximum. BECKERtext la performance au juste prix. (750F. TTC)

Principales fonctions :

- Visualisation et formatage directs et instantanés du texte tel qu'il sera imprimé (gras, souligné, exposant, indicé...).
- Toutes les fonctions du traitement de texte sont disponibles : déplacement, copie..., fonctions de recherche et remplacement, pagination, tabulation...
- Mémorisation de phrases types associées à une touche de fonction (4800 caractères au total).
- Création automatique d'index et de sommaires.
- Sélection de 4 polices de caractères.
- Débrayage du mode WYSIWYG pour des opérations accélérées.
- Fonctions de calcul étendues (+, -, /, *, %) dans le texte ou sur des colonnes et des lignes (somme...).
- Impression du texte en vertical ou en colonnes, et intégration de graphismes.
- Fonctions de mailing avec ouverture sur d'autres logiciels (DATAMAT, SUPERBASE...).
- Interface avec CALCOMAT.
- Fonction dictionnaire intégrée.

EDITIONS MICRO APPLICATION

L'ÉNERGIE MICRO

EDITORIAL

Je n'ai pas peur de le dire : la ligne ST possède, en France, le magazine qu'elle mérite. Quelque part, d'ailleurs, le magazine et le ST se ressemblent : un rapport qualité/prix sans concurrence possible, fondé sur une conviction, la passion, l'imagination et l'efficacité. Le ST progresse, et nous avec.

10 numéros de ST Magazine, ce sont 16 salons internationaux visités, plus de 150 logiciels testés (dont 65 de jeux), tous les langages de programmation analysés et comparés, des dizaines et des dizaines de questions ou problèmes résolus en réponse à votre courrier, des quantités de revues étrangères disséquées, tous les livres consacrés au ST chroniqués.

Ce sont aussi des initiations aux langages les plus répandus, une boutique qui commercialise VOS logiciels à des prix raisonnables, un serveur qui vous permettra de vous rencontrer et de télécharger tous les logiciels de la boutique sans sortir de chez vous, des fiches à collectionner et des réglottes à utiliser, des dossiers en préparation sur tous les sujets ou les domaines même que le ST révolutionne (musique, images, intelligence artificielle, jeux...)

Dans ce numéro, nous avons encore augmenté la pagination, le nombre de pages couleur, le nombre d'articles, et proposé de nouvelles rubriques. Tout cela, nous l'avons fait sans l'aide de quiconque (en dehors de nos collaborateurs, bien sûr), pas même, et c'est un comble, celle d'Atari ; et nous continuons dans l'indépendance la plus totale. Chaque abonnement renforce la position du magazine, c'est capital.

Nous allons même jusqu'à penser que nous avons largement contribué à la crédibilité du ST et à faire de lui ce qu'il est aujourd'hui. A un moment où un très grand nombre de personnes qui vont acheter le ST dans les années à venir l'ignorent encore, nous avons déjà fait tout ça. Avec vous, nous ferons plus encore.

La ligne ST a maintenant fait ses preuves, ST Magazine aussi.

Comité de rédaction : Jean-Michel DUBOIS. Godefroy GIUDICELLI. Directeur de la publication et homme orchestre : Godefroy GIUDICELLI. Directeur technique : Jean-Michel DUBOIS. chefs de rubrique : Loïc DUVAL. Laurent KATZ. Ont collaboré à ce numéro : Nicole LAMBERT, Florence NIVELET, Yann MELET, Thierry OQUIDAM, Laurent BESLE, Franck JEANNIN, Sébastien CARCONE, Cyril CAMBIEN, Stéphane LAVOISARD, Christophe BONNET, François PAUPERT, François GABERT, Jean-Louis GILLET, François GUILLEME, Etienne DEMAILLY, Michel BAZIEU, Claude SÉRU, Eric BACHER, Jean DESCOINS, Patrick TAVARIS. Réussite's auteur, ST-MAGAZINE est édité par PRESSIMAGE, S. A. R. L. de presse au capital de 2000 francs, 210, rue du faubourg Saint-Martin, 75010 PARIS. Dépôt légal : 2^{ème} trimestre 1987. Tarif de l'abonnement : 200frs (10 numéros).

Toute reproduction de textes et documents, même partielle, est interdite. L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Aucun document ne sera retourné. Imprimé en France : ROTO 61-Torcy * SNIL-Aulnay-sous-bois * RBL. Photographie ROBIN. Transcodage et photogravure INCIDENCES. PUBLICITÉ : Antoine HARMEL (1) 42 49 56 29

SOMMAIRE

JUIN 87

| | | |
|----|--|-----|
| 6 | SERVEUR | 8 |
| 10 | P. A. O. LONDRES ATARI SHOW TABLETTE TACTILE | 17 |
| 18 | K SPREAD 2/ CALCOMAT + SOLUTION : GESTION COMMERCIALE | 22 |
| 28 | GFA DRAFT/ GFA VECTOR LINGUISTIQUE | 30 |
| 32 | MIDI (4 ET FIN) PRO 24 VERSION 2. 0 | 33 |
| 35 | INITIATION AU ST ET AU ST BASIC | |
| | REUSSITE : JEU EN ST BASIC | A |
| D | CREEZ VOTRE JEU EN GFA (1) FICHES DE ST MAG | • 5 |
| E | GERER LES RESSOURCES EN GFA (2) | |
| | GEM (4) | G |
| 47 | LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE DBMAN/DBASE 3 | 54 |
| 56 | LES BONNES ADRESSES SUPERBASE | 58 |
| 63 | DIGITALISEUR PRO COURRIER DES LECTEURS | 66 |
| 71 | JEUX L'AVENTURIER FOU | 74 |
| 75 | HIT PARADE PETITES ANNONCES JEUX | 77 |
| 82 | NEWS PREVIEWS | 86 |

Ce numéro comprend au centre
un encart folioté des lettres A à H



APRES ST MAG (LE JOURNAL), ST MAG (LE FILM), ST MAG (LA CHAINE DE TELE), ST MAG (LE CONGLOMERAT INTERNATIONAL), VOICI ST MAG (LE SERVEUR) !

Autant vous dire tout de suite que la décision n'a pas été facile. D'un côté, créer un serveur pour, en quelque sorte, fédérer les utilisateurs de ST, pour leur apporter des informations, leur permettre de se regrouper, ça nous intéressait. D'un autre côté, comment le faire ? Ca coûte très cher et il faudrait le mettre sur Télétel 3 pour amortir. A-t-on le droit de faire payer un service 60 francs de l'heure ? On a retourné ça dans tous les sens, on a pensé à faire un monovioie (qui serait occupé en permanence, naturellement), à le mettre en Télétel 2 (mais comment amortir ?), à ne pas en faire du tout (un peu triste), et on en est arrivé à la conclusion qu'après tout, Télétel 3 restant le seul moyen d'y parvenir, on s'arrangerait avec nos consciences.

Alors à vous d'être un peu responsables. C'est un service qui peut être cher lorsqu'on n'y prend pas garde. En restant une heure tous les jours sur le serveur, ça fait 1800 francs de facture téléphonique par mois. Alors allez au plus rapide et ne tardez que si vous êtes riche !
Sachez cependant que nous allons vous faciliter la tâche. En effet, dès le mois prochain, vous trouverez à la fois en téléchargement sur le serveur et à la boutique de Pressimage un logiciel

permettant de récupérer des pages minitel et de les réafficher lorsque vous avez mis fin à la communication, afin d'économiser du temps de connection. Et sans ça, qu'est-ce qu'il y a dessus ? Comme dans tout bon serveur qui se respecte, il y a des forums en direct (graphiques), une messagerie commune et des boîtes à lettres (avec répondeur, annuaire, déroutage des boîtes...). Mais il y a aussi un concours (qui vous permettra ce mois-ci de gagner un disque dur), des infos au jour le jour, un service qui nous permettra de vous répondre sous 24 heures et surtout du téléchargement. Qu'est-ce que le téléchargement ? C'est une astuce à la fois hard et soft qui vous permet de charger dans votre

ST un logiciel qui se trouve chez nous. Le principe : vous connectez votre ST à un minitel par le moyen d'un câble spécial (le même que celui d'Emulcom). Vous appelez le serveur, vous demandez un logiciel, vous attendez un peu (pour vous donner une idée, 30 Ko nécessitent 8 minutes) et hop, le programme se trouve sur votre disquette. Tout est prévu : si votre ligne téléphonique n'est pas bonne, tous les octets mal reçus sont renvoyés jusqu'à ce qu'ils soient bien reçus ! On peut ainsi télécharger n'importe quoi, aussi bien des images que des programmes, des textes...

Vous pourrez télécharger tout ce qui se trouve dans la boutique de Pressimage. Les auteurs des logiciels seront rémunérés au prorata du temps total de téléchargement et de leurs ventes dans le journal.

Si vous éprouvez des difficultés à vous retrouver dans le serveur, vous pouvez consulter la rubrique « Au secours », qui vous indiquera comment vous diriger pour arriver à ce que vous voulez. Pour aller lire cette rubrique, à n'importe quel moment, tapez #A et Envoyez.

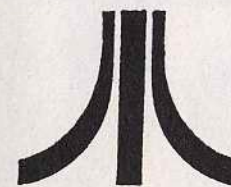
Le serveur est appelé à grandir. Nous sommes attentifs à toutes les propositions qui tendraient à l'améliorer, à le rendre plus convivial, plus complet.

COMMENT FAIRE ?

Comment faire quoi ? Ah oui, pardon. Pour télécharger, il faut deux choses : un câble et un programme. Vous les trouverez à la boutique de Pressimage à 195 francs les deux. Cependant, si vous possédez déjà le système de Canal 4 (SM1) ou d'Hebdogiciel (HG), inutile d'en racheter un second : il est parfaitement compatible !

LE SERVEUR ST MAG EST AU 3615 CODE SM1*STMAG

INFOMANIE



LE TEMPLE DE L'ATARI ST

3, RUE PERRAULT
75001 PARIS
TEL 40200120

METRO LOUVRE
LUNDI-SAMEDI 9H/20H

PARKING



| | | | | | | | |
|--------------------|------|---------------------|------|------------------|-------|------------------------|------|
| 520 STF | 3990 | MONITEUR SM 125 | 1690 | IMPRIMANTES: | | TABLETTE GRAPHIQUE CRP | 4490 |
| 520 STF + SM 125 | 4990 | MONITEUR SC 1224 | 2990 | ATARI SM 804 | 1990 | EXTENSION RAM 512K | 1190 |
| 520 STF + SM 1224 | 6490 | DRIVE ATARI SF 354 | 1490 | STAR NL 10 | 3490 | DIGITALISEUR REALTIZER | 1750 |
| 1040 STF + SM 125 | 6990 | DRIVE ATARI SF 314 | 1990 | STAR NB 24/10 | 6990 | DIGITALISEUR PRO | 2950 |
| 1040 STF + SM 1224 | 8490 | DRIVE CUMANA 3" 1/2 | 1650 | STAR NB 24/15 | 8490 | MODEM DIGITELEC 2000 + | 1990 |
| 1040 BUREAUTIQUE | 7990 | DRIVE CUMANA 5" 1/4 | 2450 | CENTRONICS LASER | | MODEM DIGITELEC 2100 + | 2750 |
| 1040 SCIENTIFIQUE | 9990 | DISQUE DUR SH 204 | 4990 | PPB 1.5M | 28000 | DISQUETTES 3" 1/2 | 140 |
| 1040 + PRO 24 | 8990 | | | | | | |

| | | | |
|-----------------------------|------|-------------------------------------|-------|
| STF 520+SM125+STAR NL 10 | 7890 | STF 1040+PRO 24+SM125+STAR NL 10 | 11890 |
| STF 520+SC 1224+ STAR NL 10 | 9390 | STF 1040+SM 125+SH 204 | 11950 |
| STF 1040+SLM125+STAR NL 10 | 9590 | STF 1040+ SM 125+SH 204+ STAR NL 10 | 14690 |

POUR TOUTE CONFIGURATION INFOMANIE VOUS OFFRE DEUX LOGICIELS
(NOUS CONTACTER POUR LES TITRES DISPONIBLES)

SUPER OFFRE LIMITEE: 1040 MONOCHROME + SF 354 + FIRST WORD + DB MASTER ONE 8390

BUREAUTIQUE

| | |
|--------------------|------|
| AUTOFORMATION | |
| BUREAUTIQUE | 990 |
| CALCOMAT PLUS | 790 |
| COMPTA MEMSOFT | 1790 |
| DB MAN | 1390 |
| DB MASTER ONE | 590 |
| EVOLUTION | 1990 |
| EVOLUTION SUNSET | 990 |
| FACTURATION, STOCK | 1890 |
| FIRST WORD | 589 |
| FIRST WORD PLUS | 995 |
| HABAWRITER 2 | 745 |
| LA PAYS | 1790 |
| MC BASE | 1690 |
| SOLUTION (STOCK) | 2372 |
| SUPERBASE | 990 |
| TEXTOMAT | 450 |
| VIP (SOUS GEM) | 1890 |

PROGRAMMER

| | |
|----------------|------|
| CAMBRIDGE LISP | 1490 |
| COMPILAT GFA | 489 |
| DESA | 269 |
| DEVPACK | 539 |
| K RESSOURCE | 389 |
| MCC MACRO | |
| MCC MAKE | 549 |
| FPROLOG (FR) | 478 |
| FAST BASIC | 870 |
| FAST ASM | 890 |
| (ASSEMBLEUR) | 269 |
| GFA BASIC | 495 |
| LATTICE C | 1090 |
| MCC PASCAL | 790 |
| MEGAMAX C | 1690 |
| MODULA 2 | 1490 |
| PASCAL OSS | 790 |
| PRO FORTRAN | 1390 |

GRAPHISME

| | |
|------------------|------|
| AEGIS ANIMATOR | 639 |
| ANIMATIC | 319 |
| ART DIRECTOR | 549 |
| CAD 3D | 449 |
| DEGAS ELITE | 690 |
| DIGITALISEUR | |
| REALTIZER | 1750 |
| DIGITALISEUR PRO | 2950 |
| EASY DRAW | 790 |
| FILM DIRECTOR | 649 |
| GFA DRAFT | 990 |
| GFA VECTOR | 490 |
| GRAPHIC ARTIST | 1590 |
| PAINT WORKS | 349 |
| PLUS PAINT | 395 |
| PUBLISHING | |
| PARTNER (FR) | 1790 |
| TABLETTE | |
| GRAPHIQUE CRP | 4490 |

MUSIQUE

| | |
|--------------------------|------|
| CECILE 7 | 990 |
| editeur pour DX7 | |
| CZ ANDROID | 890 |
| DIGIDRUM | 289 |
| boite a rythme | |
| DX ANDROID | 1990 |
| EZ SCORE | 990 |
| editeur de partitions | |
| EZ TRACK | 890 |
| GEN PATCH | 1490 |
| librairie pour syntheses | |
| K MINSTREL | 299 |
| MUSIC STUDIO | 320 |
| SMPT TRACK | 5750 |
| 60 piste avec code | |
| ST STUDIO | 320 |
| gestion de sons sur disk | |
| PRO 24 STEINBERG | 2750 |

DIVERS

| | |
|--------------|------|
| BACK PACK | 549 |
| K SWITCH | 299 |
| EMULATEUR | |
| MACINTOSH | 1699 |
| EMULATEUR | |
| MS DOS | 890 |
| EMULCOM | 890 |
| FLASH | 389 |
| K COMM 2 | 799 |
| QUICK MIND | 339 |
| REAL TIME | |
| CLOCK | 490 |
| ST TOOLKIT | 299 |
| Z TIME CLOCK | 649 |

JEUX

| | | | | | | | | | |
|---------------------|-----|-------------------|-----|--------------------|-----|----------------|-----|--------------|-----|
| ALTERNATE REALITY | 289 | FLIGHT SIMULATOR | | KING'S QUEST 2 | 379 | PHANTASIE 2 | 339 | HARRIER | 239 |
| ARKANOID | 229 | MONOCHROME | 459 | KING'S QUEST 3 | 399 | ROADWAR 2000 | 344 | SUNDOG | 369 |
| ARTIC FOX | 399 | FLIGHT SIMULATOR | | LA HARCE | 199 | SDI | 379 | SUPER CYCLE | 279 |
| BALANCE OF POWER | 389 | SCENARIO DISK N1 | 199 | LEADER BOARD | 289 | SHANGAI | 279 | TASS TIME | 289 |
| BASEBALL | 359 | FOOTBALL | 359 | LEADER BOARD Tourn | 149 | SHUFFLE BOARD | 289 | TENTH FRAME | 249 |
| WRESTLING | 245 | GOLDRUNNER | 249 | MACADAM BUMPER | 299 | SILENT SERVICE | 279 | TRAILBLAZER | 245 |
| CHESS PSION | 259 | GRAND PRIX 500 cc | 229 | MEAN 18 | 389 | SKYFOX | 289 | ULTIMA 3 | 499 |
| CHESSMASTER 2000 | 399 | HARDBALL | 329 | MERCENARY | 299 | SPACE QUEST | 439 | XEVIOUS | 279 |
| CHIFFRES ET LETTRES | 286 | HIGH ROLLER | 399 | METRO CROSS | 269 | STAR FLEET 1 | 479 | WINTER GAMES | 279 |
| CRAFTON ET XUNK | 290 | JOUST | 289 | OGRE | 349 | STARGLIDER | 245 | WORLD GAMES | 269 |
| CRISTAL CASTLE | 189 | KARATE KID 2 | 249 | PAWN | 229 | STAR RAIDERS | 349 | WORLDKARATE | 339 |
| FLIGHT SIMULATOR 2 | 439 | KING'S QUEST | 399 | PHANTASIE | 359 | STRIKE FORCE | | | |

LES LOGICIELS SOULIGNES SONT LIVRES AVEC UNE NOTICE EN FRANCAIS EDITIONNEE PAR INFOMANIE
TOUS NOS PRIX SONT TTC ET SONT VALABLES POUR LE MOIS DE JUIN

INFOMANIE SU MINITEL: 3615+SAM*INFM LES NOUVEAUTES; DES REPONSES A VOS
PROBLEMES LOGICIELS; DIALOGUE AVEC INFOMANIE ET AVEC LES AUTRES UTILISATEURS ST.

| BON DE COMMANDE | ENVOI SOUS 24 HEURES | DESIGNATION | PRIX |
|--|----------------------|---------------|-------|
| NOM..... | | | |
| PRENOM..... | | | |
| ADRESSE..... | | | |
| CODE.....VILLE..... | | | |
| ENVOYER A INFOMANIE, 3, RUE PERRAULT 75001 PARIS | | FRAIS DE PORT | 30 FR |

Urgent: recherche technicien SAV.

INITIATION A LA P. A. O.

ST magazine vous présentait le mois dernier un banc d'essai sur Publishing Partner, le premier logiciel de PAO disponible sur ST qui permet à tout un chacun de se prendre pour le M. Jourdain de la typographie. Si vous ne le saviez déjà, la PAO c'est la Publication Assistée par Ordinateur - connue sous le nom de Desktop Publishing outre-Manche - ou édition de bureau, ou mise en page électronique, ou tout ce que l'on voudra bien imaginer comme vocable. Par les temps qui courent, il ne se passe pas une semaine sans qu'un article ne soit publié dans les quelques dizaines de titres que compte la presse informatique, pour disséquer un logiciel, ou évoquer la sortie d'un nouveau matériel. Le moment nous paraît donc opportun de faire le point non seulement sur la PAO, mais aussi sur toutes les techniques mises en œuvre, de la saisie d'un document à son impression. Nous nous limiterons quand même à un environnement micro-ordinateur, donc accessible à un particulier, un artisan, une PME ou même à un service d'une grande entreprise. En revanche, nous écarterons l'aspect PAO industrielle pour lequel les coûts sont sans commune mesure. Personne ne s'est réveillé un matin en jaillissant hors de son lit et criant « vite, un logiciel de PAO ou je meurs ! ». Ne croyez cependant pas que le milieu informatique soit saisi d'une nouvelle lubie. Le créneau est commercialement porteur, mais les besoins sont réels. La réalisation de bulletins d'information, de pages publicitaires, de tarifs, de brochures, que-sais-je encore, à l'échelle individuelle et avec une qualité toute professionnelle est enfin à la portée de tous. Il suffit de posséder un micro et le logiciel ad hoc. Manipuler un tel logiciel, c'est retrouver les moments d'émerveillement qui ont accompagné la découverte du Macintosh il y a quelques années. Quand cela débouche en plus sur un gain de temps, puisque le recours à un intervenant extérieur devient inutile pour réaliser la maquette, que demander de plus ? Le gain financier qui en résulte a vite fait de rentabiliser l'investissement réalisé à cette occasion. Bien entendu, au delà de plusieurs centaines d'exemplaires, l'intervention d'un imprimeur devient nécessaire. En revanche, il est inutile d'acquérir une imprimante laser pour une utilisation épisodique. De nombreux prestataires de service en mettent une à votre disposition, moyennant un tarif tout à fait raisonnable.

Au cours des mois qui viennent, nous allons développer successivement quatre thèmes. Le premier sera axé sur l'aspect logiciel et matériel. Nous parlerons de l'acquisition des données, qu'elles proviennent de programmes : traitements de texte, DAO, ou de

numériseurs. Nous présenterons les différents produits de PAO existant sur Atari mais aussi, ne soyons pas sectaire, sur PC et Macintosh. Nous évoquerons brièvement les problèmes d'impression. Les deux articles suivants constitueront une initiation à la typographie et à la mise en page. Publishing Partner nous servira de support pour vous montrer qu'il n'y a pas que les chasseurs qui sont concernés par l'approche et la chasse ! Nous terminerons par l'impression. Nous passerons en revue les différents types d'imprimantes : technologie, critères de choix, puis nous examinerons comment l'imprimante s'attend à recevoir un texte issu de l'ordinateur. Nous verrons qu'il existe des langages de commandes qui répondent à cette attente. Nous parlerons du plus connu d'entre eux, Postscript, qui fait actuellement un véritable tabac dans ce domaine et tente de s'imposer comme standard face à des concurrents, DDL par exemple. Plus encore que les logiciels de Dessin Assisté par Ordinateur, l'émergence de la PAO coïncide avec la fin d'une ère, celle de l'IBM PC. Quel était le logiciel dont les démonstrations fleurissaient sur une majorité de stands ? Page Maker, « l'ancêtre » de la PAO conviviale. Et jamais le PC n'avait autant ressemblé à un Atari ou à un Mac. La page est maintenant tournée. Les nouveaux ordinateurs d'IBM, d'Apple et d'Atari, par leurs capacités graphiques, leur vaste mémoire et la puissance de leur processeur sont les machines idéales pour l'édition électronique. Les mémoires de plusieurs méga-octets seront monnaie courante d'ici la fin de l'année, permettant de travailler simultanément sur un nombre grandissant de pages. Les processeurs 16/32 bits (le 68000) ou 32 bits (le 80386 ou le 68020), assistés de coprocesseurs graphiques de plus en plus puissants permettent une rapidité de traitement et d'affichage ainsi qu'une résolution d'écran de plus en plus élevée.

Des définitions que l'on croyait impensables il y a quelques années sur un ordinateur personnel (en gros 640 par 400 en monochrome) sont apparues, et sont en passe d'être remplacées par du 1000x1000 ou du 1200x800. Ne jetez pas votre ATARI par la fenêtre pour autant. Il semble que les constructeurs se soient orientés vers la sage politique de la carte additionnelle. Plutôt que de vendre à tout un chacun un matériel plus ou moins coûteux et dont il n'aurait pas l'usage, des capacités d'extension (Atari Mega ST, IBM PS, Mac SE) permettront l'implantation d'une carte graphique et la connexion de moniteurs très haute résolution. Il sera ainsi permis de visualiser et de travailler sur l'intégralité d'une page A4 (21x29, 7). Reste à pouvoir

et surtout vouloir commercialiser des écrans à un prix de revient raisonnable. Songez qu'aujourd'hui, un tel matériel pour le Macintosh coûte le prix d'un Atari Mega 2 ST associé à un disque dur et à une imprimante laser, Publishing Partner en prime. Seul Atari semble avoir la volonté de concevoir et de faire fabriquer des périphériques à un prix raisonnable. Pour les autres, l'accès au « professionnalisme » reste volontairement onéreux.

Toujours est-il qu'une saine émulation anime l'industrie informatique et que la PAO est un véritable catalyseur qui pousse au développement de matériels annexes de toutes sortes : numériseur d'images, analyseur d'écriture manuscrite, lecteur de textes imprimés. Outre les écrans, d'importants efforts sont produits pour proposer des imprimantes de moins en moins chères. Prenons les imprimantes matricielles.

FUJI annonce pour la rentrée un modèle 24 aiguilles (les types les plus courants en ont 9) pour 4000 F. Il y a deux ans, un tel modèle valait 15.000 F et 10.000 F l'an passé. C'est aussi le cas des imprimantes LASER, dont la barre de 20.000 F hors taxes vient d'être franchie. Et ATARI pointe le bout de son nez.

Il en est de même du côté des logiciels, de manière plus significative sur le marché américain.

Préparer un logiciel de PAO qui fonctionne correctement, réponde aux besoins typographiques les plus courants et soit capable de piloter une imprimante laser, n'est pas une mince affaire. Il en existe à peine une dizaine qui méritent ce nom, mais déjà de nouveaux prétendants font leur apparition sur le marché anglo-saxon, Xpress en particulier. L'enjeu économique est important. Le prix d'une station de PAO s'échelonne entre 20.000 francs (Atari, bien sûr) et plus de 100.000 francs hors taxes (les autres, évidemment). Vu la demande potentielle, vous voyez que c'est une véritable aubaine pour les éditeurs de logiciels et les fabricants d'ordinateurs et de périphériques ! Ajoutez à cela la formation, les contrats de maintenance, les consommables (papier, rubans, produits d'entretien) et la fourniture de prestations (maquettage, mise à disposition du matériel d'impression). Heureusement que nous avons choisi le ST, le rapport qualité-prix sera imbattable.

Sur ces quelques considérations qui nous l'espérons vous auront mis l'eau à la bouche, nous vous donnons rendez-vous au prochain numéro pour faire le point sur les logiciels disponibles, tous matériels confondus.

TITANIE TILT

QUAND LA REALITE DEPASSE LA FICTION !



**Grand concours
d3m, ATARI, TILT**
1° Prix: ATARI 2M°
2° Prix: ATARI 1040
3° Prix: ATARI 520
4° au 10° Prix
1000Frs de Softs
11° au 20° Prix
Abonnements TILT
demandez le règlement du
concours à votre revendeur

d3m

Tél: 46 09 03 11

Tx: 633 026 F

Logiciel disponible sur ATARI ST: 249Frs

ATTENTION, C'EST SHOW !

Décidément, les shows Atari, c'est tous les six mois, en ce moment. Il y en avait un du 24 au 26 avril au Novotel Hammersmith à Londres. Comment se fait-il qu'à chaque fois, il y ait toujours autant de nouveautés ?



Le Show Atari avait lieu sur deux étages différents. Le haut : calme et pondération, les nouveautés, la presse, la moquette et des cendriers. En bas : la foire, la fête, les revendeurs, les démos qui hurlent et les mégots sur la moquette. On commence par où ? Allez, le haut. Comme ça, si vous ne lisez l'article qu'à moitié, vous aurez au moins lu le plus chic. A moins que vous ne le lisiez à partir de la fin. Bref.

A TOUT SEIGNEUR...

Commençons tout de suite par le stand Atari. Et dans le stand Atari, commençons par les produits Atari, car il y en avait d'autres, comme nous l'allons voir.

On tourne un peu, on voit des 1040, des Mega ST, un PC, un PC différent, on remarque qu'il n'y a pas d'hôtesse et... Quoi ? Comment ça, un PC différent ? Ah ben oui, ça n'est effectivement pas celui qui nous a été présenté au Sicob. Regardons-le de plus près. La mémoire est la même (512 Ko), il a les mêmes caractéristiques d'écran

(640*350, 16 couleurs parmi 64, modes graphiques EGA, CGA et Hercules en standard), les mêmes ports, le même processeur (8088, à 4.7 ou 8 Mhz). Par contre, visuellement, je peux vous garantir que ça fait un choc. Autant le PC présenté au Sicob (désormais nommé « Entry level ») avait un look travaillé, dans le même style que les Mégas ST, autant celui-ci (« Expandable System ») est laid : il ressemble à tous les autres compatibles PC ! C'est une grosse boîte lourde et inesthétique, blanche, banale... Mais le plus frappant, ce sont les cinq slots d'extension qui sont dans la machine. Car ce sont les slots qui ont fait le succès du PC, comme ils ont fait le succès d'Apple : ils permettent de brancher absolument n'importe quoi, d'un instrument de mesure de précision à des co-processeurs, en passant par des relais de télécommande d'alarmes ou de trains électriques. Et dans l'Entry Level, ils avaient été oubliés ! On peut aussi intégrer au boîtier un second lecteur de disquettes 5 1/4 ou un disque dur. Mais on ne m'empêchera pas de penser que ça reste un PC. Prix de l'Ex-

pandable System : toujours inconnu. Et l'Entry Level ? Inconnu aussi. Continuons notre ronde. Un peu plus loin, il y a une SLM 804. Il faudra vous habituer à ce sigle : c'est l'imprimante laser Atari. Une résolution de 300 points au pouce (environ 12 points par millimètre linéaire), une capacité de huit pages/minute, polices de caractères au standard GDOS (donc virtuellement infinies), on regrette seulement qu'elle utilise la mémoire du ST pour composer, car il est impossible de faire autre chose pendant qu'on imprime. Prix prévu : entre 10 et 12.000 francs.

DES EXTRAS

Et pendant notre ronde, nous constatons qu'Atari UK a invité sur son stand des développeurs indépendants, probablement ceux qui avaient une bonne idée mais pas les moyens de se payer un stand pour eux seuls. D'abord, une petite boîte nommée Rendale présente un Genlock d'une qualité époustouflante pour 2000 balles. Rappelons qu'un Genlock est un dispositif qui permet de mixer des images provenant d'un micro et d'une tout autre source vidéo, comme une caméra ou un magnétoscope. Pour l'instant, seule la version PAL est prête. Les champs d'application sont infinis : démonstration dans des vitrines de magasins, publicité, génériques, vidéos d'entreprise, éducation...

Mais ce n'est pas le plus étonnant : dans un autre coin du stand Atari, deux types présentent un digitaliseur d'images, sans nom de société, sans digitaliseur terminé, juste avec une carte hâtivement soudée dans un 1040 et une télé qui tourne à côté. Pendant un moment, alors que la télé repasse une émission de la veille, j'attends que l'un des types fasse une démo du digitaliseur. Et au bout d'une ou deux minutes, je m'aperçois que ce n'est pas la télé qui tourne, mais le numériseur en marche ! Imaginez la qualité de l'image ! Ça mouline à 25 images secondes, non pas calculées simplement, mais calculées et affichées ! On peut en temps réel faire des boucles sur une séquence, enregistrer - si on dispose de 4 mégas de mémoire

- plus d'une centaine d'images et les repasser à vitesse réelle, et le tout en 16 couleurs ! Une révolution dans ce domaine. Malheureusement, ces développeurs n'ont visiblement pas encore trouvé de distributeur et le système ne marche qu'en PAL. Il faudra encore attendre pour pouvoir le tester à fond...

OU EST JEFF ?

Soudain, une inquiétude perce. Depuis qu'il existe des salons de micro en Angleterre, c'est bien la première fois qu'il n'y a pas « Dark side of the moon » de Pink Floyd en fond sonore. L'angoisse me torture les tripes : où est Jeff Minter, le créateur fou de Colourspace et autres Llamaseries ? Non seulement il n'est pas là, mais en plus ses produits semblent avoir changé de distribution. On en peut pas être baba, programmeur et gestionnaire tout à la fois. Exit Llamasoft... Tiens ? J'ai cru voir Brigitte Simonetta. Ah non, c'est pas elle. C'est HB Marketing qui présente la météo, à l'aide d'un ingénieux dispositif composé d'une antenne satellite, d'un démodulateur et d'un soft. Branché à un ST, ça permet de recevoir en direct les informations en provenance de Météosat, le satellite dont se servent toutes les rédactions d'Europe pour prédire le temps. Tout est paramétrable : la zone que l'on veut explorer, sa taille, le temps qui s'écoule entre deux prises de vue... Le tout (non compris le ST) : 16.000 francs environ. Certes, ce n'est pas réservé à un usage personnel, mais imaginez ce que peuvent faire certaines associations marines, ou certains groupements d'agriculteurs. En digitalisant le temps qu'il fait sur toute l'Europe, puis en l'animant, ils peuvent prédire au moins 24 heures à l'avance les changements de temps, avec une précision tout à fait enviable.

Sur le même stand d'HB Marketing, on a l'occasion de voir Signum traduit en anglais. Eh, oh, et nous ? C'est pour quand ?



Petit stand pour HiSoft, qui pourtant présente, outre les produits déjà sortis depuis longtemps comme Devpac ST (assembleur/désassembleur), un pack d'utilitaires nommé **Saved !**, qui comprend un mini-bureau en accessoire, un programme qui accélère la lecture sur disquette, un Ram Disk et un petit programme qui garde l'heure même lorsqu'on fait Reset (quand même pas quand on éteint complètement), mais surtout **HiSoft Basic**, un compilateur incroyable qui compile à peu près tout, du basic ST au basic Microsoft en passant par certaines routines C. Si vous n'avez pas de basic, vous pouvez aussi écrire le listing sous traitement de textes et le compiler ensuite : ça marche ! On peut mettre des numéros de lignes ou pas, créer des procédures, avoir des variables dont la taille n'est limitée que par la mémoire, changer des dimensionnements de tableaux pendant l'exécution d'un programme, interfacer vos programmes avec Gem... Regardez la photo : le cercle qui est formé d'une image de Tramiel qui tourne se dessine environ cinq fois par seconde ! 800 francs, quand même.

DUR

Un tour chez Supra Corporation, le fabricant des disques durs du même nom : les streamers de sauvegarde ne sont toujours pas arrivés. Il s'agit d'une cassette spéciale, grand format, qui permet de sauvegarder les données d'un disque dur en très peu de temps et avec une fiabilité exemplaire. Quiconque a déjà perdu 20 mégas en faisant une erreur de manipulation sait à quel point ça peut être utile. Mais bon, on est obligé d'attendre encore.

Tiens ? On arrive chez Eidersoft. Alors là, voilà des gens qui ont quelque chose à présenter. Citons quelques nouveautés dans l'ordre de rien du tout.

Pro Sound Creator semble terminé. C'est un digitaliseur sonore qui échantillonne de 2 à 32 KHz sur 8 bits, permettant de sortir les sons soit sur le haut-parleur du ST, soit sur une chaîne Hi-Fi, et créant des fichiers récupérables en basic, C ou assembleur. Un superbe écran de contrôle permet de visualiser l'onde sonore en temps réel, puis de la travailler par la suite. Prix prévu : environ 600 francs.

FlashCache et FlashBak sont deux utilitaires pour disque dur. Le premier l'accélère jusqu'à 50% et résout le problème des quarante dossiers (à propos, il semble que bon nombre de gens s'obstinent à ne pas lire les notices qui leur sont fournies, alors rappelons encore une fois qu'il ne faut en aucun cas avoir plus de quarante dossiers en tout dans une partition de disque dur, sous peine de plantage irrémédiable ! Quand je vous disais qu'on n'est pas à l'abri d'une fausse manip sur disque dur... Alors, ces streamers, ça vient ?). Le second crée un disque-cache (un espèce de genre de ram disk, mais pas vraiment, qui accélère encore le chargement, une sorte de spooler de disque, en fait), permet d'exécuter des dossiers AUTO du disque dur et effectue une sauvegarde sur disquette à la vitesse étonnante d'un méga par minute avec compression. Prix non annoncé.

Tempus est la version anglaise de Tempus. Ben oui : c'est un logiciel allemand. C'est l'éditeur de textes le plus rapide et le plus pratique qu'il m'ait été donné de voir. Mais attention : c'est un EDITEUR de textes, pas un TRAI-





Tanglewood, une nouveauté Microdeal.

TEMENT de textes... Ca ne sert qu'à écrire des fichiers sources, pas du courrier. Allez voir la rubrique « Le coin du Linguiste », vous comprendrez mieux. 350 francs environ.

CONCEPTS D'ORDINATEUR

Computer Concepts a eu une très bonne idée : ils ont pris l'assembleur qui est dans le Fast Basic (en cartouche) et l'ont mis sur disquette. Résultat : pour 200 francs, on a un assembleur ultra-rapide, sous Gem, allouant plusieurs sources à la fois et l'assemblage en mémoire.

Mais le plus beau, c'est Calligrapher, un traitement de textes graphique. D'abord, il est rapide, plus que tous les autres sortis à ce jour. Ensuite, il a toutes les possibilités des meilleurs, plus quelques-unes assez sympathiques : échange majuscules/minuscules (on se

demande pourquoi tous ne le font pas, d'ailleurs), mise en majuscule automatique des « l » (ça ne sert qu'en Angleterre, mais c'est une bonne idée), multi-colonnage, changement de caractères, marquage de blocs à la souris et surtout une interface graphique très puissante. Sortie en août, pour environ 700 francs.

Metacomco sort enfin son nouveau Lattice C à 1200 francs, mais impossible d'en obtenir un sur le stand, vous serez obligé d'attendre le prochain numéro pour avoir des détails ! Idem pour le nouveau basic ST, nettement plus puissant que le premier (c'est pas très difficile), interfacé Gem (enfin) et beaucoup plus rapide.

Microdeal, outre Goldrunner, présente Airball et Jupiter Probe, et annonce Tanglewood. Les démos qui tournent sont véritablement impressionnantes. Microdeal est en train de s'imposer

comme l'un des trois ou quatre éditeurs de très bons logiciels en Angleterre.

Microvalue est capable du pire comme du meilleur : à côté de Mousetrap et de Time Blast, on trouve des perles comme Plutos, un jeu dans lequel on doit seulement tirer sur des aliens, certes, mais qui est beau, rapide et pas cher.

CHEZ CONAN

Ah, le stand Psygnosis... C'est toujours un pôle d'attraction. Ils ont été parmi les premiers à développer sur ST, et malgré la faible teneur de leurs scénarii, leurs graphiques sont toujours aussi impressionnants. Dans Barbarian, les personnages sont deux fois plus gros et deux fois plus beaux que dans Brataccas. Je préfère ne pas trop vous en parler, car vous aurez le mois prochain un article complet dessus. Terrorpods, par contre, ne semble pas entièrement terminé, mais selon Psygnosis, il devrait être livré en même temps que Barbarian.

Permettez-moi de sauter du coq à l'âne : LDW vient de sortir une nouvelle version du compilateur Basic. Il est compatible avec la version à venir de Metacomco, avec les ordres Microsoft non implantés, accepte l'absence de numéros de lignes, est interfacé Gem, est encore plus rapide que la précédente version et on se demande où tout cela va-t-il finir. Ils présentent aussi Vegas Gambler, qui comme son nom l'indique, est un jeu pour accros de la roulette et du poker.

Ayant lu dans le catalogue du Salon que GST présentait CAD 3D version 2, et ayant entendu dire que celui-ci était capable de faire évoluer des objets 3D en temps réel, nous nous sommes précipités sur le stand de GST : en vain. Pas de CAD 3D version 2. Que se passe-t-il ? Quelques bugs de dernière minute ont empêché les démos prévues. On repart la queue basse, sans savoir si il fait le calcul des faces cachées en temps réel, comme le prétend la rumeur. Au lieu d'être programmeur, Tom Hudson devrait faire de la pub, il s'y entend.

GfA !

Le journalisme informatique a quelques avantages. Ainsi, il suffit d'intituler un paragraphe « GfA » pour être sûr que tout le monde va se précipiter dessus. Mais il ne s'agit pas d'une nouvelle version du basic, seulement un petit programme qui permet de lancer jusqu'à 10 programmes Gem dans un fichier Auto. Ce qui vient à point nommé pour résoudre un problème auquel tout le monde s'est heurté à un



Barbarian, le nouveau Psygnosis.



INFORMATIQUE SYSTEME FRANCE

99, av. du Général Leclerc - 94700 Maisons-Alfort Tél. : (1) 43.68.12.12

VAL DE MARNE COMPUTER

62 bis, av. Clémenceau - 94700 Maisons-Alfort Tél. : (1) 43.78.00.72

SAUMUR INFORMATIQUE

13, rue Fourier - B.P. 106 - 49414 Saumur Cedex Tél. : (16) 41.67.82.43

PROMOTIONS **ATARI** 520 STF + Moniteur Monochrome = 4.990 F TTC
520 STF + Moniteur Couleur = 6.490 F TTC

ATARI

| | |
|--------------------------------|-------------|
| 1040 STF + Moniteur Monochrome | 6.990 F TTC |
| 1040 STF + Moniteur Couleur | 8.490 F TTC |
| Moniteur SM 125 | 1.690 F TTC |
| Moniteur SC 1224 | 2.990 F TTC |
| 2° Lecteur 500 Ko SF 314 | 1.490 F TTC |
| 2° Lecteur 1 Mo SF 314 | 1.990 F TTC |
| Disque dur Atari | 4.990 F TTC |
| Imprimante SMM 804 | 1.990 F TTC |

Offres "scientifique et technique"

| | |
|--|--------------|
| 1040 STF + Moniteur Monochrome + Malette Scientifique | 9.990 F TTC |
| 1040 STF + Moniteur Couleur + Malette Scientifique | 11.490 F TTC |
| Malette scientifique : | |
| - Manuel "Au cœur de l'Atari ST" et "Basic Memsoft" | |
| - Le logiciel GFA BASIC | |
| - Un abonnement gratuit au serveur Calvacom | |
| - Des outils de bureautique (le traitement de texte ist Word) et des accessoires et utilitaires de bureau (Quick Mind) | 3.990 F TTC |

Offres "Bureautique"

| | |
|--|-------------|
| 1040 STF + Moniteur Monochrome + Malette Bureautique | 7.990 F TTC |
| 1040 STF + Moniteur Couleur + Malette Bureautique | 9.490 F TTC |
| Malette Bureautique | |
| (4 logiciels de bureautique) | 1.990 F TTC |

Autres périphériques et accessoires

| | |
|--|-------------|
| Imprimante Laser Centronics | 18.700 F HT |
| Extension pour Hard copy d'écran graphique | 4.700 F HT |
| Epson LX 800 | 2.900 F TTC |
| Citizen 120 D avec câble | 2.190 F TTC |
| NEC P6 | 8.100 F TTC |
| Lecteur Cumana 1 Mo | 1.950 F TTC |
| Autres lecteurs Cumana, nous consulter | |

Promotion :
Disquette 3,5" simple face

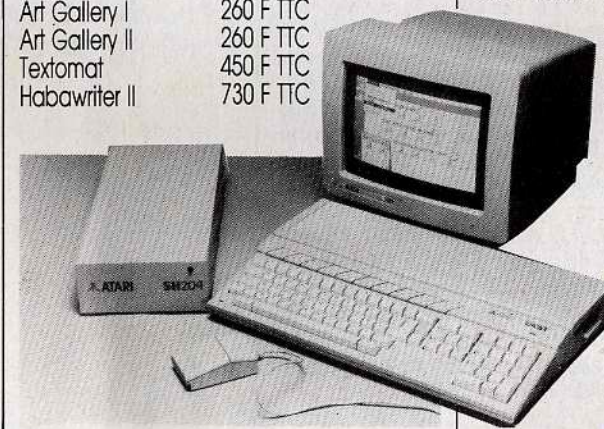
150 F TTC les 10

Utilitaires :

| | |
|----------------------------|-------------|
| Basic M Compilateur | 1.220 F TTC |
| Back Up | 200 F TTC |
| Cad 3D | 500 F TTC |
| Calcomat + | 660 F TTC |
| Compilateur GFA Basic | 495 F TTC |
| Corner Man | 340 F TTC |
| Datamat | 450 F TTC |
| Degas Elite | 490 F TTC |
| Desa | 210 F TTC |
| Devpac | 599 F TTC |
| Emulcom | 750 F TTC |
| GFA Basic | 495 F TTC |
| GFA Draft | 825 F TTC |
| GFA Vector | 425 F TTC |
| Habawriter | 890 F TTC |
| Hippo RAM Disk | 250 F TTC |
| K Ram | 399 F TTC |
| K-Sera | 649 F TTC |
| K-Spread | 569 F TTC |
| Lattice C | 1.100 F TTC |
| Macro Assembleur Metacomco | 599 F TTC |
| MCC Pascal | 990 F TTC |
| Modula 2 | 1.450 F TTC |
| Paint Work | 260 F TTC |
| Pluspaint | 395 F TTC |
| Art Gallery I | 260 F TTC |
| Art Gallery II | 260 F TTC |
| Textomat | 450 F TTC |
| Habawriter II | 730 F TTC |

Jeux :

| | |
|-------------------------|-----------|
| Gold Runner | 225 F TTC |
| Bowling | 220 F TTC |
| Artic Fox | 325 F TTC |
| Chess | 450 F TTC |
| Star Raiders | 200 F TTC |
| D Leader Board | 270 F TTC |
| Leader Board Tournament | 125 F TTC |
| High Roller | 360 F TTC |
| Mission Mousse | 240 F TTC |
| Music Studio | 285 F TTC |
| Flight Simulator II | 380 F TTC |
| LB 03 Quasar | 220 F TTC |
| Silent Service | 260 F TTC |
| Starglider | 200 F TTC |
| Strip Pocker | 220 F TTC |
| Sundog d'Atast | 390 F TTC |
| Space Station | 280 F TTC |
| ST Karate | 280 F TTC |
| ST Protector | 250 F TTC |
| The Pawn | 250 F TTC |
| Wintergames | 300 F TTC |
| World Games | 240 F TTC |
| Rogue | 240 F TTC |
| Fire Blaster | 240 F TTC |
| Super Tennis | 260 F TTC |
| Macadam | 360 F TTC |
| Eden blues | 255 F TTC |
| Gato | 430 F TTC |
| Habawriter II | 730 F TTC |



ATTITUDES

Val de Marne Computer

62 bis, Av. Georges Clémenceau - 94700 Maisons Alfort - TÉL. : 43.78.00.72

| Qté | DÉSIGNATION | PRIX |
|--------|-------------|------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| TOTAUX | | |

NOM _____
PRÉNOM _____
ADRESSE _____
TÉL. _____

CARTE BLEUE

N° _____

Date de validation

Signature



moment ou l'autre : lorsqu'ils sont démarrés à partir d'un dossier Auto, les programmes Gem déconnetent complètement, les couleurs n'apparaissent pas, non plus que les boîtes d'alertes et les fonctions Gem classiques. Ce n'est pas encore importé en France, et le prix anglais n'est même pas fixé. C'est vous dire si c'est récent. Vogler, une boîte d'édition autrichienne, présente quelques logiciels intéressants - un éditeur de caractères proportionnels, un gestionnaire de caractères qui permet de les installer sur le bureau, un « Shortcut » qui permet de définir une séquence de touches comme étant une phrase ou une suite de commandes - mais malheureusement un peu chers : 300 francs chaque !

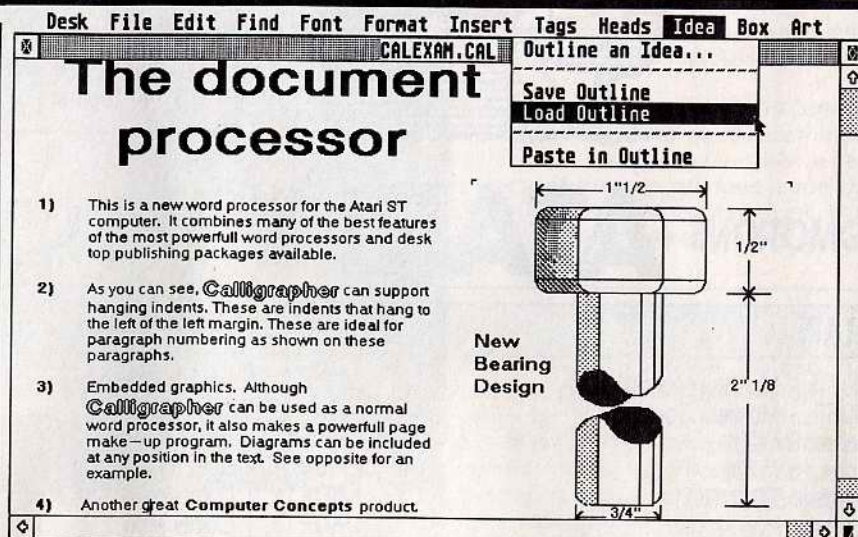
ON VA EN BAS ?

Descendons. Le bruit des lasers photoniques, des Warp Factor et autres hurlements d'Aliens blessés à mort nous agresse. Selon certains bruits (c'est le cas de le dire), la version présentée de Star Trek est déjà tellement piratée - alors que le logiciel n'est même pas sorti ! - qu'une nouvelle version et une enquête policière sont en cours. Soudain, je tombe en arrêt devant la partie du salon consacrée à la musique. Je me disais bien que ça manquait ! Casio, Roland, Yamaha, Akai, tous les synthés les plus remarquables sont là. Et chacun bénéficie d'un programme particulier. On trouve déjà des logiciels de registration pour le Roland Alpha Juno 1 et 2, le DX7, DX7 II et TX, le DX 21, 27 et 100, tous les Casio CZ, le TX 81Z de Yamaha (toujours pas commercialisé en France), le FB01, le Mirage d'Ensoniq, l'EK 22 d'Elka, La Midiverb d'Alesis, etc. Parmi les produits exposés : l'ADAP1 d'Hybrid Arts, un échantillonneur 16 bits dont nous vous donnerons un aperçu le mois prochain et un banc d'essai complet dans le numéro de septembre (qui sera un spécial musique, signalons-le au passage), des logiciels de sauvegarde de sons pour les Prophet, Akai S600, S900 et autres échantillonneurs, et même pour le Roland S50 !

ENFIN DES GOODIES !

Ce qui a fait une partie du succès d'Apple apparaît enfin sur le ST : Tee-shirts, verres gravés Atari, boîtes de disquettes en métal, bagues, parapluies, etc. Les slips ne sont pas encore sortis, mais ils ne sauraient tarder.

Lorsque soudain, je m'aperçois que j'ai oublié de parler de Robtek ! Retour au premier étage en quatrième vitesse. La



Un écran de Calligrapher.

version de l'émulateur Mac qui arrive vraiment à lire les disquettes originales Mac semble en bonne voie et devrait, selon Robtek, sortir d'ici un mois au plus tard, à 1700 francs. L'émulateur MS-Dos, lui, est prêt ; mais il tourne deux fois moins vite que sur un IBM. Il permet cependant d'exécuter DBase II, Word Perfect, Sidekick, Think Tank, Turbo Pascal, etc. sur moniteur couleur ou monochrome. The price : about 700 francs.

BYE BYE

Pour la première fois, on peut dire que le ST décolle vraiment en Angleterre. Jusqu'à présent, les éditeurs étaient

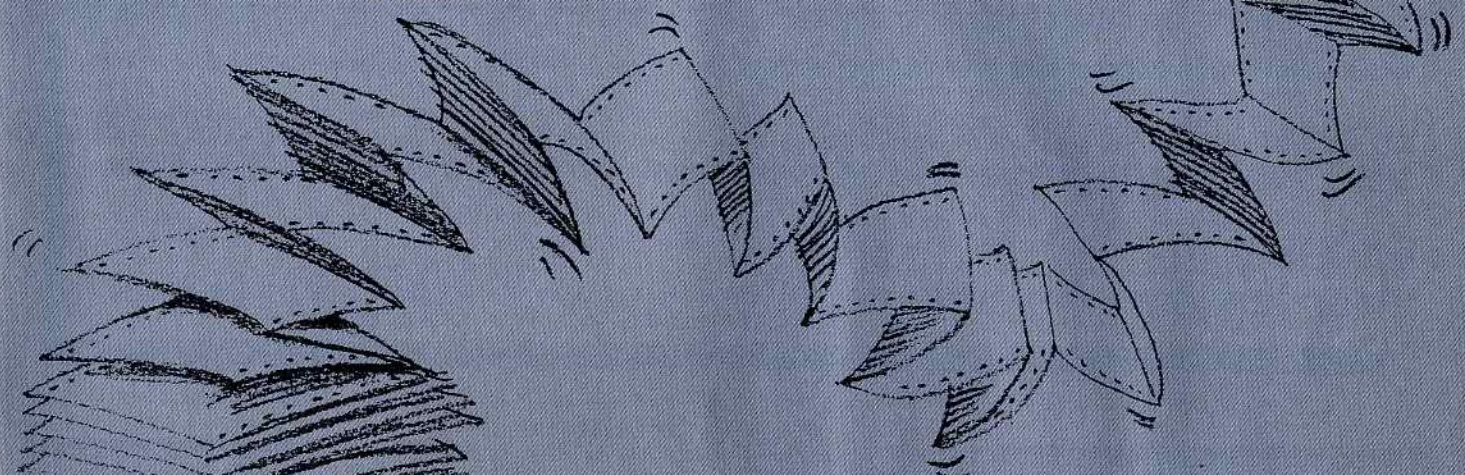
réservés, la presse peu encline à louer les qualités de la machine, les utilisateurs peu nombreux. Les articles parus dans la presse micro l'an dernier étaient éloquentes : « Qui a besoin de 512 Ko ? », « Une machine qui rate la cible », etc. Et petit à petit, l'évidence s'est imposée à eux. Aujourd'hui, il existe au moins cinq ou six magazines officiels, des encarts spéciaux dans tous les magazines généraux, des bulletins d'associations, d'éditeurs... Lorsqu'on sait à quelle vitesse les Anglais arrivent à développer des logiciels extrêmement performants, on peut légitimement se réjouir d'avance. On n'a pas fini de voir défiler des nouveautés.



L'Expandable System.

La Solution d'Avenir

QUICK MAILING



Fichier clientèle

Capacité : 5.000 clients par disquette.
Nombre de champs par enregistrement : 1 à 12.
Nombre de caractères par enregistrement : 408.
Recherche instantanée.
Sélection multicritère.

Impression étiquettes

Sélection du nombre d'étiquettes/client.
Sélection des critères à imprimer.
Qualité courrier ou listing.
Impression globale ou sélective du fichier.

Courrier personnalisé

Edition à partir d'un document de base.
Entière compatibilité avec traitement de texte intégré.
Impression qualité courrier ou listing.
Sélection des critères à partir du fichier existant.
Sélection feuille à feuille ou papier continu.
Publipostage multidirectionnel ou sélectif.

Prix : 790 F TTC.

Rapide : recherche instantanée.

Simple : accès facile et sans recherche laborieuse.

Efficace : touche une large clientèle.

Rentable : une solution peu coûteuse pour une rentabilité maximale.

Disponible sur
ATARI ST, AMSTRAD PC
et compatibles PC

Version limitée sur Amstrad 8256 et 8512 : 490 F TTC.

Télésoft

3, rue de l'Arrivée
75749 Paris Cedex 15
Tél. : 45.38.71.00

Recherchons programmeurs indépendants, nous consulter.

Démonstration - Vente, chez tous les bons revendeurs.

Bon de commande à adresser à Télésoft :
B.P. 112, 75749 Paris Cedex 15

Nom : _____ Prénom : _____
Adresse : _____

Code postal : _____ Ville : _____
Participation aux frais de port : 20 F.

MICRO VIDEO

8, rue de Valenciennes
75010 PARIS
Metro: Gare du Nord
Ouvert du mardi au samedi
de 10 heures à 19 heures
Renseignements: 42.01.83.66

1985 - 1986 - 1987

Le ST ne serait pas tout à fait
ce qu'il est sans **MICRO VIDEO**

En 1985,
nous avons été les premiers à le vendre et depuis, nous ne vendons toujours que lui.

En 1986,
nous avons porté sa garantie à 2 ans et nous sommes les seuls à le faire.

En 1987,
nous lançons une série de **COURS de FORMATION** sur le ST.

Pourquoi une Formation ?

Le ST est une des machines les plus faciles à manipuler par des utilisateurs novices. Le bureau (icônes et menus déroulants), qui s'installe automatiquement à l'allumage, évite au débutant l'angoisse de l'écran vide. Néanmoins on ne peut pas espérer tirer le maximum de la machine rapidement sans l'aide d'un spécialiste de la discipline.

Ces cours de formation ont pour but de rentabiliser au plus vite votre investissement informatique.

TOUS LES LOGICIELS
IMPORTANTES

MICRO VIDEO distribue depuis deux ans les meilleurs logiciels sur le ST. Nos spécialistes ont sélectionné et étudié soigneusement les meilleurs programmes dans chaque discipline. Du traitement de texte à la mise en page, du tableur graphique à la comptabilité, vous allez pouvoir devenir efficace sur

votre ST.
Les programmeurs n'ont pas été oubliés. Des cours de Basic, Pascal et langage C sont ou vont être mis en place. Nous n'oublions pas les créateurs, des initiations au graphisme et à la musique sur ordinateur sont également prévues.

Un POSTE DE TRAVAIL par personne

Dans une salle de 100 m² au cœur de Paris, nous avons prévu un ordinateur par stagiaire. Nous pouvons accueillir jusqu'à 20 personnes à la fois, renseignez vous sur nos tarifs de groupe.

INSCRIVEZ VOUS !

pour les cours de Juillet

Cours N°1: INITIATION AU ST (1 journée)
Jeudi 9 / Jeudi 23 (750F)
Cours N°2: TRAITEMENT DE TEXTE (1 journée)
Jeudi 16 / Jeudi 30 (750F)
Cours N°4: PUBLISHING PARTNER (1 journée)
Mercredi 8 / Mercredi 22 (750F)
Cours N°10: GFA BASIC (2 journées)
Vendredi 10 - Samedi 11 (750F)

RESERVATION D'UNE PLACE DE STAGE

Je réserve une place au Cours N° du Juillet.

Ci-joint un chèque (), C.C.P. () d'acompte de 250 francs.

A l'ordre de MICRO-VIDEO 8 rue de Valenciennes 75010 PARIS

BANC D'ESSAI

ENFIN, UNE TABLETTE GRAPHIQUE !

Il suffisait de patienter un peu. Voici la première d'une série de tablettes graphiques qui vont déferler sur nos bureaux. Elle est d'ores et déjà disponible, un peu chère mais... belle !

Je commencerai d'entrée de jeu par dire que je n'en pense que du bien et qu'elle devrait combler d'aise tous les dessinateurs avides d'utiliser au mieux les capacités graphiques de leur appareil ; autrement dit cette tablette permet de dessiner à main levée avec une précision incomparablement plus grande que la traditionnelle souris. Il est d'ailleurs surprenant, étant donné la vocation graphique de l'ATARI, que l'on n'ait pas vu plus tôt l'adaptation de ce type d'appareil, classique sur les IBM ou les palettes graphiques plus haut de gamme ; enfin, elle est là et c'est l'essentiel. La tablette est un peu plus grande qu'une feuille standard A4. Elle est fournie avec une alimentation externe du style calculette (sans interrupteur de mise sous tension... beuh !), un stylet graphique comportant deux pointes, bille ou rigide, un mode d'emploi en français, très détaillé, avec des exemples de programmation de la tablette en C et en basic GFA ; une feuille de protection rhodoïd avec deux pinces de fixation en plastique, une disquette contenant les deux programmes de démo (source, objet et programme) ainsi que le programme accessoire à installer sur la disquette système ou graphique, et enfin les différents câbles de connexion du stylo et de la tablette. C'est tout juste si on n'a pas un porte-clefs « J'aime la CRP ». L'INSTALLATION-UTILISATION

La tablette se relie à l'ATARI par le port modem (liaison série RS232), l'initialisation de la tablette se faisant par le programme accessoire livré avec la disquette. A ce propos, le mode d'emploi fait justement remarquer qu'il ne peut y avoir plus de 6 accessoires sur la disquette de boot, et que certains accessoires prennent deux places, aussi il faudra limiter vos ambitions sur ce plan. C'est un peu dommage. Le programme accessoire installe le driver de la tablette, permet de définir son orientation (horizontale ou verticale), et de définir la surface active de la tablette, c'est-à-dire les points extrêmes qui seront visualisés à l'écran. Dans la pratique, il suffit neuf fois sur dix de répondre « installation OK » et de faire Return à toutes les autres

questions. L'accessoire vous permet également de désactiver la tablette une fois que vous ne l'utilisez plus, ce que je conseille fortement de faire sous peine de plantage. A l'utilisation, on constate que le stylo se comporte comme la souris ; le curseur suit exactement ses mouvements et quand on appuie doucement sur le stylet, il se comporte comme le bouton de gauche. Par ailleurs, le fonctionnement de la tablette ne perturbe en rien celui de la souris, qui reste donc utilisable si besoin est, en particulier pour un logiciel comme DEGAS ELITE. La définition de la tablette est à peu près de 2000 points par 3000, avec une résolution de l'ordre du 1/10^e de millimètre, ce qui vous garantit la pérennité de votre investissement pour des évolutions ultérieures de la gamme ATARI (du moins au niveau de la définition). Ceci étant, qu'est-ce que ça donne à l'usage ?

Pour se convaincre immédiatement de l'intérêt de la tablette, le meilleur test est d'essayer d'écrire ou de dessiner un arc de cercle à main levée, à la souris, puis avec le stylo de la tablette... On voit tout de suite la différence ! Mais on sent que l'accessoire qui gère tout ça aurait pu être bien meilleur... Par ailleurs il devient possible de décaler avec précision des images (pour concevoir par exemple une animation),

ou de s'inspirer d'une photo qui vous a plu pour la reprendre avec un logiciel graphique. Sous DEGAS ELITE, néanmoins, la tablette semble légèrement perturber l'affichage de la palette des 512 couleurs simultanées (effet de balayage) au moment de la sélection d'une couleur. Ce défaut ne gêne en rien le dessin à proprement parler. On regrette toutefois qu'il faille appuyer le stylet sur la tablette pour cliquer : on aurait aimé avoir un poussoir sur le côté pour éviter de rayer les documents. Mais c'est une affaire de goût.

Et les applications professionnelles ? Je le répète, la documentation technique est très bien faite et fournit toutes les informations nécessaires à la gestion du périphérique ; de surcroît, les programmes sources livrés sur la disquette fonctionnent parfaitement et peuvent s'intégrer à vos propres applications. Il devient possible d'envisager une gestion de menu assistée par la tablette sous la forme d'icônes qu'il suffit de pointer pour sélectionner telle ou telle option. Et le prix, dans tout ça ? Il devrait être de l'ordre de 4000 francs ; pour donner une référence, une tablette professionnelle du type HITACHI coûte approximativement 12000 francs... Sans commentaires. En conclusion, c'est un bon produit, qui mérite d'être essayé.



DEUX TABLEURS SE METTENT A TABLE

Aujourd'hui, nous vous présentons deux nouveaux tableurs. En fait de nouveautés, il s'agit simplement des nouvelles versions de Calcomat (ex-3.0) et de Kspread (ex-1.0). Si Calcomat plus (version 5.0 pour les intimes) a peu changé en aspect, Kspread II (alias 2.09) apparaît totalement différent de son prédécesseur.

KSPREAD version 2

DEBALLAGE

De prime abord, le logiciel déçoit ! Seul luxe : un petit manuel en français dont le seul avantage semble être de tenir tout

passant. A vrai dire, c'est presque la seule chose qui soit restée de l'ancienne version. Le programme a été totalement refondu et on trouve, en plus du menu principal, plusieurs menus annexes qui offrent l'accès à toutes les fonctions. Ainsi on peut saisir une formule sans avoir à taper une seule fois sur le clavier excepté pour les valeurs numériques et les textes.

LES FONCTIONS.

C'est ainsi qu'en cliquant sur une case, apparaît une liste des fonctions classiques, une autre de fonctions mathématiques, une troisième d'opérateurs standard

Contenu permet de connaître le contenu d'une cellule par sa position dans la feuille. L'intérêt réside dans le fait que la position est un paramètre variable qui peut être le contenu d'une autre cellule.

Rept est une fonction de répétition assez utile pour souligner un mot dans une autre cellule. Par exemple : la cellule C8 contient un texte. En cellule C9 vous tapez la formule : \$REPT("=", LEN(\$C8)) et en C9 vous aurez autant de signes "=" que le texte en C8 contient de caractères. En clair, ça souligne !

Diff fournit la différence entre la valeur affichée dans la cellule et celle en mémoire. Hlookup et Vlookup sont des fonctions de consultation. Elles permettent de balayer horizontalement ou verticalement une zone et ne s'arrêtent que lorsque la cellule en cours contient une valeur inférieure ou égale à une valeur d'essai qui est passée en paramètre.

Certains pourront avoir besoin de fonctions spécifiques (comme des fonctions hyperboliques par exemple). Il est alors possible de créer des macro-commandes qui rempliront ce rôle. Ces macros acceptent jusqu'à 9 paramètres. Kspread peut gérer jusqu'à 256 macros différentes et les sauvegarder sur disquette (ou disque dur). Le problème, c'est que j'ai essayé d'en mettre quelques-unes et je me suis aperçu que dès que cela dépasse la dizaine... Ça plante, et avec deux bombes, s'il vous plaît !

En plus des menus et de la feuille de calcul proprement dite, plusieurs icônes représentent la disquette, l'imprimante, le tableur, le bloc-notes et la poubelle. C'est ainsi qu'il est possible d'imprimer une partie du tableur en déplaçant l'icône tableur vers l'icône imprimante. Celui qui m'a le plus marqué concerne la poubelle. Bien entendu, on peut supprimer des données en les déplaçant vers cet icône, mais en cliquant une fois sur celui-ci, le curseur de la souris se transforme en aspirateur et devinez la suite ? Il suffit de balayer les données que l'on veut effacer et l'aspirateur s'en charge. A propos du bloc-notes, on peut, en marquant un bloc sur la feuille de calcul, sauvegarder celui-ci dans le bloc-notes et le récupérer ultérieurement. Mais là où cela devient intéressant, c'est que l'on peut y mettre jusqu'à 10 blocs de données.

LA SAISIE.

La saisie se fait toujours dans une fenêtre spéciale qui s'agrandit quand on rajoute des lignes. Par contre, la distinction entre les différents types de données est particulièrement illogique. Il faut faire un choix entre Valeur, Texte, Label ou Formule. C'était déjà le cas dans la précédente

version mais ici c'est pire, car Label n'existant pas avant !

Un autre défaut : la modification du contenu d'une cellule se fait en mode EDIT. Dans ce mode, il est impossible de déplacer un bloc ou de déplacer le curseur. En fait il y a un moyen... qui consiste à sortir du mode Edit.

Une fois que l'on maîtrise ces petites difficultés techniques, on peut enfin commencer à travailler correctement. En effet, la saisie des formules devient extrêmement aisée et rapide. Eh oui ! Ce n'est qu'une question d'habitude. Une dernière option d'édition particulièrement intéressante concerne l'indicateur de direction. Celui-ci indique dans quelle direction se déplacera le curseur après la validation par la touche RETURN. Il est possible de choisir l'une des 4 directions ou même de ne pas déplacer le curseur (utile pour tester l'effet de plusieurs valeurs lorsque le recalcul est automatique).

LES OPTIONS.

Une option du menu permet d'ouvrir une autre fenêtre sur le tableau, dans la limite de 5 sur une même feuille de calcul. Vous désirez cacher des informations ? Kspread le permet, et associe un mot de passe, unique pour le fichier, qui permettra d'y accéder à nouveau. Dans le manuel, il est indiqué que si vous oubliez ce mot de passe, KUMA peut, moyennant 10 livres sterling, vous fournir un programme qui le retrouve pour vous. Ce que je trouve particulièrement drôle, c'est qu'ils font payer 10 livres pour un programme qui vous permettra de lire des fichiers protégés par d'autres. Gentil, non ?

Il est possible pour chaque cellule ou groupe de cellules, ainsi que pour un type de données bien précis, de spécifier l'aspect de l'affichage pour ce groupe de cellules. Je m'explique. Pour les chiffres on peut donc spécifier le nombre de décimales, le format scientifique ou décimal (1.2E1 ou 12.00), le caractère d'en-tête et le caractère de fin (jusqu'à 4 différents pour la feuille de calcul), le cadrage et j'en passe... Mais le plus chouette concerne les couleurs. Vous avez déjà vu des tableaux avec des couleurs de fond différentes à chaque cellule ? Je peux vous assurer que c'est extrêmement chic. Et cette configuration est spécifique à chaque type de données. Les textes en bleu, les valeurs en jaune et les formules en rouge, le tout sur fond noir, c'est le délire le plus complet.

Comme dans tout bon tableur, on peut désactiver le calcul automatique. Les cellules vides pourront au choix être considérées comme contenant la valeur 0 ou provoquer une erreur dès que l'on y fera référence dans une formule. Et il est même possible de verrouiller des lignes ou des colonnes.

Dans la configuration globale, il est possible de configurer le programme pour qu'il demande une confirmation lors d'une modification de cellules.

Mais il est également possible d'en protéger une ou plusieurs seulement contre le recouvrement mais pas l'effacement. On peut demander l'affichage des formules ou des types. Mais l'option réellement intéressante permet d'être prévenu

lorsqu'une cellule ou une rangée de cellules devient négative, nulle, positive ou change de valeur.

L'IMPRESSION.

En matière d'impression, quelques nouveautés. Commençons par ce qui n'en est pas, d'ailleurs. Il est possible d'indiquer les caractères qui serviront à dessiner le quadrillage. Une boîte de dialogue permet d'envoyer des codes particuliers à l'imprimante. Je sais ! C'était déjà présent dans la version précédente. Mais ici, le programme connaît déjà les codes principaux tels que condensé, élargi, et j'en passe... La dernière option permet d'imprimer les colonnes dans la largeur plutôt que dans la hauteur. Bien entendu, je vous conseille d'avoir une imprimante compatible EPSON.

CALCOMAT PLUS

LE CONTENANT

A première vue, c'est la classe grand luxe. Je m'explique : c'est un superbe classeur dans le nouveau style Micro-Application. Dans le classeur, on trouve une pub pour les produits Micro-App (et pas seulement pour le ST !) et un manuel style MAO (avec des pages rouges). Cette fois, on a vraiment l'impression d'en avoir pour son argent. C'est beau, c'est gros et c'est pas trop cher. A la lecture, c'est instructif : les 18 premières pages m'apprennent à me servir de mon ST (il est parfois bien utile de ressasser ce qui peut paraître des évidences) et en page 19, l'aventure commence ! Vu que je ne veux pas vous ressortir le contenu du manuel, disons qu'il est écrit dans un style abordable et semble relativement complet.

LE CONTENU

Dans la disquette, je trouve un programme nommé Calcomat.prg, je double-clique dessus, et miracle... Il se lance ! Ouais, génial. Là-dessus, je me

retrouve avec une fenêtre appelée « Feuille de calcul » (c'est comme le Port-Salut, c'est marqué dessus). Cette feuille de calcul permet la visualisation de 18 lignes de 8 colonnes de 9 caractères chacune.

L'EDITION

La saisie est simple : il suffit de faire précéder votre saisie du signe « = » si vous voulez une formule. Si vous tapez simplement un chiffre, celui-ci sera pris en compte comme une valeur numérique. Pour le texte, pas de problèmes, vous le tapez normalement, et le tour est joué. Un point simple : lorsque vous tapez quelque chose, la barre de menu est remplacée par une sorte de menu d'aide qui... aide à la saisie des formules. C'est le mode édition !

LES FONCTIONS

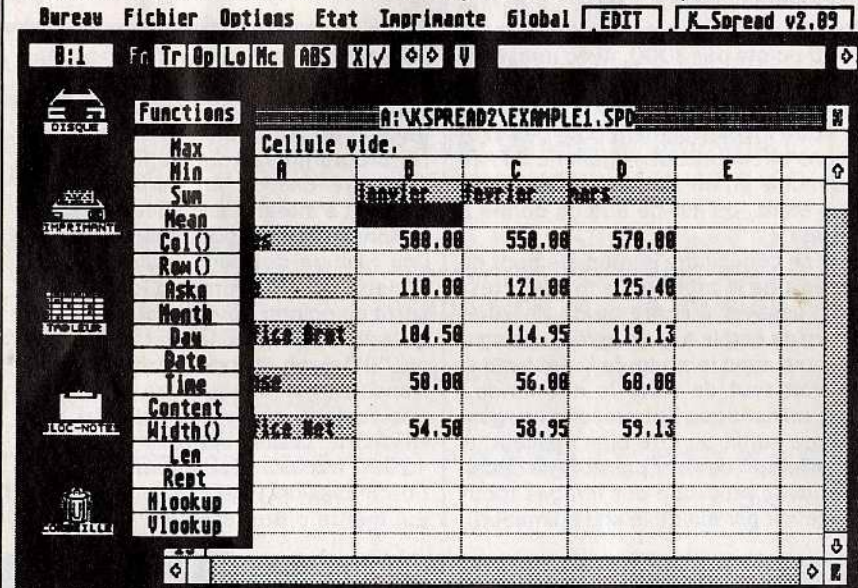
La liste des fonctions disponibles apparaît relativement complète et comprend même les fonctions hyperboliques, intéressantes pour les scientifiques. Je cite (par ordre alphabétique) :

- ABS, ACOS, ASIN, ATAN, AVER, BUSY, CEIL, COSH, COS, COUNT, EXP, IF () THEN () ELSE (), INT, LOG10, MAX, MIN, NPV, PI, RAND, ROUND, SGN, SINH, SIN, SORT, STDEV, SUM, TANH, TAN, VAR
- Les opérateurs de calcul : + - * / :
- Les opérateurs logiques : ET, OU.

Un arrêt pipi pour les calculs : la précision est de 15 décimales et le nombre le plus grand qui puisse être stocké en mémoire est 1.7*10E308, ce qui, vous l'avouerez, ne sert franchement qu'à impressionner les masses prolétariennes. A part vouloir calculer la factorielle de... Et puis de toute façon, elle y est pas !

EN VRAC

Il est possible de trier des données selon différents critères : numérique ou alphanumérique, ascendant ou descendant. Il est aussi possible de trier un bloc rectangulaire en prenant une seule colonne comme clé



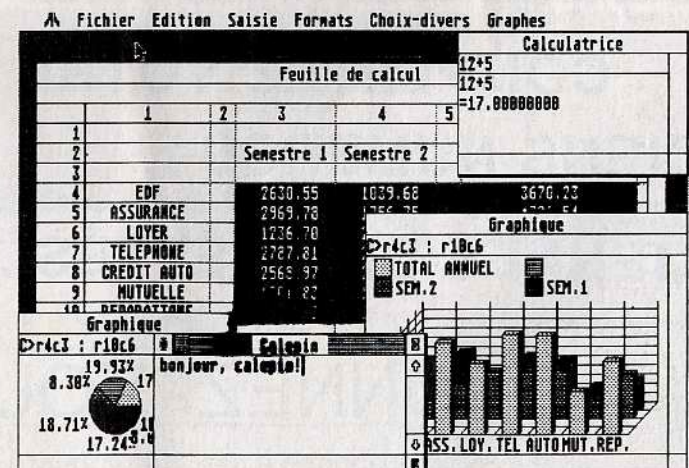
K Spread II.

entier dans la poche. A la lecture de celui-ci, on se rend compte que le programme apporte quand même des innovations qu'il ne faut pas négliger. Le manuel est complet malgré sa lourdeur (littéraire, bien sûr !) et on trouve sur la disquette quelques fichiers-exemples qui ne reflètent pas vraiment le programme. A noter un programme de conversion entre la version 1.0 et la version 2.0. Quand on pense que même à leur niveau, on ne peut pas faire compatible ! Il y a également un programme de configuration d'imprimante qui doit permettre de travailler avec pratiquement toutes celles du marché.

Pour les généralités habituelles, on peut noter que la taille de la feuille n'a pas changé et reste à 8192 lignes de 256 colonnes, taille tout à fait honorable, ceci dit en

et une dernière d'opérations logiques. Les fonctions classiques : Max, Min, Sum, Mean, Col, Row, Askn, Month, Day, Date, Time, Contenu, Width, Len, Rept, Diff, Hlookup et Vlookup. Les fonctions mathématiques : Sin, Cos, Tan, Asin, Acos, Atan, Ln, Exp, Log, Alog, Pi, Sqrt, Int, Abs. Les opérateurs standards : + - * / et ^ Les opérateurs logiques : IF (THEN ELSE), AND, OR, NOT.

Regardons de plus près certaines des fonctions les moins évidentes : Mean permet de calculer la moyenne d'une zone. Askn est une fonction de saisie comparable à l'input du basic : à chaque recalcul de la feuille, une boîte de dialogue apparaîtra et demandera la valeur correspondant à la ou aux cellules contenant cette fonction.



Calcomat Plus.

UNE BONNE SOLUTION

Si vous êtes de ceux qui pensent qu'une bonne gestion dans une entreprise est pour beaucoup dans sa réussite, vous admettez alors faire partie du schéma suivant : à moins que vous ayez les moyens de vous encadrer de gestionnaires de talent ou d'une fiduciaire très appréciée de nos chers contrôleurs, vous travaillez jour et nuit, et vos dimanches et soirées sont envahis de comptes d'exploitation, de tableaux d'amortissement et de calculs effectués à la main pour la plupart d'entre vous, aidés d'un tableau pour d'autres qui

fatidique du bilan vous libérerait de nombreuses nuits blanches. Vous ne pouvez, hélas, faire des économies sur votre comptabilité et suivre au fil des semaines l'évolution de votre entreprise.

On peut aussi sans difficulté en conclure que vous ne pouvez vous équiper d'un système informatique, lourd et onéreux, accompagné d'un logiciel aussi lourd et onéreux qu'inadapté à votre activité.

Les comptabilités sur micro, type Apple ou IBM, pleuvent. Mais les logiciels qui permettent justement de

Le mode d'emploi, à priori bien fait, nous laisse penser que nous avons entre les mains la « solution » à tous les problèmes de gestion commerciale, rencontrés par les PME/PMI et magasins de détail qui représentent le gros des entreprises françaises.

Et pour la première fois, nous nous trouvons dans la même situation que nos lecteurs commerçants et chefs d'entreprise : à savoir un problème de gestion, de petits moyens et un tas de papiers qui s'entasse. Alors pas vraiment le temps de lire le mode d'emploi et en route le chargement !

On se retrouve très vite dans le menu d'installation qui attend de vous certains renseignements tels : Nombre de clients, fournisseurs, articles en stock, configuration du système (1 ou 2 lecteurs simple ou double face). Pour votre information, avec un 520 STF mono lecteur, 300 clients, 100 fournisseurs, 1000 articles en stock, vous pourrez effectuer plusieurs milliers de transactions. L'éditeur du logiciel a pris la peine - c'est rare - d'y ajouter un fichier permettant une démo grandeur nature. Puis mise à l'heure et date, démarche que vous pouvez éviter en achetant à votre revendeur favori la « Rom EZ TIME » qui fera cela très bien. La figure 1 nous montre 5 menus différents : Utilitaires, Ventes, Achats, Stocks, Comptes et un ourson en bas à gauche de l'écran. Première observation, le logiciel est entièrement sous GEM et de plus, commenté à tous les niveaux via des écrans d'aide dont se charge justement cet ourson.

UTILITAIRES permet de saisir les coordonnées de votre entreprise, les différents taux de T.V.A., les remises que vous pourriez faire à vos clients ainsi que les messages de rappel et de relance dont vous avez besoin pour les mauvais payeurs ; tous ces éléments seront utilisés dans les éditions et différents écrans.

LES VENTES

VENTES permet de gérer le fichier des clients, la facturation, les bons de livraison, les paiements, escomptes, encours et relevés de compte.

L'illustration 2 représente la fiche client qui permet même de démarrer la

saisie de votre fichier en tenant compte de ce que vos clients vous doivent déjà et de l'encours que vous leur autorisez ; du moins si vous le savez ! Le tri se fait sur le nom et il vous est impossible de saisir deux noms identiques ; un message d'alerte veille ! La recherche d'un client, fournisseur, article, compte, se fait par un tri alphabétique et pour les noms d'orthographe similaire, l'écran de recherche est complété par un défilement possible du fichier dans les deux sens (voir figure n° 3).

Ce même écran vous donne accès au relevé de compte qui ventile les différents débits et crédits et donc le solde cash, à 30, 60, et 90 jours. Ce que vous voyez à l'écran est exactement ce qui s'imprime et dans tous les cas, vous pouvez visualiser les documents à éditer. Les recherches, créations, situations d'un client, fournisseur, article ou compte se faisant de la même façon, nous ne nous étendrons pas trop là dessus.

Voyons plutôt les fonctions purement commerciales.

FACTURE-AVOIR : Vous pouvez créer ou imprimer une (des) facture existant déjà - l'édition des facture n'est pas obligatoire et il est possible de les éditer une à une ou toutes à la suite en fin de travail - le logiciel attend de nous le nom du client à facturer et le masque facture apparaît. La numérotation est automatique et reste accessible. En saisissant la quantité et les premières lettres de l'article à facturer, immédiatement le compte imputable, la T.V.A., l'escompte, et le total facture s'incrémentent (voir figure 4).

Les articles non en stock peuvent aussi être facturés mais dans ce cas, le logiciel vous demande le prix H.T. et le taux de T.V.A. qu'il ne peut qu'ignorer.

BON DE LIVRAISON : Il est déclenché par la facture et l'édition non obligatoire peut se faire un à un ou tous ensemble.

RELIQUATS : Permet de gérer le « reste à livrer » lorsque un produit est manquant ou en quantité insuffisante. Lorsque les produits sont à nouveau disponibles, l'ordinateur peut, au choix, affecter automatiquement ou manuellement les produits aux clients qui les attendent. De quoi ? Des préférences ?

Bureau Utilitaires Ventes Achats Stock Comptes

Détails sur votre Société

Nom de Société: Tous Commerces

Adresse : 22 rue de la Faillite

Suite Adr: _____

Ville, CP: 96321 CASINO

R C N° : 777 777 777

Messages de Rappel et de Relance:

Courant : En votre aimable règlement par bombe!!

30 jours : _____

60 jours : _____

90 jours+ : Au Feu !!!

OK

SORTIR

Lundi, 25 Mai 1987 9:01

Bureau Utilitaires Ventes Achats Stock Comptes

RECHERCHE D'UN NOM

Saisir Nom: DUBOIS

Adresse

12 RUE DE LA PAIX

75001 PARIS

Nbre Utilisé: 5 Nbre Libre: 295

OK

SORTIR

Lundi, 25 Mai 1987 9:42

Bureau Utilitaires Ventes Achats Stock Comptes

PASSAGE ECRITURE

Nom du Compte: LEVIS

Référence N°: 0

Date: 25/05/87

Journal Dr Journal Cr

Facture Avoir Ajust Dr Ajust Cr

Nom Compte Qté Désignation Prix Montt HT TVA% Montt TVA

Achats 10 501/40/COURT 165.00 1650.00 18.60 291.56

Achats 6 40/MEDIUM/BLEU 180.00 1800.00 18.60 190.84

Escompte: 05.00% 01 Jours

TOTAL : 2730.00 T.V.A : 482.40

Net 3075.90 si dans les Délais

TOTAL GENERAL: 3212.40

OK PLUS SORTIR

Lundi, 25 Mai 1987 9:24

Figure 1

ont compris que les ordinateurs se jouent des tâches répétitives.

Si au contraire, vous pensez que personne ne peut plus rien pour vous ni pour les tas de paperasses - de couleur bleue le plus souvent -, qui s'amoncellent, tournez la page et changez-vous les idées avec la partie distrayante de ST Mag, vous en avez bien besoin. Mais jusqu'à quand !!!

Pourtant, vous avez bien un magazine de micro dans les mains (le meilleur) et il y a fort à parier que vous en soyez équipé. Vous vous êtes souvent dit qu'un logiciel qui vous permettrait de connaître les situations, marges brutes, frais généraux de votre entreprise ou commerce, sans attendre la date

généraliser des données comptables souffrent par leur absence. Alors imaginez la surprise de la rédaction à la réception du logiciel dont il est question ici : une gestion commerciale intégrale sur ST.

EST-CE LA FIN DE NOS PROBLEMES ?

ALors on ouvre vite l'emballage pro dont est affublé le messie, pardon le soft, qui va nous permettre de gérer votre cher ST Mag (qui en a bien besoin) (NDLR : c'est ton dernier article).



Liste Clients

au : 25/05/87

| Nom et Adresse | Balances | Renseignements |
|--|---|--|
| CLIENT | Courant 315.00 30 jours 0.00 60 jours 0.00 90 jours 0.00 | Total en attente 315.00 Encours Autoris 0.00 |
| DUBOIS 12 RUE DE LA PAIX 75001 PARIS | 501.27 0.00 0.00 | Total en attente 501.27 Encours Autoris 0.00 |
| DUFOR 64 AVENUE DE LA JOIE 06000 NICE | 0.00 0.00 0.00 | Total en attente 0.00 Encours Autoris 6000.00 |
| DUPONT 36 AVENUE DE VILLIERS 75017 PARIS | 0.00 0.00 0.00 | Total en attente 0.00 Encours Autoris 2000.00 |
| MERCURI VALERIE 69 RUE DE LA PLANETE 90000 LA LUNE SUR AMOUR | 5981.15 0.00 0.00 | Total en attente 5981.15 Encours Autoris 5000000.00 |

Fig. 5 et Fig. 6

Bureau Utilitaires Ventes Achats Stock Comptes

FACTURE/AVOIR

Nom du Compte: DUFOR Référence N°: 5 Date: 25/05/87

Facture Avoir

| Nom Compte | Qté | Désignation | Prix | Montt HT | TVA% | Montt TVA |
|---------------------------------|-----|-------------|---------|----------|-------|-----------|
| Ventes | 1 | T90 | 4320.11 | 4320.11 | 33.33 | 1439.89 |
| TOTAL : 4320.11 T.V.A : 1439.89 | | | | | | |
| Escompte: 0.00% 00 Jours | | | | | | |
| TOTAL GENERAL: 5760.00 | | | | | | |

OK PLUS SORTIR

Lundi, 25 Mai 1987 9:05

Bureau Utilitaires Ventes Achats Stock Comptes

DETAILS STOCK

Nom / Réf: T58 Qté en Stock : 11

| Ventes | | Achat | |
|--------------------|----------------------|----------------------|--|
| Compte: Ventes | PRIX DE VENTE | Compte: Achats | |
| Quantité vendue | | Fournisseur | |
| à ce jour : 8 | Prix Vte HT: 1875.05 | CANON | |
| Courant : 8 | Dernier PV: 1880.04 | Réf Article N°: AT50 | |
| | PRIX D'ACHAT | | |
| Chiffre d'Affaires | Prix Achat: 1400.00 | Retours : 0 | |
| à ce jour : 8.00 | Dernier PA: 1400.00 | En Commande : 0 | |
| Courant : 8.00 | | Stock Minimum : 1 | |
| Colisage : un | Marge Brute %: 25.34 | Qté à Commander: 3 | |

Code T V A : 0 Taux TVA: 33.33% Code Produit: 9 Code: PHOTO

OK SORTIR

Lundi, 25 Mai 1987 9:37

PAIEMENTS : Il vous est demandé le nom du client puis le montant du (des) règlements, cash, à 30, 60 ou 90 jours. Dans cette phase, vous avez accès à la situation du client afin de vérifier si besoin est, la facture à imputer.

SITUATIONS : Edition à l'écran et imprimante de tous les relevés de compte, reprenant aux débits et crédits, tous les mouvements de chaque client. Cette fonction est idéale pour les relevés en fin de mois et les relances à tout moment pour les clients qui traînent.

Autre fonction intéressante, l'édition du fichier clients avec le total des encours (voir figures 5 et 6).

LES ACHATS

ACHATS : Ce menu fonctionne de la même façon que les ventes (vous êtes fournisseur de vos clients, vous êtes client de vos fournisseurs) à cela près que le masque facture est remplacé par un masque type journal d'achats (voir figure 7). La saisie des factures fournisseurs dans ce journal a pour effet de créditer le stock, le compte du fournisseur, le compte d'achat imputable, le compte de TVA récupérable.

STOCK : Comme les menus Ventes et Achats, la gestion du stock est en temps réel ; une facture de vente ou d'achat ainsi qu'un avoir ont pour effet de débiter ou de créditer immédiatement le stock. Aussi, pour mieux comprendre les possibilités d'exploitation du stock, étudiez bien la figure 8.

CREATION : Permet la saisie d'un nouvel article et tient compte du chiffre d'affaires et des ventes déjà réalisées, du colisage, de différents prix d'achat et de vente, les comptes comptable et fournisseur à ventiler. Il est à noter que dans le cas de l'utilisation du module comptes, les zones comptes deviennent obligatoires. Le fournisseur est obligatoire si vous avez choisi lors de l'installation du logiciel de gérer les achats.

Ceci nous amène à dire que le logiciel ne vous oblige pas à gérer les 4 modules principaux et si vous souhaitez une facturation stock, il vous suffit lors de l'installation, de mettre à zéro les fournisseurs et les comptes ; ainsi seuls les modules clients et stock sont actionnés. De même pour les gens qui se contentent des comptes fournisseurs et clients, et laissent à leur cher (à tous les niveaux) comptable le soin des comptes annexes, il leur suffit de mettre le module comptes à zéro et ainsi les zones « comptes » dans la fiche article ne sont plus demandées.

Revenons à la création d'un article : le logiciel permet aussi la gestion des stocks minimum, des quantités à commander (quantités que vous pourrez affiner au fil de l'utilisation via des possibilités de statistiques).

La recherche d'un article se fait comme pour les clients et fournisseurs. La fonction « imprimer » permet l'édition de votre inventaire et vous renseigne sur l'état du stock, les quantités vendues, les valorisations (vendues et en stock), la marge dégagée (voir figure 9).

- Tarifs : permet l'édition de votre catalogue et tarif à remettre à votre clientèle.

- Produits à commander : permet l'édition d'un état de stock mettant en avant les ruptures de stock et les seuils minima atteints.

- Produits lents : en faisant un comparatif de date à date, vous pouvez ainsi savoir rapidement quels produits risquent de vivre les prochains inventaires et générations (ça va pour un meuble, pas pour un micro). Il ne reste plus qu'à votre sens inné du commerce de liquider tout ça au plus vite.

- Groupes produits : permet de gérer les produits par famille ou groupe, ce qui est très utile dans le cas d'éditions sélectives.

ENCORE LES VENTES (UNE AFFAIRE QUI MARCHE)

Le fichier utilisé pour notre banc d'essai étant formaté avec la fonction « comptes », le module est donc actif.

- **CREATION :** Le principe de création, recherche et impression est toujours le même et nous n'avons rencontré aucun problème dans l'utilisation des diverses fonctions.

La création d'un compte a un seul aspect délicat ! Ce n'est pas dû au logiciel mais à la mise à l'épreuve de vos connaissances (voir figure 11).

Ainsi les comptes de publicité, de téléphone, etc. sont des comptes de charges et non d'achats. D'ailleurs, Teddy l'Ourson nous a répondu de nous adresser à notre comptable, c'est vous dire. Aussi la saisie du plan comptable (comprendre : la création des comptes nécessaires au fonctionnement de l'entreprise - il y en a tellement que c'est à vous dégouter d'avoir une entreprise) peut se faire assister de votre cher (si, si, toujours !!) comptable. Hormis ce fait, la saisie des comptes, quand vous en connaissez le type, ne pose aucun problème.

Vous pouvez même déterminer des budgets à l'avance et savoir en permanence ou vous en êtes. Ex : vous avez

Inventaire au au : -25/05/87

| Non/Ré | Qté en Stock | Cont Unit. | Cont Total | Ventes/Année | Montant Ventes | Cont du Stock Vendu | Marge sur Stock Vendu |
|----------------------|--------------|------------|------------|--------------|----------------|---------------------|-----------------------|
| 36 CM COUL PAL/SECAM | 5 | 1400.00 | 7000.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| 40/MEDIUM/BLAU | 1 | 180.00 | 180.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| 41 CM COUL SECAM | 2 | 2200.00 | 4400.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| 501/36/LONG | 3 | 165.00 | 495.00 | 1 | 244.52 | 165.00 | 79.52 |
| 501/38/LONG | 9 | 165.00 | 1485.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| 501/38/SW/COURT | 6 | 165.00 | 990.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| 501/40/COURT | 17 | 165.00 | 2805.00 | 1 | 227.40 | 165.00 | 62.40 |
| 501/42/COURT | 9 | 165.00 | 1485.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| EPONGE/B | 11 | 9.51 | 104.61 | 1 | 12.43 | 9.51 | 2.92 |
| LASER/TUNNER/EXTRAC | 2 | 5000.00 | 10000.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| LECT K7/TUNNER | 8 | 590.00 | 4720.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| OBSESSION/02 | 4 | 160.00 | 640.00 | 2 | 514.82 | 320.00 | 194.82 |
| OBSESSION/04 | 0 | 189.00 | 0.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| SHORT/SATIN/38 | 3 | 112.50 | 337.50 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| SHORT/SATIN/40 | 3 | 112.50 | 337.50 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| ST MAG/07 | 6 | 12.50 | 75.00 | 1 | 23.36 | 12.50 | 10.86 |
| ST MAG/2423 | 33 | 12.50 | 412.50 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| T50 | 11 | 1400.00 | 15400.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| T70 | 14 | 2000.00 | 28000.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| T90 | 10 | 3200.00 | 32000.00 | 1 | 3960.10 | 3200.00 | 760.10 |
| TENNIS/39/BORG | 5 | 133.00 | 665.00 | 1 | 195.25 | 133.00 | 62.25 |
| TENNIS/40/BORG | 8 | 133.00 | 1064.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| TENNIS/41/BORG | 5 | 133.00 | 665.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| TENNIS/42/BORG | 3 | 133.00 | 399.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| TENNIS/43/BORG | 6 | 133.00 | 798.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| TUNNER/K7/HIFI | 9 | 560.00 | 5040.00 | 0 | 0.00 | 0.00 | 0.00 |
| | | | Cont Total | | | Cont Total | Marge sur |
| | | | 119498.11 | | | Stock Vendu | Stock Vendu |
| | | | | | | 4005.01 | 1172.87 |

Bureau Utilitaires Ventes Achats Stock Comptes

DETAILS COMPTE

Nom Compte: Achats

VENTES ☒ DEBIT ☐ CREDIT ☐ FRAIS ☐ ACTIF ☐ PASSIF

| BALANCES | TOTAL |
|--------------------|---------------------|
| Courant : 61620.00 | CA Annuel: 61620.00 |
| 30 jours : 0.00 | Budget : 0.00 |
| 60 jours : 0.00 | |
| 90 jours : 0.00 | Variation: 339.93% |

OK Relevé de Compte SORTIR

Lundi, 25 Mai 1987 9:08

Tous Commerces
22 rue de la Faillite96321 CASINO
RC No: 777 777 777

TARIF au : 25/05/87

| Code Produit | Désignation | Prix HT |
|--------------|----------------------|---------|
| TELEVISEUR | 36 CM COUL PAL/SECAM | 2475.06 |
| CHEMISE | 40/MEDIUM/BLEU | 328.84 |
| TELEVISEUR | 41 CM COUL SECAM | 2925.07 |
| PANTALON | 501/36/LONG | 244.52 |
| PANTALON | 501/38/LONG | 244.52 |
| PANTALON | 501/38/SW/COURT | 244.52 |
| PANTALON | 501/40/COURT | 244.52 |
| PANTALON | 501/42/COURT | 244.52 |
| MENAGER | EPONGE/B | 14.12 |
| AUTO RADIO | LASER/TUNNER/EXTRAC | 6750.17 |
| AUTO RADIO | LECT K7/TUNNER | 900.02 |
| PARFUM | OBSESSION/02 | 292.51 |
| PARFUM | OBSESSION/04 | 337.51 |
| SHORT | SHORT/SATIN/38 | 193.93 |
| SHORT | SHORT/SATIN/40 | 193.93 |
| LIBRAIRIE | ST MAG/07 | 23.36 |
| LIBRAIRIE | ST MAG/2423 | 23.36 |
| PHOTO | T50 | 1875.05 |
| PHOTO | T70 | 2745.07 |
| PHOTO | T90 | 4500.11 |
| CHAUSSURE | TENNIS/39/BORG | 209.95 |
| CHAUSSURE | TENNIS/40/BORG | 209.95 |
| CHAUSSURE | TENNIS/41/BORG | 209.95 |
| CHAUSSURE | TENNIS/42/BORG | 209.95 |
| CHAUSSURE | TENNIS/43/BORG | 209.95 |
| AUTO RADIO | TUNNER/K7/HIFI | 749.27 |

LE GRAPHISME EN GFA

Avec deux nouveaux logiciels, GFA-VECTOR et GFA-DRAFT, le GFA persiste et signe, et prouve à nouveau, s'il en était encore besoin, sa puissance et sa souplesse.

Du graphisme en GFA ? La réponse ne s'est pas faite attendre, et ces deux nouveaux produits viennent agréablement soutenir un langage de programmation qui, pour ses débuts, a déjà été largement adopté par un grand nombre d'utilisateurs. Ces deux softs nous proposent ici des applications particulières dans le domaine graphique : la conception et l'animation d'objets en 3 dimensions pour **VECTOR**, et le dessin dit « industriel » (plans, architecture, schémas, logos, etc) pour **DRAFT**. Précisons tout de suite qu'ils tournent aussi bien en couleur qu'en noir et blanc, sur 520 et 1040 avec Roms, **DRAFT** acceptant le TOS français sur disquette pour le 1040, et qu'ils sont tous deux accompagnés d'une excellente notice, en français-s'il-vous-plait, complète et bien présentée. La comparaison s'arrêtera là, car en ce qui concerne les objectifs, les manipulations, et... les critiques (oui, il y en a !), **VECTOR** et **DRAFT** sont des logiciels tout à fait indépendants l'un de l'autre. Voyons de quoi il retourne :

GFA VECTOR

Pour ceux qui ne possèdent pas le BASIC GFA, inutile de s'attarder, passez directement au deuxième chapitre. En effet, **VECTOR**, présenté comme un « tool-kit », permet d'abord de créer à l'aide d'un éditeur, des objets en 3 dimensions (attention, sous forme de « fil de fer » uniquement), puis de les intégrer ensuite, grâce à des routines en langage machine, à vos programmes en GFA Basic afin de les animer. Moyennant une manip quelque peu fastidieuse, mais parfaitement compréhensible, les objets ainsi créés pourront agrémenter de façon spectaculaire de simples animations jusqu'au jeu savamment illustré, en passant par des logiciels interactifs ou pédagogiques.

L'éditeur :

Pour l'utilisateur, deux modes d'édition possibles : l'entrée directe des coordonnées au point par point, ou l'édition graphique.

Pour l'entrée point par point, il « suffit » de donner les coordonnées X, Y, Z de chaque point, sous forme d'un listing, de relier ces différents points par des lignes, et de lister ces lignes pour créer un objet. Élémentaire, mon cher Watson ! Élémentaire, peut-être un peu trop, car excepté quelques fonctions de modifications/suppressions, il ne faudra pas attendre plus d'aide du ST. Ici, l'aventurier « intuitif » se cassera les dents, et

seul le programmeur méthodique et patient, armé de son stylo et de papier millimétré, qui sait à l'avance ce qu'il va faire, aura des chances d'arriver à ses fins. S'il veut en plus, pousser **VECTOR** dans ses retranchements, autant lui dire de suite que ce dernier accepte jusqu'à 1024 points et 1024 lignes, répartis sur 32 objets au maximum. Il lui faudra donc prévoir un nombre proportionnel de pauses-café !

L'alternative pourrait être alors l'éditeur graphique, en travaillant sur la représentation visuelle de l'objet, et sa construction progressive : structuré autour de trois fenêtres interactives, représentant les trois définitions relatives de l'espace, et d'un rappel numérique indiquant la position du curseur dans l'espace, cet éditeur permet d'entrer les points et les lignes par la souris. La surface utile d'une fenêtre est limitée à 99x99 points, ce qui ne permet pas de gérer l'espace prévu (1024x1024x1024) en échelle 1. D'autres échelles sont bien sûr disponibles, mais c'est alors au détriment de la précision... En fait, au-delà de la dizaine de points, ou lorsque les points sont trop rapprochés, le papier et le crayon redeviennent très vite obligatoires.

Une autre difficulté concerne les modifications et/ou suppressions de points et de lignes : pour ce faire, vous êtes obligés de sortir du mode graphique, et de retourner aux listings points à points, alors qu'il eût été si simple de faire défiler ce listing au sein de l'éditeur graphique en faisant cliquer le point ou le vecteur sélectionné.

Autre regret : l'absence « d'assistance à la création », comme par exemple les symétries, les copies, les modifications de forme et d'échelle de l'objet, l'assemblage de différents objets, les formes pré-calculées, etc. La liste pourrait être longue, car rien ne figure sous ce chapitre.

Traité comme une option différente, alors qu'il eût été bien agréable d'y accéder directement à partir de l'éditeur graphique, on trouve ensuite la fonction « Montrer Objet », qui permet de simuler l'ensemble des fonctions de manipulation de l'objet, qui seront programmées sous GFA.

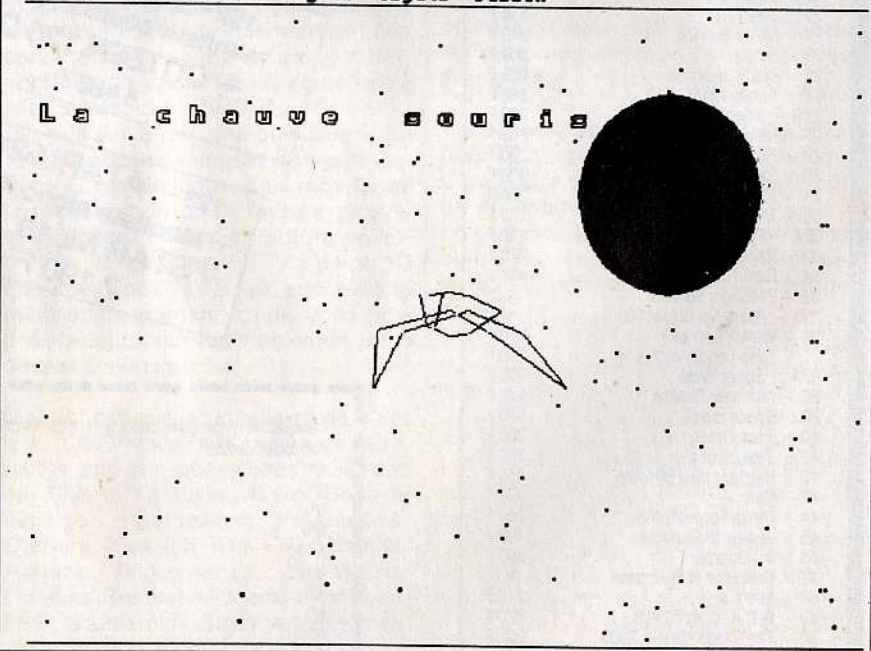
Les objets peuvent être : réduits ou agrandis selon 512 pas (du 1/64° à 8 fois leur taille normale), et mis en rotation autour des axes X, Y, Z, par pas minimum de 1°. Ces tests peuvent porter sur des valeurs fixes ou variées automatiquement, et peuvent être combinés ou pas.

Là aussi, une option sympathique comme une « offset » sur les axes X et Y fait cruellement défaut, car elle aurait permis d'affiner facilement les animations, ou de réajuster le centre de gravité. A ce stade, pourquoi ne pas penser à un système de recalcul de ce centre de gravité ?

L'animation :

Maintenant que l'objet est créé et que vous avez testé les mouvements que vous lui ferez subir, il va falloir l'intégrer à votre programme GFA. Il vous faudra tout d'abord initialiser un module contenant les « routi-

Fichier Points Lignes Objets Dessin



nes machine », et le nom d'appel du programme BASIC. Vous copiez tout cela sur une belle disquette toute neuve, afin d'y trouver : le module, le fichier de données, le GFA Basic, et le fichier d'initialisation qui devra être « Mergé » avec votre programme Basic. Inutile de rentrer dans les différentes fonctions, claires et bien expliquées dans la notice, et le résultat est là : ça bouge ! Malheureusement, pour l'instant, n'espérez pas le compiler...

Ainsi, face à l'intérêt que présente la CAO en 3 dimensions, l'ensemble des critiques énumérées rend la pratique de **VECTOR** quelque peu frustrante. Pourtant, c'est bien dommage, car les mouvements sont rapides, progressifs, et tout à fait satisfaisants. A priori, si les résultats étaient compilables, on pourrait très certainement refaire Starglider en GFA Basic, à peu près à la même vitesse. Au fond, on a un peu l'impression qu'au moment de la conception de cet outil, on a un peu trop vite voulu savoir « si ça marchait » ! Disposant, pour ce test, de la version 1.0 de **VECTOR**, l'optimisme nous pousse évidemment à espérer que son évolution ira vers plus d'ergonomie.

GFA DRAFT

Rassurez-vous, on vous a gardé le meilleur pour la fin ! Pas question, ici, d'intégration de routines GFA dans vos programmes respectifs, mais bien plutôt d'un excellent outil graphique, véritable logiciel complet et performant. Difficile à classer, car s'il est un logiciel de « dessin », il est sans aucun doute moins adapté aux arts plastiques que Degas Elite ou Art Director. Destiné à des applications plus « industrielles » qu'artistiques ou ludiques, il présente pourtant des options graphiques dont le « dessinateur », en général, aimerait disposer. D'autres particularités très pratiques le rendent tout à fait original, et, pour l'instant, unique en son genre.

Tout d'abord, **DRAFT** est un outil « vectoriel », c'est-à-dire que tout tracé répondra à la définition de vecteur. Comme fenêtre de travail totale, il ne vous offrira pas moins de 658x658 mm, espace sur lequel les scrollings sont parfaits. Toute une panoplie de zooms (avec coefficients de réduction/agrandissement), de centrage du travail (simple double-click sur la page), de défileurs de page, et surtout la présence constante des coordonnées (X, Y) du curseur, en bas de page, vient faciliter le repérage du dessin.

Ajoutez à cela la possibilité de définir des lignes-repères X, Y invisibles (sur imprimante évidemment, sinon elles ne serviraient à rien !), correspondant par exemple au format d'impression, et la gestion très complète du déplacement curseur, par souris et touches-clavier « au poil près », et vous comprendrez qu'on a pensé à tout pour les différentes manipulations. Avec deux modèles de curseur, croix ou lignes X, Y complètes, l'ensemble forme un tout agréable, disponible et pratique.

Pour ce qui est des tracés, les possibilités sont là aussi très nombreuses. L'épaisseur des lignes est programmable, et l'on vous laisse le choix de la faire apparaître ou non. Grâce à l'indication des coordonnées absolues, il est possible d'obtenir un tracé hyper-précis, mais la souris n'y suffit pas. L'option « coordonnées relatives » permet alors de les initialiser à 0 pour chaque point de départ d'une ligne, et de fixer ainsi très facilement le point d'arrivée. De même, « distance » permet de mesurer aisément la longueur d'une ligne, notamment les diagonales. Le travail « à l'échelle » devient donc un jeu d'enfant.

Inutile de citer tous les modes de tracé, auxquels les pratiquants de logiciels graphiques sont maintenant bien habitués, par contre, relevons les véritables nouveautés :

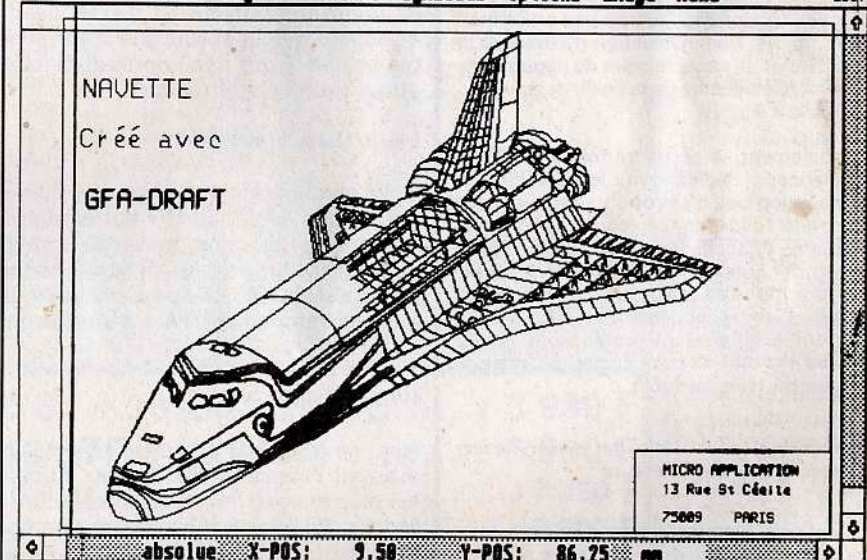
- l'ajustement de lignes : inutile de prendre le zoom pour ajuster deux vecteurs séparés, l'ordinateur calcule automatiquement la jonction parfaite la plus proche.
- les perpendiculaires automatiques, y compris à distance.
- les arrondis automatiques et programmables.

devient un véritable plaisir, et on ne peut passer sous silence les modalités d'effacement en cours de travail : classiques avec Backspace (retour au tracé précédent) ou par fenêtres, plus étonnantes avec Delete, qui efface le graphisme le plus proche du curseur ! Adieu, la gomme.

N'en jetez plus, la cour est pleine, et pourtant... On vous a parlé des fenêtres, qui possèdent évidemment toutes les qualités habituelles (copie, déplacement, symétrie, distorsion, compression, zooms partiels, etc), mais on vous a pas dit qu'il est aussi possible de spécifier qu'elles affectent l'ensemble des données délimitées, ou seulement les vecteurs entiers qu'elles contiennent ! Plus de crainte de voir disparaître des morceaux de dessin non concernés, ou d'être obligé d'ajuster la fenêtre en tirant la langue...

Toujours plus haut avec « l'échelle », qui va de 1 : 1 à 1 : 1000 : ne mégonons pas, les mesures portées sont automatiquement transcrites en millimètres ou en mètres, à 2 décimales près, selon le rapport choisi.

Fichiers Lignes Fenêtre Symboles Options Image Menu



- les arcs automatiques à partir de 3 points définis.
 - le tracé d'angle programmable.
 - les hachures automatiques, simples ou « en grille », avec spécification de leurs épaisseurs particulières et des espaces : sous ce mode, l'ordinateur propose successivement différents polygones à remplir selon l'endroit du clic, et il suffit de choisir celui qui convient.
 - le masquage volontaire d'arcs de cercle ou d'ellipse (les amateurs de « camemberts » sont servis !).
 - au choix, l'introduction automatique de lignes de cotes, et des mesures afférentes ! On peut y ajouter des flèches, et même demander l'indication des mesures jusqu'à 3 décimales...
- Avec différentes formes de lignes (pointillées, lignes d'axes, etc), faire des plans

Ah ! J'oubliais : le texte est aussi présent, avec 2 polices de caractères (simple et en relief), qui pourront décevoir certains, mais n'oublions pas que c'est du vectoriel. De plus, 7 tailles sont disponibles, et surtout 4 directions d'écriture à 90°, normale et « miroir », ce qui permet d'écrire à l'envers pour les calques ! De plus, toutes les manip de fenêtres décrites peuvent très bien concerner ou le texte, ou le dessin, ou les deux à la fois.

Bon, j'aimerais bien en finir avec ce banc d'essai, mais les associations de consommateurs vont nous tomber dessus si je ne parle pas du dessert : les « symboles », le travail multi-plans et les sorties imprimante. Pour les symboles, le principe est simple, encore fallait-il y penser : sous ce terme, peuvent être créées des unités graphiques



logiques, définies comme des fenêtres, qui sont ensuite sauvegardées, donc chargeables, mélangeables à n'importe quel dessin, et affectables à une touche de fonction (F1 à F10), si l'on doit s'en servir souvent. On peut appeler ainsi, qui sa baignoire, qui son circuit intégré, qui son symbole d'organigramme, j'en passe et des meilleures, puisque ces exemples sont empruntés aux 5 « bibliothèques » déjà disponibles sur la disquette originale. Le travail « multi-plans » est aussi facile, avec possibilité de superposer jusqu'à 9 calques simultanément, mais pour chaque déplacement, zoom, épaisseur de ligne, le programme fera systématiquement appel à disquette pour recharger le ou les calques « passifs ». En cas de travail intensif, le Ramdisk ou le disque dur deviennent quasiment indispensables.

Quant aux sorties imprimante, là, c'est toujours le luxe, avec de nombreuses options. Si vous ne trouvez pas votre bonheur dans la multitude des fichiers de configuration pour imprimantes et tables traçantes, alors prenez le « CONFIG. PRG » pour l'adapter à votre mobylette. Vous n'aurez plus alors qu'à rentrer la taille de la feuille, la rotation à 90° (toujours plus !), la densité de l'impression (différente de « l'épaisseur » de lignes), le zooming (au point où on en est !), et, ô joie, une instruction d'Offset X, Y qui permet de situer le point de départ d'impression, en dehors de la feuille si on veut...

Globalement, il reste toutefois quelques doléances : décidément, le plus difficile avec ce logiciel, c'est de s'y retrouver avec la souris : clic long, clic court, double clic, à droite, à gauche, la pauvre est bien mise à contribution, et quelques cours de morse ne feront pas de mal ! Je dirais bien aussi que les manip concernant les hachures, et surtout les lignes de cotes sont quand même pas tout de suite évidentes, mais ça risque de faire mesquin...

Par contre, impossible de laisser passer quelques « vrais » défauts :

- l'option « Montrer épaisseur lignes », si on oublie de la supprimer, provoque des pertes de temps conséquentes (lenteur de l'affichage), et procure quelques désagréments avec certaines fonctions (le cercle, par exemple). Tant qu'on est dans les « lignes épaisses », signalons aussi que toutes les lignes en angle n'ont pas un « à plat » de couleur parfait ;

- attention, piège ! en mode « déplacement fenêtre », un click à droite vous fera perdre son contenu, donc l'original ! Une petite boîte d'alerte n'aurait pas été inutile...

- enfin, la langueur monotone des transferts imprimante, encore plus longs s'il y a des lignes épaisses.

Mise à part cette grande lenteur avec les tracés épais, **DRAFT** est décidément un excellent programme, qui peut convenir à bon nombre d'applications professionnelles faisant appel au dessin : architecture, bâtiment, dessin industriel, organigrammes, électronique, etc.



Le coin du linguiste

Cette rubrique est ouverte pour attirer votre attention sur les nouveaux termes ou les expressions à la mode qui enrichissent continuellement le vocabulaire informatique. Mais aussi pour vous mettre en garde contre les mots français qui à force de vouloir singer l'anglais peuvent induire des erreurs de compréhension.

WYSIWYG, qu'est-ce ?

Voilà le dernier terme chébran dans le domaine du traitement de texte. D'origine anglo-saxonne, il est formé des premières lettres des mots de l'expression :

What You See Is What You Get.

Pour ceux qui préféreraient, lors des cours d'anglais, somnoler doucement aux derniers rangs plutôt qu'être attentifs aux premières loges, je traduis : Ce que vous voyez est ce que vous obtenez. Un logiciel WYSIWYG vous affiche le texte tel qu'il sera imprimé. Les codes de contrôle - bonjour ST Texte, salut Textomat - n'existent plus et un texte en double largeur et souligné apparaît ainsi sur votre écran. C'est bien plus agréable et cela évite des impressions supplémentaires pour vérifier si le résultat obtenu est celui attendu.

Editer sans imprimer ?

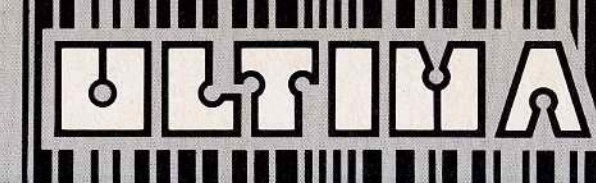
Voilà un anglicisme (mot français adapté de l'anglais) accompagné d'un changement de sens quand il est employé dans un contexte informatique. Editer ne veut pas dire imprimer mais modifier un texte ou la liste d'un programme au moyen d'un éditeur de texte. Hélas ! Si en anglais, imprimer se dit *to print* (donc sans confusion possible avec *to edit*), en français éditer est aussi utilisé au sens d'imprimer. Alors, faites attention au contexte pour interpréter ce mot.

WIMP, WIMP, WIMP, ...

Non, ce n'est pas le bruit qu'émet le dernier gadget acquis par Vil Coyote pour attraper l'insaisissable Bip Bip. Funeste erreur, il s'agit là d'un des concepts les plus importants de la micro-informatique. WIMP, c'est « **Windows, Icons, Mouse, Pull-down menus** », autrement dit « *Fenêtres, Icônes, Souris et Menus déroulants* ». Grâce à cela, vous ne vous trouvez plus désemparés devant un écran vide qui attend désespérément une commande. A la place, le bureau avec ses accessoires, ses menus accessibles avec la souris vous invite à la découverte. Merci Monsieur Rank Xerox pour son invention, merci Monsieur Apple pour son implantation dans la micro, merci enfin Monsieur Atari pour sa démocratisation !

WORM et WRM sont dans un bateau ...

Ce qui paraît de prime abord comme des onomatopées que n'aurait pas reniées un homme préhistorique, désigne en fait deux types de disques optiques numériques. Le CD-ROM est une mémoire non effaçable qui a l'aspect d'un disque compact et contient 600 millions d'octets de données (programmes, textes, images, etc.). Le WORM, c'est tout comme, excepté que l'utilisateur peut écrire ses propres données. Sans se tromper, car une seule écriture est permise ; d'où le nom **Write Once Read Memory**, on écrit une seule fois et on lit jusqu'à plus soif. L'ultime version, le WRM (**Write Read Memory**) permet de multiples écritures. Le WORM commence à être disponible pour l'archivage de documents. Le WRM, sauf nouvelles de dernière minute, tourne dans les laboratoires de nombreux constructeurs (NDLR : Désolé, Laurent, mais je ne résiste pas à un petit jeu de mots dans une rubrique linguistique. Il ne faut pas confondre un dealer et un camelier. Excuse-moi).



5, bd Voltaire - 75011 PARIS
Téléphone : 43.38.96.31

11 RAISONS D'ACHETER VOTRE ATARI ST DANS NOTRE ESPACE ATARI

I - REPRISE DE VOTRE ANCIEN ORDINATEUR

Pour tout achat d'un 520 ST ou d'un 1040 ST, nous vous rachetons votre ancien ordinateur, en fonction de son état et de sa cote auprès du public.
Ex : Commodore 64 : 1 000 F

II - TRAITEMENT DE TEXTE

Nous effectuons pour vous des démos permanentes sur les meilleurs programmes :

| | |
|---------------------|---------|
| Haba writer II | 850 F |
| First world | 390 F |
| Evolution | 990 F |
| Textomat | 390 F |
| First world + | 990 F |
| Publishing partners | 1 790 F |

III - UTILITAIRES

Nous les connaissons et nous vous renseignons le mieux possible en fonction de vos besoins :

- base de données
- gestion de fichiers
- tableur
- comptabilité
- facturation, stock
- super base

IV - JEUX

Simon, Mister Joystick, Monsieur aventure, vous fera craquer avec ses démos d'enfer et ses solutions-bidouilles à tous les jeux.

V - NOUVEAUTÉS

| | |
|-------------------|-------|
| Arkanoïd | 160 F |
| Roadwar 2000 | 290 F |
| Barbarian | 240 F |
| Star Trek | N.C. |
| Gold Runner | 280 F |
| Defender crown | 389 F |
| Enduro Racer | N.C. |
| Film Director | 590 F |
| Phantasie II | 290 F |
| Colonial Conquest | N.C. |
| Gauntlet | N.C. |
| Guild of Thienes | 249 F |
| Tracker | 249 F |
| Terrorpods | N.C. |

VI - LES PRIX

520 ST + 20 log. 3 990 F
1040 STFM + 20 log. 6 990 F
1040 + pack bureautique 7 990 F
1040 + pack scientifique 9 990 F

Si vous trouvez moins cher, nous nous alignons + UN CADEAU SURPRISE

VII - PÉRIPHÉRIQUES

| | |
|------------------------------|---------|
| Moniteur haute résolution | 1 490 F |
| Moniteur couleur | 2 990 F |
| Lecteur de disque SF | 1 490 F |
| Lecteur de disque DF | 1 990 F |
| Disque dur (20 megas) | 4 990 F |
| Imprimante SM 804 | 1 990 F |
| Star NL 10 interface + cable | 3 600 F |
| Modem | 1 990 F |

VIII - MUSIQUE

Nous sommes les premiers à avoir cru au ST dans le domaine musical. Venez assister à nos démos dans notre studio. Vous assisterez à un enregistrement numérique sur le PRO 24 (le seul séquenceur sur ST avec éditeur de partition). Tous les logiciels musicaux sont présentés, venez swinguer avec nous.

IX - CLUB ULTIMA

Avec la carte du club, vous pourrez échanger vos logiciels et vous aurez droit à des réductions d'enfer sur tout le magasin. Rejoignez les membres du club, on vous attend !

X - S.A.V.

Sylvain est présent tous les jours, réparation, bidouille, cablage, extension, connection etc... sont effectués très rapidement et garantis.

XI - CRÉDIT, RÉDUCTION

- crédit Cetelem sur place ou carte Aurore
- carte bleue
- facilité de paiement sur 4 mois sans intérêt
- remise aux étudiants et aux achats groupés
- comité d'entreprise

Téléphonez-nous : 43.38.89.31

MIDI : QUAND Y EN A PLUS, Y EN A ENCORE !

Pour finir notre tour d'horizon sur les messages MIDI, nous allons voir aujourd'hui les deux derniers types de messages « Système » : les COMMUNS et les EXCLUSIFS.

LES MESSAGES COMMUNS :

Par définition, ils concernent tous les récepteurs d'une configuration MIDI, quels que soient leur type ou leur marque. Ces messages ne comportent donc pas d'information de canal MIDI, et les 4 bits forts de leur octet d'état sont tous à 1 (comme tous les messages Système, du reste).

Seul ou suivi d'un ou deux octets de données, l'octet d'état définit donc une fonction grâce aux 4 bits faibles. Ces derniers offrant 7 combinaisons possibles, 4 sont officiellement définies et les 3 autres sont « réservées », ce qui laisse supposer que le MIDI connaîtra sans doute des évolutions futures.

Les 3 octets non définis sont : 11110001, 11110100, et 11110101.

Les 4 messages utiles sont les suivants :

« Song Position Pointer » :

Le message « Song Position Pointer » permet de pré-positionner un registre interne, qui est en fait un compteur de « battements MIDI ». Un battement MIDI est égal à 6 impulsions d'horloge MIDI, et une horloge MIDI envoie 24 impulsions par note (revoir le n° précédent de ST Magazine sur les messages « Temps Réel »).

Ce registre interne est réinitialisé lorsqu'on appuie sur la touche « START », et s'incrémente à chaque « double-croche ». La touche « STOP » arrête le comptage, tandis que la touche « CONTINUE » le relance à l'endroit où il a été arrêté. Avec l'utilisation des boîtes à rythmes et des poly-séquenceurs, on comprend

toute l'utilité d'un tel message, qui permet de caler arbitrairement n'importe quelle séquence et de la démarrer à l'endroit désiré, en assurant une synchro parfaite entre toutes les machines MIDI raccordées.

Ce message est composé de l'octet d'état 11110010, suivi de deux octets de données, le premier étant celui de poids faible (souvenez-vous que le bit fort d'un octet de données est toujours à 0 ! ... et que la valeur est en fait codée sur 7 bits).

« Song Select » :

Ne préjuge pas forcément de la « classe » de votre dernière composition musicale (!), mais permet d'appeler la séquence ou la « Song » qui devra être jouée à la réception d'un message (Temps Réel) de « START ». Ce message est composé de l'octet d'état 11110011, et d'un octet de données correspondant au numéro de la « Song » sélectionnée.

« Tune Request » :

Généralement mal compris des ASSE-DIC ! ...

Ce message demande aux synthétiseurs analogiques d'accorder leurs oscillateurs sur leur fréquence de référence. Un seul octet d'état : 11110110.

EOX : Fin de Message Exclusif :

Classé dans les messages Communs, ce message va nous permettre d'aborder le chapitre suivant par la fin ! Un seul octet d'état (11110111) pour indiquer la fin d'une transmission en Système Exclusif.

LES MESSAGES EXCLUSIFS

11110000 : Voici le dernier octet d'état du standard MIDI, qui ouvre la porte à tous les fantasmes des constructeurs, chacun d'entre eux se

voyant attribuer un *numéro d'identification* (« ID Number ») qui composera obligatoirement le premier octet de données d'un message Exclusif (voir liste en fin d'article).

Viennent ensuite un nombre variable d'octets de données, dont la définition et l'organisation sont laissées à la « discrétion » desdits constructeurs. Indispensable, l'EOX; vu plus haut, viendra obligatoirement clôturer ce mode de transmission.

Attention : aucun autre octet d'état ou de données ne pourra être intercalé dans cette transmission, à l'exception des messages « Temps Réel ». D'autre part, les messages Exclusifs ne comportant pas de numéro de canal MIDI, ils seront reçus de façon identique par toutes les machines de même marque et de même type si elles sont « chaînées » dans une même configuration.

La prudence conseille donc, lorsqu'on travaille en « Exclusif », de ne raccorder que la machine concernée au ST.

Une autre bonne raison de procéder ainsi est que, dans bon nombre de cas (comme par exemple les transferts de banques de sons), le synthétiseur retournera des données au ST. Pour ceux qui désirent se lancer dans cette spéléologie hexadécimale, et plonger au cœur de leurs machines, il est indispensable d'avoir en main les formats exclusifs de chacune d'entre elles. Une sage précaution sera aussi de sauvegarder au préalable leur contenu, afin d'éviter le risque de ne plus les « reconnaître » !

Il serait dommage, en effet, de laisser passer les possibilités fantastiques offertes par les « Exclusifs », d'autant que les constructeurs multiplient le nombre des paramètres rendus accessibles par ce biais.

LE MIDI, C'EST FINI ?

Pas vraiment ! Au cours de l'été 85, les hauts dignitaires du MIDI ont

éprouvé le besoin de rajouter un octet dans la « normalité ». Ce petit dernier a été baptisé 7E en hexa (01111110), et doit remplacer le numéro d'identification/constructeur (plus besoin, puisqu'on est d'accord !) dans les messages exclusifs destinés aux « Samplers » (« échantillonneurs » en anglais).

Ce message permet de réaliser des transferts d'échantillon sonore, d'un sampler à un autre, quelles que soient leurs marques, chacun conservant sa gestion propre d'« Exclusifs » pour ses paramètres particuliers.

Ainsi est née la famille des « EXCLUSIFS COMMUNS » (sic !)... Souhaitons qu'elle devienne nombreuse !

Numéros d'identification/constructeurs (en hexa).

47 AKAI
20 BONTEMPI
25 CRUMAR
0F ENSONIQ corp
14 FAIRLIGHT Inst. Inc (miam !)
08 FENDER Musical Inst.

24 HOHNER
40 KAWAI
42 KORG
07 KURZWEIL
04 MOOG
10 OBERHEIM
41 ROLAND
01 SEQUENTIAL CIRCUITS
21 SIEL
12 SIMMONS
09 STEINWAY
43 YAMAHA

(Liste non limitative et soumise à modifications)

F. Paupert - F. Gabbert

TWENTY FOUR : LA V2.0 NOUVELLE EST ARRIVEE !

Rappelons-le, le Twenty-Four (ou « Pro-24 ») de chez Steinberg Research, est, à l'heure actuelle, LE logiciel musical sur ST. Utilisant au mieux les possibilités du M. I. D. I. (Interface de communication entre instruments de musique numériques), ce logiciel étonnant a rapidement acquis ses lettres de noblesse grâce à une présentation, une logique et un fonctionnement des plus « ergonomiques ». En effet, si plusieurs programmes musicaux, de type « poly-séquenceurs », sont d'ores et déjà disponibles sur ST, ce logiciel allemand a vite surpris et séduit un grand nombre d'utilisateurs, pour ses performances et sa facilité d'utilisation, au point d'être aujourd'hui une « référence » dans le monde de la micro-informatique musicale. Avec une vocation résolument professionnelle, cet outil ne cesse de s'améliorer, et présente aujourd'hui sa version 2.0, qui est automatiquement procurée à tous ses propriétaires légalement répertoriés. Ses nouvelles possibilités méritent que l'on s'y arrête un peu, mais il faut dire tout de suite que, si les versions 1.0 et 1.1 s'adressaient encore aux possesseurs de 520, la 2.0 rend maintenant le 1040 quasiment indispensable. En fait, cette version tourne sur 520, mais le peu de mémoire restant disponible ne permet en aucun cas la construction d'un morceau musical complet. Tout d'abord, deux nouveaux drapeaux (« Flags ») sont disponibles : PRECOUNT, qui permet de supprimer ou non le décompte initial avant démarrage de l'enregistrement. Option très pratique, car allée au mode « Synchro MIDI », elle permet de mettre le PRO-24 en position de « pause-enregistrement », en évitant le décompte lors du déclenchement de l'enregistrement par un signal d'horloge MIDI externe (séquenceur ou boîte à rythme). PLAYBACK PARAMETER permet, quant à lui, de valider ou non les options choisies en mode « Fast-Access » (quantize, transpose, velocity), selon l'étape de travail où l'on se trouve.

Ensuite, on peut maintenant assigner un « pré-décalage » au démarrage de n'importe

quel pattern (jusqu'à -96), à condition de ne pas le programmer en position 1/1/0, puisqu'à cet endroit, aucune référence ne le précéderait. Si ce devait toutefois être le cas (démarrage initial avec pré-décalage), il suffit de créer des mesures « à vide » en introduction.

Plus importante est la forte évolution des « MIDI DEFINITIONS » : ô joie, on y trouve la validation (ou non), de l'envoi par le PRO-24, des données de « Système Exclusif », qui sont des données propres à chaque instrument selon des codes particuliers librement choisis par leur constructeur. Vous me direz, quel intérêt à les « sortir », si on n'a pas pu les rentrer ? ! Oui, mais voilà, la section « Input Filter » se trouve agrémentée de deux entrées supplémentaires : « SYS. EX » et « AFTER-TOUCH ».

Avec « Input Filter Sys. Ex », vous pouvez maintenant faire enregistrer au PRO-24 des données « Exclusives » jusqu'à une longueur de 255 octets. Ce qui veut dire que, si vous modifiez, en cours d'enregistrement, les données d'un son joué par un synthé (par ailleurs capable d'envoyer via le MIDI ces « Exclusives »), ces modifications seront mises en mémoire, et systématiquement restituées (de plus, vous pourrez bien sûr intervenir, par « Event-Edit », sur leur moment de restitution). Cela est largement supérieur à un « Program Change » (changement de n° de son) entre un son « x » et un son « x + modif », car le passage procure souvent, selon l'enveloppe choisie, des coupures ou des retards. Plus fort encore, cette nouvelle option du PRO-24 signifie que si vous avez sauvegardé une « Song » avec des sons particuliers enregistrés en données exclusives, vous pourrez sans crainte modifier plus tard les configurations de ces sons au niveau du synthé lui-même, car le PRO-24 lui fera automatiquement restituer les sons originaux de la Song ! ! !

Avec « Input Filter After-Touch », vous pouvez traiter séparément cette famille d'in-

formations, qui sont systématiquement envoyées, même si elles ne doivent pas être utilisées (par un synthé qui ne les reconnaît pas, par exemple). Cela permet de réduire avantageusement la quantité de données véhiculées par le MIDI.

TRACK ARRANGE-SONG : cette nouvelle fenêtre facilitera grandement le travail des compositeurs fous ! En effet, si le PRO-24 offrait de fantastiques possibilités de copies, multi-copies, collages et autres jongleries, il n'empêche que l'arrangement d'une structure un tant soit peu compliquée, devenait vite un véritable marathon, en l'absence d'une vue d'ensemble et de systèmes de repérages. C'est maintenant chose faite, avec tout d'abord la possibilité d'instaurer le mode « Séquence » sur certaines pistes afin de faire « tourner » les patterns voulus. Mais c'est surtout la page « Arrange-Song » qui résout le problème, en vous proposant d'y sélectionner une piste de référence qui pourra contenir jusqu'à 63 étapes. Dans ces 63 « cases », vous inscrivez les patterns voulus dans l'ordre voulu, avec le loisir de les insérer, supprimer, répéter, bref d'organiser en une seule page un arrangement efficace, sans avoir à revenir à la fonction « Multi-Copy ». On y dispose même du départ-arrêt et des marches avant-arrière, afin d'écouter immédiatement le résultat. En combinant ensuite les modes « Tape » et « Séquence » sur différentes pistes (certaines en « boucle » et d'autres en déroulement normal), vous vous demanderez vite comment vous faisiez pour travailler avec la version 1.1 !

GRID-EDIT ou NOTE-EDIT connaît aussi quelques améliorations : d'abord, on y écoute, en temps réel, les modifications apportées, comme la vélocité par exemple. La portion choisie (« Range ») peut être écoutée seule ou avec toutes les autres pistes existantes sur cette étendue. L'édition d'événements dispose aussi d'une fonction de « Quantize » : comme pour le problème de l'After-Touch cité plus haut, le MIDI arrive à « saturer » un peu, lorsque les don-



nées de pitch bend, de molette de modulation, de contrôleurs (pédale, volume, etc), sont trop nombreuses et trop « groupées », ce qui peut provoquer des retards dans la transmission générale. Comme elles sont de plus enregistrées au « poil près », il en résulte des blocs interminables de données. Avec le « Quantize », on réduit énormément l'étendue des effets, tout en ayant exactement le même résultat sonore. C. Q. F. D. !

Plus originale est la fonction « OVER-Q » : nombre de bons musiciens, persuadés de leur précision rythmique, ont pris leur « claque » en travaillant avec des logiciels musicaux et en constatant les erreurs de tempo que l'ordinateur s'empresse d'afficher, comme s'il y trouvait un malin plaisir ! Over-Quantize est là pour remédier au problème, en « rattrapant », à l'intérieur d'un quantize fixé, tous les coups « à côté » du temps. De plus, cette fonction reconnaît les accords, donc toutes les petites irrégularités dans l'enfoncement de touches simultanées seront gommées. On n'arrête pas le progrès !

SCORE-EDIT : Si certains musiciens trouvaient le PRO-24 trop fonctionnel et « logique », au sens informatique du terme, en regrettant leurs chères portées, armatures, clefs, gribouillis et autres signes cabalistiques, ils feraient bien de courir acheter cette version 2.0, pour mettre enfin au rencart leur crayon et leur gomme. Oui, ça y est enfin, le PRO-24 écrit aussi la musique, et bonjour le résultat. C'est tout simplement

superbe, l'écriture classique y est respectée en tous points, et les tours de passe-passe habituels sont aussi efficaces, sinon plus, qu'en page « Grid-Edit ». En mode Insert, par exemple, vous baladez votre curseur sur les portées (clef de Sol et clef de Fa), et une petite fenêtre vous indique la note sélectionnée. Le résultat le plus spectaculaire est obtenu lors des changements de Quantize : en un temps record, tous les changements de valeurs sont opérés, avec les signes de liaison nécessaires, et vous pouvez toujours vous accrocher pour trouver l'erreur ! Une belle rosace de tonalités est évidemment disponible pour changer les armatures, et les changements (dièses, bémols, bécarrés) sont automatiques. Le choix du « Split Point » vous permet de répartir à volonté l'écriture sur les clefs de Sol et de Fa, et vous pourrez même, grâce à « Change Clef », faire passer tout ou partie des notes sur l'autre clef et lycée de Versailles....

Les modes de travail vont du « fenêtrage » à la sélection note à note, et Restore est toujours là pour rattraper les grosses bourdes. On va tout de même pas tout vous dire pour vous laisser quelques surprises, mais signalons tout de même le « Flag » de syncope (faire apparaître la syncope comme une syncope ou comme des notes liées), la boîte « Note Info » avec tous les paramètres modifiables, et le passage direct aller-retour entre la page « Score » et la page « Grid ». Par ailleurs, ne croyez pas que ces deux pages font double-emploi, car cha-

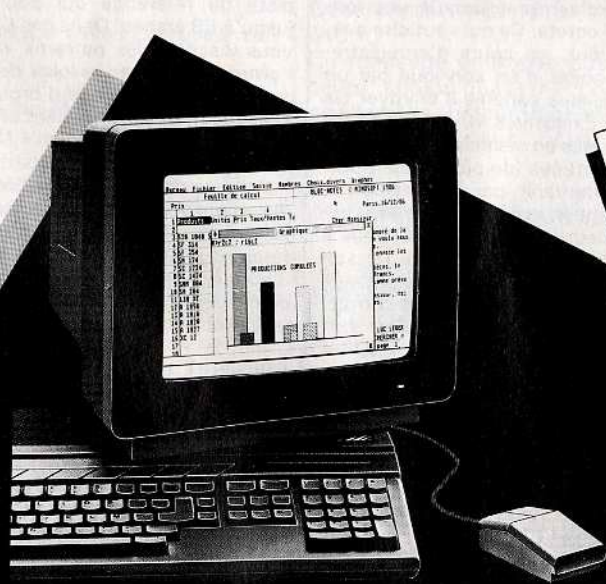
cune conserve ses fonctionnalités, et disposer ainsi des deux outils devient un grand confort pour la méthode de travail. Reste bien sûr la sortie imprimante, mais là, il faudra déboursier un peu plus pour se procurer MASTER-SCORE, deuxième logiciel spécialisé pour ce travail. Article le mois prochain, si le logiciel montre son nez d'ici-là !

Voilà pour cette version 2.0 du PRO-24... On s'y est attardé plus qu'un peu, ce qui me fait dire, si les versions suivantes sont du même accabit : où cela va-t-il s'arrêter ? ! Il va être vraiment difficile de faire un banc d'essai « critique » sur ce logiciel, et j'en profite tout de suite avant qu'il ne soit trop tard : si le PRO-24 se met enfin aux « Messages Exclusifs », qui sont un univers encore mal exploré du MIDI, mais porteur de nombreuses possibilités, pourquoi ne pas avoir un peu développé la question, en offrant à l'utilisateur des petites routines indépendantes de la sauvegarde d'une pattern ou d'une Song, un peu à la façon des « Dumps » ? Ces petites routines permettraient à l'utilisateur de rentrer directement les données exclusives de son choix (par exemple, à l'aide d'un éditeur hexadécimal), alors que, pour l'instant, cette gestion est totalement limitée aux quelques paramètres rentrés en « temps réel », ce qui réduit considérablement l'étendue et le type d'interventions. Allez, on parle : la réponse dans la prochaine version ?

ATARI UNE AFFAIRE DE SPECIALISTE

Espace Micro 1 et 2

32, RUE DE MAUBEUGE 75009 PARIS TEL. : 42 85 25 20 METRO CADET ET 243, BD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL. : 40 24 29 96 METRO NATION



ILS ARRIVENT
MEGA ST
ATARI PC
IMPRIMANTE LASER

ATARI

UNE SEULE GAMME REPRÉSENTÉE POUR LA MEILLEURE EFFICACITÉ

INITIATION AU ST

PREMIERE PARTIE

Asseyez-vous. Non, pas à côté du ST ! C'est pas parce qu'on va parler d'ordinateurs qu'on doit en avoir un sous la main. Pour cette première leçon, nous nous contenterons de théoriser.

Vous savez par quoi on va commencer ? Par : "qu'est-ce que c'est, un ordinateur ?". Je sais, c'est classique, mais je n'ai pas trouvé mieux. Asseyez-vous. Donc, nous disons : qu'est-ce qu'un téléviseur (NDR) ? Nous ne sommes pas responsables des changements de programme de dernière minute ? C'est une boîte avec des tas de machins dedans et un écran composé de plein de petites ampoules (je schématise).

Cette boîte est conçue pour allumer certaines des ampoules d'une certaine couleur à un certain moment. Par l'antenne arrivent des informations qui disent à peu près : "un point rouge, un point bleu, un point rouge à nouveau, du vert pendant quatre points..." et l'ensemble forme une image. Ça va très vite, naturellement. Il faut exactement 1/25ème de seconde pour dessiner tous les points qui composent l'image. Asseyez-vous, j'insiste.

Un ordinateur, c'est un appareil qui permet d'allumer des points sur la télé (ou le moniteur, c'est pareil) dans l'ordre qu'on veut, à l'endroit qu'on veut et de la couleur qu'on veut. Naturellement, vu comme ça, c'est pas très intéressant. Qu'est-ce qu'on va faire de tous ces points ?

Les plus malins d'entre vous auront déjà deviné : on va les assembler. Regardez ce que je fais avec des points :



Vous avez vu ? J'ai dessiné un A et un B, juste avec des points. Et encore, je

suis gentil, j'aurais pu vous faire le C, le D et même la Légende des Siècles. Vous l'avez échappé belle. Revenons quatre phrases en arrière : un ordinateur permet d'allumer des points sur une télé : l'essentiel est de savoir quels points allumer à quel moment, afin de former quelque chose d'intéressant. Quand vous allumez votre ordinateur et que vous voyez quelque chose à l'écran, ça veut dire que le moindre petit point qui compose ce que vous voyez a été calculé soigneusement par l'ordinateur. Vous êtes assis ?

CHEZ CLAUDE

Imaginez votre télé en très grand. Vous voyez un mur rempli d'ampoules, empilées les unes au-dessus des autres. Quand une image apparaît, certaines ampoules s'allument, d'autres s'éteignent. Maintenant, imaginez que sur chaque ampoule il y ait un interrupteur. D'accord ? Vous pourriez en manipulant bien les interrupteurs créer une image vous-même. Or, un 520 ST contient plus de 4 millions d'interrupteurs. Vous voyez que vous avez largement de quoi inscrire n'importe quoi sur l'écran.

Sur ces 4 millions, il n'y en a que 256.000 visibles à la fois. Les autres ne servent-ils donc à rien ? Si, rassurez-vous. C'est qu'il y a dans un ordinateur des circuits très compliqués (dont vous n'aurez jamais à apprendre le fonctionnement) qui allument certaines des ampoules dans la télé en fonction de celles qui sont allumées en dehors.

Ces circuits sont si intelligents qu'on peut leur donner des ordres compliqués. En modifiant très peu d'interrupteurs, on peut faire en sorte qu'ils accomplissent tout seuls un certain travail. C'est un peu comme du morse en plus évolué. On a décidé au départ - par exemple - que lorsqu'on mettait à un certain endroit une ampoule allumée, deux éteintes et une allumée, ça voulait dire "allume une ampoule sur deux dans les 256.000 dont tu as la charge". La

circuit qui voit ça, qu'est-ce qu'il fait ? Aussitôt, brave petit guerrier, il fonce allumer une ampoule sur deux. Et du coup, on obtient du gris à l'écran (des points noirs et blanc alternés). Il a suffi de quatre interrupteurs pour modifier entièrement l'écran de la télévision.

ON SE REVEILLE

Rassemblez-vous. Ce n'est pas si simple. Le principe est là, mais il faut quand même un peu plus de travail que le simple allumage de quatre interrupteurs. Et puis les interrupteurs ne sont pas tous les mêmes. Il y en a qu'on peut éteindre ou allumer, et puis il y en a qui sont soudés. Ils peuvent être éteints ou allumés, mais il est impossible de les inverser.

Ceux qu'on peut modifier, on les appelle "Mémoire à accès aléatoire". Ah oui : un ensemble d'interrupteurs, ça s'appelle de la mémoire, tout bêtement parce qu'ils gardent en mémoire les réglages qu'on leur a fait subir. Et à accès libre, parce qu'on y a librement accès, ce qui paraît assez logique.

Ceux qu'on ne peut pas modifier s'appellent la Rom, ce qui signifie : "Mémoire non modifiable", car on ne peut pas la... (remplissez les blancs). Ils contiennent seulement une liste des ordres simples qu'on peut donner aux circuits. Comme par exemple le fait de mettre l'écran en gris est appelé à servir souvent, le constructeur a soudé quatre des interrupteurs en position allumée - éteint - éteint - allumée. Comme ça, on n'a même plus besoin de régler ses quatre interrupteurs ; il suffit de dire à la machine : "Va exécuter l'ordre numéro 12 dans la Rom !". Et on gagne un temps fou.

ASSEYEZ-VOUS !

Continuez à imaginer. Vous donnez une suite d'ordres à la machine pour qu'elle allume successivement assez de points pour faire, mettons, un petit dessin animé. Que va-t-il se passer lorsque vous éteindrez la machine ? Tous les interrupteurs vont s'éteindre. Et quand vous l'allumerez à nouveau, il faudra redonner cette suite d'ordres. C'est ce qu'on faisait au début, vers la fin des années 40. Croyez-moi, ça n'a pas duré longtemps. Quand on se tape plusieurs heures de programmation (c'est ça, la programmation : donner des ordres à la machine), on n'a pas du tout envie de

recommencer la même chose le lendemain. Alors on a inventé plein de systèmes différents pour garder un enregistrement de l'état de ces interrupteurs. Pratiquement tous tournent autour d'un principe simple: l'enregistrement magnétique.

Quand un patron dicte au magnétophone une lettre pour que sa secrétaire la tape, on peut considérer qu'il lui établit un programme. Seulement, l'ordinateur n'est pas aussi évolué qu'une secrétaire, contrairement aux apparences. Il lui faut quelque chose de simple, mais surtout d'électrique, car il n'est constitué, encore une fois, que de petits interrupteurs électriques! Alors on a décidé d'utiliser, encore une fois, quelque chose qui ressemble au morse. Un son aigu sur une bande magnétique: une ampoule allumée. Un son grave: une ampoule éteinte.

Et comme ça, on va enregistrer sur une bande magnétique une suite de sons rapides qui décrivent l'état des ampoules. Et sans avoir à rien taper, on va pouvoir retrouver notre programme en un rien de temps!

Sur le ST, on utilise des bandes magnétiques. Mais au lieu d'être en longueur comme dans une cassette, elles sont en rond: ce sont les disquettes. Une disquette contient plusieurs enregistrements de la mémoire à différents moments. Un enregistrement - que, pour reprendre l'analogie avec la bande magnétique, on pourrait comparer à une chanson sur une cassette entière - s'appelle un fichier. Charger un fichier signifie rétablir les interrupteurs dans l'état où ils étaient quand on a créé ce fichier, afin de récupérer la suite d'ordres que quelqu'un d'autre a tapé. Soirement un programmeur! Essayez-vous.

MAIS JE SUIS ASSIS!

Ah, pardon. Je voulais dire: levez-vous, et cette fois-ci, allez près de votre ST. N'introduisez pas de disquette dedans et allumez-le. Patientez, ça va prendre près de 40 secondes. Au bout d'un moment, une image apparaît. Au milieu de l'écran, une flèche. Si vous remuez la souris, la flèche bouge en même temps. Vous pouvez vous asseoir, maintenant.

Sur le côté gauche, deux icônes. Ils (ou elles, au choix) représentent des unités de disquettes. C'est exactement comme un magnétophone. Si vous voulez regarder ce qu'il y a sur une disquette (une cassette), vous la mettez dans le lecteur

du menu, un sous-menu est apparu mais vous pouvez encore changer en allant par exemple sur Run au lieu de File et le sous-menu de File disparaîtra alors que celui de Run se déroulera.

LES FENETRES

Utilisons la fenêtre COMMAND pour nos expériences. Pour l'instant vous voyez une barre grise en haut de cette fenêtre. Il s'agit de la barre de déplacement. Amenez la flèche dessus et cliquez sur le bouton gauche de la souris sans le relâcher puis déplacez la fenêtre tout en maintenant le bouton de la souris enfoncé. Quand vous désirez laisser la fenêtre où vous l'avez amenée, relâchez le bouton gauche. L'ordinateur efface alors l'ancienne fenêtre COMMAND et vient la redessiner à l'endroit que vous lui avez indiqué. La fenêtre est trop petite? Alors cliquez sur le carré tout en haut à droite de la fenêtre COMMAND et celle-ci va désormais occuper toute la surface de l'écran. Ah! Maintenant vous la trouvez trop grande... Amenez la flèche sur le carré se trouvant en bas à droite de la fenêtre et cliquez sur le bouton. Sans relâcher le bouton, déplacez la souris pour donner la taille voulue à cette fenêtre. Bon, vous la trouvez toujours trop grande? Eh bien essayez de cliquer sur le carré en haut à gauche de la fenêtre COMMAND! Cette fois-ci elle ne vous gênera plus... En effet ce carré sert à la fermeture de la fenêtre. Pour l'ouvrir, appuyez sur la touche RETURN.

COMMANDES ET PROGRAMMES

Commençons à programmer en BASIC. Au fait, savez-vous en quoi consiste la programmation? Aucune idée... Imaginez que vous ayez besoin de l'ordinateur pour faire quelque chose de bien précis (exemple: la moyenne de plusieurs nombres). Vous, vous savez comment faire ce calcul mais à chaque fois qu'il se présente de nouveaux chiffres vous devez recommencer tous les calculs. Vous voudriez bien le faire faire par l'ordinateur mais même avec ses 500 Ko de mémoire le pauvre ne sait absolument rien faire et n'a pas la moindre idée de ce que peut être une moyenne donc votre rôle est de lui apprendre en lui disant de faire la somme de tous les chiffres et de la diviser par le nombre de chiffres. L'ordinateur peut effectuer un certain nombre d'actions élémentaires que nous appellerons INSTRUCTIONS, comme par

de disquette (le magnéto) et vous cliquez deux fois sur son icône (vous le mettez en lecture). Aussitôt, une fenêtre s'ouvre, pour peu que vous ayez pris la précaution de placer une disquette auparavant - je ne pense pas qu'il soit utile d'expliquer ce qu'est une fenêtre, puisque ça vient de s'ouvrir sous vos yeux. Elle vous montre le contenu de la disquette, de même qu'écouter le début d'une cassette vous renseignerait sur son contenu.

Vous pourrez à l'usage constater que les icônes qui peuplent vos disquettes sont de trois types différents. Les premiers, avec un renflement en haut à droite, sont des dossiers. Lorsqu'on clique dessus, ils effacent le contenu de la fenêtre et dessinent un autre contenu. C'est simplement une façon pratique de ranger les fichiers par type, un peu comme si on mettait tous les fichiers qui servent à la programmation un ti-rail... Les jeux dans un autre... Les seconds, qui ressemblent à un petit bloc-note dont la première page est cornée, sont des fichiers tout court. On ne peut presque rien en faire: en cliquant deux fois dessus, une fenêtre vous demande si vous voulez en voir le contenu, l'imprimer, ou ne rien faire du tout. Il est parfois utile de pouvoir voir le contenu d'un fichier, lorsque celui-ci contient des informations en langage clair. Souvent, les fichiers dont les trois dernières lettres sont "DOC" doivent être lus. Il suffit de cliquer deux fois dessus, puis de demander "VOIR".

Les derniers (avec un trait épais au-dessus) sont des programmes. En cliquant deux fois dessus, on les met en marche. Là, il peut se passer n'importe quoi: un dessin animé, un jeu, un écran qui dit "ok", un fantastique programme sur la généalogie chevaline, ou même rien du tout. Ça dépend du programme.

Fin du cours pour cette fois-ci. Le mois prochain: le processeur, les langages et le mode superviseur.

INITIATION AU BASIC ST

Ah! Vous avez enfin votre 520ST.

Vous l'avez acheté parce que vous aviez lu ou entendu dire que c'était la machine de 1987, et sûrement aussi de 88, 89 et toutes les années qui suivent pendant au moins 10 ans. Et vous avez raison!

Rentré chez vous, la machine installée, vous introduisez dans le lecteur de disquettes le programme BASIC, vous cliquez 2 fois sur l'icône A, puis 2 fois sur l'icône BASIC.PRG. Le programme se charge, vous voyez apparaître en haut un menu "Desk File Run Edit Debug" ainsi que 3 fenêtres et dans l'une d'elles le mot "OK".

Bon apparemment le programme fonctionne bien. Vous tentez de pianoter un mot au clavier et le programme vous rejette comme un malpropre avec un message d'erreur...

Vous saisissez la brochure du BASIC avec avidité pour trouver un mot que cette machine pourrait comprendre... Oh! Non, elle est en anglais.

Désespéré, vous laissez tomber la brochure et reprenez la souris pour diriger la flèche sur le mot "File". Un menu se déroule et vous reconnaissez le mot "Quit". Vous vous positionnez dessus et...

NON!!! Nous pouvons apprendre ensemble, loin des théories et des termes informatiques barbares qui intimident même les plus courageux... Le basic est le langage des débutants pas définition.

Apprendre le basic sans maux de tête, rapidement et en s'amusant, c'est tout à fait possible, vous allez voir.

MENUS DEROUILLANTS ET FENETRES

Vous voyez 3 fenêtres (LIST, OUTPUT ET COMMAND). La fenêtre COMMAND vous permet de dialoguer avec l'ordinateur. Quand nous aurons quelque chose à lui dire, nous le taperons dans cette fenêtre et il nous répondra dans une des 3 fenêtres disponibles, mais pas forcément dans la fenêtre COMMAND.

Comme premier contact avec l'ordinateur, nous allons nous familiariser avec le système de fenêtres de votre ATARI.

LES MENUS DEROUILLANTS

Prenez la souris et dirigez la flèche vers la barre du menu qui se trouve en haut de l'écran. Positionnez-vous sur le mot File par exemple mais ne cliquez pas sur le bouton de la souris, c'est inutile pour la barre du menu. Instantanément, un sous-menu apparaît. Déplacez-vous sur les différentes options de ce sous-menu et elles apparaîtront une par une en vidéo inverse. Pour sélectionner une de ces options il vous suffit de cliquer dessus. Si vous avez positionné la flèche sur un mauvais mot de la barre

appuyez sur BACKSPACE et la mauvaise lettre s'effacera. Sinon restez appuyé sur BACKSPACE jusqu'à ce que toutes les mauvaises lettres aient été effacées puis retapez le reste du texte qui manque pour obtenir la même ligne que ci-dessus. Pour valider, appuyez sur RETURN. Si il y a une erreur dans la ligne l'ordinateur vous le dira mais il est trop tard pour corriger, il faut alors retaper toute la ligne et appuyer sur RETURN.

Mais il ne se passe rien... Comme si vous ne lui aviez rien demandé! En effet... La ligne que vous venez de taper est un programme. C'est le programme le plus court que l'on puisse faire puisqu'il ne fait qu'une ligne. C'est pourquoi l'ordinateur n'a rien fait lorsque vous avez tapé sur RETURN, il ne réagit pas immédiatement comme lorsqu'il agit d'une commande.

Ici vous pouvez voir plusieurs différences entre une commande et une LIGNE DE PROGRAMME:

- Une commande est exécutée tout de suite alors qu'une ligne de programme est simplement enregistrée dans l'ordinateur.

- Une commande n'a pas de numéro de ligne alors qu'une ligne de programme commence TOUJOURS par un numéro de ligne.

- La ligne que vous venez de rentrer est désormais dans la mémoire de l'ordinateur ce qui signifie que vous n'aurez plus besoin de la retaper lorsqu'il ne faut qu'une ligne. "AH! VOILA MON 1er PROGRAMME SUR ST."

ATTENTION! Toutes les INSTRUCTIONS peuvent être considérées comme des COMMANDES si vous ne mettez pas de numéro de ligne. Inversement, une commande peut devenir une instruction si vous ajoutez un numéro de ligne. Cette instruction est alors une ligne de programme. Exemple: FULLW2 est une commande alors que 10 FULLW2 est une ligne de programme dont l'instruction est FULLW2.

Ainsi chaque mot du basic peut être employé soit comme une instruction soit comme une commande.

Maintenant comment faire tourner notre programme? Il suffit de taper la commande RUN suivie de RETURN.

RUN lance l'exécution du programme se trouvant en mémoire. Le résultat de cette fois-ci apparaît dans la fenêtre OUTPUT. C'est la fenêtre qui servira tout le temps à l'exécution de nos programmes. Remarquez que le mot "PRINT" et les guillemets n'ont pas été affichés dans la fenêtre OUTPUT.

Que signifie le "10" devant le "PRINT" dans la ligne de programmation? Ce "10" est le numéro de la ligne. Chaque ligne de programme doit avoir un numéro de ligne. Ce numéro permet d'identifier la ligne. Notre ligne s'appelle 10 mais nous aurions pu choisir un autre numéro comme 1 ou 23 ou encore 12574.

Vous connaissez maintenant une instruction: l'instruction PRINT qui sert à afficher du texte à l'écran. La syntaxe est la suivante:

numéro de ligne PRINT "le texte à afficher"

Notez qu'il faut bien mettre le texte à afficher entre guillemets sinon la machine vous indique une erreur.

AFFICHAGE, REMARQUE ET FIN

Ajoutons une deuxième ligne à notre programme. Cette ligne s'appellera la ligne 20 et elle affichera le texte suivant: "Le BASIC c'est facile".

20 PRINT "Le BASIC c'est facile"

Même instruction qu'en ligne 10: PRINT qui envoie dans la fenêtre OUTPUT le -texte "Le BASIC c'est facile". Tapez RUN pour avoir l'exécution du nouveau programme. La machine vous affiche les deux phrases donc l'ordinateur a en mémoire les deux instructions et les a exécutées l'une après l'autre (la ligne 10 puis la ligne 20).

L'ordinateur exécute toujours les lignes de programme dans l'ordre de leur numéro.

Remarquez que ce texte s'affiche en dessous du texte précédent ("AH! VOILA MON 1er PROGRAMME SUR ST."). De plus le numéro de la deuxième ligne (20) aurait pu être n'importe quel nombre mais il fallait qu'il soit supérieur à 10 car nous voulions afficher en premier "AH! VOILA MON 1er PROGRAMME SUR ST." et ensuite seulement "Le BASIC c'est facile". Par convention on numérote les lignes de 10 en 10 mais rien ne vous empêche de les numérotter de 1 en 1 ou de 100 en 100 du moment que vous respectez bien l'ordre des lignes.

Vous avez maintenant 2 lignes de programme en mémoire. Pour le vérifier vous pouvez demander à l'ordinateur de vous montrer vos 2 lignes de programme en tapant la commande LIST. Cette commande dit à la machine de faire défiler tout le programme dans la fenêtre LIST. Vous voyez ainsi les lignes 10 et 20 qui apparaissent dans cette fenêtre.

A chaque fois que vous demanderez un LISTING (affichage de toutes les lignes de votre programme) il se fera dans la fenêtre LIST.

Si l'on veut rentrer un nouveau programme complètement différent de celui qui est en mémoire, il faut taper la commande NEW qui efface tout ce qui se trouve en mémoire. Pour le vérifier entrez la commande LIST. Aucun programme n'apparaît dans la fenêtre LIST donc notre programme est bel et bien DEFINITIVEMENT parti. C'est une commande relativement dangereuse car si par erreur vous tapez NEW au lieu d'une autre commande votre programme sera effacé alors que vous ne le désiriez pas et vous devrez tout retaper!!!

Avant de taper NEW, voyons une autre instruction. Elle permet de mettre des remarques dans un programme. Cette instruction est REM (abréviation de REMARK) qui veut dire REMARQUE. Il est très important de mettre des remarques dans un programme pour expliquer ce que l'on a fait. Ceci est utile pour qu'une autre personne puisse lire vos programmes et les comprendre mais surtout pour que vous puissiez les relire plus tard et comprendre ce que vous aviez voulu faire lors de son écriture.

Insérons en ligne 15 une remarque:

15 REM AFFICHAGE D'UNE DEUXIEME PHRASE EN DESSOUS DE LA PREMIERE

Cette ligne de programme permet de clarifier certains points du programme qui pourrait ne pas être compris. Par exemple la ligne 15 que nous venons de rajouter a pour but d'expliquer que la deuxième instruction PRINT affiche un texte en dessous du premier.

L'instruction REM n'est pas exécutée par la machine, ce qui est normal puisque c'est une remarque et donc elle n'influe pas sur le déroulement du programme. Quand la machine rencontre en ligne 15 l'instruction REM elle passe directement (c'est-à-dire sans rien faire) à la ligne suivante (la ligne 20).

Une autre instruction est importante: c'est l'instruction END. Elle indique que le programme est terminé. Elle apparaît donc en fin de programme. Ici on pourrait la mettre en ligne 30 par exemple ce qui donne le programme définitif suivant:

10 PRINT "AH! VOILA MON 1er PROGRAMME SUR ST."
15 REM AFFICHAGE D'UNE DEUXIEME PHRASE EN DESSOUS DE LA PREMIERE
20 PRINT "Le BASIC c'est facile"
30 END

Une instruction END est toujours toute seule, c'est-à-dire qu'il n'y a rien derrière END alors que derrière un REM vous mettez ce qui vous passe par la tête. Vous pouvez même mettre un REM sans aucune remarque:

5 REM

Enfin si vous décidez de sortir du BASIC, il vous suffit de taper la commande, QUIT mais si vous aviez un programme en mémoire, il est perdu comme si vous aviez effectué un NEW.

EXERCICES ET RACAPITULATIF

Exercice 1.

Faire le programme complet (avec remarques) affichant ceci:

ATARI 520ST
LA MEILLEURE MACHINE!

Exercice 2.

Listez le programme que vous venez de faire dans l'exercice 1, exécutez-le et sortez du BASIC sans toucher au clavier!

Solution exercice 1:

10 REM J'AFFICHE D'ABORD LA PHRASE "ATARI 520ST"
20 PRINT "ATARI 520ST"
30 REM PUIS EN DESSOUS LA PHRASE "LA MEILLEURE MACHINE!"
40 PRINT "LA MEILLEURE MACHINE!"
50 REM C'EST FINI!!!
60 END

Solution exercice 2:

Vous pouvez aussi utiliser la souris pour éviter de taper au clavier certaines commandes telles que LIST, RUN ou QUIT. Pour cela dirigez la souris sur le mot EDIT de la barre du menu en haut de l'écran puis faites descendre la flèche jusqu'à trouver LIST. Cliquez sur le bouton gauche de la souris. Votre programme défille alors dans la fenêtre LIST. Pour lancer l'exécution du programme amenez la flèche sur le mot RUN de la barre du menu en haut de l'écran puis choisissez dans le menu qui apparaît l'option RUN. Cliquez le bouton de la souris et votre programme s'exécute dans la fenêtre OUTPUT. Enfin pour quitter le BASIC, faites dérouler le menu correspondant au mot File en positionnant la flèche dessus. Plusieurs options apparaissent dont QUIT. Cliquez dessus.



10, bd de Strasbourg - 75010 PARIS
☎ 42.06.50.50 Telex 214 034 F

ouvert tous les jours, sauf le dimanche,
de 9 heures 45 à 13 heures et de 14 heures à 19 heures

**est le grand spécialiste parisien
indépendant de la vidéo, du son
et de l'informatique...**

ATARI 520 STF MICRO ORDINATEUR PERSONNEL

Dès le premier regard, vous devinez l'exceptionnel. La ligne élégante et racée de l'ATARI 520 STF recèle une puissance qui ne demande qu'à jaillir à la moindre sollicitation. Emparez-vous de la souris et disposez d'une puissance comparable à celle des mini-ordinateurs lancés au début de cette décennie. Mais dans un encombrement et à un coût infiniment moindres. Fort heureusement! Bâti autour du célèbre microprocesseur 16/32 bits MC 68000, lui-même assisté de trois coprocesseurs qui gèrent le graphisme, la couleur et la musique, l'ATARI 520 STF travaille à une vitesse impressionnante. Avec les nombreux logiciels conçus spécialement pour l'ATARI 520 STF, vous tirez un maximum de plaisir de la technologie de pointe: plaisir de la puissance certes mais aussi plaisir de la facilité d'utilisation, plaisir de la couleur, plaisir de la musique... Gardez la souris en main et plongez dans l'écran: l'ATARI 520 STF va vous projeter de révélation en révélation.

MICROPROCESSEUR & CO

Au cœur de votre ATARI 520 STF, il y a le microprocesseur MC 68000. Cette puce, conçue et fabriquée par le géant de l'électronique Motorola, est le standard industriel pour la nouvelle génération de super-micros. Le MC 68000 est un 16/32 bits. Ce qui signifie que l'ordinateur communique avec l'extérieur sur 16 bits, mais travaille en interne sur 32 bits. De façon concrète, cela se traduit par moins d'opérations et plus de capacité; donc un accroissement considérable de puissance et un gain de temps important par rapport au traditionnel micro. Le 68000 étant à même d'exécuter simultanément plusieurs programmes différents comportant plusieurs tâches, votre ATARI 520 STF fera toujours du multitâche, même si vous ne le voyez pas! Trois coprocesseurs spécifiques — graphisme, couleur et musique — assistent le 68000 pour donner à votre ATARI 520 STF un maximum de vitesse et de puissance. Pour votre plus grand plaisir.

Plus besoin d'apprendre des commandes barbares: vous dialoguez avec votre ATARI 520 STF à l'aide de la souris et d'une grande variété d'icônes. C'est bien plus simple. Ingénieuse la souris qui rend si facile l'utilisation de votre ATARI 520 STF. Une fois pris en main, vous ne pouvez plus vous passer de ce merveilleux instrument. La souris déplace un pointeur sur l'écran — une flèche — et, par un simple "clic" sur l'un de ses deux boutons, affiche le menu. Un autre "clic" et vous choisissez la fonction que vous venez de pointer.

Et ainsi de suite... un nouveau "clic" et vous ouvrez ou fermez les fenêtres de dialogue. Avec la souris, votre ATARI 520 STF est tellement facile à utiliser que vous allez vraiment vous faire plaisir.

MULTIFENETRAGE
Avant, un affichage à l'écran effaçait le précédent. L'ATARI 520 STF abolit cette limitation par l'usage de fenêtres. Vous pouvez en avoir quatre à la fois; ce qui

Amis clients, vous aimez l'efficacité: **GENERAL est une entreprise efficace**, à votre image.

Des preuves?

- une politique de prix hyperbas, autorisés par un très important volume de vente, avec des frais volontairement réduits;
- des informations claires sur les produits au moyen d'affiches et de catalogues, des démonstrateurs compétents;
- un service après-vente avec atelier sur place;
- volontairement, une seule adresse. Pas de succursales et autres franchises. GENERAL est un établissement sérieux, le patron est "aux fourneaux" pour que GENERAL soit une affaire qui marche;
- un choix très vaste et bien présenté des différentes productions électroniques du moment;
- un service crédit CETELEM qui donne les accords sur place par Minitel (possibilité de crédit total au dessus de 2000 F avec la première échéance trois mois après l'achat).

A qui vend GENERAL?

- Aux particuliers:** GENERAL est un magasin ouvert tous les jours de 9 h 45 à 13 heures et de 14 à 19 heures, sauf le dimanche, où tout le monde peut acheter.
- Aux collectivités:** GENERAL vend aux collectivités, Comités d'Entreprise et groupements divers avec des conditions spéciales. Nous comptons parmi nos clients les plus grandes entreprises françaises et si vous êtes intéressés, contactez-nous (Mr COLLIN).
- Par correspondance:** Paris n'est pas la France, mais les prix de Paris, du fait de la concurrence féroce qui y règne, sont bien souvent plus bas qu'en province, ce qui nous amène à réaliser beaucoup d'affaires avec nos amis de province.

Vous avez des questions à poser? GENERAL tient à votre disposition, gratuitement, son service information: **(1) 42.06.50.50, poste 40.**



AVEC PRISE PERITEL
SANS MONITEUR

3990F

AVEC MONITEUR ATARI SM 124
MONOCHROME

4990F

AVEC MONITEUR COULEUR
ATARI SC 1224

6490F

CADEAU A TOUT ACHETEUR D'UN MICRO 520 STF

1 MANETTE DE JEU
+ 1 BOITE de RANGEMENT de 100 DISQUETTES POSSO
+ UNE SELECTION DE PLUSIEURS LOGICIELS

**CRÉDIT CETELEM
IMMÉDIAT SUR PLACE
APRÈS ACCEPTATION
DU DOSSIER**

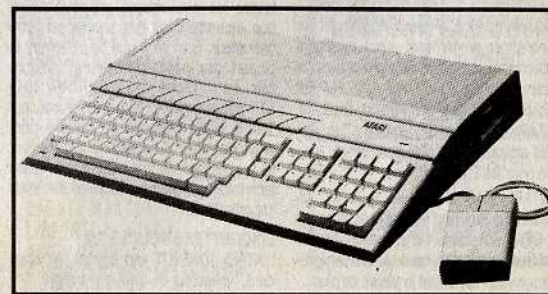
revient à bénéficier de 4 écrans différents en même temps. Quel luxe! Voilà qui va vous permettre de jongler avec plusieurs informations à la fois sans avoir à faire d'acrobaties. Bien entendu, c'est vous qui sélectionnez chaque fenêtre. Vous les placez et les déplacez partout sur l'écran. Vous leur donnez la taille que vous voulez; vous les réduisez ou les agrandissez à volonté. Vous les superposez, vous les séparez. Vous faites défiler les contenus des fichiers par les fenêtres, à droite, à gauche, de haut en bas, de bas en haut... c'est comme ça vous plaît. Comment? Tout simplement avec un petit "clic" grâce à la merveilleuse petite souris de votre ATARI 520 STF.

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

CONFIGURATION DE BASE

Unité centrale 512 Ko. Souris, lecteur de disquette (3 pouces 1/2, 360 Ko) intégré. Câble péritévision. Langage LOGO, langage BASIC, système d'exploitation GEM, système d'exploitation TOS.

ARCHITECTURE: Microprocesseur 16/32 bits Motorola 68000 à 8MHz. 8 registres de données 32 bits, 8 registres d'adresses 32 bits. Bus de données 16 bits. Bus d'adresses 24 bits. 6 coprocesseurs dont 3 spécifiques conçus par



ATARI: GLUE, gestion vidéo; DMA, gestion disque dur et périphériques; MMU, gestion mémoire; 6301, gestion clavier; 68901, gestion des interruptions; AY3-8910, gestion du son et de la musique.

SYSTÈME D'EXPLOITATION: Système d'exploitation TOS. Environnement GEM (fenêtres, icônes...)

MÉMOIRE: 512 Ko de RAM. Extension 128 Ko de ROM par cartouche.

LECTEUR DE DISQUETTES INTÉGRÉ: Lecteur de disquettes 3 pouces 1/2, simple face. Capacité de 500 Ko non formatée, 360 Ko formatée.

CLAVIER: Clavier AZERTY. 94 touches dont 10 touches de fonction (4 programmables par touche). Pavé numérique de

18 touches. Pavé de commande du curseur. Clavier géré par un microprocesseur.

GRAPHISME: Haute résolution 640x400 en monochrome, moyenne résolution 640x200 en 4 couleurs, basse résolution 320x200 en 16 couleurs. Affichage 80 colonnes en haute et moyenne résolution, 40 colonnes en basse résolution.

COULEURS: Sortie RVB/PERITEL, palette de 512 couleurs. 8 niveaux de rouge, vert et bleu réglables par menu.

SON ET MUSIQUE: Coprocesseur musical. 3 voies indépendantes. Fréquence de 30 Hz à 125 KHz. Générateur de bruits. Contrôle dynamique de l'enveloppe. Interface MIDI (entrée et sortie).

BAS-C

B

C

```

2210 if cj(i,j,ic)=jc then goto solrech
2220 next ic,i,j:prm$="":return
2230 solrech:prm$=fnpms(0,i,j,ic,0,couleur,va
2240 leur):return
2250 rchqv:----- recherc
2260 he couleur/valeur-----
2270 i,j,a$ :gosub calvq:goto
2280 solrech
2290 :----- initialisation affichage c
2300 artes :----- 8/11/86
2310 i,j,a$ : variables de travaux
2320 :-----
2330 :-----
2340 :-----
2350 :-----
2360 :-----
2370 :-----
2380 :-----
2390 :-----
2400 :-----
2410 :-----
2420 :-----
2430 :-----
2440 :-----
2450 :-----
2460 :-----
2470 :-----
2480 :-----
2490 :-----
2500 :-----
2510 :-----
2520 :-----
2530 :-----
2540 :-----
2550 :-----

```

```

-3,4,-3,2,-4,3,-4,1,-6,1,-7
2560 data valet,8,,4,11,4,11,8,
2570 data dame,24,,11,1,5,6,1,8,3,8,4,8,
7,8,8,6,10,5,11,1,11
2580 data roi,20,,11,1,7,8,1,8,4,7,5,1,5
4,6,8,11
2590 affiche: '-----' afficheage ca
rte
2600 xd-x-1:yd-y-1:yf-yd*ypas:gosub delcarte
2610 linef x+1,y,x+29,y:linef x+30,y+1,x+30,
y+55
2620 linef x+29,y+56,x+1,y+56:linef x,y+55,x
y+1
2630 if valeur=0 or couleur=0 then return
2640 for i-1 to dfig(valeur,0) step 2
2650 xdfig-x+dfig(valeur,i):ydfig-y+dfig(val
eur,i+1)
2660 coulfig=couleur:if valeur>10 and i>1 th
en coulfig=valeur-6
2670 for j-1 to fig(coulfig,0) step 4:xfidg-
fig(coulfig,j)
2680 yfidg=fig(coulfig,j+1):xfidg=fig(coulfig
,j+2):yfidg=fig(coulfig,j+3)
2690 linef xdfig+xfidg,ydfig+yfidg,xdfig+xfi
gf,ydfig+yfidg
2700 if valeur<11 or i<2 then linef xdfig-xf
idg,ydfig+yfidg,xdfig-xfidg,ydfig+yfidg
2710 next j,i: return
2720 delcarte: '-----' delete
la carte
2730 color 1,1,1,1,0:poke contrl,114:poke co
ntrl+2,2:poke contrl+6,0
2740 poke ptsin,xd:poke ptsin+2,yd+38
2750 poke ptsin+4,xd+xpas:poke ptsin+6,yf+38
2760 vdisys(1)
2770 color 1,1,1,1,1:return
2780 gesrecord: '-----' gestion
n record
2790 gosub opnrec:if lof(1)=0 then gosub ini
rec
2800 gosub affrec:close:return
2810 inrec: '-----' initialisation fic
hier des records
2820 for i-1 to 8:lset nom$=
":lset val$=mk1$(0)
2830 put #1,i:next i:return
2840 affrec: '-----' affichage des
records
2850 clearw 2:k=0:for i-1 to 8:get #1,i
2860 affri:nom$=nom$:vl=rcvi(val$)
2870 if pt<=vl or k-1 then gotoxy 1,i:? tab(
20):i:tab(25);nm$:" ";vl:goto nxt
2880 for j=7 to i step -1:get #1,j:put #1,j+
1:next j:k+1
2890 gotoxy 1,i:? "pour";pt;" points, ton no
m":input nm$
2900 lset nom$=nm$:lset val$=mk1$(pt):put #1
,i:goto affri
2910 nxt:next i:return
2920 opnrec: '-----' ouverture fichi
er record
2930 open "R",#1,"resultat.dss\mxreusst.rec
"
2940 field #1,20 as nm$,4 as val$:return

```


sont le nom des boîtes qui contiennent A, B, C et D, rock, muset autres et pop sont bien entendu le nom des boîtes qui contiennent ces noms. Le groupe des boîtes contenant des lettres et le groupe des boîtes contenant du texte sont chacun à l'intérieur d'un rectangle invisible, ce qui a permis de les transformer en Radio-Button (il n'est possible d'en sélectionner qu'un parmi les quatre).

MI REPRENAR LOS EXEMPLOS

Reprenons. Si nous faisons un PRINT DPEEK(ADRESSE+24), nous allons obtenir 2. Pourquoi? Avec adresse+24, nous allons avoir 12 mots d'informations. Le premier des 12 est le numéro de l'objet suivant. Ici, c'est 2; mais dans la liste des définitions, il n'y a pas de 2, puisqu'on passe directement de CIAO (1) à BOXA (3)! C'est parce que je n'ai pas nommé l'objet numéro 2, car il s'agit d'un rectangle invisible dont l'état me soucie peu. Et c'est le rectangle invisible qui regroupe BOXA, BOXB, BOXC et BOXD. Vous voyez comme tout est lié? C'est formidable. Maintenant, je voudrais savoir quel est l'objet qui suit le 2, histoire de vérifier si ça serait pas le 3, par hasard. Je vais donc faire un PRINT DPEEK(ADRESSE+24*3). Et que vais-je obtenir? Un 7! Ça alors! Quel suspense! Mais pourquoi donc? Parce que les objets 3, 4, 5 et 6 sont des *enfants* du rectangle invisible numéro 2. Ce ne sont donc pas des objets *suivants*, mais des objets *descendants*. Le suivant, c'est le rectangle invisible qui contient les textes.

Il est à noter que j'aurais pu donner des noms à mes rectangles, ainsi qu'aux petits dessins qui émaillent cette ressource. J'aurais ainsi eu quelques lignes en plus dans ma définition, du style:

```
Let Ibox1-2
Let Ibox2-7
Let Cubel-12
Let Cube2-13
Etc...
```

Mais franchement, ça n'a aucun intérêt.

UND EL ESTADOS?

Vous devriez comprendre mieux maintenant la structure d'une ressource. Alors revenons au problème précis qui nous préoccupe: savoir sur quel objet a cliqué l'utilisateur avant de rendre la main.

Pour ce faire, il faut aller scruter tous les objets sélectionnables, vérifier qu'ils ont été sélectionnés ou non et ne pas oublier de les désélectionner, pour le cas où la ressource devrait servir à nouveau. Or, il aurait fallu y penser avant, si vous voulez mon avis. Voici donc une nouvelle version de HB_MAKER qui rajoute des datas aux définitions afin de se simplifier la vie.

GEM Chapitre 1

Les fonctions d'attribut, le clipping

Nous savons à présent utiliser la plupart des fonctions graphiques de base du VDI (cf chapitre 3). Toutefois, une famille de fonctions du VDI permet de mieux utiliser ces procédures graphiques, en définissant la couleur, l'épaisseur, le style de remplissage, etc... de celles-ci. Ce sont ces fonctions que nous allons présenter aujourd'hui.

Définition: Les fonctions d'attribut déterminent diverses propriétés des primitives de dessin: couleur, type, style, hauteur, épaisseur. Les fonctions d'attribut concernant les *polysgones* seront étudiées dans le chapitre correspondant (ch. 6). Les fonctions d'attribut propres aux fonctions gérant le texte seront étudiées dans le chapitre 5.

Mode d'écriture

Cette fonction choisit le mode d'écriture utilisé pour les opérations de dessin suivantes. Le *mode* définit une opération logique entre les pixels de la zone source (les pixels à dessiner) et la zone destination (les pixels de l'écran avant le dessin). Le mode standard d'utilisation avant l'appel de cette fonction est le *mode 1* (remplacement).

Définissons tout d'abord les opérateurs utilisés dans la description de ces fonctions:

objet : objet graphique à dessiner (ligne, cercle, etc...)
couleur : couleur de cet objet
old : couleur du pixel avant dessin de l'objet
new : valeur résultante de l'opération

* mode 1 : REMPLACEMENT

Comme indiqué ci-dessus, c'est le mode standard utilisé par les fonctions VDI. Le nouveau dessin "écrase" les motifs existants auparavant sur l'écran, suivant l'opération logique suivante:

$new = (couleur \text{ ET } objet)$

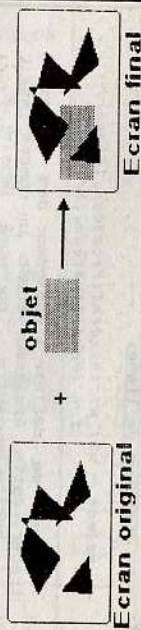
Ceci peut être montré sur l'exemple suivant:



* mode 2 : TRANSPARENT

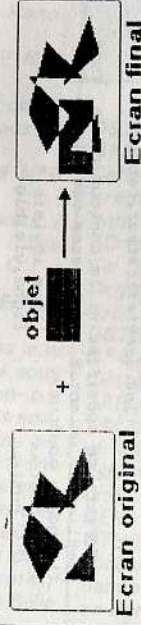
Le mode transparent affecte uniquement les pixels pour lesquels la valeur du masque de l'objet est 1. L'expression booléenne utilisée est ainsi:

$new = (couleur \text{ ET } objet) \text{ OU } (old \text{ ET } NON \text{ objet})$



* mode 3 : XOR (ou exclusif)
 Ce mode inverse les bits représentant la couleur (une sorte de "négatif" de l'objet est dessiné sur l'écran, par rapport au dessin déjà existant). L'expression booléenne est:

$new = (objet \text{ XOR } old)$
 XOR correspondant à: 0 XOR 0 = 0
 0 XOR 1 = 1
 1 XOR 0 = 1
 1 XOR 1 = 0



* mode 4 : TRANSPARENT INVERSE

C'est le mode inverse du mode 2 (Transparent). L'opération logique du mode 4 est définie par:

$new = (old \text{ ET } objet) \text{ OU } (couleur \text{ ET } NON \text{ objet})$

La fonction de changement de mode d'écriture est appelée par la procédure suivante:

```
int vscr_mode(identificateur,mode);
int identificateur,mode;
```

La variable *mode* est un entier compris entre 1 et 4 représentant un des modes ci-dessus. La fonction renvoie en paramètre le mode sélectionné si celui-ci est disponible (dans le cas de l'écran, c'est toujours vrai).

Précisons que le mode d'écriture choisi affecte tous les appels graphiques VDI qui suivent, que ce soit un tracé de ligne, un remplissage de zone, un affichage de texte, etc... Seules les fonctions *rafter* (cf. chap. 7) ne sont pas affectées, puisqu'elles ont leur propre système de choix d'écriture.

Choix des couleurs

Cette fonction permet d'affecter une des 512 couleurs de la palette à un des 16 registres de couleur:

```
vs_color(identificateur,index,rgb,inc3);
int identificateur,index,rgb,inc3;
```

index spécifie le registre dans lequel on veut placer la couleur (entre 0 et 15). Il est important de savoir que le registre 0 est considéré par le VDI comme étant la couleur de fond. Chaque fonction du VDI utilisant une ou plusieurs couleurs fera appel aux registres voulus.

rgb,inc3 est un tableau de 3 entiers spécifiant le pourcentage de Rouge, Vert et Bleu entrant dans la composition de la couleur à placer:

$rgb_inc3[0] = \% \text{ rouge}$
 $rgb_inc3[1] = \% \text{ vert}$
 $rgb_inc3[2] = \% \text{ bleu}$

Le pourcentage donné doit être un entier compris entre 0 et 1000. Le VDI arrondira les pourcentages donnés pour les stocker sur 3 bits (c'est-à-dire un chiffre entre 0 et 7 pour chaque pourcentage), ce qui donne effectivement 512 couleurs, (8 x 8 x 8).

```
! transformation des données d'un fichier .H (RCS) pour le Basic GFA.
Fileselect "\*.H","",Nom$
On Error Goto Fin
If Len(Nom$)<2 And Right$(Nom$)<>".H" Then
  Si le fichier est nul, l'extension
  différente de ".H" ou si on a cliqué
  sur "Annuler", fin du programme.
End
Open "1",#1,Nom$
  Ouverture du fichier en lecture.
Open "a",#2,Nom$+".h"
  Ouverture du ".hB" en écriture.
Print #2,"rsc_dat:"
Do
  Input #1,As
  Informations, on lit les lignes
  une par une. Si ce n'est pas vide et
  si c'est pas des rem,
  Var$="let "+Mid$(As,9,9)+"-Str$(Val(Mid$(As,17,3))) : on écrit la
  variable et sa valeur dans le fichier.
  Print #2,Var$
  Nombre objets=Nombre objets+1 : On incrémente le total d'objets.
  Print #2,"data "+Val(Mid$(As,17,3)) : On met chaque objet en data.
  Endif
  Dim Table-objets(Nombre objets)
  For N=1 To Nombre objets
    Read Numero
    Etat=Dpeek(Adr+Numero*24+10)
    If (Etat And 1)=1 : Si bit 1=1, l'objet a été sélectionné.
      Table-objets(Numero)=1 : on le signale.
    Dpoke Adr+Numero*24+10,Etat-1 : Et on le désélectionne.
  Endif
  Next N
Return
! On a fini.
Procedure Fin
Print #2,"let nombre_objets="+Str$(Nombre objets)
Close
End
Return
```

Et maintenant, voici enfin le programme qui va nous permettre de connaître l'état de chacun des objets.

```
Procedure Cherche
  Restore Rsc dat
  Erase Table-objets()
  Dim Table-objets(Nombre objets)
  For N=1 To Nombre objets
    On va lire les données à partir de ce label.
    ! au cas où il existerait, on efface et on
    redimensionne le tableau-témoin.
    ! un par un, on va scruter les objets.
```

```
  Read Numero
  Etat=Dpeek(Adr+Numero*24+10)
  If (Etat And 1)=1 : Si bit 1=1, l'objet a été sélectionné.
    Table-objets(Numero)=1 : on le signale.
  Dpoke Adr+Numero*24+10,Etat-1 : Et on le désélectionne.
  Endif
  Next N
Return
```

Il nous suffira ensuite de vérifier dans le tableau-témoin l'objet qui nous intéresse, à l'aide d'un programme du type:

```
If Table-objets(Boxa)=1
  Print "Vous avez choisi la boîte A"
```

```
Endif
```

```
If Table-objets(Rock)=1
  Print "Vous avez choisi le Rock"
```

```
Print "Yeah"
```

```
Endif
```

Voilà. Vous en savez assez pour créer vos propres ressources et pour les exploiter. Quelques remarques avant de nous quitter, toutefois. Pour simplifier, j'ai dit qu'un fichier ressource était constitué de blocs de 12 mots, puis des données graphiques et des textes. En fait, c'est le contraire: d'abord les données, et à la fin seulement, les objets.

Ensuite, vous allez m'objecter que vu la taille de tous les sous-programmes que je vous ai donné

depuis le mois dernier, il serait peut-être plus rapide de tout gérer en Basic, en dessinant les objets avec des BOX et en scrutant la souris avec des IF Mouse... C'est vrai pour la première fois seulement, et encore. Car tous ces sous-programmes doivent être sauveés en ASCII (Save.A) pour pouvoir être inclus dans n'importe quel programme. Ainsi, à chaque fois, vous n'avez qu'à charger les routines, à modifier seulement le nom de la ressource et vous pouvez tout réutiliser sans avoir à tout retaper. L'autre avantage est bien sûr de pouvoir dessiner les ressources avec un éditeur fait pour ça, donc plus convivial que les Box 150,172,54,63, IF MouseX164 and MouseX221 and MouseY... Le mois prochain, pour faire plaisir à François Michel, nous verrons comment intégrer un Input dans une ressource. Cette fois-ci, je n'oublie pas: merci à Rob pour ses conseils et ses sources si instructifs.

Michel Desangles.

GEM Chapitre 1

Les fonctions d'attribut, le clipping

Nous savons à présent utiliser la plupart des fonctions graphiques de base du VDI (cf chapitre 3). Toutefois, une famille de fonctions du VDI permet de mieux utiliser ces procédures graphiques, en définissant la couleur, l'épaisseur, le style de remplissage, etc... de celles-ci. Ce sont ces fonctions que nous allons présenter aujourd'hui.

Définition: Les fonctions d'attribut déterminent diverses propriétés des primitives de dessin: couleur, type, style, hauteur, épaisseur. Les fonctions d'attribut concernant les *polysgones* seront étudiées dans le chapitre correspondant (ch. 6). Les fonctions d'attribut propres aux fonctions gérant le texte seront étudiées dans le chapitre 5.

Mode d'écriture

Cette fonction choisit le mode d'écriture utilisé pour les opérations de dessin suivantes. Le *mode* définit une opération logique entre les pixels de la zone source (les pixels à dessiner) et la zone destination (les pixels de l'écran avant le dessin). Le mode standard d'utilisation avant l'appel de cette fonction est le *mode 1* (remplacement).

Définissons tout d'abord les opérateurs utilisés dans la description de ces fonctions:

objet : objet graphique à dessiner (ligne, cercle, etc...)
couleur : couleur de cet objet
old : couleur du pixel avant dessin de l'objet
new : valeur résultante de l'opération

* mode 1 : REMPLACEMENT

Comme indiqué ci-dessus, c'est le mode standard utilisé par les fonctions VDI. Le nouveau dessin "écrase" les motifs existants auparavant sur l'écran, suivant l'opération logique suivante:

$new = (couleur \text{ ET } objet)$

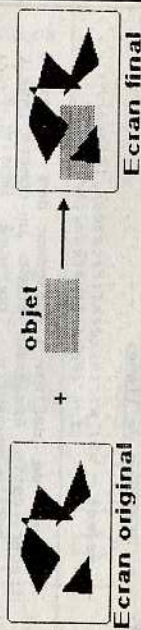
Ceci peut être montré sur l'exemple suivant:



* mode 2 : TRANSPARENT

Le mode transparent affecte uniquement les pixels pour lesquels la valeur du masque de l'objet est 1. L'expression booléenne utilisée est ainsi:

$new = (couleur \text{ ET } objet) \text{ OU } (old \text{ ET } NON \text{ objet})$



Par exemple, si l'on veut placer du Rouge pur dans le registre 4, il suffira d'appeler la fonction par:

```
vs_color(identificateur 4,rgb,inc3);
```

avec *rgb_inc3*=1000; *rgb_inc3*=164 and *MouseX*=221 et *MouseY*...

Sur l'écran monochrome, le VDI codera tout pourcentage de couleur comme étant du blanc.

Type de polygones:

Permet de changer le style de tracé des polygones (cf. chapitre précédent). Le style est spécifié par un entier entre 1 et 7.

```
int vls_type(identificateur,style);
int identificateur,style;
```

Resultat

| TYPE | Resultat |
|------|----------|
| 1 | ----- |
| 2 | ----- |
| 3 | ----- |
| 4 | ----- |
| 5 | ----- |
| 6 | ----- |
| 7 | ----- |

codage 16 bits

Les différents styles utilisables sont figurés dans le tableau ci-dessus. Le style 7 doit être défini par l'utilisateur avec la fonction *vs_lstyle*. La fonction retourne en paramètre le type de ligne sélectionné, si celui-ci est disponible sur ce périphérique (toujours sur l'écran).

* Définir un type de ligne

Cette fonction permet à l'utilisateur de définir son propre type de ligne, grâce à la création d'un masque (entier de 16 bits) représentant le motif de la ligne:

```
vs_lstyle(identificateur,motif);
int identificateur,motif;
```

Le paramètre *motif* représente la valeur du masque. Le premier bit de celui-ci représente le début de la ligne. Exemple: Pour créer une ligne du type ci-dessous:

La valeur du masque doit être:

```
10101010101010
```

Ce qui donne comme valeur décimale: $(2^0)+(2^2)+(2^4)+(2^6)+(2^8)+(2^{10})+(2^{12})+(2^{14})=21845$

Il faudra donc appeler la fonction par:

```
vs_lstyle(identificateur, (int) 21845);
```

Une fois la ligne définie par l'utilisateur, elle peut être tracée en utilisant la fonction *vspline*, décrite au chapitre précédent, en précisant auparavant un type de ligne égal à 7 grâce à la fonction *vls_type*.

LA PROGRAMMATION GRAPHIQUE EN BASIC Gfa

Ceux qui ont fait de la programmation graphique sur les Atari 8-bits se souviennent que le système mettait à leur disposition un certain nombre d'outils graphiques, tels que la display-list, les players-missiles, etc. Leur travail n'était facilité, sans pour autant - loin de là - être simple.

Sur les Atari 16-32 bits, aucun de ces outils n'existe. Il faut donc les créer de toutes pièces au fur et à mesure des besoins. Grâce à la puissance du système d'exploitation et du GEM ils seront beaucoup plus performants, mais jusqu'à l'apparition d'un basic approprié, leur programmation n'était guère possible qu'en assembleur ou en C.

La naissance du BASIC Gfa a levé tous les obstacles! Cet instrument extraordinaire permet désormais de développer des programmes graphiques aussi rapides que ceux écrits en C. Paradoxalement, la programmation en BASIC Gfa, souple et puissante, est non seulement beaucoup plus rapide, mais aussi beaucoup plus simple que celle utilisant les meilleurs basics des 8-bits. Elle fait appel à toutes les routines graphiques du système, et - notamment grâce aux instructions de déplacement de blocs-mémoire - permet d'aborder tous les compartiments de l'animation graphique.

Dans une série d'articles, nous aborderons tous ceux-ci et nous étudierons successivement:

- L'insertion d'une image dans un programme
- Le déplacement sur l'écran de blocs-image
- Le scrolling vertical

INSERTION D'UNE IMAGE DANS UN PROGRAMME

1- PRELIMINAIRES

Les logiciels graphiques les plus utilisés sont NEOCHROME et DEGAS. Il vous faut donc préalablement dessiner une image à l'aide d'un de ces logiciels et la sauvegarder sur la disquette ou se trouve votre BASIC Gfa. Plus simplement vous pouvez recopier sur celle-ci un fichier image existant dans les démonstrations. Dans le programme basic ci-dessous, il suffira de modifier le nom du fichier .NEO ou .PII.

2- CHARGEMENT D'UNE IMAGE FORMAT NEO

Rappelons d'abord qu'en basse résolution l'écran est composé de 200 lignes de 320 points élémentaires (pixels). Chaque pixel est codé sur 4 bits. Une ligne d'écran comprend donc 1280 bits, soit 160 octets. L'écran occupe donc 32000 octets.

Au format NEOCHROME l'image est stockée sur 32128 octets. L'image elle-même occupe les octets 128 à 32128, les 128 premiers octets servant au codage de l'image. Parmi ces derniers, 32 sont réservés au codage de la couleur à partir de l'octet 4.

Rappelons ensuite que les fonctions du système gérant le graphisme sont couramment appelées XBios(numéro). Nous rencontrerons souvent les fonctions xbios(3) qui fournissent la base logique de l'écran, xbios(6) qui fixe les couleurs de la palette courante, et xbios(5) qui fournit les données de base de l'écran (dont nous expliquerons le rôle plus tard).

Pour charger une image il va donc falloir:

- 1) Récupérer les 32 octets qui définissent ses couleurs à partir de l'octet 4, en les stockant dans une chaîne de caractères que nous appellerons couleur\$ et dont nous communiquerons l'adresse à xbios(6).

CHARGEMENT IMAGE FORMAT DEGAS

```
Couleurs=String$(32, " ")
Open "i", #1, "bee.pii"
Seek #1, 2
Bget #1, Varptr(Couleurs$), 32
Void Xbios(6, 1, Varptr(Couleurs$))
Close #1
```

CHARGEMENT IMAGE FORMAT NEO

```
Couleur$=String$(32, " ")
Open "i", #1, "joconde.neo"
Seek #1, 4
Bget #1, Varptr(Couleurs$), 32
Void Xbios(6, 1, Varptr(Couleurs$))
Seek #1, 128
Bget #1, Xbios(3), 32000
Close #1
```

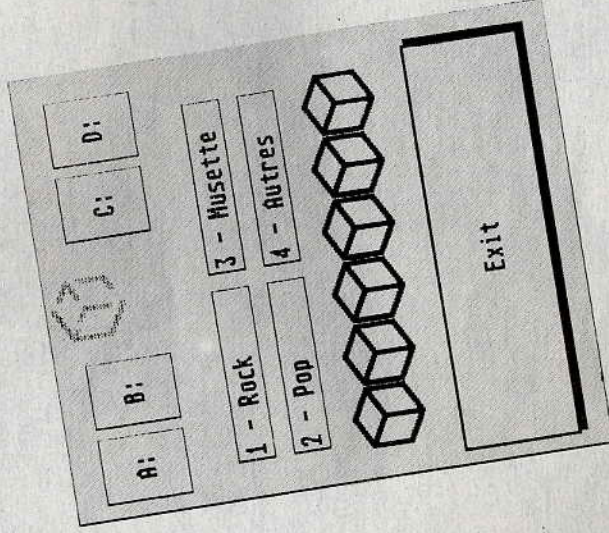
N-B. Sauver ce programme par Save, A

Gérer les ressources

Un chiffre qui indique l'adresse de l'objet qui contient ce rectangle et éventuellement, un chiffre qui décrit l'adresse d'objets qui sont contenus dans ce rectangle (donc qui en sont les enfants, vous êtes priés de réviser la leçon du mois dernier). On trouve aussi les coordonnées, la taille, la couleur, la trame de remplissage...

LET'S POKE

Voici les caractéristiques d'un bloc de 24 octets inclus dans une ressource, avec les noms usuels servant à décrire ces caractéristiques:



Ob_next: un mot (deux octets) qui indique le numéro de l'objet suivant.
Ob_head: un mot qui indique le numéro du premier enfant de l'objet, lorsqu'il y en a un.
Ob_tail: un mot qui indique le numéro du dernier enfant de l'objet.
Ob_type: un mot qui indique le type de l'objet. Ca

2) Placer dans l'écran logique les 32000 octets de l'image elle-même à partir de l'octet 128 grâce à xbios(3) qui se chargera de l'affichage.

NB: Comme vous aurez toujours à utiliser cette routine en programmation graphique, sauvez-la par Save, A, ce qui vous permettra de la récupérer facilement à n'importe quel moment de la création d'un programme par Merge.

3- CHARGEMENT D'UNE IMAGE FORMAT DEGAS

Le principe est exactement le même. La seule différence est que l'image est stockée sur 32034 octets, les couleurs l'étant à partir de l'octet 2 et l'image elle-même à partir de l'octet 34.

(*) L'écran LOGIQUE est un écran en quelque sorte fictif qui n'est pas affiché et qui rassemble toutes les données nécessaires à l'écran réel. L'écran PHYSIQUE est cet écran réel, celui qui est affiché. Il s'en suit que l'écran logique peut devenir un écran de "travail" sur lequel on peut procéder à des modifications qui n'apparaîtront sur le moniteur que lorsque l'on décidera de faire coïncider l'écran logique et l'écran physique. C'est la fonction xbios(5) qui détermine quels seront l'écran logique et l'écran physique. Les écrans "fictifs" seront abondamment utilisés pour l'animation et la création de sprites.

Il peut être une chaîne de caractères, un rectangle, une icône, un radio-button, etc...
Ob_flags: drapeau de l'objet (sélectionnable, défaut, sortie...). Un mot.
Ob_state: état de l'objet (sélectionné, normal, grisé...). Un mot.
Ob_spec: spécifs en rapport avec le type de l'objet. S'il s'agit d'un dessin, un mot long (4 octets) contient l'adresse du dessin. S'il s'agit d'un rectangle, le mot long contient des informations sur ce rectangle, par exemple la couleur de remplissage, la largeur du bord, la taille des caractères...
Ob_x: coordonnée X. Un mot.
Ob_y: coordonnée Y. Un mot.
Ob_width: largeur de l'objet. Un mot.
Ob_height: hauteur de l'objet. Un mot.

Une ressource est donc constituée d'abord d'un ensemble de ces blocs mis bout à bout puis éventuellement des données pour les dessins, le texte, etc.

Maintenant, suivez-moi bien. La dernière fois, nous avons vu une fonction qui nous permettait d'avoir l'adresse de la ressource que nous venions de charger, d'accord? Logiquement, si nous faisons un DPEEK de cette adresse, nous allons obtenir l'adresse de l'objet suivant. Ce n'est pas tout à fait exact, car le premier bloc ne contient pas des infos sur le premier objet, mais sur l'arbre qui contient des objets, car on peut avoir dans une ressource plusieurs arbres. Le premier objet commence véritablement 24 octets plus loin. Donc, on reprend: si on fait PRINT DPEEK(ADRESSE+24), on obtiendra le numéro de l'objet suivant.

Avant d'aller plus loin, laissez-moi vous présenter la ressource-exemple stupide de ce mois-ci. Vous en trouverez l'illustration quelque part dans cet article. Voici la table des définitions que j'ai obtenue en utilisant le programme "RB_MAKER.BAS" que j'ai donné lors du précédent cours:

```
let MUSETTE=0
let CIAQ=1
let BOXA=3
let BOXC=4
let BOXB=5
let BOXD=6
let ROCK=8
let MUSET=9
let AUTRES=10
let POP=11
```

Musette est le nom de la ressource, Ciao est le nom de la boîte "Exit". Boxa, boxb, boxc et boxd

Largueur de ligne:

```
select = vsl_width(identificateur, largeur)
int identificateur, largeur;
```

Permet de définir l'épaisseur des lignes à tracer, cette épaisseur étant un nombre impair (petite devinette : 39, Si l'épaisseur comprise entre 1 et 39, Si l'épaisseur sélectionnée est non valable (c'est à dire soit paire soit supérieure à 39, la valeur inférieure la plus proche qui soit correcte sera sélectionnée par le VDI).

Attention : si vous utilisez des styles de ligne autres que le style 1, (cf fonction vls_type), pour des épaisseurs supérieures à 1, le VDI tracera des lignes de type 1 de toute façon.

Couleur de ligne:

```
select=vsl_color(identificateur,index);
int identificateur,index;
```

Définit la couleur de tracé des polygones. Le paramètre index est un entier entre 0 et 15 définissant le registre de couleur sélectionné (cf fonction vs_color). Le registre effectivement sélectionné est renvoyé dans select.

Style d'extrémité de ligne:

```
vsl_ends(identificateur,debut,fin);
int identificateur,debut,fin;
```

debut définit le style de l'extrémité de début de la ligne. (C'est à dire la première coordonnée de la polyligne).

fin définit le style de l'extrémité de fin de la ligne (dernière coordonnée de la polyligne). Les styles de début et de fin peuvent être différents, et sont à sélectionner parmi les styles suivants :

```
type 0 — carré
type 1 — flèche
type 2 — arrondi
```

Style de remplissage:

```
select=vsf_interior(identificateur,style);
int identificateur,style;
```

Permet de définir le type de motif de remplissage utilisé durant toute procédure de remplissage ultérieure. Si le style sélectionné n'existe pas (< 0 ou > 4 dans le cas de l'écran), le style 0 est sélectionné par le VDI. Les types disponibles sont :

```
0 : fond vide, couleur de fond de l'écran
    (utilisé par défaut)
1 : fond plein, couleur définie par
    vsf_color
2 : fond à motif (cf vsf_style)
3 : fond hachuré (cf vsf_style)
4 : fond défini par l'utilisateur
    (cf vsf_update)
```

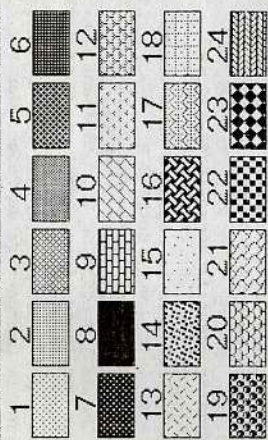
select contient au retour de la fonction le style effectivement sélectionné.

Index de style de remplissage:

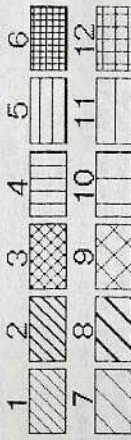
```
select=vsf_style(identificateur,index);
int identificateur,index;
```

Cette fonction choisit un index de remplissage en fonction du style défini par la fonction vsf_interior. Elle n'est opérante que pour les styles 2 (fond à motif) et 3 (fond hachuré).

Index disponibles avec le style 2 (motif):



Index disponibles avec le style 3 (hachures):



Les motifs de remplissage définis ci-dessus sont toujours d'une seule couleur qui est la couleur de remplissage sélectionnée.

Exemple: pour remplir une forme avec le motif de quadrillage à damiers (index 22), il faudra appeler les fonctions suivantes:

```
vsf_interior(identificateur,2);
/* fond à motif */
vsf_style(identificateur,22);
/* index damiers */
Puis appeler la fonction de remplissage
proprement dite (v_fillarea, v_contourfill, cf
chapitre précédent).
```

Contour de remplissage:

```
vsf_perimeter(identificateur,contour);
int identificateur,contour;
```

Permet de spécifier si le contour de la zone remplie par un motif, doit être visible ou non. (Ligne de contour).

```
contour = 0 : ligne invisible
contour = 1 : ligne visible
```

Définir un type de motif:

```
vsf_update(identificateur,motif,plans);
int identificateur;
int plans,motif,plans * 16;
```

Permet à l'utilisateur de créer ses propres motifs de remplissage. Une fois défini ce style, l'utilisateur doit sélectionner le style 4 avec la fonction vsf_interior.

Le motif est défini sur une matrice de 16 x 16 pixels, représenté par un tableau de 16 lignes d'entiers de 16 bits, multiplié par le nombre de plans utilisés par l'écran (1 en monochrome, 2 en couleur, 4 en basse résolution, 1 en haute résolution). Un exemple d'utilisation de cette fonction sera donné comme corrigé de l'exercice de ce chapitre, à paraître dans le numéro suivant.

LE CLIPPING:

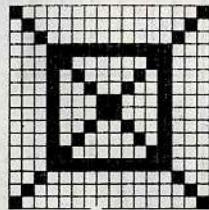
```
vs_clip(identificateur,drapeau,rect);
int identificateur;
int drapeau,rect[4];
```

Cette fonction essentielle du VDI permet de définir une zone de tracé de toutes les fonctions VDI. Le rectangle délimitant cette zone restreint l'affichage des fonctions graphiques VDI à l'intérieur de cette zone. Toute partie d'un tracé à l'extérieur du rectangle ne sera pas dessinée. (clipping) La valeur du paramètre drapeau est prise en compte de la façon suivante:

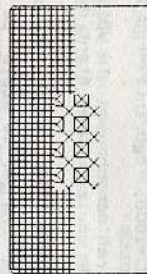
```
drapeau = 1 : clipping pris en compte
drapeau = 0 : clipping ignoré
c'est à dire qu'on revient au mode pris par défaut.
```

Le paramètre rect définit le rectangle utilisé par le clipping: rect[0]=coordonnée x du coin sup. gauche rect[1]=coordonnée y du coin sup. gauche rect[2]=coordonnée x du coin inf. droit rect[3]=coordonnée y du coin inf. droit

Voilà ! Nous avons fait le tour des fonctions d'attributs du VDI. Un petit exercice pour la prochaine fois : Définissez au moyen de la fonction vsf_update le motif de remplissage suivant:



Remplissez un rectangle au centre de l'écran avec ce motif, dont le contour sera invisible. Remplissez la moitié supérieure de l'écran avec des hachures, sans recouvrir le rectangle dessiné auparavant, pour obtenir un écran ressemblant à ceci:



Prochain article: Le texte sous VDI

Christophe Bonnet

LA BOUTIQUE DE PRESSIMAGE

Votre ordinateur ne s'épanouit vraiment que lorsque vous le nourrissez. Oui mais voilà ! Les boutiques traditionnelles ne stockent généralement que les best-sellers et les produits de grande diffusion. La boutique de Pressimage n'a pas pour vocation de les concurrencer dans ce domaine. Elle privilégiera les produits trop spécialisés pour la vente classique et vous les proposera à des prix très compétitifs

Librairie

STM01 - ST MAGAZINE N°1 - 25F

Qui est ce que C ? / GEM, pour comment / ST, branchez vous / MIDI

STM02 - ST MAGAZINE N°2 - 25F

Démarrer en 68000 / 68901 Upper sur ST / C : Accéder au JEM / NEO-DEGAS-GEM DRAW

STM03 - ST MAGAZINE N°3 - 25F

GEM AES et GEM VDI / Forth Intelligence Artificielle / Hano vre, Londres, La Vilette.

STM04 - ST MAGAZINE N°4 - 25F

ST et Minitel / Digitalisation / 7 Traitements de texte / Jeux en Basic / Music Studio

STM05 - ST MAGAZINE N°5 - 25F

5 Gestionnaires de fichiers / GIOTTO / Le Sondage / Les ROMS / Optimisation en C.

STM06 - ST MAGAZINE N°6 - 25F

Dossier Musique. Tous les jeux du ST sur un tableau qui vous donne notre appréciation sur l'intérêt, le graphisme et le son, s'il marche en couleur ou monochrome. Comparatif des Basic du ST : les interpréteurs ST Basic, GFA et Fast Basic et les compilateurs GFA et LDW.

Comparatif des bases de données : DB Calc, Datamat, Dman et VIP. Le listing de Belle Ile en Mer en Basic.

STM07 - ST MAGAZINE N°7 - 25F

Banc d'essai complet des traitements de texte EVOLUTION et EVOLUTION Sunset. Le compte-rendu du Comdex : Les débuts de l'édition électronique. Quatre tableaux sur ST : VIP, Calcomat, K-Spread et EZ-Calc.

Un banc d'essai poussé de Flight Simulator II. Tout sur la série d'accessoires de bureau Quick-Mind. Ouvrir une boîte de dialogue en Pascal. Adaptez 1stWord à votre imprimante.

STM08 - ST MAGAZINE N°8 - 25F

Le blitter - C. E. S. de Las Vegas - Les émulateurs sont là - Art director / Degas Elite - MC Base - Les mystères du desktop - Athéna - Giotto 4 - Prolog - Gem 2 - Livres - Jeux - News.

DST03 - DISQUETTE ST MAG N°3 - 75F

Cette disquette contient les programmes publiés dans le numéro 3 : OHELLO, DESSIN 3D (en Basic), LA MONTRE (en C), la bande dessinée (sous Degas) et en Bonus le jeu d'arcade RIPCORDER (en 68000).

DST04 - DISQUETTE ST MAG N°4 - 75F

Cette disquette contient : TABLES (en Logo), SOLITAIRE, TAQUIN, COURBES, MATHIC et SESHAT une gestion de fichiers (tous en Basic); les routines de gestion GEM AES et GEM VDI à partir du Basic; OHELLO et INFORAM, en accessoire de bureau (en C), la bande dessinée (sous Degas) et en Bonus des utilitaires de conversion un méga512 et de synchronisation vidéo.

DST05 - DISQUETTE ST MAG N°5 - 75F

Cette disquette contient tous les programmes publiés dans le numéro 5, en particulier le programme GIOTTO dans son intégralité, c'est à dire aussi les listings à venir dans les numéros 6, 7 et 8. ISIDORE, le premier listing en Pascal OSS.

DATE, un programme en C de mise à l'heure du ST.

DST06 - DISQUETTE ST MAG N°6 - 75F

Cette disquette contient tous les programmes et listings de ce numéro et en Bonus : 3 programmes musicaux DELUXE PIANO, ST SOUND et STSOUND 1 mettant en œuvre le chip musical interne et l'interface MIDI. Livrés avec leurs sources.

PROGRAMMES PEDAGOGIQUES

De nombreux parents qui, par ailleurs, ne voient pas très bien ce qui fascine tant leur enfant dans un micro-ordinateur, voudraient bien qu'au moins ce qu'on leur présente comme un cerveau extraordinaire contribue au développement et à l'épanouissement du cerveau de leur progéniture. Et ils réclament des programmes pédagogiques.

Les idées de programmes pédagogiques sont innombrables. Ils peuvent aller du coloriage pour les tout petits à des programmes très élaborés pour les plus grands, en passant par la découverte des lettres, des mots, des chiffres, des sons, des couleurs... et de tout ce qu'il peut paraître intéressant d'apprendre aux jeunes... et aux moins jeunes. D'une manière générale, ils doivent être attractifs (faire appel au jeu, par exemple). La boutique de Pressimage consacrera une partie de ses colonnes à la pédagogie dès le numéro prochain et compte sur votre concours actif. Nous vous proposons les mêmes conditions que celles indiquées dans l'encadré, page suivante.

Disquettes du Magazine

DST07 - DISQUETTE ST MAG N°7 - 75F

Giotto complet en ST Basic. Ouverture d'une boîte de dialogue en Pascal. Programme de transfert des fichiers 1st Word et ST Texte en ASCII. Un jeu de Morpion en trois dimensions. En bonus, un programme de SYNTHÈSE VOCALE. Vous faites parler l'ordinateur en affichant la phrase à l'écran avec un délicieux accent Birkinien (délicieux !)

DST08 - DISQUETTE ST MAG N°8 - 75F

Giotto complet en ST Basic. C'est la dernière fois ! La mire pour les réglages photos sous DEGAS. 2 dessins du journal sous Degas haute résolution (la souris, l'explorateur de Jean Cl BERTHET 42 02 63 79. Un jeu de Backgammon-tout-en-couleur-seulement-dont-je-ne-sais-à-l'heure-tardive ! -où-je-vous-parle-si-nous-aurons-la-place-d'en-publier-le-listing. Un programme d'affichage d'ellipses aléatoires simple, mais de bon goût en monochrome et couleur ; et pas 100, pas 10, pas 2, mais le programme d'animation musicale ou un trio de musiciens au look pas croyable s'éclate sur un rythme d'enfer. Epatez vos amis ! A ne pas rater.

DST09 - DISQUETTE ST MAG N°9 - 75F

Les images monochromes de J-C Berthet (pirate et détective) - Le programme Pascal - Les programmes en ST Basic (listing de la gestion multi-fichiers, un petit programme de représentation de

molécules en 3D) - Des énigmes policières en français à résoudre (texte uniquement) - Un mini piano qui se joue à la souris - et un énorme éclat de rire que vous pourrez déclencher à volonté, quand vous voulez vous moquer de vos amis. Succès garanti !

* Livres

MAP13 - LE NOUVEAU LIVRE DU GEM - 179F

Nouvelle édition revue et corrigée du Livre du Gem, qui comprend, outre les fonctions AES et VDI, un chapitre entier sur la gestion du Gem en GFA.

MAP02 - LANGAGE MACHINE SUR ST - 149F

Introduction à la programmation du 68000.

MAP03 - TRUCS ET ASTUCES SUR ST - 149F

Hardcopy, Spooler, Ramdisk, et exemples GEM.

MAP04 - LA BIBLE DU ST - 249F

Les Customs Chips, les interfaces, l'OS.

MAP05 - PEEKS ET POKES - 129F

Les adresses du ST, la souris, le clavier...

MAP06 - LE LIVRE DU BASIC ST - 149F

ST Basic à fond, les fonctions GEM.

MAP07 - DU BASIC AU C - 149F

Comment se mettre au C sur Atari ST.

MAP08 - BIEN DEBUTER SUR ST - 129F

Pour les débutants, les bases du ST.

MAP09 - GRAPHISMES ET SONS - 149F

Graphisme bitmap et vectoriel, le MIDI...

MAP010 - LE LIVRE DU LOGO - 149F

Calcul, fichiers, entrée sortie, ...

MAP012 - GRAPHISMES EN 3D - 179F

Objets multiples, dessin animé, ...

GLN01 - USING ST LOGO - 69F

En anglais, super rapport qualité/prix.

EYR01 - AU COEUR DU ST - 250F

La Bible du programmeur averti par le meilleur programmeur français.



PSI01 - INTELLIGENCE ARTIFICIELLE SUR ST - 210F

Notion d'apprentissage, Systèmes Experts.

PSI02 - CLEFS POUR ATARI ST - 295F

La fameuse série de PSI pour le ST.

PSI03 - 102 PROGRAMMES POUR ST - 120F

Apprenez à programmer en Basic ST.

PSI04 - C SUR ATARI ST - 165F

Initiation progressive au C à l'aide d'exemples.

PSI21 - LE LANGAGE C - 100F

Approche pédagogique. Norme Kernighan et Ritchie.

PSI22 - LE LANGAGE PASCAL ISO - 130F

Decouverte progressive de la norme ISO 7185.

PSI23 - LE LANGAGE PASCAL UCSD - 130F

Organisation et mode de fonctionnement de l'UCSD.

MAP013 - LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUE - 179F

Tout ce que vous devriez savoir : formatage, structure des fichiers, disque virtuel, moniteur disque. Et tout ce que vous ne devriez pas savoir : boot secteurs, formatage non standard, accès au contrôleur. Car si tout ça est mis entre de mauvaises mains ? ? ?

PSI50 - Macintosh Efficace - 150F

L'ouvrage indispensable pour tout ceux qui ont un émulateur Macintosh sur leur ST. Le finder, le système, les accessoires de bureau, la presse papier, le disque virtuel, tous les utilitaires les plus courants. Vous allez pouvoir tirer le maximum de votre émulateur.

PSI51 - Clefs pour Macintosh - 150F

Pour ceux qui maîtrisent déjà le MAC, un ouvrage sur le Basic et le Pascal, sur Quickdraw et les accès aux routines des ROM.

CED01 - Programmer en assembleur sur ST - 120F

Très bon rapport qualité prix pour ce premier ouvrage traitant vraiment du 68000 sur ST. Le système d'exploitation du ST est analysé (Gemdos, bios, xbios, VDI et AES). Une dizaine de programmes d'applications est fourni. Ces programmes déjà tapé figure dans la Boutique sous la référence PRU04.

LA FOIRE AUX AFFAIRES

Des prix jamais vus pour quelques très bons programmes parus cette année.

FFF03 - MISSION MOUSE - 95F

Plusieurs écrans pour un jeu d'escalade, par les créateurs de ST Karaté. Uniquement en monochrome et pour le 520ST.

FFF05 - MUDPIES - 125F

Jeu d'arcade multitableaux. Ravira les amateurs de jeux type FOOD FIGHT. Couleur.

FFF06 - FLIP SIDE - 95F

Othello vu et corrigé pour le ST. Marche en couleur ou en Monochrome.

FFF07 - TRANSYLVANIA - 145F

Un des jeux d'aventure les plus célèbres sur APPLE II. Nombreuses péripéties au pays des vampires.

FFF09 - ST UTILITIES - 195F

Une gamme d'utilitaires de chez Hippopotamus. Récupère les fichiers, reconstruit des disques abîmés, affiche les données dans la mémoire, sur le disque secteur par secteur. Recherche rapide dans un fichier. Compatible disque dur.

FFF11 - K-SPREAD - 195F

Le tableur que les plus néophytes d'entre vous pourront utiliser sans problème. Entièrement sous GEM. Compatible avec K-GRAPH. Le meilleur rapport qualité prix de l'année.

PRS01 - TRIFIDE - 195F

(Voir Banc d'essai dans numéro 6)

FFF12 - ST KARATE - 145F

Une animation extraordinaire pour un jeu dont le titre vous dit tout.

DST10 - DISQUETTE ST MAGN°10 - 75F

Les utilitaires pour gérer des ressources en GfA. Le listing de Réussite en ST-Basic. Une superbe démo en couleurs pour Sprite Construction Kit : Frankenstein électrique, un sablier qui tourne... Q. I. Sex, un questionnaire qui vous permettra de vous mettre à jour sur le plan de, euh... Enfin, des fonctions organiques de base, disons, le listing du programme qui accompagne le cours sur le Gem (N°4), et Osmose, le programme qui convertit une image de n'importe quel type et de n'importe quelle résolution en n'importe quel autre type et n'importe quelle autre résolution (source GfA et programme compilé). Et un ST personnalisé signé de JanClod Berthet, notre artiste maudit préféré (en couleurs, pas l'artiste, l'image - mais vous pouvez la transformer grâce à Osmose). En voilà une disquette qu'elle est bien remplie !

VOTRE CERVEAU NOUS INTERESSE !

Vous pouvez rentabiliser l'achat de votre matériel en vendant vos œuvres. Les programmes que vous voulez élaborer ou que vous avez déjà réalisés peuvent intéresser nos lecteurs. Nous vous offrons 35% du prix de vente hors taxe et un paiement trimestriel. Consultez la liste des produits ci-contre ; certains sont déjà des tubes. Contactez nous, de préférence par écrit, à : Collaboration Boutique de Pressimage 210 rue du faubourg saint-martin 75010 Paris en expliquant la nature de votre réalisation ou même de votre projet en nous indiquant le moyen de vous joindre.

L'ACCESSOIRIERIE

ACS01 - DISQUETTES GRANDE MARQUES - 165F

La boîte de 10.

ACS02 - DISQUETTES GRANDES MARQUES - 1400F

10 boîtes de 10

Des disquettes de grandes marques à un prix attractif.

165 f pour une boîte et 140f la boîte si vous en achetez 10 boîtes.

ACS11 - HOUSSE POUR 520ST - 85F

Des housses pour protéger vos unités centrales. Précisez ACS11 pour le 260, le 520 ou le 520ST+. Précisez ACS12 pour le 520ST ou le 1040 ST.

ACS13 - HOUSSE POUR MONITEUR N/B - 125F

Des housses pour protéger vos unités centrales. Précisez ACS11 pour le 260, le 520 ou le 520ST+. Précisez ACS12 pour le 520ST ou le 1040 ST.

ACS21 - CORDON IMPRIMANTE - 260F

Pour relier une imprimante type Epson sur le port parallèle du ST.

ACS22 - CORDON MODEM SERIE - 295F

Pour relier un modem ou une imprimante en série.

ACS23 - CORDON NULL MODEM - 295F

Pour échanger des données entre deux ordinateurs par le port série. Fonctionne entre deux ST ou entre ST et IB.

ACS24 - CORDON MINTEL - 195F

Pour relier le ST à un Minitel par la prise série.

ACS25 - CORDON PERITEL - 295F

Permet d'avoir la basse et la moyenne résolution couleur du ST sur un téléviseur muni d'une prise Peritel. Précisez la date de fabrication de votre ST (A coté du numéro de série sous l'unité centrale)

ACS26 - CORDON LONG POUR DRIVE - 295F

Permet d'éloigner votre unité de disquettes de l'unité centrale, ou (coupé en deux) de connecter un lecteur 5'25 par exemple.

ACS31 - MOUSE MAT - 125F

Ce petit tapis est peut-être un des meilleurs investissements pour votre ST. Il facilite toutes les opérations à l'écran et prolonge la vie de votre souris.

ACS41 - RUBAN SM804 - 59F

Vous nous les avez demandé, les voici. Pour tous ceux qui ont du mal à trouver des rubans pour leur imprimante chérie, nous vous proposons ici ceux de la SM804 d'ATARI.

ACS42 - RUBAN NL10 - 95F

Comme on aime bien la Star au journal vous ne serez plus en panne non plus pour les cartouches encreuses de la NL 10.

Les délais de livraison sont le plus souvent rapides et au maximum de 2 à 3 semaines. Ne nous appelez pas avant, s'il vous plaît. En cas de réclamation, indiquez la date à laquelle vous avez émis votre chèque.

Aucun renseignement n'est donné par téléphone.

Des esprits chagrins nous font remarquer que nombre de nos produits sont livrés en anglais (pouahh ! quelle horreur !). C'est la loi, bien sûr ! Cela nous oblige à vous réclamer de manière impérative de signer la mention suivante : « Je sais que beaucoup des produits proposés ici sont en anglais et je suis d'accord pour les acquérir tout de même ».

Les produits de la foire aux affaires sont en stocks limités et donnent lieu en cas de rupture à des avoirs ou des remboursements.

ATTENTION : Sauf indication contraire, tous les programmes présentés dans cette liste tournent indifféremment sur des modèles 512Ko ou 1024Ko, en couleurs ou en noir et blanc, avec un drive simple face ou double face.
Faites donc bien attention à lire attentivement les textes, afin de ne pas vous tromper dans votre choix.

* Disquettes Domaine Public

DPD01 - DOMAINE PUBLIC N°1 - 75F

Cette disquette contient NEOCHROME, un logiciel de graphisme couleur, DOODLE, un logiciel de dessin monochrome et MEGARIDS la version ST du célèbre jeu d'arcade 'Asteroids'.

DPA01 - ACCESSOIRES DE BUREAU Vol(1) - 75F

Ce premier volume est consacré aux jeux en accessoires de bureau. Il comprend MINOS, un labyrinthe ; PUZZLE, ou vous devez remettre des chiffres dans l'ordre en n'en pouvant changer qu'un à la fois ; OTHELLO, le célèbre jeu de réflexion ; BREA-KOUT, le mur de briques.

DPA02 - ACCESSOIRES DE BUREAU Vol(2) - 75F

Le deuxième volume est pour le bureau, il comprend plusieurs calculatrices, une horloge, un calendrier.

DPA03 - ACCESSOIRES DE BUREAU Vol(3) - 75F

Le troisième volume est destiné aux programmeurs. Il contient une calculatrice hexadécimale, un utilitaire d'impression du catalogue de la disquette sur imprimante, un utilitaire de lecture et d'écriture directe dans la mémoire ou sur le disque, un utilitaire de formatage rapide.

DPU01 - JOSHUA'S UTILITIES - 75F

Un utilitaire de lecture et d'écriture sur n'importe quel secteur du disque. recherche de chaînes de caractères ASCII.

DPL01 - XLISP - 75F

Le langage de l'intelligence artificielle. Cette version ne fonctionne pas sous GEM

DPL02 - LOGO EN FRANCAIS / BASIC CORRIGE - 75F

Version du ST LOGO avec instructions en français. Intéressant pour les enfants qui l'étudient actuellement à l'école. Ce disque comprend aussi la dernière version de ST Basic avec les fonctions GOTO X Y et INKEY\$ qui fonctionnent.

DPL03 - UNIX FORTH - 75F

Le meilleur FORTH actuel sur ST. Voir comparatif ST Mag N° 3

DPL04 - CP/M 80 VERSION 2.2 - 75F

Trois versions de l'émulateur CP/M 80 Version 2.2, quelque soit la configuration de votre machine. Une pour le 520ST, une pour le 1040, la dernière pour les machines avec TOS en ROM. Permet de faire tourner des programmes comme Wordstar, TurboPascal, Multiplan, ...

DPL05 - SOURCES PASCAL - 75F

11 sources en Pascal OSS du plus simple au plus compliqué pour vous apprendre les techniques des programmeurs confirmés.

DPL06 - SOURCES C - 75F

17 sources en langage C. Jeux et utilitaires pour vous familiariser avec le langage le plus employé sur ST.

DPG01 - DEGAS COLLECTION - 75F

Une disquette remplie des meilleurs dessins sous DEGAS réalisés par des professionnels. Livré avec des convertisseurs pour transférer vos dessins de DEGAS à NEOCHROME et à DOODLE dans les 2 sens.

DPG02 - DEGAS COLLECTION 2 - 75F

Transfert d'images entre AMIGA, Macintosh et ST. Plus un lot de nouvelles images originales sous DEGAS.

DPG03 - DEGAS COLLECTION 3 - 75F

Disquette DOUBLE FACE (Ne fonctionne que sur 1040, ou 520 équipé d'un lecteur 314 ou Cumana) 22 Images originales du Monde entier.

DPG04 - IMAGES DIGITALES - 75F

Une disquette pleine d'images digitalisées proposées sous format NEO, qui peuvent être retraçées avec un logiciel graphique.

DPJ01 - JEUX MONOCHROME 1 - 75F

Jeux d'adresse et de réflexion. Comprend un jeu d'Echecs très puissant avec possibilité de redessiner les pièces. Spécial pour ceux qui n'ont que le moniteur monochrome.

DPJ02 - JEUX COULEUR 1 - 75F

Jeux d'adresses, de cartes et de réflexion.

DPU03 - RAMDISK - 75F

Une demi-douzaine de programmes créant des disques virtuels dans la mémoire de votre ordinateur.

Quelle galère de booter son Ramdisk après chaque réinitialisation du ST ! Eternal Ramdisk, par exemple, vous évite désormais cette fastidieuse corvée ; une fois installé, il reste présent, même après un RESET ! Ne fonctionne pas sur Atari 512Ko.

DPU04 - SUPER FORMATER - 75F

De nouvelles possibilités de formatage. Plus de pistes, plus de secteurs. Vous pouvez obtenir plus de 400K sur disquette simple face, plus de 800 sur double face. Mais tous les lecteurs de disquettes n'aiment pas être poussés dans leurs derniers retranchements. Démarrez doucement.

DPU05 - EMULATEUR APPLE 2* - 75F

Vous avez pu lire dans l'article sur les émulateurs que nous ne savions à peu près rien de cet émulateur : nous vous le proposons donc pour pouvoir mener des recherches avec vous. Nous récompenserons ceux qui nous feront part de réalisations intéressantes.

DPJ03 - JEUX MONOCHROME 2 - 75F

Un Space Invaders, un billard de luxe et un super Pac-Man, ceux qui n'ont pas la couleur font enfin pouvoir s'amuser ! Ne fonctionne pas en couleurs.

DPJ04 - JEUX MONOCHROME 3 - 75F

Trois nouveaux jeux pour moniteur monochrome exclusivement : Dalks, mi-arcade, mi-réflexion, Puzzle, de nombreux dessins à reconstituer avec un superbe graphisme (et en musique s'il vous plaît !) et ST-Speech, le synthétiseur vocal du ST qui dira toutes les phrases que vous entrerez au clavier, viennent compléter la série des « jeux monochrome ».

DPJ05 - JEUX COULEURS II - 75F

Cinq jeux pour les intellectuels. Mais si, mais si ça vous concerne ! Night, My Life (le jeu de la vie), ST Battle, Celest, Dalks et Duel vous feront remuer les méninges. Encore mieux et plus distrayant qu'une partie de Scrabble ! Ne fonctionne qu'en couleurs.

DPC01 - COMMUNICATION I - 75F

Le kit de communication de la boutique de Pressimage.

De nombreux programmes sont fournis. Protocole XModem, VT100, ...

Transformez votre ST en un véritable terminal à allure professionnelle.

Il est obligatoire de posséder le câble série (Ref. ACS23) pour un parfait fonctionnement de ce programme. Et un modem pour une communication à distance.

DPG06 - TINY I - 75F

Compactez vos images graphiques Degas, Néo grâce à TINYSTUFF.

Vous pouvez ensuite les décompacter en passant du format Tiny au format Degas ou Neo. Faites les défiler avec TINYVIEW. Chaque disquette de la série TINY est remplie avec des dizaines de très belles images couleurs. Plus une démo de plusieurs superbes dessins en couleurs.

Plus enfin un désassembleur 68000 pour explorer vos programmes.

Tinystuff et le désassembleur fonctionnent indifféremment en noir et blanc ou en couleurs.

La démonstration d'images ne marche qu'en couleurs.

DPG07 - TINY II - 75F

Une autre série d'images en couleurs, toujours aussi belles.

Fourni avec le programme de démonstration TINYVIEW.PRG et le compresseur d'images Tinystuff.

Tinystuff ne fonctionne qu'en couleur.

DPG08 - TINY III - 75F

La troisième disquette de la série « Tiny ». Encore plus de dessins en couleurs, bien sûr tous différents de ceux de TINY I et de TINY II.

Ne fonctionne qu'en couleur.

DPG09 - TINY NUDE - 75F

Plein d'images digitalisées de femmes nues, au format Néo. Erotique, pas plus, c'est juré ! A voir, ne serait-ce que pour la beauté des images (et celle des femmes aussi, bien sûr...).

Ne fonctionne qu'en couleur.

DPG10 - GRAPHIC DEMO I - 100F

Graphic demo 1 est constitué de 2 disquettes. Les meilleures démos graphiques du ST chez vous : Une première disquette comprend la boule qui rebondit sur un damier, et l'oiseau qui vole. Superbe ! Ne fonctionne qu'en couleur.

La deuxième disquette contient une des plus impressionnantes démonstrations graphiques pour le ST : les poupées (images digitalisées) tournant sur elles-mêmes. Fantastique ! Ne fonctionne pas sur un Atari



512Ko et seulement en couleurs.

DPU06 - EMULATEUR ATARI XL/XE - 75F

Attention, pas d'enthousiasme excessif. Ce programme permet de faire tourner des logiciels ATARI XL/XE en Basic seulement et à condition qu'il ne fasse pas d'appel à la machine. Mais qu'il est bon de voir le fameux READY sur l'écran du ST.

PRU07 - HALTE AUX PV - 75F

La disquette la plus farfelue entrée dans le numéro 9. Pour le prix d'un seul, économisez la plupart de vos P. Vous trouverez dans cette disquette, les lettres-types à envoyer dans chacun des cas de figures où les panneaux, parcmètres, emplacements, etc, ne sont pas conformes à la législation, et qui ont déjà fait jurisprudence. Vous n'avez plus qu'à sortir sur imprimante et envoyer aux adresses requises. Panneaux, parcmètres, emplacements sont également fournis en images digitalisées. Géant !

DPJ06 - MONOPOLY - 75F

Une version du célèbre jeu de société pour le ST. Etonnant pour un domaine public.

DPJ07 - GOBANG - 75F

Un superbe morpion entièrement en français. Il est possible de le battre, mais c'est dur ! Monochrome uniquement.

DPG11 - DEMO IMAGIC - 75F

Véritable exploit technique, cette démo graphique monochrome d'apparitions et disparitions d'images dure plus de 30 minutes et fonctionne évidemment avec un 1040. Pour ne rien gêner, elle met en scène de jolis modèles gentiment deshabillés. Clignotements, scintillements, fragmentations, cristallisations, rayonnements, déformations, balayages, pixelisations, lamellisations, parcellisations, puzzellisations, mamellisations (bon ! j'arrête, ou je vais devoir rentrer à l'Académie). En un mot, vous avez compris : Magnifique !

DPP06 - COLORIAGE NEO - 75F

9 planches de dessins noir et blanc : animaux, oiseaux, fusées, outils etc, à colorier, déformer, reproduire, agrémenter, à l'aide de néochrome, fourni avec la disquette. Un outil graphique pour les tout petits, qui ne tâche pas et qui leur apprend le maniement d'un logiciel graphique. En basse résolution couleur.

DPU09 - AUTOMATE - 75F

Le plus balaise des programmeurs français frappe encore. Pour les fainéants de tous poils, il a concocté un gentil automate qui apprend sans faillir toutes les manipulations que vous faites à l'écran, même longues, et qui vous les restitue de la même exacte façon qu'il les a ingurgitées une fois pour toutes. Exemple : Chaque matin, vous allez travailler dans un fichier qui est dans un dossier, lui-même dans un dossier issu d'un logiciel appelé par un autre, qui lui est codé, avec l'intervention simultanée de tel ou tel accessoire et que tout cela vous demande 47 cliquages et déplacements de la souris ; eh bien « automate » ne vous demande plus qu'une intervention. Diabolique ! Une version plus élaborée, avec interventions possibles en cours de manipulation est disponible, mais sensiblement plus chère évidemment. Les personnes intéressées par cette dernière peuvent nous écrire, nous transmettons.

DPMAC1 - JEUX Macintosh - 75F

Tout plein de jeux Macintosh, pour ceux qui veulent rentabiliser leur émulateur tout neuf ou ceux qui veulent faire croire qu'ils ont gagné au loto. Monochrome uniquement (très bon gag !).

* Editions Pressimage

PRG03 - FIXIMAGE - 95F

Un produit dont nous sommes très fiers. Imaginez qu'avec lui, vous pouvez récupérer presque toutes les images de vos jeux favoris. Et cela même si le jeu est en mouvement. Tapez ALT et HELP et le ST sauve l'image sur l'écran au format DEGAS. Vous pouvez ainsi vous constituer une superbe collection d'images extraordinaires ou voir les techniques d'animation employés par les graphistes Pros.

Si vous n'avez pas DEGAS, vous pourrez transcrire ces images en format NEO grâce à TRANSGRAPH que vous pouvez trouver dans la Boutique (Référence PRG02)

DST01 - CHEZ LE PEINTRE 520 - 75F
Un strip-tease digitalisé inspiré de l'Olympia de Manet. Vous pouvez l'acquiescer sans piquer un fard car l'alibi culturel est là. Dieu merci. Ce sont plus d'une vingtaine d'images qui s'enchaînent. Manet lui-même se serait coupé l'oreille s'il avait vu ça (lui aussi) (je ne dis pas "lui aussi" à cause de Van Gogh, je dis ça parce que toute la rédaction s'est déjà coupé l'oreille).

DST02 - CHEZ LE PEINTRE 1040 - 75F
Le même strip-tease, mais avec deux fois plus d'images. Attention : il faut impérativement un drive double face. Si vous avez un 520 et un double face, ça marche aussi. De quoi se couper l'autre oreille.

PRJ06 - PUZZLES - Marc ALHEINC - 95F

Une des plus belles entrées de ce numéro. Ce logiciel est tout simplement fantastique pour tous ceux qui aiment les puzzles et ravira ceux qui ne les pratiquaient pas encore. 5 images sont proposées que vous pouvez choisir de fragmenter et mélanger en 3 x 3 carrés, 4 x 4, 5 x 5, ... jusqu'à 18 x 18 carrés. Un véritable casse-tête ; pour vous aider, un panier est à votre disposition pour déposer les pièces en attente. Comme le jeu peut durer, vous pouvez à tout moment sauver le puzzle et le reprendre plus tard. Chaque fin de partie, le programme comptabilise le temps réalisé en jours, heures, minutes, secondes et nombre de mouvements. Vous pouvez ainsi vous mesurer à un adversaire ou même jouer avec un handicap. Vous saurez tout si je vous dis qu'un signal sonore annonce que la pièce est à sa bonne place et que vous pouvez indéfiniment recréer de nouveaux puzzles à partir de n'importe quelle image néo. Vivement recommandé. En couleur seulement.

PRJ07C - PYRAMINOS - Marc ALHEINC - 75F

Fonctionne en monochrome et en haute résolution couleur. Du même auteur, décidément très doué, que puzzles, pyraminos propose de placer sur un damier, chacun à son tour, des carrés formés de 4 triangles contigus évoquant une pyramide vue d'avion. Ces triangles sont tramés différemment en monochrome et colorés différemment en couleur. Le but du jeu est de placer le carré-pyramide proposé de façon aléatoire par l'ordinateur, face(s) tramée(s) contre face(s) tramée(s) identique(s) en sachant que l'on peut le faire tourner à son choix de 90 degrés. Le temps est limité et peut être différent selon les joueurs. On peut jouer à deux ou bien contre l'ordinateur. Une option « aide » vous annonce les coups possibles. Faire coïncider une face vaut 1 point, 2 faces, 3 points, 3 faces, 5 points et, coup parfait, les 4 faces valent 7 points. Très original et intéressant.

PRG08 - MOUVANCE - 75F

L'écran couleur de votre ST est un tableau en perpétuelle animation, trames et couleurs défilent en permanence sur une toile de fond abstraite. Une dizaine de toiles informatiques contemporaines pour 75F. L'art se démocratise !

PRJ03 - BIORYTHME - 195F

Un programme classique du commerce (Cobrasoft), livré

La boutique de Pressimage se refait une beauté dès le prochain numéro. Plus de détails, plus d'ordre, le nom des auteurs, encore plus de choix etc, etc ... Ne la ratez pas !

avec le source commenté. En langage C, il vous permettra d'acquiescer les techniques d'un 'pro' pour l'affichage graphique et les routines de calcul sur ST. **PRIO1 - CODIMP - 195F**
Accessoire de bureau qui permet d'avoir des accents circonflexes et des trémas comme sur une machine à écrire AZERTY, c'est à dire en tapant le circonflexe puis la voyelle qui doit être accentuée. Fonctionne avec ST texte, 1stWord et d'une manière générale avec tous les programmes dont les accents n'ont pas été supprimés au départ.

PRIO2 - GUTEMBERG - 195F

Utilitaires d'impression. Apprenez à votre imprimante de nouveaux jeux de caractères. (Voir Banc d'essai dans le numéro 5) **PRU01 - PI-DISK - 195F**
Permet d'installer un disque virtuel en mémoire vive et ainsi de travailler beaucoup plus vite avec tous les programmes nécessitant de fréquents accès disque.

PRU03 - LIB - 195F

Gestionnaire de bibliothèque de fichiers objets au format GST. Equivalent du MMLIB de Megamax C ou de ARCHIVE du Alcyon C. Marche avec le Prospero FORTRAN, tous les langages Meta-comco, et le compilateur C de GST.

PRU04 - LIBRAIRIE ASSEMBLEUR - 195F

Compilation des routines et programmes publiés dans le livre « Programmer en 68000 »

PRU05 - GEMEX - 400F

Gemex est un ensemble de 74 fonctions C permettant au programmeur de gérer facilement l'interface GEM. Depuis GEMEX comporte un gestionnaire de fichiers pouvant être utilisé dans les programmes d'un sélecteur opératoire ou d'un menu.

Si vous programmez en C, cette disquette vous permettra de gagner un an, ce qui est le temps qu'il a fallu à l'auteur pour mettre au point toutes ces fonctions.

PRX01 - ATHENA - 295F

Système Expert complet qui accompagne le cours d'intelligence artificielle qui commence dans le numéro 6.

PRG01 - GENERATEURS DE CARACTERES - 195F

Voici une disquette pour les possesseurs d'EASYDRAW (et bientôt d'EVOLUTION). FONTE. PRG vous permet de créer des polices de caractères de taille

maximum 60X80 au format GEM. Ces polices sont aussi utilisables par les PC ayant l'interface GEM.

N. B. Ces programmes fonctionnent dans les trois résolutions.

PRG02 - TRANSGRAPH - 195F

Convertisseur graphique multi-formats. Logiciel permettant de transférer des fichiers dessins d'un format graphique vers un autre. Reconnaît les formats des programmes graphiques les plus répandus sur le marché :

DEGAS - NEOCHROME - PAINTWORKS - DOODLE - N-VISION

Permet notamment de convertir un dessin d'une résolution vers une autre, et ceci, dans n'importe quel cas de figure :

Utilisez un dessin NEO avec PAINTWORKS en monochrome !

Caractéristiques principales :

- Entièrement sous GEM, utilise les menus déroulants, la souris, etc...
- Affichage plein écran du fichier dessin en cours de conversion.
- Utilisable indifféremment dans les 3 résolutions.

PRT01 - TRADUCTIONS JEUX - 75F

Vous trouverez dans cette disquette la traduction française des notices de programmes suivants : BACKGAMMON, BRATACCAS, CRIMSON CROWN, DELTA PATROL, FARENHEIT 451, HEX, LEADER BOARD, NVISION, PERRY MASON, PRINTMASTER, SUNDOD, THE PAWN et TIME BANDIT.

PRT02 - TRADUCTION PASCAL - 75F

La traduction COMPLETE du manuel du Pascal OSS. Un travail de bénédictin qui vous permettra d'utiliser au mieux ce très bon langage.

PRT03 - TRADUCTION LASERBASE - 75F

La traduction d'un des meilleurs logiciels de gestion de fichiers, accompagné d'une série d'utilitaires pour mieux utiliser LASERBASE. Importation de fichiers d'autres gestion de fichiers, Récupération de code oublié, etc ...

DPU02 - THE EXTENDER - 75F

De grosses économies en perspective grâce à cet utilitaire. The Extender convertit une disquette simple face en une disquette double face, avec conservation des données. Fonctionne avec la plupart des programmes protégés. Amorti en cinq disquettes ! Drive double face nécessaire, évidemment.

PRC01 - MINITARI 1 - 195F

MINITARI 1 est un logiciel d'émulation Minitel. Il permet une économie appréciable sur le temps de connexion aux serveurs grâce aux fonctions suivantes :

- Enregistrement/sauvegarde et impression de pages-écrans sous forme ASCII.
 - Automatisation des procédures de connexion et de cheminement dans les serveurs.
- Ces différentes fonctions sont accessibles à partir de la souris. Ce logiciel ne fonctionne qu'en haute résolution et nécessite l'emploi d'un cordon ST/Minitel (Ref. ASC24).

PRP01 - PEDAGO 1 - 75F

CALCUL MENTAL : Logiciel pédagogique de calcul mental, entièrement sous Gem et en Français ! 32 niveaux de difficulté, de la simple addition jusqu'aux quatre opérations de base avec règle des signes et décimales, sous forme de jeu. ! TRICOLOR : Il s'agit d'un petit jeu de reconnaissance des couleurs où il faut reconstituer une couleur (parmi 512) par mélange des 3 couleurs primaires ! Basé sur le principe de l'imprimerie et de la photographie, ce jeu donnera, après y avoir joué quelque temps, une idée définitive de la composition de toutes les couleurs possibles. Conseillé ! Fonctionne uniquement avec un moniteur couleur.

MASTERMOT : Basé sur le principe du mastermind, ce jeu consiste à retrouver un mot caché, par propositions successives de mots, et déduction, en fonction des lettres qui sont, ou non, bien placées.

PRG04 - POMPMAS - 75F

Vous aimez les graphismes de PRINT MASTER ? POMPMAS vous permet de les transférer au format Degas, Néo, Plus Paint. Plusieurs tailles sont disponibles. Inversement, POMPMAS vous permet d'intégrer dans les bibliothèques de PRINT MASTER n'importe quelle partie d'un dessin.

Vous pouvez visualiser et imprimer rapidement tous les graphismes d'une bibliothèque, ce qui évite des recherches fastidieuses. De nombreuses options tournent dans les trois modes de résolution.

Avec la sortie de POMPMAS (Voir dans les nouveautés Boutique du mois), nous vous proposons d'acquiescer PRINTMASTER (voir banc d'essai très complet dans ST MAG n° 4 page 54) à des conditions exceptionnelles. Pour un temps limité (jusqu'au 30 MAI), il ne vaut que 245 francs.

FFF17 - PRINTMASTER - 245F

Idéal pour les en-têtes de lettre, les bannières, les cartes de vœux, Printmaster transforme votre ST et votre imprimante en atelier d'imprimerie. Monochrome.

PRP02 - CHIMIE 1 : Classification périodique des éléments chimiques - 75F

Pour tous les étudiants de Seconde, Première, Terminale et au-delà ! Un très beau programme sous GEM (100% graphique) à la fois éducatif et documentaire, vous permettant d'étudier en profondeur la classification périodique des éléments chimiques. Le tableau fournit également la masse atomique, la masse volumique, la température de fusion et la température d'ébullition de chaque élément ! On peut également voir l'ensemble des éléments évolués lors de variations de température par exemple. (Couleur ET Monochrome)

PRP03 - PEDAGO 2 : Pédagogie générale (niveau école primaire) 75 F

Cette disquette comprend 10 programmes éducatifs présentés sous forme de jeux pour enfants à partir de 6/7 ans. Quatre domaines sont explorés à travers ces dix programmes : La géographie de la France avec les principales villes et les routes de France. L'orthographe : un programme pour apprendre à écrire et un autre pour apprendre les pluriels. La conjugaison des verbes avec les verbes irréguliers. Les mathématiques : plusieurs programmes pour apprendre (ou réviser) ses tables de multiplication, tout en s'amusant ! (En couleur uniquement)

PRP04 - PEDAGO 3 : Apprendre l'alphabet - 75F

Un très beau programme riche en couleurs, animations et musiques. Des tortues défilent sur l'écran traînant derrière elle une lettre et l'image d'un objet commençant par celle-ci (par exemple la lettre B et une banane.) Il permettra à votre jeune enfant d'apprendre les lettres de l'alphabet, puis d'apprendre à lire et à écrire. (En couleur uniquement)

PRU08 - SPRITE CREATEUR - 75F

Cette disquette contient deux utilitaires indispensables aux programmeurs en GFA Basic ! Voici deux utilitaires de création de sprites et d'objets couleurs. Les deux programmes sont accompagnés d'une documen-

tation en Français et de plusieurs exemples d'utilisation. ED-SPRITE de F. FURLAN permet de créer des Sprites monochromes ou couleurs au format GFA (Il marche dans les trois résolutions !)

ED-OBJETS de E. DUPUIT permet de créer des objets couleurs basse résolution de taille variable.

PRJ05 - YAMS - 75F

Un superbe YAMS tout en couleur et animé pour 1 à 3 joueurs. Complètement sous GEM et utilisant pleinement la souris ce jeu de Yams vous permet de sauvegarder une partie en cours et mieux, de sauvegarder les meilleurs scores établis ! Très simple d'emploi et tout en français ! (En couleur uniquement)

PRP05 - SIMULATION DE LA GESTION DES ENTREPRISES - 75F

2 joueurs ou plus dirigent chacun une entreprise sur un même marché dont les caractéristiques sont fixées par un meneur de jeu chargé d'orchestrer la partie. Ce jeu a pour but d'initier à la gestion des entreprises en faisant prendre toutes les décisions nécessaires à leur bon fonctionnement. Beaucoup plus un cours qu'un jeu.

- 1- POLITIQUE COMMERCIALE : Publicité, représentants, prix...
- 2- GESTION DU PERSONNEL : Embauche, licenciement, salaire...
- 3- POLITIQUE D'INVESTISSEMENT.
- 4- GESTION DES STOCKS.
- 5- GESTION FINANCIERE : Trésorerie, emprunts, versement de dividendes, augmentation de capital.

Le programme est en Basic et uniquement en texte.

PRU06 - LIBRAIRIE GFA 1 - 75F

Une trentaine de programmes en GFA Basic tous plus intéressants les uns que les autres. Avec, entre autres, les programmes sources de la disquette PEDAGO 1, trois compacteurs d'images, un éditeur de trames, des routines de chargement d'images (néo et degas) de diverses façons, etc etc ...

MED01 - ORDO-NEWS DERMATOLOGIE - 95F

A l'attention des médecins utilisateurs de MEDI-ST. La première disquette d'une grande série professionnelle, toutes vos ordonnances de dermato en pratique médicale courante. Une bible ! A suivre ...



LISEZ
ST Magazine

ABONNEMENT:
200 francs pour 10 numéros.
ANCIENS NUMEROS:
25 francs le numéro

ETRANGER : LES PERSONNES
ACHETANT A PARTIR DE
L'ETRANGER, DOIVENT IMPÉ-
RATIVEMENT PAYER A PARTIR
D'UN COMPTE BANCAIRE
FRANÇAIS, OU, À DÉFAUT, LE
FAIRE PAR VIREMENT DE
BANQUE À BANQUE. NOUS
CONTACTER !

REMARQUE IMPORTANTE
Les constantes variations de prix et de disponibilité des produits proposés par nos fournisseurs, notamment au niveau des disquettes vierges nous oblige à prendre les dispositions suivantes. Toutes les indications et tous les prix indiqués dans la boutique de PRESSIMAGE d'un numéro de ST MAGAZINE sont valables pendant la période de parution en librairies du magazine. Ils sont annulés et remplacés par ceux indiqués dans le numéro suivant et ce, dès le jour de parution du nouveau magazine.

ETRANGER : LES PERSONNES
ACHETANT A PARTIR DE
L'ETRANGER, DOIVENT IMPÉ-
RATIVEMENT PAYER A PARTIR
D'UN COMPTE BANCAIRE
FRANÇAIS, OU, À DÉFAUT, LE
FAIRE PAR VIREMENT DE
BANQUE À BANQUE. NOUS
CONTACTER !

DSO06 - Pack Previews 2 - 180F
Les quatre disquettes qui précèdent pour 180 francs ! Plus de 70 images en tout. Qu'est-ce qu'on se décarcasse pour vous, quand même !

POUR TOUT ACHAT DE 4 DIS-
QUETTES DE LA BOUTIQUE DE
PRESSIMAGE, LA CINQUIÈME,
À CHOISIR PARMI CELLES À
MOINS DE 100 FRANCS EST
GRATUITE. VOUS DEVEZ L'IN-
DIQUER SUR VOTRE BON DE
COMMANDE

Attention : les disquettes vendues en pack (Rêveur 1 et 2, Previews 1 à 4, etc.) ne comptent que pour une dans la promotion « La cinquième gratuite ». Faut quand même pas charrier !

DSE01 - ST SERV - 200F
Un serveur monovoie complet,
avec rubriques, bals, dialogue
avec le sysop, salons, infos,
forums, réservation d'horaire...
Le tout paramétrable, bien sûr.
Sans détection de sonnerie, le
seul accessoire nécessaire est le
câble minitel. Le serveur le
moins cher du monde ! Couleur
et monochrome.

DSE02 - ST COMPO - 200F
Un composeur de pages vidéo-
tex, compatible avec ST SERV
et avec tous les logiciels vidéo-
tex. Permet de dessiner des gra-
phiques (jointes ou disjointes) avec
la souris, tous les codes de con-
trôle (double taille, masquage,
couleur, clignotement...) acces-
sibles, copie de bloc, huit écrans
de travail... A peu près du même
niveau que Fantaisie (qui vaut
80.000 balles !). Monochrome
uniquement.

DSE03 - KIT SERVEUR - 500F
Comprend le serveur monovoie,
le composeur de pages et le
câble minitel. Fourni gratuite-
ment : le logiciel de télécharge-
ment ST Mag.

Le câble et le programme qui vous permettront de télécharger sur SM1*STAG. Tous les logiciels de la boutique disponibles en quelques minutes ! Toutes résolutions.

Le programme qui va mettre un peu d'animation dans la boutique de Pressimage. Vous avez tous déjà vu au générique de Thalassa des objets qui se transforment en d'autres... Eh bien c'est à peu près ce que fait ce programme. Vous faites deux dessins à l'aide de segments et l'un se transforme en l'autre. Spectacle garanti (NDLR : l'auteur de ce texte, complètement sous le charme, a probablement pensé que le mot « spectacle » allait se transformer en « spectacle »). Le tout complètement sous GEM avec la possibilité de sauver/charger des dessins, de régler la vitesse d'animation, de mettre un dessin type Degas en fond, etc. Le tout accompagné d'un Run-Only que vous pouvez donner à vos amis) et d'une notice en français. Couleur et monochrome.

Voici sur disquette les exploits de l'Aventurier Fou. Vous y trouverez les solutions de The Pawn, Hacker, Space Quest et Borrowed Time, ainsi que des plans et des parties sauvegardées pour vous faciliter la vie !

Vous allez enfin pouvoir acheter des logiciels en toute connaissance de cause. Nous vous proposons des images tirées de programmes du commerce qui vous permettront de voir exactement à quoi le jeu ressemble. Dans cette première disquette, vous trouverez des images de Borrowed Time, Airball, Eden Blues, Fahrenheit 451 et de King Quest 1, 2 et 3, le tout compressé avec Tiny (fourni avec la disquette).

DSO02 - PREVIEWS 2 - 75F
 La suite, bien sûr... Au menu :
 Leaderboard, Micro-League,
 Mindshadow, Ninja Mission,
 SDI, et Shangai. Toujours avec
 un compresseur d'images.

DSO03 - PREVIEWS 3 - 75F
Encore une ! Cette fois, c'est
Little Computer People, Ooto-
pos, les passagers du vent, Pro-
hibition, Qball, Quest 2 et 3,
Renegade et Rogue.

SO04 - PREVIEWS 4 - 75F
On continue dans la joie : Space Quest, Super cycle, Tanglewood, Tass Times in Tonetown, Time Blast, Transsylvania, Aps-

Cet accessoire de bureau professionnel permettra aux médecins, étudiants en médecine, etc. de consulter et d'utiliser les fiches de thérapeutique ORDO-NEWS, même s'ils ne sont pas équipés du logiciel médical MEDI-ST.

Un programme génial qui permet de modifier à volonté les tableaux d'Arkanoid, d'en créer de nouveaux, de les stocker, de jouer avec des vies infinies... Livré avec 64 nouveaux tableaux diaboliques ! Couleur uniquement.

Forts du succès de GfA 1, nous vous proposons une disquette de la même nature. Des tas de programmes et routines en GfA basic aussi intéressantes d'un point de vue didactique que pratique. Énumérer tout le contenu serait trop long, mais sachez qu'il y a une routine pour rendre des fichiers invisibles, un biorythme, un jeu de la vie (truc passionnant très en vogue dans les années 70 dans les universités américaines), une démo et le Run-Only d'Animageur, entre autres. Couleur et monochrome.

Un éditeur de caractères proportionnels GDOs : utile pour les futurs possesseurs d'imprimante laser. Compatible avec tous les programmes sous GDOs. Toutes résolutions.

Un superbe poker ouvert, beaucoup plus difficile que le poker normal, puisque les deux joueurs voient les cartes de l'adversaire. Une présentation originale, des soirées de jeu en perspective ! Couleur uniquement.

s'appelle Spook : c'est un Pac-Man 3D en langage machine, exactement semblable à l'original. Retrouvez ce qui vous a fait perdre tant d'argent dans les

Toutes les routines utiles pour faire un jeu : scrollings horizontaux, verticaux, animation, création de sprites, etc. Tous les programmes sont entièrement commentés. La disquette contient tous les exemples de la série

PRG05 - REVEUR 1 - 75F
Une dizaine d'images réalisées par J C Berthet, dont celles qui servent aux jeux visuels page 86. Très belles images exploitant à fond la richesse du graphisme ST. Elles sont liées par des fonds de toutes sortes qui en font une démo permanente.

PRG06 - REVEUR 2 - 75F
Une dizaine d'autres images De
J-C Berthet, aussi belles que
dans la précédente, avec les
mêmes mécanismes. **CES DEUX
DISQUETTES FONCTIONNENT
EN COULEUR ET EN 520 Ko.**

PRG07 - REVEUR 1 + REVEUR
2- le pack : 1.30F

NOUVEAU

STM09 - ST MAGAZINE N°9 - 25F
C'est simple: le meilleur jusqu'à présent.
Le salon d'Hanover, Aegis Animator, le
Realizer, Vip sous Gem, une interview de
Shiraz Shiyvi, le créateur du ST, Publishing
Partner, les cours de Pascal, GfA et Gem
habituels, DX Android, les salons musicaux
à travers le monde, les bancs d'essai, les
jeux, les trucs et astuces...

650 pages sur le GfA ! Toutes les instructions commentées, avec des exemples, un programme graphique à taper, une multitude de « trucs » pour mieux utiliser le GfA... Un must

Toutes les possibilités musicales du ST. 40 programmes en ST Basic pour la mise en œuvre du chip sonore et de l'interface midi. Une description des différents logiciels et synthés utilisables sur ST.

le basic de quatrieme genera-
tion. Tout pour faire des logiciels
type Memsoft. Permet d'utiliser
le basic Memsoft livré avec les
1040

La suite de votre thérapeutique... Surdit , stomatite, otites, herp s, aphtes, angines, etc. Tout le quotidien de vos prescriptions en O. R. L.

Au menu : régimes spécifiques, diététique du nourrisson, tables caloriques, équivalences glucidiques, etc. Bon appétit ! Cette disquette, comme les précédentes, peut être utilisée avec l'accessoire de bureau Ordo-News. ACC.

PETITES ANNONCES

COMMENT UTILISER

LA LITTÉRATURE DE dBASE III AVEC dBMAN

Voici un tableau de conversion des instructions dBASE III en dBMAN. Ce mois-ci, nous vous le donnons tel quel et le mois prochain, les mots-clés signalés par deux astérisques seront commentés. Vous trouverez également une suite d'instruction dBMAN permettant de remplacer l'instruction dBase III qui fait défaut.

| dBASE III | dBMAN 2.0 ou 3.1 |
|-------------------|---------------------|
| ACCEPT | ACCEPT |
| APPEND | APPEND |
| ASSIST | Dans la version 3.1 |
| AT() | |
| AVERAGE | |
| BOF() | BOF() |
| BROWSE | ** |
| CALL | CANCEL |
| CANCEL | |
| CHANGE | |
| CHRG() | CHRG (variables) |
| CLEAR MEMORY | |
| CLEAR GETS | |
| CLEAR (screen) | ERASE |
| CLOSE ALL | CLOSE ALL |
| CLOSE | CLOSE |
| CLOSE MONTH() | CLOSE MONTH() |
| COL() | COL() |
| CONTINUE | CONTINUE |
| COPY FILE | COPY FILE |
| COPY STRUCTURE | COPY STRUCTURE |
| COUNT | COUNT |
| CREATE FROM | CREATE FROM |
| CREATE LABEL | CREATE LABEL |
| CREATE REPORT | CREATE REPORT |
| CUD() | CUD() |
| DATE() | DATE() |
| DAY() | DAY() |
| DBF() | DELETE |
| DELETE | DELETE |
| DELETED() | DELETED() |
| DELETE FILE | DELETE FILE |
| DIR | DIR |
| DISPLAY | DISPLAY |
| DISPLAY FILES | DISPLAY FILES |
| DISPLAY MEMORY | DISPLAY MEMORY |
| DISPLAY STRUCTURE | DISPLAY STRUCTURE |
| DO | DO |
| DOWN() | DOWN() |
| DO CASE | DO CASE |
| DO WHILE | DO WHILE |
| DIOC() | DIOC() |
| EDIT | EDIT |
| EJECT | EJECT |
| EOF() | EOF() |
| FORFEED | FORFEED |
| REPORT | REPORT |
| REPLICATE() | REPLICATE() |
| RESET | RESET |
| RESTORE | RESTORE |
| RETURN | RETURN |
| ROUND() | ROUND() |

| | |
|----------------|----------------|
| ROW() | ROW() |
| RTRIM() | RTRIM() |
| RUN ou ! | Version 3.1 |
| SAVE | SAVE |
| SEEK | SEEK |
| SELECT | SELECT |
| SET | SET |
| SET ALTERNATE | SET ALTERNATE |
| SET BELL | SET BELL |
| SET CALL | SET CALL |
| SET CARRY | SET CARRY |
| SET COLON | SET COLON |
| SET COLOR | SET COLOR |
| SET CONFIRM | SET CONFIRM |
| SET CONSOLE | SET CONSOLE |
| SET DATE | SET DATE |
| SET DEBUG | SET DEBUG |
| SET DECIMALS | SET DECIMALS |
| SET DEFAULT | SET DEFAULT |
| SET DELETED | SET DELETED |
| SET DELIMITERS | SET DELIMITERS |
| SET DEVICE | SET DEVICE |
| SET ECHO | SET ECHO |
| SET EJECT | SET EJECT |
| SET ESCAPE | SET ESCAPE |
| SET EXACT | SET EXACT |
| SET F | SET F |
| SET FILLER | SET FILLER |
| SET FIXED | SET FIXED |
| SET FORMAT | SET FORMAT |
| SET FUNCTION | SET FUNCTION |
| SET HEADING | SET HEADING |
| SET HEADINGS | SET HEADINGS |
| SET HELP | SET HELP |
| SET INTENSITY | SET INTENSITY |
| SET LINKAGE | SET LINKAGE |
| SET MARGIN | SET MARGIN |
| SET MENUS | SET MENUS |
| SET PATH | SET PATH |
| SET PRINT | SET PRINT |
| SET PROCEDURE | SET PROCEDURE |
| SET RAW | SET RAW |
| SET RELATION | SET RELATION |
| SET SAFETY | SET SAFETY |
| SET SCOREBOARD | SET SCOREBOARD |
| SET SCREEN | SET SCREEN |
| SET SEGMENT | SET SEGMENT |
| SET STEP | SET STEP |
| SET TALK | SET TALK |
| SET UNIQUE | SET UNIQUE |
| SKIP | SKIP |
| SORT | SORT |
| SPACE() | SPACE() |
| SRAT() | SRAT() |
| ERASE | ERASE |
| EXIT | EXIT |
| EXP() | EXP() |

Inutile pour l'ATARI ST

ATHENA Système expert Leçon IV

Le format:

liste: <type de vins> <vin> <vin> <vin>....

liste: (Vins curieux) lorraine, aube, gaillac
sec, vendée, provence, jura, beaujolais,
liste: (vins curieux) savoie, beaujolais,
bourgueil, chinon, bordeaux claret...
liste: (vins blancs secs legers) sylvaner,
riesling, pouilly-fuisse, sancerre,
liste: (vins blancs secs legers) muscadet,
tavelle, vins de moselle,
liste: (vins blancs secs legers) petits
sauternes, blancs de savoie,
liste: (vins blancs secs legers) blancs de
sablis....
liste: (vins blancs) meusault, Montrachet,
barsac, sauternes, Montbazillac,
liste: (vins blancs) pinot gris d'alsace,
Jurançon, champagne...
liste: (vins rouges souples) fleury, cotes de
brouilly, saint amour, mercurey
liste: (vins rouges souples) chinon, haut-
medoc, pomerol, lalande-pomerol,
liste: (vins rouges souples) saint-emilion,
...
liste: (vins rouges corses) pommard, nuit-
saint-georges, corton, pomerol,
liste: (vins rouges corses) cotes de fronsac,
saint-emilion,
liste: (vins rouges corses) chateau-neuf-du-
pape...
liste: (vins blancs ou rouges) muscadet,
anjou, saumur, sancerre, chablis,
liste: (vins blancs ou rouges) pouilly-fuisse,
sauternes, blanc de poitou,
liste: (vins blancs ou rouges) ou crus du
beaujolais, cahors, rose de provence,
liste: (vins blancs ou rouges) corbières,
passe-tout-grains de bourgogne
liste: banyuls banyuls, rancio...
liste: ermitage ermitage, gigondas, morgon...
liste: roannaise fleurie, cotes-roannaise,
ermitage.
liste: mercurey mercurey, fleurie, pomerol,
chinon...
liste: vougeot vougeot, beaune, morgon, haut-
brion.
liste: roussette rosette, apremont, abymes...

Vous pouvez maintenant taper le contenu de
votre repas (vous n'êtes pas obligés de donner
tout votre repas, vous pouvez juste spécifier
un plat ou un fromage, par exemple):

entree: charcuterie
plat: poulet

fromage: camembert

Actionnez la commande DEDUIS et le système
vous donne une liste de vins s'accordant avec
ces mets. Il ne vous reste plus qu'à vous
précipiter à la cave !
Pour relancer ce système, il faut "nettoyer"
les connaissances de travail de la façon
suivante.

entree: X /
plat: X /
fromage: X /
conseils X / pour X /

Rappelons que le symbole '/' permet d'oublier
la connaissance qui précède.
A titre d'exercice, comment supprimer
automatiquement les connaissances de travail ?
Il est très intéressant de réduire le nombre
de règles comme nous venons de le faire, car
plus il y a de règles, plus le système est
lent car il doit toutes les essayer sur tous
les faits. Mais il n'est pas toujours possible
de se contenter de peu de lois. Voyons donc
maintenant une autre caractéristique des
systèmes experts.
Le mécanisme de "chainage avant" employé
auparavant pour raisonner dans ATHENA a un
donc défaut: il est lent quand la base des
lois est importante. C'est pour cela que l'on
utilise souvent le mécanisme de chainage
arrière qui est plus rapide (voir l'article du
mois dernier). Mais le chainage avant est le
seul mécanisme qui permet de déduire toutes
les connaissances déductibles. C'est donc une
stratégie intéressante, mais il faut trouver
des moyens de la raffiner. L'un de ces moyens
est de subdiviser une base de lois en
plusieurs parties, appelées "champs de
connaissances", chaque champ concernant un
sujet précis. Pour résoudre un problème, on
n'activera que les champs utiles afin
d'épargner au système des recherches sans
objet. Mais voyons comment réaliser cela.
Une méthode très simple consiste à stocker
chaque groupe de lois dans des fichiers
différents et à ne charger en mémoire que ceux
qui nous semblent pertinents (notons que la
commande CHARGE ajoute les connaissances
chargées à celles déjà présentes en mémoire et
que pour supprimer les anciennes
connaissances, il faut utiliser la commande
INIT avant le chargement). Malheureusement il
n'y a ici aucun outil permettant de supprimer
un groupe de lois inutile en mémoire et cette
méthode est gourmande en accès disque.

Avant d'attaquer le sujet du jour, nous tenons
à prévenir les nouveaux lecteurs (bienvenue!)
que cette série concernant les systèmes
experts en est au quatrième article et que
vous pourrez donc ressentir une certaine
difficulté à tout comprendre. Nous vous
conseillons donc de vous procurer les numéros
précédents. Et maintenant, allons-y !

Tout d'abord, voici un exemple amusant de
système expert: il s'agit d'un système expert
spécialisé dans le choix des vins selon votre
repas. Avant de vérifier la justesse des
conseils purement indicatifs qu'il donne,
étudions-le !
Ce système est intéressant car ses
connaissances sont stockées au maximum dans
des faits. Il n'y a alors que deux lois
reflétant la méthode de réflexion. Etudiez-
les bien, car elles sont un peu difficiles à
comprendre, mais elles reflètent tout à fait
les possibilités d'ATHENA.

Voici le listing.

On détermine le type de vins à conseiller:

((regle Z X Y) & (Z X)) > (conseils Z Y)

Et on donne la liste des vins correspondants.
C'est tout simple !((conseils X Y) & (liste: Y Z)) > (pour le X :
Z)

Pour conseiller le bon type de vins, on a une
liste de règles selon les mets. Ces règles (à
ne pas confondre avec les règles d'ATHENA)
sont sous ce format:

regle <type de met> <met> <type de vin>

regle entree: charcuterie vins curieux

regle entree: (crustacés crus) vins blancs

regle entree: (poisson froid) vins blancs secs

regle entree: (foie gras) vins blancs

regle plat: boeuf vins rouges souples

regle plat: dinde vins rouges corses

regle plat: oie vins rouges corses

regle plat: pintade vins rouges corses

regle plat: poulet vins blancs ou rouges

regle plat: (civet langoustine) banyuls

regle fromage: bleu ermitage

regle fromage: fourme roannaise

regle fromage: brie mercurey

regle fromage: camembert vougeot

regle fromage: beaufort roussette

Liste des vins pour chaque type de vins sous

LES BONNES ADRESSES

06200

SYGMAS INFORMATIQUE

98 blvd René Cassin
06200 NICE
Tel: 93.83.04.65



NICE-COTE D'AZUR

Distributeur officiel ATARI ST
Toutes les nouveautés: Unité centrale -
Imprimante - Logiciel - Périphérique - SAV

06400 CANNES

SORBONNE INFORMATIQUE

7, Rue des BELGES
Tel: 93 99 10 13

06800

Micro Mailing Service
5 Avenue Cyrille Besset
06800 Cagnes sur Mer
N° de tél: 93 73 64 64
N° serveur: 93 73 99 99



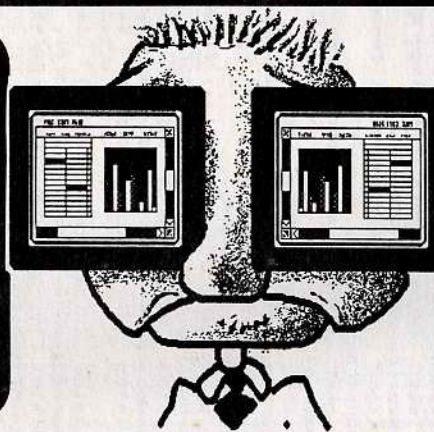
UNE EFFICACITE SANS FAILLE!
N'HESITEZ PLUS... CONTACTEZ NOUS!

Logiciels Matériel Formation GFA basic

Le serveur St Mag: 3615 code
SM1*STMAG

Venez nous rejoindre en direct!

Des infos, des logiciels en
téléchargement, les boîtes à
lettres, les forums... Et un super
concours!



ST MAG
A FAIT SES
PREUVES!

ABONNEZ-
VOUS!

ATHENA offre donc une autre possibilité: les
métarègles.
Jusqu'à maintenant, toutes les lois que nous
avons vues manipulaient des faits:
Si ces faits sont présents dans la base Alors
on déduit ce fait. Or, dans ATHENA les
métarègles ne manipulent pas des faits, mais
des règles (attention, les métarègles ont
souvent une signification différente d'un
système à l'autre)! Par exemple vous pouvez
écrire:

(X > Y) > (si X alors Y)

Ce qui permet de réécrire toutes les lois (y
compris cette dernière!) sous une forme
"Si... alors...".
Voici un autre exemple qui permet de définir
des équivalences:

(X eq Y) > (X > Y)

(X eq Y) > (Y > X)

(X eq Y) > (X eq Y /)

Les métarègles peuvent donc servir à déduire
les lois qui vont être utiles d'après les
données de départ. Nous verrons un exemple
dans un prochain article. Pour finir, donnons
quelques conseils à ceux qui ont acheté ATHENA
à la boutique PRESSIMAGE:

- Les fichiers en ".ATH" où l'on stocke les
bases sont codés en ASCII. Il est donc très
facile de les manipuler avec un éditeur ou
avec First Word (annulez le "WP mode"), ce qui
est plus pratique pour taper ou modifier vos
bases de connaissances (ce conseil est aussi
valable pour les programmes BASIC). Mais
attention: vérifiez que ce que vous tapez est
syntaxiquement correct (attention aux
parenthèses et aux espaces)!

- Dans les exemples, certaines lois sont
imprimées sur plusieurs lignes, mais surtout,
tapez-les en une seule fois (sans taper RETURN
au milieu). Et ne tapez pas les commentaires
qui parsèment les bases.

- N'oubliez pas que la touche ESC permet
d'interrompre une réflexion lancée par la
commande DEDUIS.

Nous n'attendons plus que vos propres
réalisations, vos questions et vos idées:
Ajoutons qu'ATHENA est vendu avec son source
en langage PASCAL, et que vous pouvez donc
modifier le système et nous faire part de vos
améliorations afin de les communiquer aux
lecteurs.

Cyril CAMBIEN

Merci à la société ACT Informatique dont un
exemple sur le système expert EXPERKIT m'a
inspiré le système sur les vins.

COMPRENDRE

LES BONNES ADRESSES

69003

LYON

CLEMENT INFO

216, rue de CREQUI
Tel: 72 61 84 28

38500

VOIRON

MICRO AVENIR

2, avenue de ROMANS
Tel: 76 65 72 55

33000

BORDEAUX

CRAZZY EDDIE

22, rue RAVEZ
Tel: 56 44 40 12

13006

MARSEILLE

CALCULS ACTUELS

49, rue de PARADIS
Tel: 91 33 33 44

76100

ROUEN

SERVICE COMPUTER

89, rue LAFAYETTE
Tel: 35 62 34 63

13006

MARSEILLE

ORDINATEUR DIFFUSION

3, rue LAFON
Tel: 91 54 33 36

26200

MONTELMAR

M.V.L Ets. JOLIVET
10, rue SAINT GAUCHER
Tel: 75 53 04 94

17000

LA ROCHELLE

MICROLUDE

44, rue SAINT YON
Tel: 46 41 17 82

51100

REIMS

M.S.I

4, passage TALLEYRAN
Tel: 26 47 95 44

06000

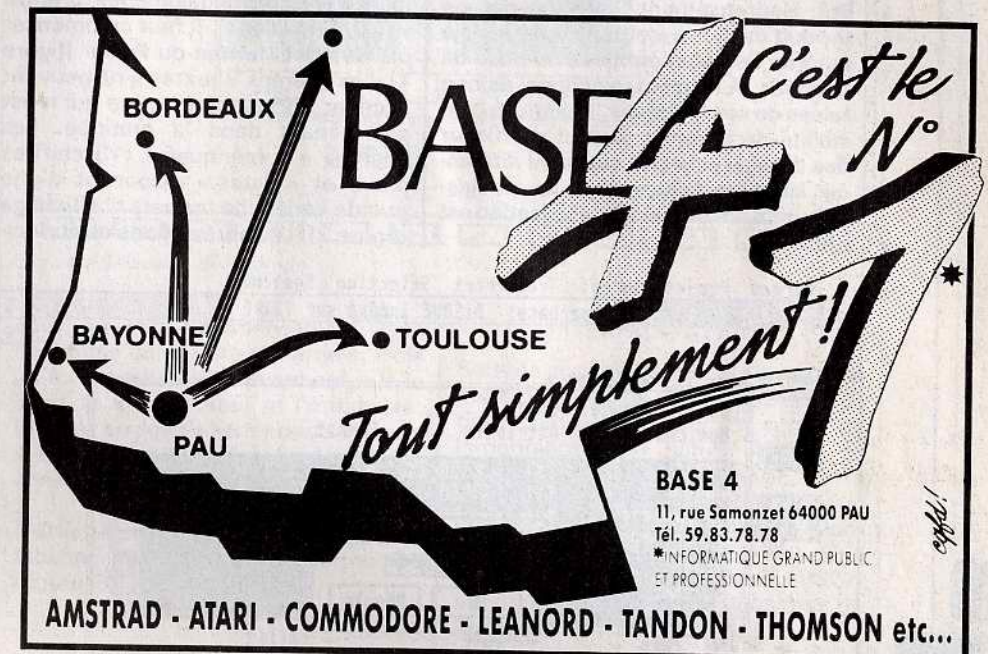
NICE

SORBONNE INFORMATIQUE

40, rue GIOFFREDO
Tel: 93 85 17 55

Si vous désirez annoncer dans cette rubrique, demandez les conditions des différents modules à: Les bonnes adresses-Pressimage 210 rue du faubourg saint martin 75010 Paris ou bien téléphonez au (1) 42 49 56 29

?



17300

ROCHEFORT

CONSEIL SYSTEME INFORMATIQUE

ENFIN !!!!

3615 CLUBTEL

TAPEZ SOFTEC

ET CRAQUEZ!!!

PRIX FOUS SUR LA GAMME ATARI ST...
64 Rue GAMBETTA Tel: 46 99 89 48

SUPERBASE

Avec un nom aussi modeste, un logiciel ne peut se contenter de la banalité. Heureusement, ce n'est pas un produit de plus à ajouter à la liste, déjà longue, des gestionnaires de base de données. A l'aspect relationnel de certaines de ses fonctions, il ajoute la possibilité de gérer et surtout d'afficher des dessins pour peu que leurs références aient été incluses dans les enregistrements. Le domaine d'application est immense.

Le nombre d'enregistrements, s'il n'est pas illimité, est de nature à satisfaire les plus mégalomanes d'entre vous (16 millions). Il faut commencer par définir le format du fichier (figure 1). Les champs « textes » ne peuvent excéder 255 caractères, ce qui n'est pas gênant dans la pratique. Les champs « numériques » (13 chiffres maxi) et « dates » disposent d'une grande variété de formats d'affichage (figure 2). Les abréviations des princi-

Les données externes (les dessins) sont référencées par leur nom de fichier (B : /DEGAS/CAMION.PI3, par exemple). Détail pratique, il est permis de visualiser le contenu d'une disquette, ce qui est bien agréable quand on ne se souvient plus d'un nom de fichier.

Plusieurs fichiers peuvent être ouverts simultanément, mais le multi-fenêtrage n'est pas possible. Un seul enregistrement est visible à un instant donné. Lors de la saisie, SUPERBASE vérifie que vous entrez bien des nombres dans les zones numériques et que les dates ne sont pas fantaisistes. Des contrôles plus sophistiqués sont permis pour peu que vous les définissiez dans la boîte de dialogue prévue à cet effet. Vous disposez d'un ensemble de fonctions de traitement de dates et de chaînes de caractères, ainsi que des classiques opérateurs mathématiques et logiques. Ajoutez à cela un opérateur très puissant (LIKE) et vous pouvez définir quelles conditions doit remplir une zone.

Par exemple,

LIKE "a-djio-9j*1^0-9j"

indique une zone dont le premier caractère est a, b, c ou d, le second un chiffre, et le dernier tout caractère à l'exclusion d'un chiffre. A1XYZ convient, mais pas A1XY2. Regrettons que l'on ne puisse vérifier qu'une valeur existe dans un autre fichier. Par exemple, qu'un n° de client saisi dans une commande soit bien présent dans le fichier Clients.

pales monnaies sont prévues. Les dates sont enregistrées de telle sorte qu'il est possible de les comparer quel que soit le format d'affichage.

PREMIERS PAS

Le logiciel testé est une version du commerce qui occupe une disquette simple face, ce qui rassurera les possesseurs de 520 ST. Louons la qualité de la documentation qui ne se réduit pas à quelques dizaines de pages. Tous les aspects sont abordés le long de quelque deux cents feuilles, avec un souci pédagogique évident. Précisons tout de suite que tout est en français.

Il va sans dire que le pilotage se fait avec la souris, bien que la majorité des fonctions soit accessible au clavier. Première originalité, le bas de l'écran est occupé par une série de 12 pictogrammes, largement inspirés par le tableau de commande d'un magnétoscope. Ils permettent le lancement de fonctions sur lesquelles nous nous pencherons plus loin.

Format des nombres

999.99

9.0 9.9 *.0 0.0

- +/(-) (-) (0)

\$9 \$9 (,) E

OK Annule

Format de la date

☐ Jour Mois Année

☐ Mois Jour Année

☐ Année Mois Jour

24 Avr 1986

MM MMM MMMM YY YYYY

/ . - ,

OK Annule

Fig. 2 : Nombres et dates.

Les accès disques sont fréquents. C'est un gage de sécurité par rapport aux logiciels qui travaillent exclusivement en mémoire. Vous ne risquez pas de perdre des informations en cas d'incident inattendu, en contrepartie, l'utilisation d'un disque dur est conseillée pour réduire les temps d'attente pendant un usage intensif.

SUPERBASE dispose de possibilités qui caractérisent les gestionnaires de base de données comme DBMAN. Une gestion d'index permet d'accéder quasi instantanément à un enregistrement dont vous avez la clé. Il est possible d'avoir jusqu'à 999 index. Ceux-ci sont mis à jour à chaque modification, aussi il convient de ne définir que

Fig. 3 : L'affichage.

Projet Enreg. Traitement Sélection Système

Superbase: disque Indexé sur TITRE

TITRE: QUOI

ARTE: PHILIPS

PRETE: BIRKIN JANE

TEUR: GAINSBURG SERGE ET DIVERS

GENRE: VARIE

GENRE: CHANSON

DUREE: 49.01

LAGES: 16

ERENT: SEBASTIEN

EMPR: 18/10/86

D.MOV: 3.06

ADHERENT: SEBASTIEN

Bureau Projet Enreg. Traitement Sélection Système

Superbase: DISQUE Indexé sur TITRE

GENRE: POP | S_GENRE: *

TITRE: Big World

INTERPRETE: JAC

COMPOSITEUR: JAC

Champ en ouverture

Champs

TITRE

MARQUE

INTERPRETE

COMPOSITEUR

GENRE

S_GENRE

DUREE

Sup

Champs ouverts

TITRE

GENRE

S_GENRE

DUREE

ADHERENT

DATE_EMPR

OK Efface Annule

DATE_EMPR: 25/4/87

Fig. 4 : Sélection de champs.

ceux qui sont indispensables. Dans l'exemple qui illustre cet article, trois index portent respectivement sur le Titre, le Compositeur et l'Interprète. Les clés en double sont possibles, mais il est impossible d'avoir plus d'une zone clé par index.

L'affichage se fait sous la forme de tableau, de fiche ou de formulaire (figure 3).

MANIPULATION DES DONNEES

Les opérateurs relationnels que sont la projection et la sélection sont présents sous la forme du « choix des champs » et du « filtre d'enregistrement ». Vous pouvez limiter toutes les opérations de SUPERBASE (affichage, mise à jour, etc.) à un sous-ensemble de champs (figure 4) et à un sous-ensemble d'enregistrements (figure 5). Cela s'avère extrêmement pratique pour n'afficher que certaines zones, et pour supprimer sélectivement des enregistrements.

Il est possible de lancer une mise à jour globale sur un sous-ensemble d'enregistrements - pour réinitialiser un champ particulier, par exemple.

L'importation (comme l'exportation) de données d'un autre logiciel est possible sous la forme d'un fichier ASCII. C'est ce que nous avons fait, à partir de DBMAN, pour créer le jeu d'essai de SUPERBASE. Cela marche très bien, non sans problèmes (à cause du contenu du fichier d'origine et des contrôles de saisie), mais les deux opérateurs évoqués ci-dessus permettent de limiter le transfert aux données valides.

L'EXPLOITATION

Sous ce vocable inhabituel se cache un autre point fort de SUPERBASE : l'édition. Comme le support de sortie est l'imprimante, un fichier ASCII, ou même un fichier SUPERBASE, cette fonction est beaucoup plus étendue que de prime abord. Aucun gestionnaire d'imprimante n'est prévu. Une imprimante compatible IBM ou EPSON est donc la bienvenue si vous êtes un fanatique des accents.

Si le publi-postage a été oublié, une fonction « édition d'étiquettes » est cependant disponible. Totalement paramétrable, sa mise en œuvre est d'une simplicité enfantine (figure 6).

Les possibilités relationnelles sont mises à contribution pour vous permettre de faire figurer sur un même rapport des données issues de fichiers différents. Plusieurs niveaux de rupture sont autorisés, et pour chacun d'entre eux vous pouvez demander des totaux, des calculs de moyennes ou des comptages d'enregistrements. L'état peut être récapitulatif (seuls les totaux sont imprimés à chaque rupture).

L'obtention d'une simple liste est très rapide. En revanche, il faut consacrer quelques heures à manipuler les fonctions les plus complexes pour en assimiler la puissance. Cela fait, vous pourrez mettre à profit un des générateurs d'état les plus performants que l'on puisse trouver pour l'Atari ST. La figure 7 vous montre sommairement comment obtenir, à partir de trois fichiers une liste triée par adhérent, genre et titre, des personnes ayant emprunté au moins un disque. La

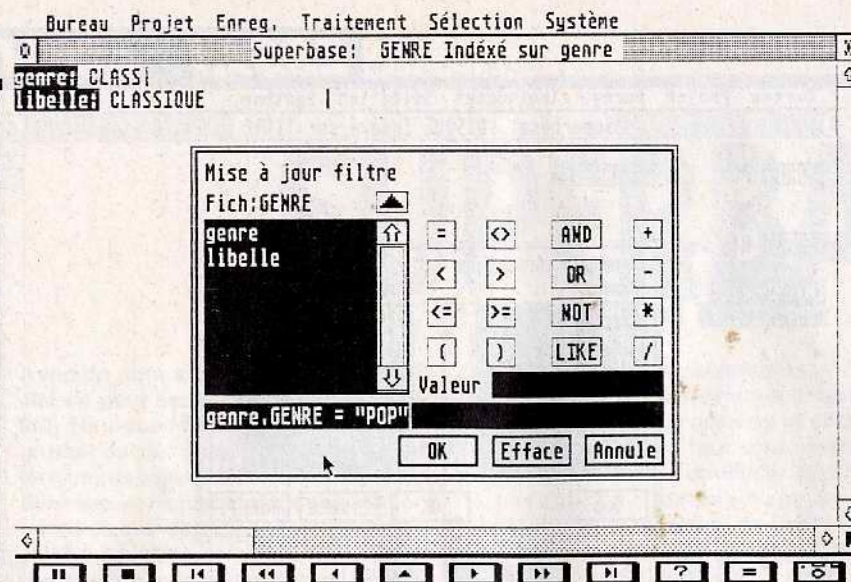


Fig. 5 : Définition d'un filtre.

durée totale d'écoute, le nombre de disques empruntés et leur durée moyenne sont édités pour chaque adhérent. Si nous pouvons faire deux reproches, ce seront les suivants.

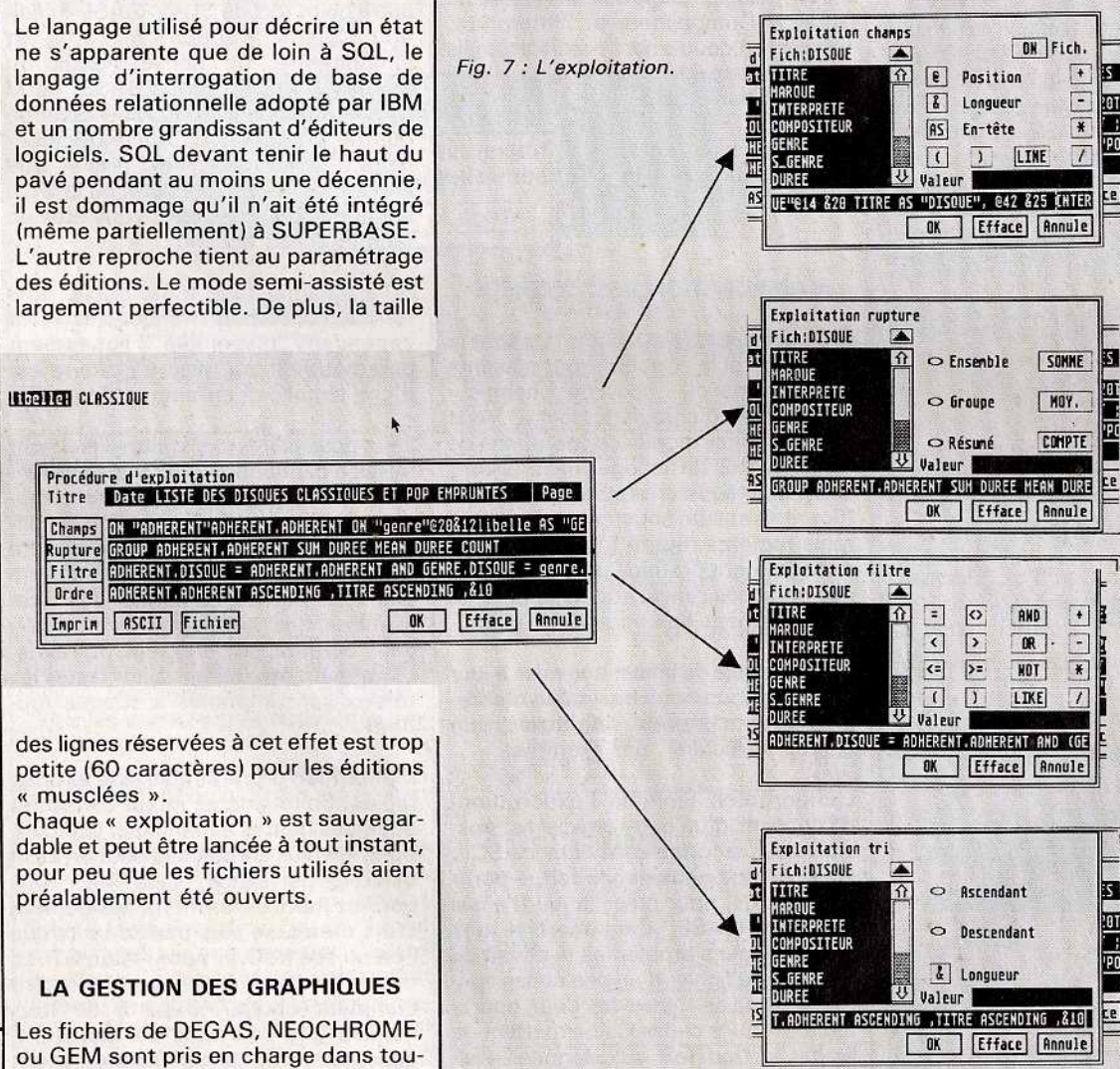
Le langage utilisé pour décrire un état ne s'apparente que de loin à SQL, le langage d'interrogation de base de données relationnelle adopté par IBM et un nombre grandissant d'éditeurs de logiciels. SQL devant tenir le haut du pavé pendant au moins une décennie, il est dommage qu'il n'ait été intégré (même partiellement) à SUPERBASE. L'autre reproche tient au paramétrage des éditions. Le mode semi-assisté est largement perfectible. De plus, la taille

d'une certaine déformation de l'image. Les fichiers compressés de type TNY ne sont pas gérés. Pour chaque enre-

gistement qui contient des références externes, vous pouvez demander l'affichage des dessins correspondants. Mieux encore, SUPERBASE vous permet de réaliser des diaporamas. Vous réglez la vitesse de défilement, et au moyen des pictogrammes, vous passez en défilement avant ou arrière. L'arrêt sur image est permis, ainsi que l'avance image par image.

SUPERBASE est un superbe outil documentaire. L'utilisation la plus évidente est l'association d'une ou plusieurs images à un enregistrement qui la décrit selon plusieurs critères : monochrome ou couleurs, type de résolution, sujet, etc. Ensuite les fonctions de recherche ou de sélection permettent la réalisation d'un show d'images (figure 8). Un architecte pourra présenter les plans de tous les appartements de 4 pièces dans une gamme de prix donnée. Un graphiste recherchera parmi une kyrielle d'images des

Fig. 7 : L'exploitation.



des lignes réservées à cet effet est trop petite (60 caractères) pour les éditions « musclées ». Chaque « exploitation » est sauvegardable et peut être lancée à tout instant, pour peu que les fichiers utilisés aient préalablement été ouverts.

LA GESTION DES GRAPHIQUES

Les fichiers de DEGAS, NEOCHROME, ou GEM sont pris en charge dans toutes les résolutions, au prix parfois

exemples de logos à présenter à un client. En outre, il sera heureux de trouver là un outil qui permet de connaître explicitement toutes les images dont il dispose sur ses disquettes et son disque dur. Là encore ce dernier, par sa capacité de stockage et sa rapidité, s'impose pour donner sa pleine mesure à SUPERBASE. La seule limitation de SUPERBASE dans ce domaine est le nombre de fichiers graphiques que peut contenir le support magnétique.

Le logiciel travaille en haute ou moyenne résolution. Quel que soit le cas, les images des trois résolutions sont affichables, avec parfois des transformations dimensionnelles (figure 9) ou des altérations de couleurs quand une conversion est nécessaire pour l'affichage dans la résolution en cours.

AU FINAL

Le véritable nom de ce programme est « Personal Superbase ». Une version plus complète, « Professionnal Superbase » proposera en plus au début du quatrième trimestre un éditeur de masque permettant, à l'exemple de DAT-MAT ou de LASERBASE, d'agréments graphiquement la présentation des enregistrements, un traitement de texte simplifié et un langage de programmation structuré permettant le développement d'applications.

4 Mo

ADHER

LAURE

LISTE DES DISQUES EMPRUNTES

Page: 1

| GENRE | DISQUE | DUREE |
|-------------------|-------------|--------|
| POP MUSIQUE | Big World | 60.49 |
| HEROES | Macbeth | 40.42 |
| CLASSIQUE | Macbeth | 162.30 |
| | | 263.21 |
| | | 87.74 |
| ----- | | |
| Group 3 LAURENT | | 49.01 |
| SEBAS | VARIETES | 42.12 |
| | POP MUSIQUE | 91.15 |
| Group 2 SEBASTIEN | | 49.58 |
| | | 354.36 |
| Reppcul 5 | | 70.87 |
| | | ----- |

Dans un avenir plus immédiat, il serait agréable de disposer d'un gestionnaire d'imprimante (pour les accents) et d'une fonction « aide » accessible par la touche Help. Pour le reste, SUPERBASE offre un éventail suffisamment grand de possibilités (et sans bogues !) pour que nous ne fassions la fine bouche sur de petits détails. Est-il besoin de préciser que nous sommes con-

Laurent KATZ

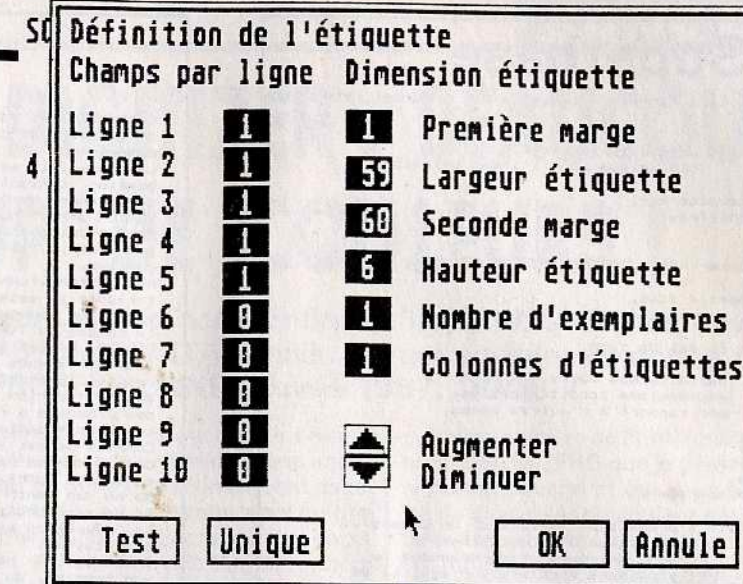


Fig. 6 : Fonction étiquette.

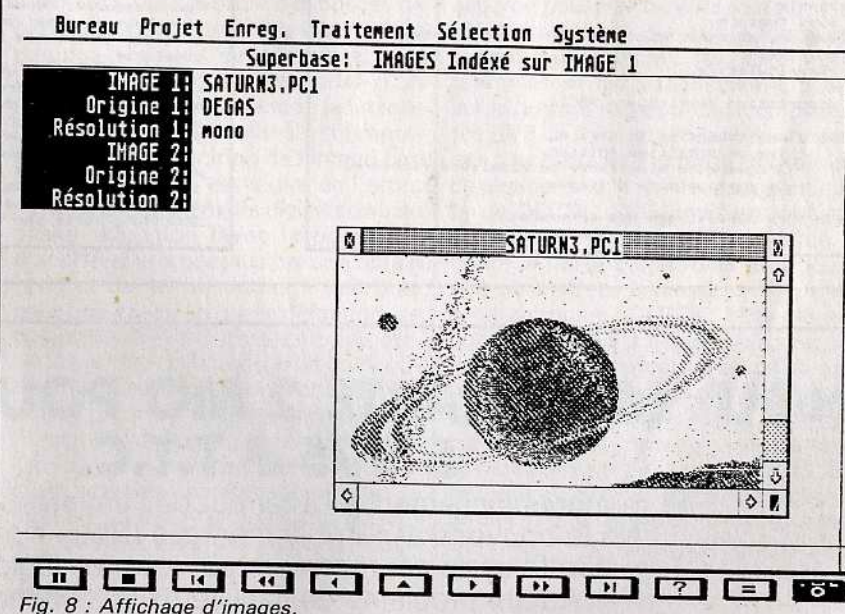


Fig. 8 : Affichage d'images.

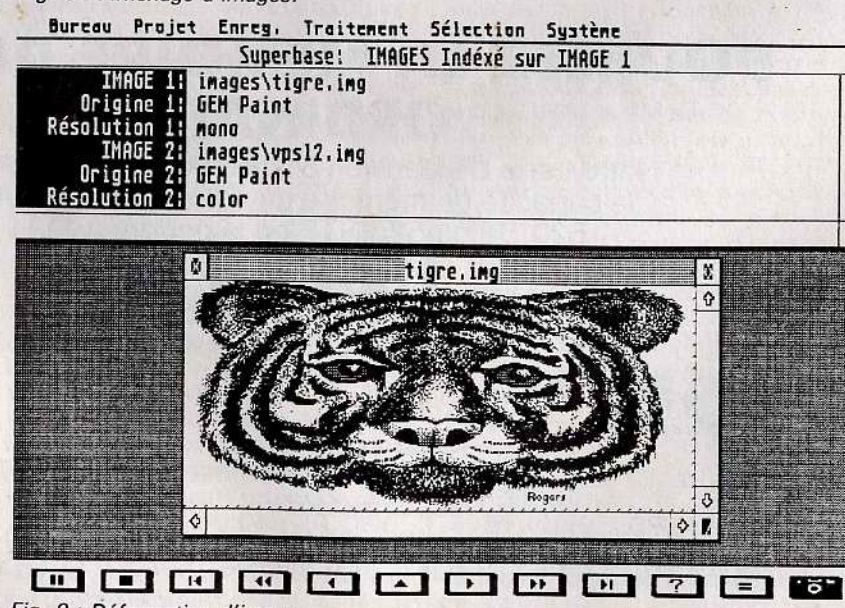


Fig. 9 : Déformation d'image.

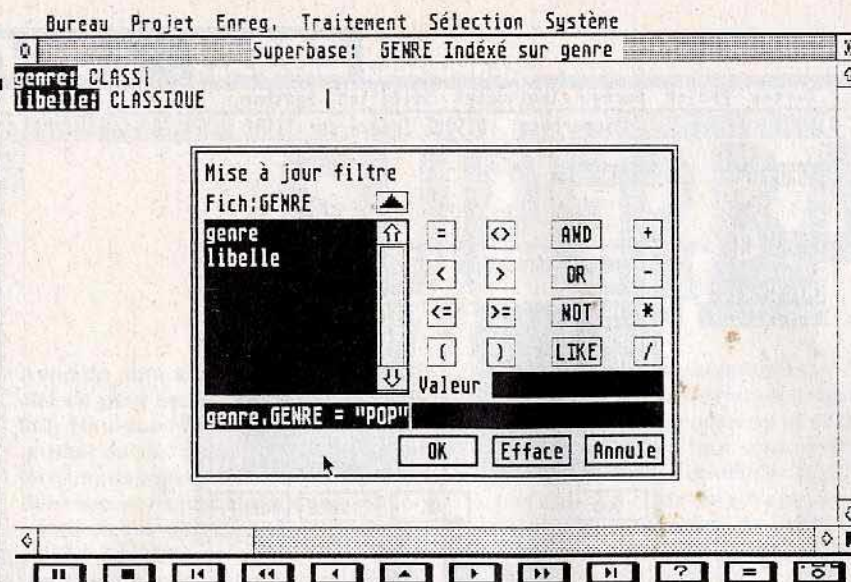


Fig. 5 : Définition d'un filtre.

durée totale d'écoute, le nombre de disques empruntés et leur durée moyenne sont édités pour chaque adhérent. Si nous pouvons faire deux reproches, ce seront les suivants.

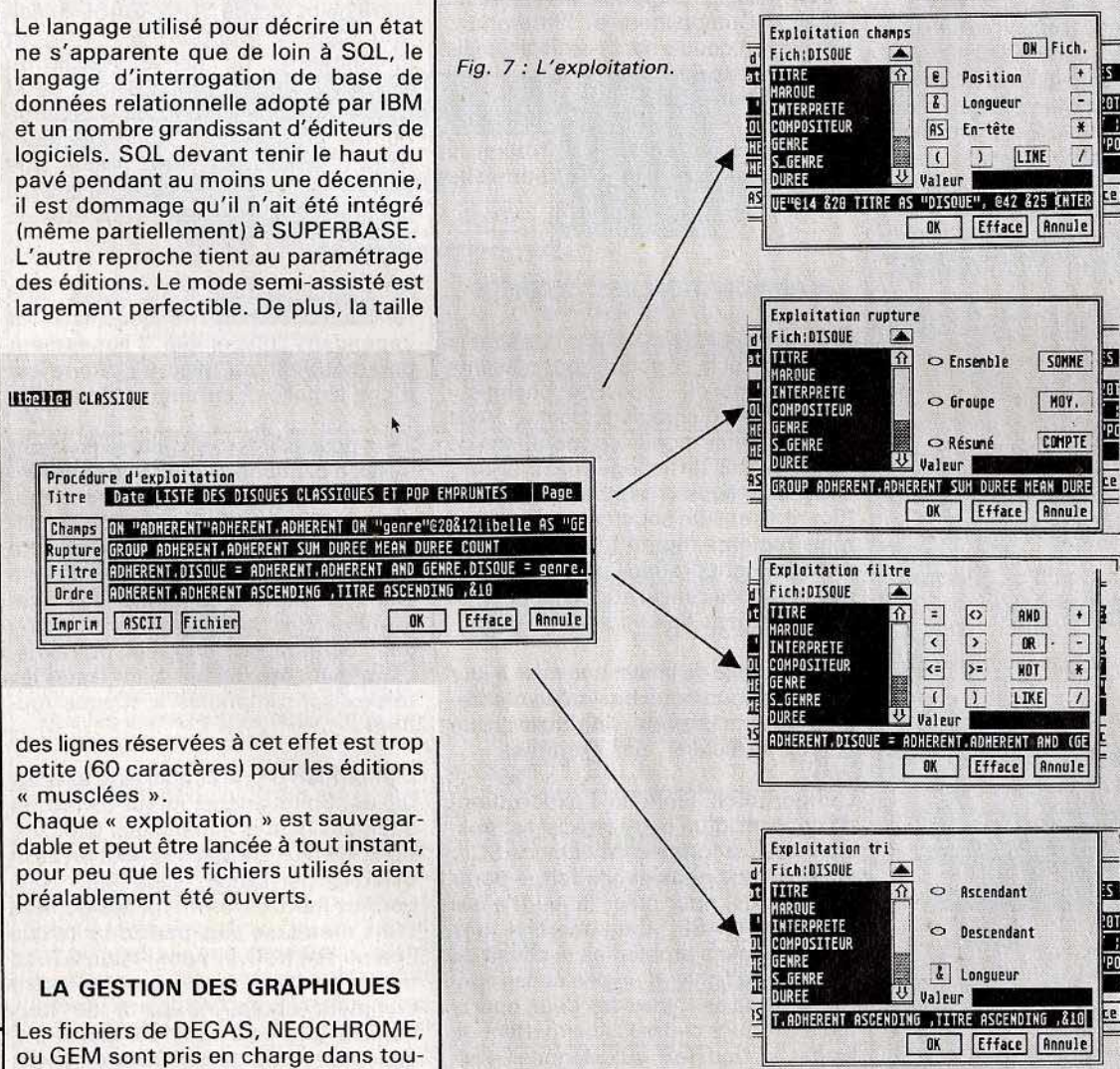
Le langage utilisé pour décrire un état ne s'apparente que de loin à SQL, le langage d'interrogation de base de données relationnelle adopté par IBM et un nombre grandissant d'éditeurs de logiciels. SQL devant tenir le haut du pavé pendant au moins une décennie, il est dommage qu'il n'ait été intégré (même partiellement) à SUPERBASE. L'autre reproche tient au paramétrage des éditions. Le mode semi-assisté est largement perfectible. De plus, la taille

d'une certaine déformation de l'image. Les fichiers compressés de type TNY ne sont pas gérés. Pour chaque enre-

gistement qui contient des références externes, vous pouvez demander l'affichage des dessins correspondants. Mieux encore, SUPERBASE vous permet de réaliser des diaporamas. Vous réglez la vitesse de défilement, et au moyen des pictogrammes, vous passez en défilement avant ou arrière. L'arrêt sur image est permis, ainsi que l'avance image par image.

SUPERBASE est un superbe outil documentaire. L'utilisation la plus évidente est l'association d'une ou plusieurs images à un enregistrement qui la décrit selon plusieurs critères : monochrome ou couleurs, type de résolution, sujet, etc. Ensuite les fonctions de recherche ou de sélection permettent la réalisation d'un show d'images (figure 8). Un architecte pourra présenter les plans de tous les appartements de 4 pièces dans une gamme de prix donnée. Un graphiste recherchera parmi une kyrielle d'images des

Fig. 7 : L'exploitation.



des lignes réservées à cet effet est trop petite (60 caractères) pour les éditions « musclées ». Chaque « exploitation » est sauvegardable et peut être lancée à tout instant, pour peu que les fichiers utilisés aient préalablement été ouverts.

LA GESTION DES GRAPHIQUES

Les fichiers de DEGAS, NEOCHROME, ou GEM sont pris en charge dans toutes les résolutions, au prix parfois

exemples de logos à présenter à un client. En outre, il sera heureux de trouver là un outil qui permet de connaître explicitement toutes les images dont il dispose sur ses disquettes et son disque dur. Là encore ce dernier, par sa capacité de stockage et sa rapidité, s'impose pour donner sa pleine mesure à SUPERBASE. La seule limitation de SUPERBASE dans ce domaine est le nombre de fichiers graphiques que peut contenir le support magnétique.

Le logiciel travaille en haute ou moyenne résolution. Quel que soit le cas, les images des trois résolutions sont affichables, avec parfois des transformations dimensionnelles (figure 9) ou des altérations de couleurs quand une conversion est nécessaire pour l'affichage dans la résolution en cours.

AU FINAL

Le véritable nom de ce programme est « Personal Superbase ». Une version plus complète, « Professionnal Superbase » proposera en plus au début du quatrième trimestre un éditeur de masque permettant, à l'exemple de DAT-MAT ou de LASERBASE, d'agrémenter graphiquement la présentation des enregistrements, un traitement de texte simplifié et un langage de programmation structuré permettant le développement d'applications.

4 Mo

ADHERENT GENRE DISQUE DUREE

LAURENT POP MUSIQUE Big World 60.49

HERPES 40.42

CLASSIQUE Macbeth 162.30

263.21

87.74

Group 3 LAURENT

49.01

42.12

91.15

49.58

Group 2 SEBASTIEN

354.36

70.87

Reprecul 5

Page: 1

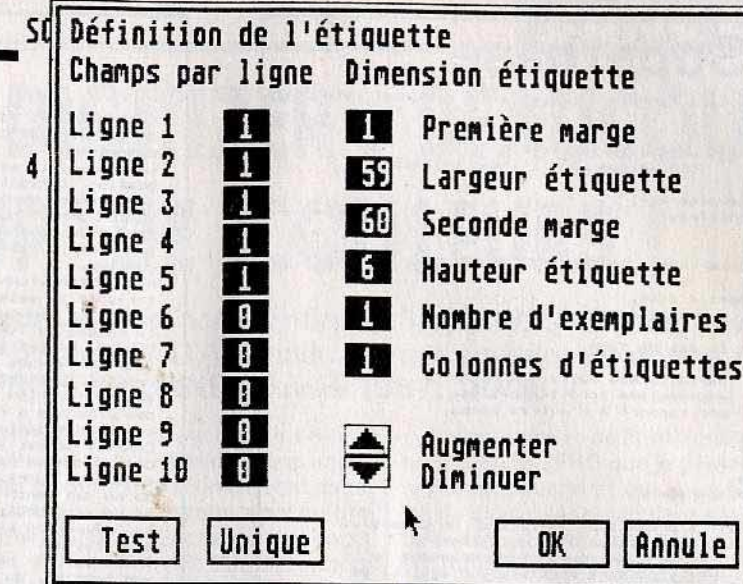


Fig. 6 : Fonction étiquette.

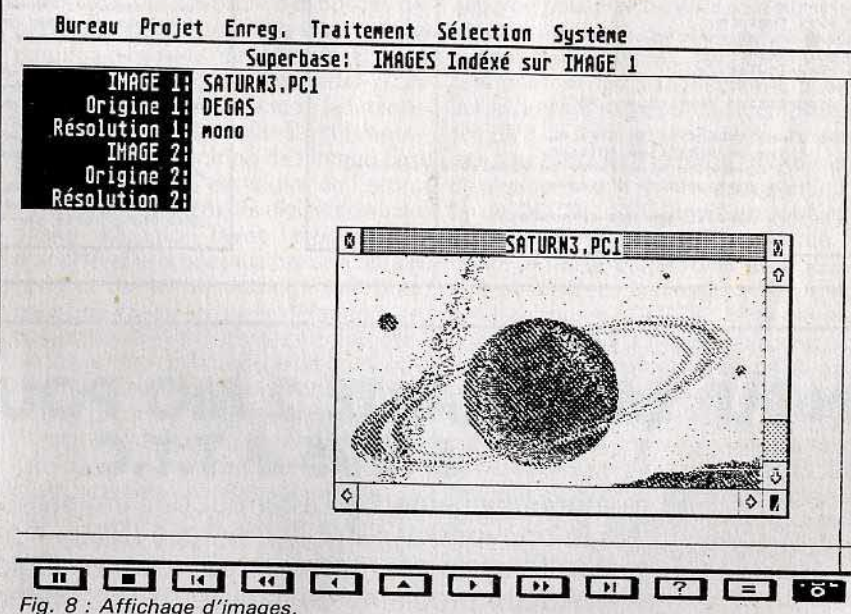


Fig. 8 : Affichage d'images.

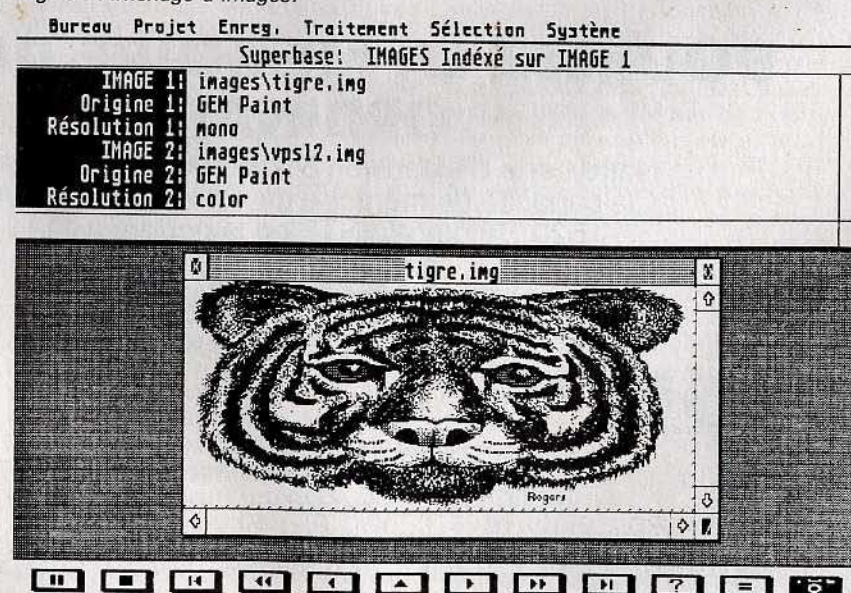


Fig. 9 : Déformation d'image.

Dans un avenir plus immédiat, il serait agréable de disposer d'un gestionnaire d'imprimante (pour les accents) et d'une fonction « aide » accessible par la touche Help. Pour le reste, SUPERBASE offre un éventail suffisamment grand de possibilités (et sans bogues !) pour que nous ne fassions la fine bouche sur de petits détails. Est-il besoin de préciser que nous sommes con-

Courrier des lecteurs

Nous ne pouvons pas répondre à vos questions sur les imprimantes. Il faut réaliser qu'il en existe des centaines et des centaines, aucune n'étant tout à fait compatible avec les autres... Certaines sont importées à la petite semaine, il n'y a pas d'importateur officiel, pas de moyen de se procurer les spécifs techniques. Et quand on les a, elles s'avèrent complètement fausses ou incomplètes. Le seul moyen de résoudre ce genre de problèmes est de s'armer de patience et d'un oscillo. Or, nous sommes non-violents et refusons de nous armer, ne serait-ce que de patience. Adressez-vous à votre revendeur ! Idem pour les adresses de clubs : nous ne les connaissons que lorsqu'ils nous informent de leur existence, mais il nous est pour l'instant impossible de tenir un fichier à jour. Signalons tout de même que nous allons mettre en place sur le serveur ST Mag (3615, code SM1*STMAG) une rubrique qui vous permettra non seulement d'avoir la liste de ces clubs, mais aussi de dialoguer avec eux (par exemple, pour avoir leurs conditions d'adhésion).

Comment faire un fichier « Desktop. Inf » permettant de lancer un programme sans passer par le bureau ? Dans le programme que j'ai développé, il est impossible de faire disparaître le panneau de contrôle, après initialisation, en cliquant sur le bouton en haut à gauche : comment peut-on remédier à cet inconvénient ? Quelle est la taille de Ram occupée par l'interpréteur GfA-Basic ? En chargeant la disquette d'origine, sans desktop ni accessoires, l'instruction PRINT FRE(0) affiche 285908 octets libres. En comptant les 32 Ko de l'écran, il devrait rester normalement 434176 octets, étant donné que le logiciel n'est censé occuper que 56 Ko de Ram ? Quand les logiciels Borland seront-ils disponibles sur Atari ? Quel est le meilleur émulateur CP/M disponible et quels sont les logiciels qu'il permet d'utiliser ?

Dominique Labbé, Dinan.

Pour lancer un programme automatique, il suffit de créer un dossier nommé « AUTO » (tout court) et de placer le programme dedans. Mais comme vous travaillez apparemment sous GfA, vous aller sûrement avoir un problème, car lors du lancement du programme en Auto, le Gem n'est pas initialisé. Les boîtes d'alerte ne sont pas implantées, les couleurs ne répondent pas... Seule solution : attendre la sortie de « GfA Starter » qui pallie cet inconvénient.

Le panneau de contrôle, c'est à vous de gérer le rafraîchissement. C'est-à-dire qu'après chaque opération effectuée par votre programme, il faut sauver l'écran par SGET ECRAN\$. Il faut ensuite, à chaque fois qu'on peut, aller vérifier si un accessoire a été appelé. Alors là, impossible de vous détailler le moyen d'y parvenir : ça prendrait 4 pages. Il faut simplement appeler la fonction EVENT-MULTI avec un timer assez court et lire l'EVENT-MESAG. Si effectivement un accessoire a été appelé, alors il faut rétablir l'écran par SPUT ECRAN\$.

La mémoire libre ? Réfléchissez. Votre programme, s'il occupe 1 Ko dans la mémoire, va en occuper bien plus lorsqu'il tournera, car il doit gérer des variables. C'est pareil pour le GfA Basic, il a DEUX écrans (l'éditeur et l'écran de travail), plus des variables. Et n'oubliez pas que Gem est un programme aussi, bien qu'il soit en Rom. Et lui aussi a besoin d'espace de travail, ne serait-ce que

pour sauver l'écran avant d'afficher une boîte d'alerte.

Les logiciels Borland, pour l'instant, ce n'est pas prévu. Mais rassurez-vous, vous serez les premiers informés lorsqu'une décision sera prise en ce sens.

Le seul bon émulateur CP/M est un émulateur CP/M mort. Ah ah. Non, le meilleur, c'est l'émulateur CP/M de Softdesign Munich, qui est en freeware et qui permet de faire tourner pratiquement tout mais très lentement. Dernière version en date : la 0.8.

J'aimerais changer mon drive simple face intégré en double face. Peut-on trouver des mécaniques double face ? Ou y a-t-il moyen de ne changer que les pièces qui diffèrent entre le modèle simple face et le modèle double face ? J'aimerais aussi améliorer l'esthétique et je voudrais savoir si il existe des coques vides de ST ?

Yann Riquebourg, Quimperlé.

Au secours ! Au fou ! Malheureux, n'essayez jamais ça. Non, il n'y a pas de mécaniques dans le commerce, et c'est une bonne chose : on ne manipule pas le contenu d'un drive comme si c'était un delco ! Quand à ne changer que les pièces, vous pourrez dès que vous aurez acquis la bécane qui permet d'aligner les deux têtes : elle fait 50 mètres de long et elle vaut très, très cher. Quand aux coques, non, ça n'existe pas. Mais vous pouvez toujours faire comme Jeff Minter qui a peint entièrement son ST, moitié à la bombe, moitié au pinceau fin. Un chef d'œuvre du pop art psychédélique.

Les codes midi exclusifs pour Casio CZ sont difficiles à obtenir : ni le fabricant ni le revendeur n'ont pu me les fournir... En parlerez-vous dans un prochain numéro ?

Jean-Pierre Chevallet, Voiron.

Chers petits lecteurs adorés, nous allons vous faire de la peine. On ne peut pas répondre à tout votre courrier ! Vous êtes trop nombreux, vous écrivez trop et vous posez trop de questions. Non, ne pleurez pas. Nous agrandissons la place octroyée au courrier des lecteurs et nous continuerons à répondre aux questions qui reviennent le plus souvent. Ne nous en veuillez pas si nous ne pouvons assurer ce service personnellement, et par pitié, ne joignez pas de timbres, ça nous fend le cœur de vous décevoir.

Nous n'avions pas pensé à cette rubrique, mais nous allons l'envisager très sérieusement. Pour Casio, ça va être très dur, car comme vous le signalez, ces codes ne sont disponibles nulle part. Il existe cependant un bouquin anglais nommé « Inside CZ world » susceptible de contenir ces informations, mais il faut vous payer un voyage à Londres ! Ceci dit, il existe déjà un logiciel de registration pour la série CZ : CZ-Android.

J'hésite entre ST et PC. La raison : le TOS semble être très lent, ce qui gâche l'avantage du 16/32 bits. D'autre part, quelle est la définition graphique sur un SM1224 ? Peut-on étendre la mémoire d'un 1040 STF à 16 Mo ? Quel est l'intérêt pratique d'un modem Digitec par rapport à Emulcom plus Minitel ? Que signifient Eprom et brûleur d'Eproms ?

JP De Leeck, Ennery.

Dites donc, vous avez tous décidé de poser 127 questions par lettre ! Bon, le Tos est lent, certes, par rapport à ce qu'il aurait pu être si les programmeurs de Digital Research n'avaient pas vaguement tenté de le rendre plus ou moins compatible MSDos. Ceci, c'est quand même plus rapide que le Dos PC, et ça n'affecte que les accès disquette, pas le fonctionnement de la machine. La résolution graphique en monochrome est de 640*400. Oui, on peut étendre un 1040 STF à 16 Mo, mais c'est très difficile et aussi très cher : il faut rajouter deux MMU et un paquet de Ram. Un modem est beaucoup plus performant qu'un simple minitel, car il peut travailler en plusieurs vitesses de transmission. Ceci dit, par certaines astuces, on peut faire du 1200/1200 avec un minitel : ça reste le modem le moins cher du monde, puisqu'il est gratuit. Une Eprom, c'est une espèce

de Rom que vous pouvez programmer vous-même au moyen d'un brûleur d'Eprom, puis effacer, reprogrammer, etc. C'est pratique pour faire des cartouches, par exemple.

... Quelle ne fut pas ma stupeur en constatant que NEO affiche plus de 16 couleurs à l'écran. J'ai essayé d'en faire autant (voir listing ci-joint) en changeant à chaque interruption HBL la palette de couleurs. Résultat : c'est instable, les couleurs sautent... Que faire ?

M. Bernier, Elancourt.

Dites donc, vous imaginez quand même pas que vous pouvez faire un grand jeu d'aventure épique pendant une seule HBL, non ? Votre listing est long comme le carême ! Ne changez pas la palette, changez seulement l'adresse, et démerdez-vous pour que ça se passe en moins de 60 micro-secondes, vous verrez que ça résoud tout...

Y-a-t-il dans la boutique de Pressimage une disquette qui explique comment faire des scrollings, des sprites... Peut-on transformer des PRG en ACC ? Avec le GfA, quand on compile, la souris disparaît, même avec un Showm. Help !

Moïse Dancoisne, Lille.

Oui : « Faire un jeu en GfA » explique toutes les routines nécessaires de scrolling, etc. Il y a aussi le deuxième volume des routines pratiques : « Librairie GfA 2 ». Dans l'état actuel des choses, on ne peut pas faire d'accessoires avec le GfA. Mais certaines sources prétendent que ce sera une option du compilateur 2.0. Le problème de la souris va peut-être être résolu avec le 1.80 qui vient de sortir.

Pour avoir la solution de Borrowed Time, il faudra attendre plus de 5 mois. Ne pourriez-vous pas agrandir un peu la rubrique ? Pourquoi les jeux sur ST prennent-ils plus de place que sur les autres machines ?

David (?).

Le pauvre aventurier va devenir de plus en plus fou, si on le fait bosser encore plus ! Rendez-vous compte qu'il joue à tout ! Mais si vous lui envoyiez vos propres solutions, ça l'aiderait peut-être et nous pourrions consacrer plus de place à cette rubrique... D'autre part, préférez-vous les solutions complètes ou seulement des indications qui ne dévoilent pas trop la solution ? D'autre part, si les jeux prennent plus de place sur ST que sur les autres machines, c'est que les versions sont plus élaborées : graphismes plus fouillés, options en plus, etc.

Vous serait-il possible d'effectuer une comparaison entre les ST et les mégas ST ? Quel intérêt au niveau de l'évolution des matériels ?

J. L. Laurent, Dijon.

Oui, voici un banc d'essai complet : les Mégas ST ont plus de Ram et un blitter qui accélère les opérations graphiques utilisant la LINE A. Leur look a été un peu modifié : le clavier est séparé et l'unité centrale fait très chics. Il y a un bus d'extension à l'arrière. Le reste est strictement identique. Fin du banc d'essai.

Pour ceux qui ont toujours le compilateur GfA 1.00, il existe un moyen de passer outre le problème du setcolor lors de la compilation : il suffit de faire, au lieu de setcolor C, R, V, B, setcolor C, R*256+V*16+B.

Lionel Stempf, Marseille.

Merci.

La mémoire vidéo du ST est de 32 Ko et peut être étendue à 64 Ko par programmation, ce qui donne des graphismes de 320*200 en 256 couleurs. D'ailleurs, des logiciels comme The Pawn utilisent cette possibilité d'extension. Pourquoi Atari ne s'en vante-t-il pas toujours ? Comment fait-on ?

Philippe Douillard, Genéac.

Non, la mémoire vidéo ne peut en aucun cas être étendue à 64 Ko. Voici le principe général du changement de résolution et de palette. Dans votre moniteur, il y a un « canon » qui envoie un petit point lumineux balayer tout l'écran 50 fois par seconde (70 fois pour un moniteur monochrome). C'est de là que vient l'appellation 50 Hz : aux Etats-Unis, les moniteurs sont en 60 Hz, ce qui signifie que le canon balaye l'écran (comme la femme de ménach) 60 fois par seconde. Et comme à chaque balayage il ne dessine qu'une ligne sur deux, on obtient du 25 images/secondes, comme un film vidéo normal. Bon. A chaque fois que le canon dessine une ligne, il va d'abord voir quelle est la palette de couleurs utilisée, puis la résolution dans laquelle on se trouve. Si à chaque ligne on lui donne une adresse de palette différente et une résolution différente, il va s'adapter. Mais on ne peut toujours pas avoir plus de 16 couleurs par ligne, et la mémoire reste à 32 Ko. Quant à la faire, c'est très simple : il suffit d'apprendre le langage machine, de devenir très bon et après, de se débrouiller tout seul. D'autres questions ?

J'ai acheté Flight Simulator II qui ne tourne pas sur mon Atari. Est-ce à cause du Tos en Ram ?

J. P. Lambert, Vittel.

Oui.

Emile Yon de Gean.

L'évaluation d'un programme se fait sur deux critères : le thème général, et la réalisation. Quand vous nous envoyez une lettre nous disant : « j'ai fait un programme qui fait ci et ça, êtes-vous intéressé ? », dans la plupart des cas, la réponse est oui. Mais reste à évaluer la qualité technique, et là, il faut que vous nous envoyiez le programme. Alors économisez une étape, envoyez-le directement !

Je suis en train d'étudier un digitaliseur d'images et j'aurais besoin de trois interruptions externes. Or, je n'ai rien trouvé dans mes docs. Pouvez-vous m'aider ?

Joël Villeneuve, Mérignac.

Des interruptions externes ? Pour quoi faire ? (le mois prochain : la suite de la correspondance entre J. V. et ST Mag).

Comment peut-on modifier des images Neo ou Degas pour les mettre au format Gem,

pour pouvoir les incorporer dans 1st Word, par exemple ? Et l'inverse ? Ou peut-on trouver en France des extensions Ram pour 1040 ? Une tablette graphique ? Un stylo optique ?

J. P. Geneix, Oudon.

Question n°1 : il faut utiliser SNAPSHOT. ACC. N°2 : il faut utiliser SNAPSHOT. PRG. Les extensions se trouvent dans les magasins d'informatique, ainsi que les tablettes graphiques. Aucun stylo optique n'existe pour l'instant (quelle utilité, puisqu'il y justement des tablettes graphiques et une souris ?).

(...) Nasa, chez qui j'ai acheté mon appareil, maintenant en panne, me dit qu'ils ne reçoivent plus de pièces détachées d'Atari. Se pourrait-il qu'Atari France soit en faillite et en passe d'être racheté par Atari Allemagne ?

P. Bizet, Castillon.

Non, quand même pas. Les délais de livraison n'excèdent généralement pas un mois au plus.

Est-il possible de charger une musique conçue avec Music Studio d'Activision ?

B. Fau-Virally, St Germain.

Certainement, mais nous ne possédons pas pour l'instant le logiciel permettant de le faire. Si quelqu'un se sent le courage de s'y atteler, il serait le bienvenu. Attention : les chansons devront être récupérables en C et en GfA, au moins. Le programme sera vendu à la boutique de Pressimage, et vu le nombre de demandes, ça sera un hit !

A quand un peu plus de hard sur ST Mag ?

Michel Jolivet, Vaulx en Velin.

Dès le mois prochain, nous commençons une rubrique sur les interfaces, les bidouilles, les montages... Vous pouvez commencer à nous envoyer dès maintenant vos schémas. Le meilleur schéma du mois gagnera quatre logiciels au choix de la boutique de Pressimage. Mais par pitié, faites quelque chose de CLAIR et LISIBLE !

Je n'ai pas de TOS en Rom. Où me le procurer ?

GRANDE BRADERIE D'ETE

DU 16 au 20 JUIN 1987

**Pour tous les fanatiques de la série ATARI
400 / 800 / 600XL / 800XL / 1200XL / 65XE / 130XE**

*Des unités centrales (400,800,800XL,130XE) à des prix fous fous fous !
Des périphériques (lecteurs de cassettes, de disquettes, imprimantes)*

Des centaines de logiciels

Retenez bien la date. Du 15 au 20 Juin, MICRO VIDEO brade TOUS les articles de son stock ATARI 8 bits.

*Matériel à partir de 150 francs
Logiciel à partir de 15 francs*

MICRO VIDEO

**8 rue de Valenciennes
75010 PARIS
Métro: Gare du Nord**

HARD COPIER

L'ULTIME SYSTEME DE BACK-UP

- Quand vous achetez un nouvel ordinateur, la première chose que l'on vous conseille de manière impérative est de faire une copie de protection de vos logiciels.
- En effet, poussière, chaleur, humidité et champs magnétiques divers peuvent les détériorer. Le lecteur de disque peut mal fonctionner, et vous pouvez vous-même faire une fausse manœuvre.
- Aussi, devez vous constater avec surprise que 9 logiciels que vous achetez sur 10 ne peuvent être copiés.

HAPPY TECHNOLOGY FRANCE a mis au point pour vous un système de copie de protection d'une puissance inégalée.

Le HARD COPIER est une cartouche que vous installez dans le port cartouche du ST. A la différence des copieurs sur disquettes, il copie VIRTUELLEMENT TOUS les logiciels du ST parus à ce jour. Si dans le futur, un ou plusieurs logiciels ne pouvait pas être copiés par le HARD COPIER des mises à jour seront proposées aux possesseurs du HARD COPIER.

VOUS POUVEZ L'ESSAYER SANS RISQUES.

S'il ne correspondait pas à ce que nous annonçons, vous avez 15 jours après réception pour nous le renvoyer dans sa boîte d'origine. Il vous sera INTEGRALEMENT remboursé.

Nouveau ! Avec la nouvelle version 1.9 du logiciel accompagnant le HARD COPIER, il est possible d'utiliser le copieur avec les lecteurs intégrés des ATARI 520 et 1040 STF. Il n'est donc plus nécessaire de posséder un lecteur externe pour pouvoir l'utiliser. Par contre l'adaptateur pour les lecteurs CUMANA est actuellement indisponible.

PROMOTION AVRIL 1987:

Pour toute commande passée avant le 30 AVRIL, vous bénéficiez d'une remise de 10 %
HARD COPIER Version 1.9 1755 Francs TTC.

(Le produit contient une cartouche, une disquette et une notice d'emploi. Il n'y a rien à souder, rien à modifier. La mise en route est immédiate).

AVERTISSEMENT : La puissance du HARD COPIEUR peut le faire employer à des fins autres que des copies de sécurité. Rappelons que pour des logiciels protégés par un copyright la loi n'autorise les copies qu'à l'usage personnel de celui qui a acheté le logiciel.

COMMANDES A ENVOYER A HAPPY TECHNOLOGY FRANCE 37 rue des Mathurins 75008 PARIS

COURRIER

CLUBS !

Merci, merci ! Bravo ! Encore ! Il existe apparemment une grande quantité de clubs ST en France, tous aussi dynamiques les uns que les autres (surtout les autres), puisqu'ils nous écrivent pour signaler leur existence.

Le Président du Club Informatique Micros-Data (ça fait CIMD, c'est pas très prononçable), Monsieur Fourvel, nous signale qu'en deux ans, il a monté quatre ateliers : Informatique (apprentissage des langages), Electronique (apprentissage des composants, réalisation d'interfaces...), Robotique (robotique) et Télématique (télématique). Il recherche pour la création d'un atelier Musique (qui fera très probablement de la musique, à mon avis) des musiciens et des informaticiens parfaitement bilingues midi-français. Vous pouvez le contacter à : Club Informatique Micros-Data, 5 Av. Joseph Claussat, 63400 Chamalières.

Un club Belge ? Allons-y. EMC Atari ST, Rue des Bas-Sarts 10, B-4100 Seraing (Belgium), dirigé par Christian Poels, organise des réunions hebdomadaires à Liège tous les vendredis à 20 heures (Place St Paul 2, 4000 Liège), à Bruxelles tous les mardis à 20 heures (Le Manoir, rue des deux maisons 50, 1140 Evre) et à Bastogne tous les samedis à 19 heures 02 (Avenue du Roi Baudouin 15, 6650 Bastogne). Ils éditent aussi un bulletin trimestriel, possèdent une logithèque du domaine public et un serveur. La cotisation va de 1000 francs belges à 1700 francs, toujours belges, par an, selon les services souhaités. Ils sont déjà une centaine (imaginez que la Chine soit un club et qu'on leur fasse payer une cotisation. 800 milliards de francs belges !) et sont prêts à aider tous ceux qui voudraient créer des clubs en Belgique et même en France. En passant, je ne savais pas qu'en Belgique, les numéros se mettent après le nom de la rue.

Et finalement, L'AAMITT (Association de... Ah ben je sais pas) vous propose ses deux serveurs au (16) 93 08 28 44 ou au (16) 93 98 12 21. N'hésitez pas à nous communiquer les coordonnées de votre club si vous en avez créé un : nous nous ferons un plaisir d'en faire l'écho dans ces colonnes.

Il est impossible de citer toutes les réactions qu'a suscité l'article de Dominique Laurent du dernier numéro. Voici, en vrac, les points principaux qui sont revenus le plus souvent dans votre courrier.

L'échantillon significatif dont parle Dominique Laurent semble très contesté. Certains lecteurs ont fait leur propre sondage sur un échantillon « réduit » et sont arrivés à la conclusion que les possesseurs de ST avaient plusieurs dizaines de logiciels originaux. Qui croire ? D'autres nous signalent que les listes de 700 logiciels sont un peu ridicules : ils ne répondent pas à moins de 2000 titres. Les compétences mêmes de Dominique Laurent sont largement mises en cause : « Il ne devrait pas parler de bogues, pas lui », « Il veut aller travailler sur d'autres machines ? Avec plaisir ! », « Il a déjà la chance de faire un boulot qui lui plaît (du moins on l'espère pour lui, vu ses horaires), il voudrait en plus être une star reconnue et riche ? », « 80000 lignes en quinze mois de travail à 15 heures par jour 7 jours par semaine, ça fait 11 lignes à l'heure. Il devrait faire autre chose », « Bien sûr que Les chiffres et les Lettres a été piraté : qui en aurait voulu, à ce prix-là ? ».

« Une question simple : un budget moyen n'autorise pas l'achat de plus de deux ou trois jeux par mois, et encore. Au prix de 300 ou 400 francs le jeu, il faut pouvoir suivre. Donc, estimez-vous honnêtement possible de se servir d'un ordinateur tel que le ST de façon quotidienne pour ses loisirs avec en tout et pour tout 3 jeux ? »

« J'ai de nombreux contacts avec les étudiants, et ce n'est pas eux qui disposent le plus d'argent. Leur équation : achat d'un programme égale prix de 20 à 50 disquettes vierges, d'où 20 à 50 programmes piratés, d'où bénéfice. Je ne suis pas étudiant mais je comprends leur raisonnement. »

« Ce mois-ci, je voudrais m'acheter Xevious, Star Trek, Gauntlet, Arkanoïd, Typhoon et Goldrunner, tous d'excellents jeux dignes de figurer dans une logithèque digne de ce nom. Dominique Laurent pourrait-il me prêter 2000 balles remboursables en 5 ans ? »

« La plupart des possesseurs de programmes pirates ne les auraient de toutes façons pas achetés, car ils sont trop chers et bien souvent pas assez bons. »

« J'ai moi-même piraté des logiciels. Ça m'a permis de pouvoir les juger : j'ai finalement acheté Calcomat, qui me semblait le plus apte à répondre à mes besoins. C'est une méthode plus efficace que le test dans le magasin, souvent trop rapide et bâclé. »

« 80% des acteurs sont au chômage. Pourquoi 80% des programmeurs ne le seraient-ils pas ? »

« Vous remarquez avec dédain que le piratage fait marcher le commerce, j'aurais plutôt tendance à le remarquer avec admiration. »

Ajoutons que l'analyse de Dominique Laurent pêche sur quelques points. Il semble impossible d'empêcher les utilisateurs de copier des logiciels : ils le font déjà avec des cassettes audio ou vidéo. Mais jusqu'à présent, ça n'a tué ni le cinéma, ni l'industrie du disque. Et il ne faut peut-être pas tant s'étonner sur la croissance du nombre de pirates : elle va de pair avec le nombre de machines vendues et par voie de conséquence, de programmes vendus. Le pourcentage de programmes piratés et achetés reste toujours strictement le même.

Plusieurs lecteurs ont évoqué l'éventualité d'instaurer une taxe sur les disquettes vierges. Qu'en pensez-vous ?

**LE SERVEUR ST MAG EST
AU 3615 CODE SM1*STMAG
A TRES BIENTOT EN DIRECT!**

ELECTRON

LES JEUX ET LES MICROS DU FUTUR AU PRÉSENT.

117 Avenue de Villiers 75017 Paris Tel 47 66 11 77 M° Pereire Bus83
Ouvert de 10h à 20h du Mardi au Samedi, Lundi 14h à 19h, **Dimanche 14h à 18h**
CONSULTER NOUS 24h/24h en composant 36 15 Puis RIO sur votre minitel

OFFRE ATARI 1040STF BUREAUTIQUE

1040 STF (1Méga Ram Drive 1Méga) avec Moniteur Monochr ou Coul haute résolution.
souris+ Tos en Rom, Basic Memsoft, Basic, Logo, Logiciel de Création graphique, Traitement de Texte, Tableur, Gestion de Fichiers, Accessoires de Bureau, Manuels.
Monochrome : 7 990 Frs
Version Couleur: 9 490 Frs
Nous consulter pour achats groupés

| | |
|--|---------|
| 520 STF + Souris+ Logiciels+ Périel | 3990Frs |
| 520 STFM + Monochr.+ Souris+ Logiciels | 4990Frs |
| 520 STFC + Couleur + Souris+ Logiciels | 6490Frs |
| 1040STFM + Monochr.+ Souris+ Logiciels | 6990Frs |
| 1040STFC + Couleur + Souris+ Logiciels | 8490Frs |
| SC1224 (Moniteur couleur ATARI) | 2990Frs |
| SM 125 (Moniteur Monochrome Hte résol) | 1690Frs |
| SH 204 (Disque dur 20 M°) | 4990Frs |
| SMM 804 (Imprimante Matricielle) | 1990Frs |
| SF 354 (Drive 3,5 500K) | 1490Frs |
| SF 314 (Drive 3,5 1 M°) | 1990Frs |
| Lecteur Cumana 3,5 1 Méga | 1690Frs |
| Lecteur Cumana 5,25 1 Méga | 2590Frs |

QUELQUES UTILITAIRES POUR ST

| | |
|---|---------|
| CALCOMAT+ (Tableur avec fonctions Graphiques) | 750Frs |
| SUPERBASE (Base de données relationnelle) | 990Frs |
| DBMAN (DBASE III Fichiers PC récupérables) | 1590Frs |
| PUBLISHING PARTNER (Utilisé pour nos pubs) | 1790Frs |
| SOLUTION (Gestion Commerciale intégrale) | 2000 HT |
| VIP sous GEM (Lotus 1 2 3) | 1890Frs |
| Basic GFA + Compilateur GFA | 950Frs |

ET LES JEUX DANS TOUT CA, BRANCHEZ VOTRE MINTEL ET TAPEZ 36 15 puis RIO

PROMOTION ETE 87
520 STF + 2ème Lecteur 500k
+ Traitement de texte
+ Gestion de Fichiers
4990 Frs



Pour tout achat d'une configuration Bureautique ou Scientifique, Nous vous offrons une demi journée de formation ou 1000Frs de Softs



TONIC TILE
DEFENDER CROWN
US FOOTBALL
HARD BALL
BARBARIAN
GAUNTLET
GOLD RUNNER

STAR TREK
ST REPLAY
DIGI DRUM
ORBITER
LAST NINJA
ARKANOID
AIR BALL

300 TITRES DISPONIBLES, NOUS CONSULTER

Bon à découper et à renvoyer à ELECTRON 117 Avenue de Villiers 75017 PARIS Livraison en 48 Heures dans la limite des stocks disponibles.

| Qté | Désignation | Prix |
|-----|-------------|------|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |



47 66 11 77

| | |
|-----------|--------|
| Nom | Prénom |
| Adresse : | |
| Ville: | CP: |
| Tél : | Ord. ? |

Port Logiciel : 25 Frs. Machine : 50 Frs. CRBT : + 30 Frs.

ESSAIS LOGICIELS

ARKANOID : LE MUR DE BRIQUES REVISITÉ

C'EST DANS LES VIEUX POTS QU'ON FAIT LES MEILLEURES SOUPES

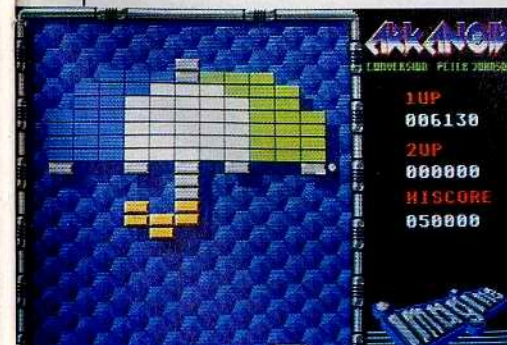
Jeu d'arcade
Edité par Imagine
Environ 150 francs

Je me rappelle du bulletin scolaire qui m'a décidé à abandonner définitivement les cours. Une prof avait inscrit : « A été aperçu au lycée pendant les heures de café ». Effectivement, les six derniers mois de ma scolarité ont plus été consacrés à l'étude par la pratique de Break-Out qu'aux charmes pervers de la trigonométrie. J'ai des excuses : c'était le premier jeu vidéo. Le tout premier, avant les consoles, avant le clown et les ballons, avant Pac-Man, avant tout. C'est drôle ; quand des grand-mères disent qu'elles ont connu l'époque où il n'y avait pas de télé, on se dit : « Pffou ! qu'est-ce qu'elles doivent être vieilles ! » Et moi, j'ai connu l'époque où il n'y avait pas de jeux vidéos du tout. Et j'ai 24 ans, hein, je suis pas un diplodocus !

... le 12...



Quoiqu'il en soit, j'ai découvert le Break-Out en 75 comme des millions d'autres gens. On organisait des concours, des tournois, le perdant payait sa tournée, on insultait la machine qu'on accusait de tricher... Et un jour est apparu Space Invaders. Puis Pac-Man. Alors là,



... le 17...

enfoncé, le casse-briques. Oublié. Et on n'en a plus entendu parler. Et puis voilà qu'il y a deux semaines, qu'est-ce qu'il tombe-t-il sur mon bureau en acajou massif (ceux qui ont répondu « un casse-briques » ont gagné) ? Un casse-briques (vous voyez ?). Et, lamentable, je me suis pensé : « Jamais ils vont nous lâcher avec leurs vieilleries sorties des placards ? » Et j'ai essayé le jeu. Deux semaines plus tard (donc, maintenant, vu de mon côté), j'émerge : je suis monté jusqu'au 14^e tableau, je suis crevé, je suis mort 127 millions de fois, j'ai insulté la machine parce qu'elle trichait et j'en ai même oublié de manger. Attention, danger.

Dans Arkanoid, les briques sont en relief. La raquette ressemble à un vaisseau spatial et la balle ressemble à une balle. La fluidité des mouvements est proprement exceptionnelle. Mais s'il ne s'agit que de renvoyer la balle ! Certaines briques - les argentées - doivent être touchées plusieurs fois avant d'être détruites. Et les dorées ne peuvent pas l'être quoiqu'il arrive. Croyez-moi, ça complique. Mais ce n'est pas tout ! De temps en temps, en frappant une brique (ni argentée ni dorée), une gélule tombe. Si vous l'attrapez, elle modifie le jeu. Il en existe sept sortes :
- Les bleues marquées D (double). Elles transforment la balle en trois balles dif-



Et voici le dernier: le 33!

Il y a deux types de jeux : les jeux de réflexion, qui comme leur nom l'indique, impliquent une certaine forme de réflexion, et les jeux de réflexe, autrement appelés « jeux de baston », qui n'impliquent rien sinon une forte propension à générer de l'adrénaline au bon moment. Les premiers développent l'intelligence, la mémoire, le sens de la logique et de la déduction. Les seconds ne développent rien du tout. Ce sont les meilleurs. Arkanoid, donc (car c'est son nom) n'est qu'un vulgaire casse-briques. Pour ceux qui avaient moins de dix ans en 75, rappelons ce qu'est un casse-briques : un mur constitué de petits blocs rectangulaires (figurant des briques) est en haut de l'écran ; en bas, un bloc rectangulaire est sensé représenter une raquette, et entre les deux, un bloc carré, figurant une balle, rebondit entre les deux. Ca, c'est la première version.

férentes. Souvent dangereux, car à vouloir toutes les rattraper, on les perd toutes.

- Les bleues marquées E (enlarged). Elles agrandissent sensiblement la raquette.

- Les jaunes marquées S (slow). Elles ralentissent la balle (car plus elle rebondit, plus elle accélère).

- Les vertes marquées C (clutch ? Crisp ?). Elles permettent à la balle de rester collée à la raquette quand elles se touchent. Très pratique pour viser.

- Les rouges marquées L (laser). Extrêmement intéressantes : elles transforment la raquette en vaisseau spatial qui peut tirer à l'aide du bouton de la souris. On dégomme les briques à une vitesse supersonique.

- Les grises marquées P (plus ?). Elles donnent une vie. Sautez dessus !

ESSAIS LOGICIELS



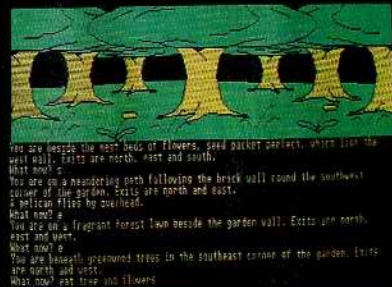
- Et finalement, les roses et jaunes marquées B (beam). Elles ouvrent une petite porte sur le côté du terrain de jeu qui permet de passer au tableau suivant. Une aubaine, rare malheureusement. Chaque gélule attrapée annule l'effet de la précédente, ce qui complique singulièrement le jeu.

La raquette est gérée avec la souris, et franchement, on se demande pourquoi personne n'y a pensé avant : qu'est-ce que c'est pratique ! Les mouvements deviennent extrêmement naturels (prenez garde toutefois à ne pas la casser, car on a tendance à l'envoyer valdinguer quand on perd).

Au fait : ce jeu existe depuis quelques temps en arcade. Pour vous donner une idée, c'est exactement le même, en plus fluide et avec deux ou trois couleurs en plus. Certainement la meilleure adaptation arcade-micro à ce jour. En exclusivité, vous avez droit aux photos des tableaux les plus difficiles (et pas simplement du troisième, comme nos collègues). Elles ont été réalisées grâce à Ark-Ed.

En tous cas, côté baston, c'est certainement le meilleur jeu du mois.

SILICON DREAMS



Jeu d'aventure
Edité par RAINBIRD
Environ 220 francs

Après Jewels of Darkness qui vous proposait trois aventures médiévales assez classiques, Rainbird récidive dans la science-fiction. Silicon Dreams est un recueil de trois jeux dont les scénarios se suivent mais qui peuvent être joués de façon indépendante.

La première aventure, Snowball, a un début qui rappelle sérieusement celui d'Alien. Vous êtes réveillé de votre hibernation car le vaisseau colonisateur vous transportant, et deux millions de passagers avec vous (heureusement qu'on ne paye pas les figurants, dans les logiciels), a un problème de guidage. C'est à vous de sauver le vaisseau, mais faites attention, les robots de surveillance qui ne sont pas au courant de votre réveil risquent de vous poser bien des problèmes.

La seconde aventure, Return to Eden, se déroule dès la fin de la première. Vous avez sauvé le vaisseau, mais on vous a hélas pris pour un saboteur, et vous êtes condamné à mort, ce qui vous oblige à vous éjecter sur la planète Eden avant que le verdict ne soit exécuté. La planète fourmille de dangers, et trouver la cité des robots ne sera pas de tout repos.

La dernière aventure, Worm in the Paradise, se déroule près de cent ans plus tard. Vous devez gagner de l'argent et monter en estime au gouvernement, de manière à sauver le monde.

Ces trois aventures sont particulièrement originales, non seulement par les énigmes proposées (qui ne sont pas des plus faciles) et aussi par l'originalité de l'histoire. Le livret de jeu vous expliquera tout du 23^e siècle, où la colonisation est assez originale. L'interpréteur est excellent et permet de faire de très longues phrases avec mots de liaisons et pronoms.

Le seul point faible de ce programme est, comme pour Jewels Of Darkness, la faiblesse des graphismes. Cependant, ceux-ci étant au nombre de 600, on peut pardonner Rainbird.

En résumé, Silicon Dreams est selon moi un bon achat, car pour le prix de ce logiciel, vous posséderez trois bons jeux d'aventures assez complexes. On pourra aussi apprécier la présence avec le manuel de jeu d'une nouvelle de Science-Fiction en rapport avec les scénarios, et bien écrite, qui plus est.

GOLDRUNNER

Jeu d'arcade
Edité par Microdeal
Environ 240 francs

Steve Bak frappe encore ! Après Karaté Kid II, déjà un succès - et une réussite - il nous offre ce joyau qui restera sûrement longtemps comme « le jeu qui utilise le scrolling le plus rapide du monde, et peut-être même de l'univers (banlieue comprise) ».

Est-il besoin de raconter l'histoire ? Que vous ayez été chargé par votre chef d'aller détruire des Aliens, que vous deviez explorer une planète hostile, que vous défendiez la vôtre, le résultat est le même : vous survolez un terrain hérissé de pièges et des machins vous pourchassent. Pas le temps de réfléchir, il faut tirer dans le tas.

L'écran est divisé en deux : à droite, un petit tiers est consacré aux informations d'usage (nombre de vies, état du vaisseau...) et à gauche, le champ de bataille. Il défile verticalement (encore une fois, si vous trouvez un scrolling plus rapide, c'est que vous venez d'empiéter une voiture venant en sens inverse à 140 Km/h, et ce n'est pas un scrolling, c'est votre vie qui défile sous vos yeux). Grâce au joystick, vous pouvez vous balader dans tous les sens. Il faut non seulement éviter les statues qui hérissent le sol, mais aussi tirer sur les vaisseaux qui viennent vous chercher des noises et surtout éviter leurs bombes, traîtres car elles vous suivent un peu comme un détecteur de chaleur. Pendant le jeu, une musique superbe, fabuleuse, extraordinaire, écrite par Rob Hubbard (qui est passé du C64 au ST, Dieu merci) vous accompagne en permanence. Mais ce n'est pas tout ! Vous êtes guidé en permanence par une voix digitalisée qui vous avertit de ce qui se passe (watch out (prenez garde), you're doing fine (vous vous débrouillez bien), fleet ahead (patrouille droit devant), etc.).

En toute franchise, je ne pense pas avoir jamais vu un jeu d'arcade aussi beau et aussi détaillé que celui-ci. Le paysage, toujours renouvelé, est fantastique et votre vaisseau bouge avec une aisance que bien des mannequins lui envieraient. Fabuleux !



72

... le 21...

... le 23...

... et le 31.



MICROSTORY

Tél. 43.25.51.52 - 43.26.07.98

ATARI 520 STF
+ moniteur monochrome H.R.
+ 10 jeux 4 990 F

Offre enseignement:
2 / 520 STF Monochrome
+ imprimante SMM 804
3 / 1040 ST monochrome
+ imprimante SMM 804

10 000 F
20 000 F

ATARI 520 STF
+ moniteur couleur
+ 10 jeux 5 490 F

ATARI 1040 STF
avec moniteur monochrome H.R.
SM 125
avec moniteur couleur ATARI
SC 1224 6 990 F
8 490 F

ATARI 520 STF
+ moniteur monochrome H.R.
+ imprimante citizen 120 D 6 790 F

ATARI 1040 STF
+ écran monochrome SM 125
+ imprimante citizen 120 D 8 150 F

ATARI 1040 STF
+ moniteur monochrome SM 125
+ disk dur SH 204
+ imprimante citizen 120 D 12 290 F



UTILITAIRES

| | |
|--------------------------|---------|
| Aegis animator | 570 F |
| Art director | 490 F |
| Boffin (trait.texte) | 950 F |
| CAD 3D (dessin 3d) | 450 F |
| Calcomat tableur | 450 F |
| Compta Memsoft | 1 650 F |
| Datamat fichier | 450 F |
| DB Man (Dbase III) | 1 190 F |
| Degas Elite | 690 F |
| Devpack | 490 F |
| Digitaliseur de son | 1 550 F |
| Easy Draw | 850 F |
| Emulcom | 850 F |
| Evolution (trait. texte) | 1 950 F |
| Evolution (sunset) | 990 F |
| GFA Basic | 490 F |

| | |
|---------------------------|---------|
| GFA compilateur | 450 F |
| Habawriter II | 750 F |
| Lattice - C | 990 F |
| MCC Pascal | 790 F |
| Megamax C | 1 690 F |
| OSS Pascal | 710 F |
| Macro assembleur | 490 F |
| MC Base Memsoft | 1 650 F |
| Platine ST | 1 750 F |
| Pro fortran | 1 290 F |
| Real time clock (horloge) | 399 F |
| Textomat | 450 F |
| V.I.P. (sous gem) | 1 890 F |
| GFA Draft | 850 F |
| GFA Vector | 450 F |
| Publishing Partner | 1 650 F |
| Pro 24 Stenberg | 2 450 F |

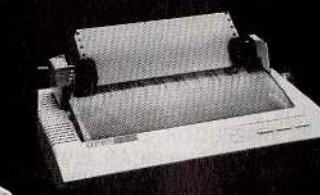
Périphériques

| | |
|---------------------------------|---------|
| Lecteur Kuramana 3 1/2 p 1 méga | 1 650 F |
| Lecteur Kuramana 5 1/4 p | 2 390 F |
| Lecteur disk Atari SF 354 | 1 490 F |
| Imprimante Atari, SMM 804 | 1 990 F |
| Disk dur 20 méga SH 204 | 4 990 F |
| Imprimante couleur okimate 20 | 2 990 F |
| Digitaliseur d'images | 2 450 F |
| Disquettes 3 1/2 p les 10 | 135 F |

IMPRIMANTES COMPATIBLES ATARI, IBM, PERSON, NLQ, FRICTION-TRACTION



STAR NL 10 - Version parallèle 2 890 F
Version Commodore 3 100 F



MONITEUR THOMSON Couleur
Pal/RVB
(Atari, Commodore,
Thomson, etc...)
H.R. (Pal, RVB, TTL)
compatible tous ordinateurs + IBM

Citizen 120 D
2 150 F

1 890 F

2 750 F

PRIX SPECIAUX POUR LES CLUB ET COLLECTIVITES
APPELEZ-NOUS AU 43.25.51.52

HORAIRE: LUNDI 14h30 - 19h
DU MARDI AU SAMEDI
10h30 - 13h et 14h - 19h

BON DE COMMANDE :
à retourner à MICROSTORY
14, rue de Poissy, 75005 PARIS

Je, soussigné, M
Prénom
Adresse
Tél. :
marque du matériel

commande le matériel suivant
pour la somme totale de :
Frais de port softs 20 F, matériel nous consulter
Règlement :
chèque ☐ mandat ☐ carte bleue ☐
Signature : Date :

DEMANDE DE CRÉDIT

Je désire recevoir 1 offre préalable de crédit
Matériel :
Montant de la commande
Nombre de mensualités (de 4 à 24) :
Je joins à ma demande le versement comptant
chèque ☐ ccp ☐ mandat-lettre ☐
Signature : Date :

règlements libellés à l'ordre de MICROSTORY



Date exp. Signature

Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

Des centaines
de logiciels
à prix coutant
Commodore,
Amstrad,
Atari.

JEUX

| | |
|-----------------------------|-------|
| Alternate reality | 310 F |
| Arkanoid | 195 F |
| Artic Fox | 350 F |
| Borrowed Time | 199 F |
| Chess (Psion) | 225 F |
| Les chiffres et les lettres | 280 F |
| Crafton et xunk | 280 F |
| Eden Blues | 270 F |
| Fantasy | 310 F |
| Fantasy II | 310 F |
| Flight simulator II | 390 F |
| Gato | 310 F |
| Goldrunner | 225 F |
| Hacker II | 249 F |
| Harrier strike mission | 370 F |
| International karate | 199 F |
| Jewels of darkness | 185 F |
| Karaté Kid II | 205 F |
| Leaderboard | 270 F |
| Leaderboard tournament | 125 F |
| Liberator | 165 F |
| Little Computer People | 270 F |
| Macadam bumper | 270 F |
| Ninja (Karaté) | 145 F |
| Ogre | 350 F |
| Les passagers du vent | 289 F |
| SDI | 320 F |
| Silent service | 239 F |
| Skyfox | 330 F |
| Space quest | 370 F |
| Starfleet | 410 F |
| Starliner | 210 F |
| Super Cycle | 290 F |
| Super Huey | 210 F |
| The pawn | 239 F |
| Time Bandit | 310 F |
| Turbo GT | 190 F |
| Typhoon | 210 F |
| Ultima III | 450 F |
| Winter Games | 290 F |
| World Games | 250 F |
| Xévious | 225 F |

Crédit
IMMÉDIAT
SUR TOUT LE MAGASIN
à partir de 1.500 F
Taux en vigueur au 1/7/86 : 18.24 %

LA RUBRIQUE DE L'AVENTURIER FOU

Attention : la première disquette de l'Aventurier Fou est en vente à la boutique de Pressimage !

NT-MESSAGE IMPORTANT-MESSAGE
IMPORTANT-MESSAGE IMPORTANT-
MESSAGE !

Dans le cadre d'une campagne anti-pollution, le ministère de l'environnement nous annonce que les aventuriers coincés ou perdus sont priés de ne plus lancer de bouteilles à la mer. Pour éviter cela, le ministre a déclaré que les aventuriers devront désormais acheter ST-MAGAZINE avant de partir à l'aventure. Ceux qui ne suivront pas ce conseil ne se verront plus rembourser leurs frais d'hôpital, et leur assurance ne jouera plus en cas de disparition.

MERCI DE VOTRE COMPREHENSION
l'Aventurier fou.

SPACE QUEST (sierra-on-line)

Troisième partie : jusqu'à Ulence Flats
Vous venez de rencontrer un extra-terrestre et vous réapparaissez sur la surface de la planète...

Allez au sud, puis à l'est deux fois puis au sud. Quittez le chemin qui monte et repartez vers le nord. Entrez dans la grotte à l'est.

Courrez vous cacher derrière les rochers du bas. THROW WATER. Le monstre explosera et un morceau de son corps sera projeté sur la droite. Allez près de ce morceau. GET PART. Sortez de la grotte par l'ouest. Retournez dans les sous-sols (allez au sud, prenez le chemin qui monte, nord, ouest, ouest, nord, est, est, mettez-vous entre les deux arcades).

Retournez à l'extra-terrestre (ouest, nord, ouest, est, est, est). Après que l'extra-terrestre vous ai parlé, DROP PART. Ensuite, quittez la pièce par le nord. Allez près de l'ordinateur, INSERT CARTRIDGE (notez bien le numéro que l'on va vous donner à ce moment). Allez près du skimmer : BOARD SKIMMER. SLOW. TURN KEY. Vous devez maintenant participer à un jeu

d'arcade : il s'agit d'éviter les rochers qui arrivent devant vous. Après un moment, vous arrivez à Ulence Flats et là...
A SUIVRE...

TASS TIMES IN TONETOWN (Activision)
Première partie : jusqu'à Tonetown.
Instructions à taper :
S. LOOK JAR. GET KEY. N. W. UNLOCK DOOR. TAKE BOOK. LOOK BENCH. TAKE BUNCH OF GUITAR PICKS. E. LOOK GENERATOR. THROW SWITCH. ENTER HOOP.
A SUIVRE...

THE HITCHHIKER'S GUIDE TO THE GALAXY (Infocom)

Nous vous donnons ici le début de ce jeu délirant, mais si vous désirez tout comprendre, je ne peux que vous conseiller de lire le livre « Le guide du routard galactique » de Douglas ADAMS, aux Editions Denoël, ainsi que « Le dernier restaurant avant la fin du monde » et « La vie, l'univers et le reste ». Pour les anglicistes, il existe un quatrième volume non traduit intitulé « So long, and thanks for all the fish » (pub gratuite !).

Instructions :
LIGHT LIGHT. GET UP. GET GOWN. WEAR GOWN. OPEN POCKET. GET ANALGESIC. GET TOOTHBRUSH. GET SCREWDRIVER. S. GET MAIL. S. STOP BULLDOZER. LOOK. WAIT. WAIT. TALK TO FORD. WAIT. WAIT. WAIT. LOOK AT FORD. S. W. BUY SANDWICH. DRINK BEER. DRINK BEER.

DRINK BEER. E. N. LOOK AT HOUSE. TALK TO FORD. LOOK. GET DEVICE. LOOK AT DEVICE. PRESS THE GREEN BUTTON.
Tel : (1) 48 91 02 08.

MESSAGE DE L'AVENTURIER FOU

Dans les prochains numéros, je vous parlerai de Tass Times in Tonetown, de Space Quest, mais aussi de M. G. T., de King Quest I, King Quest II et King Quest III, de Black Cauldron et de The Pawn. Bien que, comme vous pouvez le voir, nous ayons un bon nombre d'articles en préparation avec tous ces jeux, j'invite tous les aventuriers à m'envoyer leurs solutions complètes de jeux dont nous n'avons pas encore dévoilé la solution. Cependant, si vous avez déjà accompli une bonne partie du programme, vous pouvez également nous envoyer votre solution jusqu'à l'endroit où vous êtes, en indiquant bien tout ce qu'il faut faire à partir du début !
Veuillez adresser vos solutions à :

PRESSIMAGE
Stéphane LAVOISARD
Rubrique de l'Aventurier Fou
210 rue du Faubourg Saint-Martin
75010 PARIS

Les solutions complètes ou complétées par l'aventurier fou, qui seront jugées comme intéressantes le plus de lecteurs seront alors éditées dans la rubrique.

Merci de votre aide.

l'Aventurier fou

LE HIT PARADE

| Le mois dernier | Mois en présence |
|-----------------|-------------------------|
| 1 (1) | LEADERBOARD (2) |
| 2 (7) | SILENT SERVICE (2) |
| 3 (2) | FLIGHT SIMULATOR II (2) |
| 4 (-) | CRAFTON & XUNK (1) |
| 5 (-) | STAR GLIDER (1) |
| 6 (3) | TRAIL BLAZER (2) |
| 7 (6) | KARATE KID II (2) |
| 8 (9) | MACADAM BUMPER (2) |
| 9 (4) | TIME BANDIT (2) |
| 10 (-) | WINTER GAMES (1) |

Voici le second hit-parade des jeux. Rappelons que c'est votre classement, puisque c'est d'après votre courrier que nous l'établissons. Nous avons reçu une lettre fort sympathique nous signalant qu'en faisant gagner un logiciel au classement qui ressemblait le plus au classement-type, cela vous obligeait non pas à voter pour vos logiciels préférés, mais pour ceux que vous pensiez être les logiciels préférés de tout le monde. C'est un peu tortueux, mais ça se défend. Du coup, nous ferons dès le mois prochain gagner un logiciel à l'un d'entre vous par tirage au sort. Pour cette fois-ci, on ne se dédit pas, c'est à Hervé Lahausse qu'on offre un logiciel de la boutique de Pressimage car son classement était presque identique au votre. De plus, Benoit Donque qui nous a signalé cette imperfection en gagne un aussi. Quelle générosité ! Pour concourir le mois prochain, envoyez-nous votre liste écrite très lisiblement accompagnée de vos nom et adresse avant le 20 juin pour le prochain numéro.

PETITES ANNONCES

P.A.O. : Je cherche à rentrer en contact avec utilisateur de la P.A.O. (Publishing Partner ou autre) et cherche à acheter (ou à louer) imprimante laser.
Tel : (1) 48 91 02 08.

Vends digit. sonore 490 Frs, horloge perm. interne 390 Frs, câbles divers. Infos contre enveloppe timbrée. Hervé LAHAUSSE, le Revollet-Artos, 38440 St Jean de Bournay.
Tel : 74 58 60 15.

Vends Atari 520 STF moniteur couleur neuf mai 87 avec disquettes, jeu, livres (Basic GEM) : 6000 Frs.
Tel : (1) 39 69 41 76.

Cherche contacts 520 STF en vue d'échanges d'idées et d'échantillons, ventes ou achats logiciels.
Contacter BRECÉ Eric 12 rue Berthelot 62670 Mazingarbe.
Tel : 21 29 15 50.

Nouveau à Malakoff... Ouverture d'un rayon informatique musicale à l'atelier de lutherie, 13 rue victor, tel : (1) 46 57 90 86. Promo sur tous les claviers et le matériel informatique. C'est la valse des logiciels !

Vends logiciels d'origine avec emballages et manuels : Textomat 150 F, Pluspaint 150 F, Winter Games 150 F et Megamax C 800 F.
Tel : (1) 48 25 49 69.

Cherche contact région St Etienne. Vends lecteur SF354 360K, 1000F.
Chalendard 33 cote vieille 43240 St Just Malmont,
Tel : 77 35 61 27.

ST cherche contacts pour échange soft, idées, astuces, vends imprimante MPS 803 à bas prix. Paget Jean Michel, 651 vieux chemin de Grenade, 31700 Blagnac ou Tel : 61 71 44 40 après 20h00 ou bien le week-end.

Recherche programme Micro-Application Text Design ST, en français, neuf ou d'occasion. T.GEORGE Neumattstr. 40, 4657 Dulliken, SUISSE.

Nombreux livres à l'état neuf pour Atari ST 520/1040 vendus à moitié prix : liste sur demande auprès de N. Pavlidès, 65 rue des Fleurs, 73000 Chambéry.

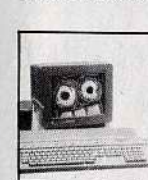
LA BOUTIQUE

A.M.I.E.

11 bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43.57.48.20
Ouvert du lundi au samedi de 9 h 00 à 19 h 00

Remise aux collectivités

Matériel garanti deux ans



520 STF + Monit Mo + Imprimante 6490
520 STF + Monit. Coul. + Imprimante 7990

EQUIPEMENTS

| UNITES CENTRALES | IMPRIMANTES |
|--|--|
| 130 XE 990 | SMM 804 1 990 |
| 520 STF 3 990 | CITIZEN 120 D 2 290 |
| 2600 490 | STAR NL 10 3 490 |
| | OKIMATE 20 2 500 |
| 520 STF + MONIT. Mo 4 990 | PACK GRAPHIQUE 1040 + SM 125 + LOGICIEL N.C. |
| 520 STF + MONIT. COUL. SM 1224 6 490 | |
| 1040 STF + MONIT. Mo SM 125 6 990 | MONITEURS |
| 1040 STF + MONIT. COUL. 1224 8 490 | MONO SM 125 1 690 |
| | COUL. SM 1224 2 990 |
| PACK BUREAUTIQUE 1040 - SM 125 + LOGICIEL 7 990 | LECTEURS |
| 1040 - SM 1224 + LOGICIEL 9 490 | DISK SF 354 1 490 |
| PACK SCIENTIFIQUE 1040 - SM 125 + LOGICIEL 9 990 | DISK OF ST 314 1 990 |
| 1040 - SM 1224 + LOGICIEL 11 990 | DISK DUR SH 204 4 990 |
| | K7 XC 12 450 |

PLUS CADEAUX



1040 STF + Monit Mo + Imprimante 8490
1040 STF + Monit. Coul. + Imprimante 9990

PERIPHERIQUES

| VIDEO | AUDIO |
|---|-----------------------|
| DIGITALISER CICI 1 730 | DIGITALISER 1 990 |
| CAMERA N ET B 3 350 | SOUND MASTER N.C. |
| STATIF 1 839 | MUSIC EXPANDER N.C. |
| TUNER TELE 1 390 | |
| GRAPHIQUE | |
| TABLE A DIGITALISER N.C. | |
| INTERFACE | |
| EXTENSION MEMOIRE 512K 990 | TELEMATIQUE |
| EMULATEUR MAC 1 800 | MODEM N.C. |
| OSCILLOSCOPE N.C. | EMULATEUR MINITEL 890 |
| PROG. D'EPROM 1 990 | EMULCOM 1 990 |
| MALETTE BUREAUTIQUE | |
| Traitement de texte + tableur graphique | |
| + Gestion de fichier + Utilitaires bureau | |
| MALETTE SCIENTIFIQUE | |
| Doc. technique + Doc. langage Emulcom + Emul VT 100 TEK | |



ATARI PC DISPONIBLE BIENTOT
CABLES 350
PERITEL 150
CENTRONICS 100
RALLONGE JOYSTICK 100

ACCESSOIRES

| MANETTES | RANGEMENT |
|-----------------------|-----------------------|
| QUICKSHOT I 60 | DISQUETTES 3 1/2 : 25 |
| QUICKSHOT II 70 | POUR 10 DISK 139 |
| SPEED KING 130 | POUR 50 DISK 159 |
| MAGNUM 140 | |
| TURBO 150 | CONSOMMABLES |
| PRO 5000 170 | DISK 3 1/2 SF DD 15 |
| SWITCH JOY 160 | RUBAN 120 D 105 |
| BIG BOSS 170 | RUBAN NL 10 105 |
| | RUBAN OKI N.B. 95 |
| | RUBAN OKI COUL. 98 |
| PROTECTION | |
| HOUSSE 520 70 | PAPIER LISTING : 100 |
| HOUSSE 1040 100 | 1 000 FEUILLES 200 |
| HOUSSE MON. MONO 100 | |
| HOUSSE MON. COUL. 120 | |
| CAPOT 520 120 | |

LA PROMO DU MOIS IMPRIMANTE DM 5050 3 490 F 1 800 F

DEPANNAGE

Finis les intermédiaires. A.M.I.E. dépanne vos micros en huit jours maxi. Prix forfaitaires.
UC 520 STF 420 MON. MONO 240
UC 1040 STF 490 MON. COUL. 420
Chaque réparation est garantie un mois. S.A.V. (1) 43.57.82.05

LIBRAIRIE

| | | |
|---|---|----------------------------------|
| LE LIVRE DU LECTEUR DE DISQUETTE BIEN DEBUTER AVEC ATARI ST 299 | PEEKES & POKES LES GRAPHISMES EN 3 DIMENSIONS 179 | LE LIVRE DU LOGO 149 |
| LE LIVRE DU BASIC DE L'ATARI ST 149 | LE LIVRE DU LANGAGE MACHINE DE L'ATARI ST 149 | LA BIBLE DE L'ATARI ST 249 |
| GRAPHISMES ET SONS 149 | LE LIVRE DU GFA BASIC 319 | CLEF ST T1 SYSTEME 295 |
| LE LIVRE DU GEM SUR ATARI ST 149 | DU BASIC AU C ATARI ST TRUCS ET ASTUCES 149 | DE BASE CLEF ST T2 GEM 285 |
| | | 102 PROG. POUR ST 120 |
| | | LE LIVRE DU BASIC GFA 199 |
| | | L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE N.C. |

Liste non exhaustive, demandez-nous notre catalogue.

LOGICIELS

| | | |
|---|----------------------------|---------------------------------|
| BUREAUTIQUE | WINNIE L'OURSON 229 | SIMULATION |
| EVOLUTION SUNSET (DE MAN (D'usage)) 1 150 | ADVENTURE | FLIGHT SIMULATOR II 410 |
| TEXTOMAT ST 450 | TASS TIMES 260 | G.A.T.O. 395 |
| V.I.P. 1 870 | BORROWED TIME 255 | F 15 STRIKE 249 |
| POLYDESK N.C. | PASSAGERS DU VENT 320 | EAGLE 249 |
| GRAPHIQUE/SON | HACKER II 304 | SILENT SERVICE 380 |
| MUSIC STUDIO 390 | THE PAWN 210 | STRIKE FORCE 219 |
| ANIMATOR 378 | ROYAL 360 | HARRIER STRIKE 380 |
| FILM DIRECTOR 590 | ULTIMA III 549 | MISSION 230 |
| PRINT MASTER 375 | CRAFTON & XUNK 289 | LANDS OF HAVOC N.C. |
| PLUS PAINT 395 | DEFENDER OF THE CROWN N.C. | BATTLE ZONE N.C. |
| DESKS ELITE 620 | | |
| THE ANIMATOR 290 | | |
| ART GALLERY 279 | | |
| PRO TWENTY FOUR 2 190 | | |
| PROGRAMMATION | | |
| MCC PASCAL 1 150 | ARCADIE | |
| BASIC G.F.A. 495 | S.B.I. 490 | NOM AND ME N.C. |
| COMPILEUR BASIC 695 | ELECTRONIC POOL 249 | DES CHIFFRES ET DES LETTRES 290 |
| GFA N.C. | KARATE KID II 250 | LITTLE COMPUTER 450 |
| COBOL N.C. | WORLD GAMES 320 | FUP SIDE 280 |
| LATICE C 1 150 | GRAND PRIX 300 cc 239 | MURRAY AND ME N.C. |
| PROFITAT 495 | MACADAM BUMPER 289 | CHESS MASTER 2000 299 |
| | TAI PAN N.C. | BRIDGE PLAYER 2000 N.C. |
| | APRIL PROB. N.C. | JEUX DE DAME 3 0 189 |
| | ENDURO RACER N.C. | |
| | BASE BALL N.C. | |
| | METRO CROSS N.C. | |

BON DE COMMANDE à recopier et à renvoyer en indiquant sur quel magazine vous l'avez recopié.

NOM Adresse Tél.

Réf. Prix PTT 22 F

Règlement joint. ☐ chèque bancaire ☐ CCP

ATARI

ATARI

Facilités de paiement



KANAL
COMPUTER
VIDEO

Kanal Computer Vidéo

CENTRE PILOTE



LA TECHNOLOGIE DE POINTE POUR TOUS

DEMONSTRATION PERMANENTE DU MATERIEL ET DES LOGICIELS...

PROMOTION MATERIEL ST ET PERIPHERIQUES...

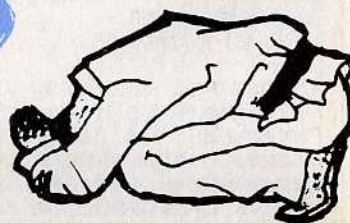
| | |
|---|---------|
| ATARI 520 STF + MONITEUR ATARI SM 125 | 4970.00 |
| ATARI 520 STF + MONITEUR ATARI SC 1224 | 6470.00 |
| ATARI 1040 STF + SM 125 | 6950.00 |
| ATARI 1040 STF + SC 1224 | 8450.00 |
| IMPRIMANTE PROFESSIONNELLE MP 165 | 3300.00 |
| IMPRIMANTE STAR NL 10 | 2980.00 |
| IMPRIMANTE CITIZEN 120 D | 1900.00 |
| IMPRIMANTE JUKI 6100 MARGUERITE | 4500.00 |
| IMPRIMANTE COULEUR CANON | 5990.00 |
| DISK DRIVE CUMANA 1 MEGA | 1600.00 |
| DISK DRIVE CUMANA 5/4 | 2300.00 |
| DISK DRIVE 1 MEGA EXTERNE OU A INTEGRER | 1400.00 |
| HARDISK 20 MEGAS SH 204 | 4890.00 |
| MONITEUR MONOCHROME ATARI SM 125 | 1650.00 |
| MONITEUR COULEUR ATARI SC 1224 | 2950.00 |
| MONITEUR COULEUR SM 1424 | 2390.00 |
| EXTENSION MEMOIRE 512 K | 1100.00 |
| DISQUETTES VIERGES DF PAR 10 | 150.00 |
| DISQUETTES VIERGES DF PAR 100 | 1300.00 |

Exclusif

CE MOIS CI FLASH SUR 6 LOGICIELS

| | |
|-------------------|--------|
| - GOLDRUNNER | 200.00 |
| - SILENT SERVICE | 200.00 |
| - KARATE KID 2 | 200.00 |
| - SUPERBASE | 750.00 |
| - GFA BASIC | 410.00 |
| - COMPILATEUR GFA | 430.00 |

LOGICIELS DOMAINE PUBLIC
GRATUITS



ET BIEN SUR TOUS LES LOGICIELS ST AU PLUS BAS PRIX...

Centre commercial
LES ARCADES
Chevy 2
91190 GIF-SUR-YVETTE

60.12.33.57
60.12.33.96

LA BOUTIQUE DU
CLUB STart

Le lundi : 16 h - 20 h
Mardi au samedi :
10 h 30 - 12 h 30 / 16 h - 20 h

Kanal Computer Vidéo

NOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____

PORT : MACHINE + 50 F - LOGICIEL + 20 F
ENVOI CONTRE - REMBOURSEMENT : + 30 F.

| ARTICLE | QTÉ | PRIX |
|---------|-------|-------|
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ |

PORT
MONTANT REGLEMENT.....

ROADWAR 2000

Jeu de rôle stratégique
Edité par SSI
Environ 280 francs

Tout commence en mars 1999. Dans plusieurs villes des Etats-Unis, une épidémie d'un type inconnu apparaît. En mai, l'épidémie devient nationale, et les morts se comptent par centaines. Les scientifiques ne trouvent pas de vaccin. En juin, la cause de l'épidémie est découverte : des fanatiques d'une secte ont envahi le pays après s'être inoculé le virus, contaminant ainsi la population très rapidement. Cette secte possédant le vaccin salvateur, les scientifiques gardent l'espoir de le découvrir aussi. A partir de ce moment, les choses vont très vite. Les forces fédérales et gouvernementales ne font plus face à la situation, la famine fait rage. Pour couronner le tout, les principales villes du pays sont bombardées par des engins atomiques, puis le pays est envahi par la frontière mexicaine.

Les effets des radiations ont provoqué des mutations de la population, et des groupes de dangereux mutants se promènent maintenant en plus des envahisseurs. Mais les radiations ont aussi causé une mutation de virus, et les envahisseurs sont maintenant également touchés par ce nouveau virus. Comme on dit : je vous raconte pas la galère, genre. Pour stopper cette gabegie, le gouvernement a besoin d'un homme, et cet homme, c'est vous !

Derrière ce complexe scénario madmaxien se cache le premier jeu de rôle stratégique disponible sur ST. Vous devez, vous et votre gang, voyager de ville en ville à travers les Etats-Unis et les reconquérir une à une. Dans chaque ville, vous pouvez envoyer vos hommes pour savoir qui en est maître, piller la ville à la recherche d'équipement divers, rentrer en communication avec la population locale pour tenter d'enrôler certains d'entre eux dans votre gang, et enfin chercher un véhicule. Notons que le viol de la dite population locale n'est pas prévu dans le programme. Autant dire que toutes ces actions sont ponctuées de combats contre les gangs ennemis, les mutants, les envahisseurs et les cannibales. Vous pouvez avoir jusqu'à six véhicules, et jusqu'à trois cents membres dans votre gang. Sachez simplement qu'il vous faut gérer la

nourriture, les médicaments, les armes, les pneus, les munitions, en un mot : tout !

Il vous faudra trouver un sergent, un médecin et un politicien qui renforceront votre gang. Votre but : trouver parmi les cent vingt villes les six scientifiques capables une fois réunis de trouver le vaccin salvateur, et de les emmener dans le dernier centre de recherche encore debout. Le jeu se joue essentiellement à la souris, ce qui est très agréable. Vous déplacez ainsi votre gang sur les routes des Etats-Unis d'une façon aisée. Voilà pour la partie jeu de rôle.

En cas de combats, vous avez la possibilité du jeu rapide, qui en une dizaine de tours détermine le gagnant du combat, ou bien le jeu stratégique. Cette dernière option emploie en fait le système de combat du célèbre jeu de société « CAR WARS » et est assez complexe pour les personnes ne connaissant pas ce jeu.

Si vous choisissez cette option, l'ordinateur vous donnera alors un plan très détaillé du champ de bataille, avec les routes, les cours d'eau, les épaves de voitures, etc. A chaque tour, vous indiquez votre facteur d'accélération ou de ralentissement, de rotation, où vous tirez, etc. En fait, certaines actions ne peuvent être accomplies qu'à vitesse prudente, sous peine d'accident. Ce système est, disons-le, très complexe, mais particulièrement bien expliqué dans les nombreuses pages du livret de jeu.

Finalement, Roadwar 2000, en plus de son scénario original et complexe est un très bon jeu de rôle, et aussi un très bon jeu stratégique, pour ceux qui auront la patience de simuler les combats de voitures dixième de seconde par dixième de seconde. Quant à ceux qui n'aiment pas la stratégie, ils pourront choisir l'option de combat rapide, mais sachez que lorsque vous êtes seul contre cinq, seule la stratégie pourra vous sauver. De bons graphismes, un son bien utilisé et des musiques ponctuant les actions principales, avec en plus une facilité d'utilisation sympathique, des particularités à chaque ville, et de l'humour en prime, voilà qui va plaire à bon nombre d'entre vous.

Attention, les fans de jeux de rôle vont être aux anges puisque SSI annonce pour les deux prochains mois pas moins de cinq jeux de rôles sur ST, dont Phantasie III.

ESSAIS LOGICIELS



METRO-CROSS

Jeu d'adresse
Edité par Namco
Environ 250 francs

Metro-cross est une adaptation du jeu d'arcade du même nom. Le but du jeu est simple : courir le plus vite possible sur une route qui défile avec un scrolling horizontal, bien évidemment parsemée d'obstacles.

Cette route se présente sous la forme d'un damier. Mais tous les carrés qui la pavent ne sont pas de la même couleur et ont chacun une signification différente. Les carrés verts, par exemple, vous ralentissent énormément.

Or le jeu est limité en temps, et chaque seconde est précieuse. Vous devez donc éviter ces dalles, sans compter les barrières que vous devez sauter, les piscines et les pièges qu'il vous faut éviter.

On trouve aussi des tremplins qui font sauter quelques mètres et qui peuvent même faire faire

à votre petit personnage des bonds incroyables si vous appuyez sur le bouton au bon moment. Vous pouvez aussi trouver un skateboard qui vous permet de rouler sur les dalles vertes sans en subir les conséquences. Il y a également des sortes de boîtes qui vous donnent des points si vous les touchez, et qui stoppent le chronomètre si vous les écrasez, et d'autres qui vous donnent une vitesse très élevée, si bien que l'accident semble inévitable. Enfin, des roues, des cubes et divers objets traversent votre route, prêts à vous écraser, et des espèces de chats s'accrochent à vos basques pour vous ralentir.

En conclusion, Metro-cross bénéficie d'un bon graphisme, d'une musique et d'un fond sonore agréable. Le programme est entre Trailblazer et Pitfall et allie les qualités de ces deux jeux. Metro-cross est donc très agréable à jouer, car de difficulté croissante, et très maniable. Bonne affaire.

Le serveur ST Mag: 3615
code SM1*STMAG
Venez nous rejoindre en direct!

Des infos, des centaines de logiciels en téléchargement, des boîtes à lettres, des forums, et un super concours!

STAR TREK

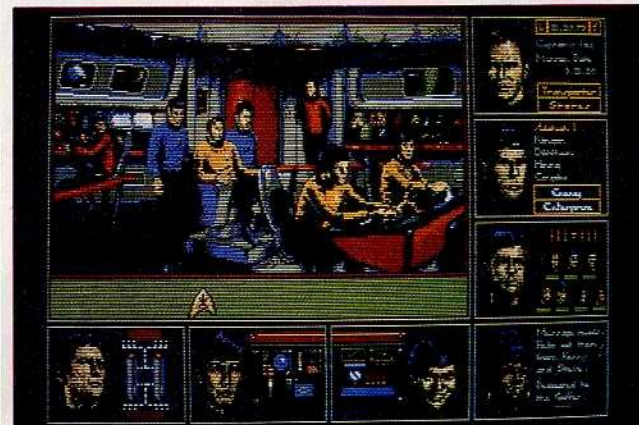
Simulation d'exploration spatiale
Édité par Beyond Software
Prix non connu

STAR TREK était très certainement avec DUNGEON MASTER le jeu le plus attendu depuis que dans chaque salon on pouvait en voir une pré-version. Nous l'avons enfin reçu, entouré des rumeurs selon lesquelles c'était le logiciel des années 90. C'est donc avec un empressement excusable que je me suis jeté sur ce programme, et autant vous dire qu'après avoir commencé à jouer, il m'a été difficile de m'arrêter pour écrire cet article. Tout d'abord, les auteurs ont eut l'excellente idée de ne baser le scénario ni sur l'un des films, ni sur l'un des épisodes de la série. C'est donc un scénario original auquel nous avons droit. Depuis quelques temps, de nombreux vaisseaux disparaissent mystérieusement dans une partie de l'univers. La Fédération vous a chargé d'aller avec le Star Trek résoudre cette affaire. Le chargement du programme est tel qu'on est impatient de voir le jeu lui-même. En effet, au bout de quelques secondes seulement et alors que le lecteur de disquettes tourne encore, la voix digitalisée du Capitaine Kirk retentit : « Space, the final frontier », accompagnée du début de la musique digitalisée du feuilleton, à laquelle succède la suite de la musique, mais cette fois-ci, non digitalisée, parce que c'est drôlement gourmand en mémoire, ces petits machins-là. Autant dire que l'on est déjà sidéré par cette présentation grandiose, accompagnée d'un superbe dessin du vaisseau. Enfin, l'écran principal du jeu apparaît. Celui-ci se compose d'un grand écran entouré de sept autres plus petits. L'écran principal représente le poste de pilotage de l'Enterprise, digitalisé bien sûr, et tous les personnages y sont présents. Si vous cliquez sur un personnage, sa photographie apparaît en gros à l'écran ainsi que toutes les actions qu'il peut accomplir. L'ancien écran principal se retrouve dans l'un des sept mini-écrans, et y revient. Comme vous l'avez compris, ce jeu ne se joue qu'à la souris, ce qui le rend facile et rapide d'accès.

Je clique sur Sulu qui est le personnage s'occupant de la navigation. Trois appareils sont à sa disposition. Tout d'abord, vous avez le plan général de la zone de jeu, représenté dans un repère tournant qui le rend très réaliste. Vous pouvez obtenir un zoom sur la zone régionale, et même locale. Il suffit de cliquer sur un système pour obtenir son nom, ainsi que sa distance. Si l'on clique alors sur Spock, celui-ci vous indique si le système est indépendant, romulien, klingon ou encore s'il est contrôlé par la Fédération. Recliquez sur Sulu pour indiquer la vitesse de croisière. Je choisis de naviguer à Mach 10, vitesse maximale. Après quelques instants, la voix digitalisée de Scottie retentit : « il faut ralentir sous peine de faire disloquer le vaisseau ! ». Je descends donc à Mach 8. Me voici arrivé dans le système de Xuner, comportant 6 planètes. Je clique sur une planète dans la vue du système obtenue par Sulu, puis sur Spock pour savoir qui occupe la planète et ce que l'on peut y trouver. Un son digitalisé m'indique qu'un message vient d'être reçu. Je clique alors sur Uhura, qui me donne le message selon lequel il y a plus de mille vaisseaux ennemis dans la galaxie. Xuner étant contrôlé par la Fédération, je suis presque sûr de ne pas faire de mauvaises rencontres. Sur Xuner I se trouve une station énergétique qui me permet de recharger mes accus pour les voyages intérieurs au système. Xuner VI est un centre de réparation, ce qui pourra être très utile si le vaisseau a été attaqué. Enfin, Spock m'indique que Xuner IV comporte de la vie. Sur le plan du système Xuner donné par Sulu, je clique donc sur Xuner IV, puis ordonne de s'y rendre à pleine vitesse. Quelques secondes après, une superbe image du Star Trek en orbite apparaît, ainsi qu'un message de Sulu. Je clique sur Chekov qui m'indique le niveau restant de Mach (pour les voyages entre systèmes) et le niveau d'impulsion (pour les voyages dans les systèmes). Il est temps de cliquer sur Kirk, qui me propose de téléporter 6 des 7 personnes de l'équipage sur la planète (NDLR : est-il besoin de préciser qu'il faut quand même connaître la série ?). A vous de faire le choix le plus judicieux, mais vous verrez très

vite qu'un des personnages ne sert à rien sur une planète. Choisissez aussi parmi l'équipement trouvé sur d'autres planètes ce dont vous avez besoin, puis téléportez vos personnages. Le son digitalisé de la téléportation est saisissant (NDLR : Woosh). C'est alors la phase d'exploration de la planète, phase primordiale du jeu, mais dotée d'un graphisme moins beau que toutes les autres parties. Les visages des six personnages sont représentés, ainsi que l'objet ou la personne que vous avez devant vous, en « fil de fer ». Selon la nature de l'objet vous barrant le chemin (porte, robot, bombe de sécurité, etc.), chaque personnage propose une action. Le docteur veut souvent s'en approcher, alors que Spock préfère utiliser la logique, que Kirk cherche souvent un mécanisme, et que Sulu propose de tout désintégrer. A vous de choisir l'option qui vous paraît la plus judicieuse. Si cela marche, pas de problème, vous avancez

lui parler tout simplement, alors que Spock préfère les discussions télépathiques, et que Kirk est souvent menaçant. Le plus souvent, l'extra-terrestre vous révèle la localisation d'un objet utile. Un nouveau message de la Fédération fait que je commence à savoir ce qu'il faut faire, car errer sans but dans l'univers ne sert pas à grand chose. C'est alors que l'alerte rouge sonne. Je clique sur le tableau général pour éteindre l'alarme, puis sur Scottie qui s'occupe des combats. Sur son radar apparaissent trois vaisseaux Klingons. Je sélectionne les phasers, puis clique un des points sur le radar. Je passe alors en mode tir. Le vaisseau ennemi est représenté en fil de fer, et se rapproche. Vous dirigez un cercle rouge qui diminue plus le vaisseau est proche (NDLR : nous avons malheureusement voulu tenter une expérience : l'auteur de cet article jouait à Star Trek et donnait ses impressions à haute voix, alors que nous recopions fidèlement ce qu'il disait. L'honnêteté nous oblige à dire que le pauvre, arrivé à ce stade, avait les yeux exorbités, la langue pendante, de l'écume aux lèvres et pendant un moment, son teint rouge brique nous a fait craindre le pire. Il s'en est sorti, rassurez-vous). Il vous faut cliquer de manière à centrer le cercle sur le vaisseau. Quand on clique sur la commande de tir, un tir part, touchant aléatoirement un endroit intérieur au cercle. Vous aurez donc compris qu'il vaut mieux que le cercle rouge soit petit si vous voulez réellement pouvoir toucher votre ennemi. Après deux ou trois tirs, le vaisseau disparaît dans l'espace. Mais après ce premier combat, mes phasers sont à plat. Je sélectionne alors les torpilles, puis repart au combat. Pendant tous les combats Spock vous indique le niveau de l'Enterprise et des Ennemis. J'ai subi de



et passez à l'objet suivant. Si cela ne marche pas, il peut ne rien se passer, ou vos personnages peuvent être blessés. Téléportez-vous alors de nouveau sur l'Enterprise et cliquez sur le Docteur qui soignera les personnages, dont une barre indique la vitalité. De retour sur la planète, continuez jusqu'à trouver un objet utile. Spock sait souvent à quoi il sert, et vous pouvez alors le prendre pour un personnage, ou bien le ramener à bord. Certains objets servent contre les obstacles du style portes, robots ou bombes, alors que certains objets sont à installer sur l'Enterprise et accroissent sa résistance, ses armes, etc. Il est également possible de rentrer sur une planète des races supérieures, souvent agréables mais parfois dangereuses. Dans ce cas, c'est la façon de communiquer qu'il faut choisir. Le docteur propose de

lément ce qu'il disait. L'honnêteté nous oblige à dire que le pauvre, arrivé à ce stade, avait les yeux exorbités, la langue pendante, de l'écume aux lèvres et pendant un moment, son teint rouge brique nous a fait craindre le pire. Il s'en est sorti, rassurez-vous). Il vous faut cliquer de manière à centrer le cercle sur le vaisseau. Quand on clique sur la commande de tir, un tir part, touchant aléatoirement un endroit intérieur au cercle. Vous aurez donc compris qu'il vaut mieux que le cercle rouge soit petit si vous voulez réellement pouvoir toucher votre ennemi. Après deux ou trois tirs, le vaisseau disparaît dans l'espace. Mais après ce premier combat, mes phasers sont à plat. Je sélectionne alors les torpilles, puis repart au combat. Pendant tous les combats Spock vous indique le niveau de l'Enterprise et des Ennemis. J'ai subi de

sérieux dégâts et une réparation s'impose. Avant tout, je sélectionne Kirk et sauve ma partie, de peur de recroiser des Klingons. Je vais d'abord sur une planète d'exploitation de Dilitium où je refais le plein d'énergie pour les voyages intergalactiques, sur une planète comportant un centre d'énergie pour les voyages de planètes en planètes, sur une planète où l'on trouve des armes pour refaire le plein de torpilles et pour réparer mes Phasers, enfin sur une planète où il y a un centre de réparation. Tous les dégâts ont été réparés, et me voici prêt à repartir à l'aventure. **STAR TREK** est très certainement le jeu le plus fini que l'on puisse trouver sur ST. Les graphismes provenant de photos digitalisées, les travails de sons digitalisés et normaux, enfin l'interactivité très réussie

grâce à l'utilisation de la souris et la présence des sept mini-écrans, ainsi que la richesse du jeu (Star Trek comporte près de 1000 planètes dont presque 450 à explorer) font que la durée de vie de ce programme paraît quasiment illimitée. Pour conclure, il me semble que c'est tout simplement le meilleur jeu disponible pour l'instant, et pour un prix tout à fait raisonnable. Et que les Trekiens non Ataristes n'attendent pas une version pour leur machine, les programmeurs de Beyond ayant déclaré que si jamais ils faisaient une adaptation pour n'importe quel autre ordinateur, ce ne pourrait être que beaucoup moins bien. Alors, Trekiens, si vous voulez jouer vos héros favoris, il ne vous reste plus qu'une seule chose à faire.

Stéphane LAVOISARD
(l'aventurier fou)



PROHIBITION

Jeu d'adresse
Édité par Infogrames
Prix non connu

Prohibition est la dernière production d'Infogrames, qui a déjà réalisé (le mot exact devrait être : recopiés) les deux premiers épisodes des Passagers du Vent pour ST. Le générique retentit avec des sons digitalisés et une bonne musique. Tiens ? La page de présentation n'est pas très colorée. Serait-ce de la moyenne résolution ? Tant pis, continuons. Le principe du jeu est simple : de n'importe quel endroit surgissent des gangsters que vous devez abattre un à un. Vous ne voyez qu'un tiers de l'écran pour ce qui est de la hauteur, quant à la largeur, elle semble être illimitée. Dès qu'un gangster apparaît, vous avez entre quatre et cinq secondes pour le tuer. Oui mais voilà, il vous faudra déjà le trouver. En effet, ne voyant qu'une infime partie de la ville, il faut faire défiler cette vue pour découvrir où se cache le truand. Heureusement, vous êtes aidé par une flèche qui vous indique si le gangster se trouve vers la gauche ou vers la droite. Pour la hauteur à laquelle il se trouve, c'est à vous de voir. Une fois le gangster vu, il suffit de le viser puis de tirer, et en voilà un de moins. Si vous ne l'avez pas trouvé à temps, une fusillade retentit et le son digitalisé de votre personnage agonisant indique que vous venez de perdre l'une de vos trois vies. Cependant, vous avez la possibilité de vous cacher quelques secondes derrière un mur pour vous mettre à l'abri des tirs. La tactique consiste donc à rechercher le gangster le plus vite possible, et si vous ne l'avez pas trouvé, à

vous cacher derrière le mur au moment où il va tirer (ce qui est indiqué par un compteur de secondes), ce qui vous laisse ensuite quatre nouvelles secondes pour le tuer. Après avoir tué une vingtaine de gangsters, vous pénétrez dans l'antre du Boss, où vous n'avez que quelques dixièmes de secondes pour tuer son garde du corps, puis lui, après quoi les applaudissements de la foule vous saluent. Prohibition est un jeu très agréable à jouer, car simple d'utilisation et de difficulté croissante. La musique, plus les sons digitalisés (surtout la jeune fille qui crie « au secours ») donnent le ton. Mais alors, quel dommage que le jeu ne soit pas plus coloré, et n'utilise que quatre couleurs. Vous allez me dire que c'est normal puisque l'on est en moyenne résolution. Oui, mais voilà, après enquête, on découvre que le jeu est en basse résolution, et que les programmeurs pouvaient donc utiliser seize couleurs. Ils ont préféré n'en utiliser que quatre pour éviter de se casser le tronc avec le scrolling horizontal. Connaisant maintenant les habitudes d'Infogrames, je jette donc un coup d'œil à la version Amstrad de ce programme. Et quelle n'est pas ma surprise d'y retrouver le même graphisme que sur mon ST ! Encore une fois, au lieu de réadapter ce programme aux capacités graphiques du St, les programmeurs d'Infogrames se sont contentés de nous faire une pâle copie de la version Amstrad. Si pour leur prochain programme ils ne prouvent pas qu'ils font la différence entre un 16 bits et un 8 bits, je leur conseillerai de se reconvertir dans l'intérim. Prohibition, un très bon jeu qui exploite à fond les capacités de l'Amstrad.

XEVIOUS

Jeu d'adresse
Édité par Namco
Environ 250 francs

Xevious est l'adaptation du jeu d'arcade du même nom. C'est un jeu de tir classique. Un terrain sur lequel se trouvent des bâtiments ennemis défile selon un scrolling vertical. Votre vaisseau, qui survole la planète, en même temps tire à hauteur des vaisseaux ennemis et bombarde l'endroit indiqué par le viseur devant lui. Il faut donc coordonner ses mouvements pour détruire les très nombreux vaisseaux qui vous attaquent, mais aussi les bases ennemies qui vous tirent dessus. Il faut en plus constamment bouger pour

ne pas se faire toucher par les tirs qui partent de tous les côtés. Xevious constitue une bonne adaptation du jeu d'arcade. Le graphisme des vaisseaux ennemis est assez bon, et on reconnaît parfaitement tous les vaisseaux de la version arcade. Cependant, il est dommage que les fonds ne soient pas plus travaillés (surtout pour ce qui est de la forêt) et que les programmeurs n'aient pas proposé une option pour éteindre l'atroce musiquette qui se répète toutes les trois secondes. Si vous avez assez de nerfs pour supporter celle-ci, et si le jeu d'arcade vous plaisait, alors n'hésitez pas, ce jeu en est la réplique exacte ! Sinon, ce n'est pas le plus rapide dans sa catégorie...



ST 10

POUR COMMANDER PAR CORRESPONDANCE OU A CREDIT. ENVOYER CE BON A :

HYPER-CB Communication

183, rue Saint-Charles 75015 Paris Tél. : 554.39.76

Nom _____

Prénom _____

Adresse _____

Téléphone _____

Code postal _____

Ville _____

Je désire recevoir (remplir le tableau ci-dessous)

| ARTICLE | QTE | PRIX | TOTAL |
|---------|-----|------|-------|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |

DEMANDE DE CARTE BLANCHE

Je désire ouvrir un compte crédit permanent chez HYPER-CB.

Montant du crédit demandé: _____

Participation aux frais d'envoi _____

0 à 500 F ajouter _____ + 30 F

+ 500 F ajouter _____ + 55 F

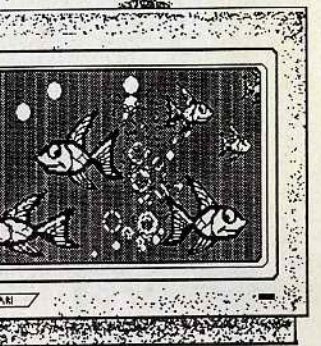
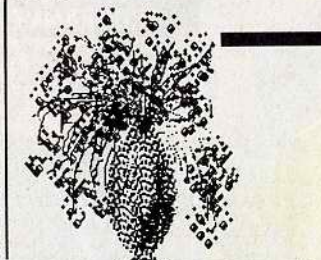
Tous les micros, montres, imprimantes et lecteurs de disquette + 100 F

Total de la commande _____

+

SPECTRUM PLUS, TROISIEME !

Le Spectrum Plus 3 semble être imminent : une moitié Amstrad avec un drive 3 pouces et un clavier type CPC464, une moitié Sinclair avec le look et la technologie. Sinon, c'est toujours un 8 bits avec 128 Ko de mémoire à 2000 francs. Au nord, rien de nouveau.



LES CHIFFRES DU MOIS

9. 365. 000
C'est, en dollars, le volume des rentrées d'Atari Corp durant les quatre derniers mois. Les bénéfices de la société ont augmenté de 400% en un an.

75
C'est le prix de la dernière disquette de la boutique de PRESSIMAGE. Une soixantaine de fonctions en librairies, pour tous les programmeurs en Pascal OSS, ainsi qu'un éditeur automatique et un programme de calcul de détail d'intérêt, de remboursements, etc. (sources fournis). REF.DPL999

16/32
Ca, contrairement aux apparences, ce n'est pas un chiffre. C'est le nom du plus gros distributeur français, qui vient d'acquiescer les droits exclusifs de tous les logiciels Microdeal (Tanglewood, Airball, Goldrunner), de tous les Psygnosis (Barbarian, Terrorpods) et de Vegas Gambler, de LDW. On va enfin pouvoir avoir les jeux en même temps qu'en Grande-Bretagne.

5
C'est le nombre de petits que vient d'avoir la chienne de Lori-

ciels. D'où le retard de l'interpréteur C prévu pour très bientôt (non, je ne vois pas le rapport non plus).

3615
C'est le numéro de téléphone du serveur ST Mag (code SM1*STMAG). Nous publierons le mois prochain un logiciel qui permet d'enregistrer les pages afin de ne pas rester trop longtemps connecté.

3
C'est le nombre de gens qui nous agressent perpétuellement pour qu'on parle d'eux dans nos colonnes, même en mal. Raté : on ne les citera pas. C'est crispant, hein ?

17. 3. 2
Ce n'est pas l'arrivée du tiercé de dimanche dernier, mais respectivement les nombres de Macintosh, d'Atari ST et d'Amiga vendus d'occasion dans le dernier numéro de la Centrale des Particuliers. Doit-on y voir des signes de santé concernant ces marchés respectifs ?

RELIQUAT DE SORTIE

Si le temps reste au beau, vous aurez bientôt droit à Uridium, le jeu de Jim Hewson sur C64, Robotron et Millipède, développés par Atari, Déjà Vu, le superbe jeu d'aventure graphique de Mindscape, Gauntlet (« elle est pas bonne, coco, on la refait »), Guild of thieves, la

suite de The Pawn, et Word Perfect, le fameux traitement de texte adapté d'IBM, avec macros, calculs mathématiques, semi-base de données, un processeur d'idées à cinq niveaux, un dictionnaire de 115.000 mots et un affichage en cinq colonnes.

PIRATES !

Micro-Application a trouvé un bon truc pour éviter qu'un pirate le GfA Basic : ils le piratent eux-mêmes. En photocopiant la doc, on en a grosso modo pour 200 balles. Or, c'est exactement le prix du Livre du GfA Basic qui vient de sortir. 650 pages, toutes les instructions commentées avec des exemples (une page entière pour Vdibase, deux et demi pour Windtab, cinq pour Relseek...), un véritable cours de basic (qu'est-ce qu'un bit, une mémoire, l'hexadécimal...), la doc complète du compilateur, plus un programme graphique à recopier qui court sur tout le livre et qui sert d'exemple pratiquement à toutes les instructions. Précisons que pour recopier le programme, il faut taper dans l'ordre du bouquin tous les petits caractères (c'est indiqué nulle part !). C'est vraiment le bouquin absolu pour tous ceux qui, euh... Pour tout le monde, en fait. C'est pour l'instant ce que Micro-App a fait de mieux. Encore !

les français se réveillent

... Et il était temps. Micro C, à Rennes, sort six programmes de maths : Maths 6*, Maths 5* et 4*, Maths 3*, Maths second cycle, Géométrie (plane et dans l'espace) et Complexes et fonctions. Le prix oscille entre 180 et 280 francs. Logisoft, à Toulouse, propose trois logiciels : Gestion familiale (180 francs), Pronostics pour le loto sportif (250 francs), et Robodev, la version « pro » d'Automate, qui permet d'éditer les procédures, de ralentir, d'ac-

ASCENSEUR

De courageux ptis gars ont décidé de lancer un mensuel informatique gratuit. Ça parle de tout et le prochain numéro sera consacré à Atari. On le trouve dans des tas d'endroits non répertoriés, mais surtout en le demandant à l'éditeur : Editions Neptune, 18 bis rue Violet, 75015 Paris, tel : (1) 64 56 81 56. Bonne chance !

célérer, de supprimer ou de rajouter des mouvements en pas-à-pas. The price : 500 F. Enfin, Memsoft fait un énorme effort en sortant sa Paye et sa Facturation à 1900 francs hors taxes chacun. Sur les autres machines, c'était 6000 francs hors taxes... Et dans ceux qui se sont réveillés il y a déjà pas mal de temps, heureusement pour nous, il y a Loricels qui sort Bob Winner ce mois-ci. Banc d'essai dans le prochain numéro !

FLIGHT SIM III

Digital Integration prépare une version plus élaborée de Flight Simulator II. Cette fois, on pilotera un F16 Falcon Fighter de General Dynamics.

COMME D'HABITUUD

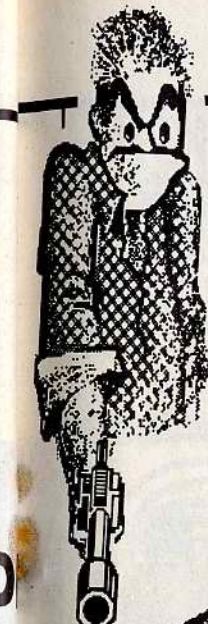
Le Z88, le dernier-né portable de Clive Sinclair, est en retard. Les commandes ne sont toujours pas honorées.

ET NOUS ?

Jack Tramiel envisage très sérieusement de créer un centre de recherche logicielle en Angleterre et un centre de recherches technologiques en Allemagne. On ne sait pas si il veut faire un centre de recherche œnologique en France.

CONCOURS MAKE IT MOVE : LES GAGNANTS !

Les deux personnes ayant gagné un digitaliseur Print-Technik offert par CICI, l'importateur, sont Michel Thomas, d'Epinal sur Orge, pour « Mouvement perpétuel » et Vincent Vagnier, de Saint Gratien, pour « Oublianski ». Les autres gagnent bien entendu une disquette de la boutique de Pressimage et un abonnement d'un an à ST Magazine. Bravo !



COMPILATEUR BASIC LDW :

mettant au programmeur de contrôler jusqu'à 15 événements externes (dont 7 sont définissables et 8 pré-définis), l'utilisation de IF multi-lignes (ce qui n'est pas le cas du ST Basic), la possibilité de travailler en plein écran, ou avec l'habituelle fenêtre de sortie !

Le packaging a lui aussi été révisé : fourni dans un superbe classeur gris, la documentation est composée de quatre grandes parties (les feuilles sont cartonnées et de couleurs différentes selon les chapitres). Elle est claire, très complète mais en anglais. Le dernier chapitre fournit le listing de toutes les fonctions GEM, vous évitant ainsi bien des heures de recherche.

Cette nouvelle version se révèle donc bien supérieure à l'ancienne. La principale qualité de ce compilateur, est sa capacité à compiler n'importe quel programme écrit avec le basic d'origine (fourni par Atari) et ceci sans aucune modification. Les seules limitations de ce compilateur sont en fait liées à celles du ST-Basic : aucune structuration, notion de procédures et de paramètres inexistante, chaînes limitées à 255 caractères... L'étonnante rapidité des programmes compilés, le sérieux du produit, les nombreux apports afin de palier aux faiblesses du ST-BASIC, et sa récente baisse de prix font du « LDW COMPILER » un des produits les plus intéressants du marché, pour développer sur les ST.

Tableau comparatif LDW Compiler/compilateur GFA
(1: taille en octets du programme compilé, 2: temps de compilation en secondes, 3: temps d'exécution en secondes).

| | LDW Compiler | Compilateur GFA |
|--------------------|--------------|-----------------|
| 100.000 boucles: | 14184 | 8760 |
| en entiers: | 18 | 2 |
| calculs complexes: | 13178 | 6840 |
| test graphique: | 12247 | 7140 |

RUN la vitrine de l'authentique spécialiste
INFORMATIQUE
62, rue Gérard - 75013 PARIS
Tél. : (1) 45.81.51.44
Téléc. : RUNINFO 270841 F
Métro PLACE D'ITALIE

7, rue de l'Eglise - 92220 NEUILLY-SUR-SEINE
ouvert de 10 h à 19 h du lundi au samedi
Tél. : (1) 46.40.73.26
Métro et Bus PONT DE NEUILLY
Sortie de Métro RUE DE L'EGLISE

1040 STF mono 6990 F
1040 STF coul 8490 F

Voir ● **PROMO 520 ST**
520 STF + SM 125 monochrome... 4 990 F
520 STF + SM 1224 couleur... 6 490 F

PROMO BUREAUTIQUE
ATARI 1040 STF + 4 logiciels
TRAITEMENT DE TEXTE
GESTION DE FICHIER
TABLEUR GRAPHIQUE
UTILITAIRE DE BUREAU
Moniteur monochr. 7 990 F
Moniteur couleur 9 490 F

● périphériques
SM 125 Monit. mono. HR 1 690 F
SM 1224 Monit. Couleur 2 990 F
SF 354 Lec. Diag. 500 K 1 490 F
SF 314 Lec. Diag. 1 Mo 1 990 F
SH 204 Disque Dur 4 990 F
SMM 804 IMPRIMANTE 1 990 F

PROMO SCIENTIFIQUE
1040 STF : 1 Mega RAM
lecteur 3,5", 720 ko, souris
DOCUMENTATION TECHNIQUE
LANGAGES ET OUTILS DE DEVELOP.
OUTILS DE TELECOMMUNICATION
OUTILS DE BUREAUTIQUE
Moniteur monochr. 9 990 F
Moniteur couleur 11 490 F

● Pour tout achat d'un 520 ou 1040, il vous sera offert 5 disquettes de logiciels "Public Domain", soit 60 programmes de 160 fichiers. GRATUIT !!

HABA "SPECIALIST"
HABAWRITER 2
Le véritable traitement de textes "PRO" sur ST. Menus déroulants. Doc. en français.
Le MUST !! 780 F
LES AUTRES HABA :
HABABEX (fichier) 390 F
HABAWIEW (Base de données interactive) 595 F
HABAMERGE lien entre les différents HABA 530 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 410 F
HARRIER STRIKE 290 F
TIMELOST 290 F
LEADER BOARD 380 F
SDI 400 F
SILENCE SERVICE 380 F
SPACE QUEST 390 F
TRANSLYANIA 160 F
THE PAWN 210 F

● accessoires
EXTENSION 512 K 520 ST 1190 F
EMULATOR MAC 1800 F

● jeux ATARI ST
ALTERNATE REALITY 390 F
BASKET BALL 199 F
CHIFFRES ET LETTRES 290 F
COMPUBRIDGE 340 F
DEEP SPACE 320 F
DIABLO 260 F
DUNGEON MASTER 320 F
EDEN BLUES 290 F
EIGHT BALL 4

AVEZ VOUS LA BONNE VERSION ?

Un programme, ça vit ! Des fonctions nouvelles apparaissent, des 'bugs' disparaissent. ST Magazine vous informe désormais régulièrement du numéro de version le plus récent de votre logiciel favori. Vos commentaires sur cette nouvelle rubrique seront les bienvenus.

Programmation

| | |
|---------------------|---------|
| GFA BASIC | 2.0 |
| COMPILATEUR GFA | 1.80 |
| MEGAMAX C (Editeur) | 1.3 |
| " " " (Shell) | 1.1 |
| LATTICE C | 3.04.01 |
| OSS PASCAL | 1.11 |

Gestion

| | |
|------------|-------|
| DATAMAT | 2.02 |
| VIP | GEM |
| SUPERBASE | 1.026 |
| K-SPREAD | 1.31 |
| DB MAN | 3.01 |
| K-GRAPH | 1.01 |
| IST WORD | 1.6 |
| CALCOMAT | 3.0 |
| EVOLUTION | 1.0 |
| L'EXPERT | 1.25 |
| QUICK MIND | 3.0 |
| EMULCOM | 2.1 |

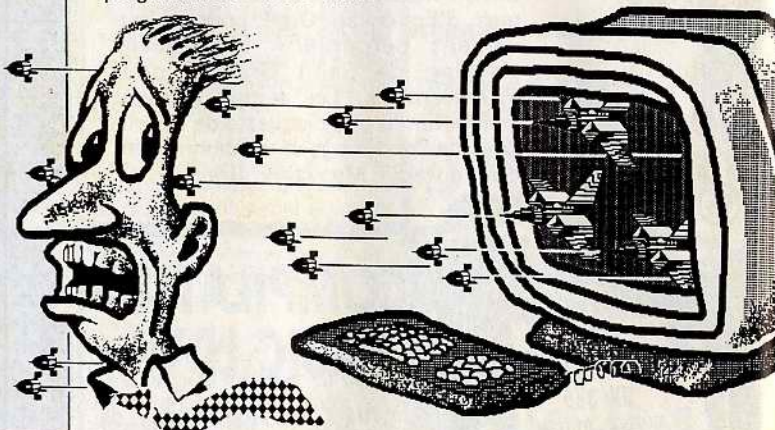
Créativité

| | |
|-----------|-----|
| PRO 24 | 2.0 |
| EASY DRAW | 2.0 |

FLIGHT ARMY SIMULATOR II

La base de Rochefort (armée de l'air) vient d'acheter à Conseil Systèmes Informatique six ST pour simuler la réparation d'un Mirage 2000 (non, pas le synthé, l'avion). Langage de programmation choisi : le basic

GfA. Ils hésitaient en PC et ST, et finalement, pour des raisons de vitesse, c'est le ST qui a gagné. Ils n'avaient qu'à nous demander, ils n'auraient même pas hésité.



DERNIERE MINUTE

Un autre club ! Médical cette fois-ci, ouvert à tous les médecins de Tours et de la région centre, utiliseurs de ST.

Etude de logiciels médicaux, traitements de textes, fichiers thérapeutiques, etc. Pour tous renseignements, s'adresser au Docteur Pierre Bruneau, 37310 Reignac sur Indre, tel : 47 94 10 66.

RATE

Le Show du Micro Idéal s'est tenu à Londres le mois dernier durant deux jours. Enfin, presque. Les organisateurs avaient prévu plus de 20.000 personnes : il n'y en a eu que quelques

centaines, et la plupart des participants ont plié bagages le samedi après-midi. Le dimanche, il n'y avait que quelques pèlerins errant dans des couloirs à demi-vides.

VOUS ETES NOS MEILLEURS INSPECTEURS DE LA DISTRIBUTION !

Abonnés :

Pour les abonnés, le problème est unique. Combien de temps les P et T condescendent-ils à mettre pour acheminer un pli de 200 grammes d'un point du territoire à un autre. Là est toute la question ! Dans le cas où le délai entre la date de compostage et la date de réception excède, à la fois, une semaine et vous-mêmes, n'hésitez pas à nous le signaler, surtout en cas de récidive.

Contact :

Pour tous ces problèmes, ou toutes remarques concernant la distribution du magazine, écrivez à Distribution ST / Pressimage 210 rue de Faubourg Saint-Martin 75010 PARIS.

Vente au numéro

Si, comme beaucoup d'autres, vous avez déjà eu du mal à vous procurer ST Magazine dans votre ville, dans votre région, dans votre quartier, vous pouvez nous aider à y remédier. La chose la plus simple à faire est de nous écrire pour nous dire que vous ne trouvez pas ST Mag à tel ou tel endroit. Mais vous pouvez faire beaucoup mieux, si vous voulez bien consacrer un peu de temps à ce problème. L'idéal serait de nous faire parvenir environ une semaine après parution d'un numéro, l'état des stocks dans les points de distribution que vous fréquentez

habituellement, qui ont au moins un rayon « revues informatiques ».

Notez le nombre de ST Magazine encore en place (s'il en reste) ; questionnez le responsable au besoin (pour être sûr qu'il en a eu ou qu'il n'en reste pas à la réserve) ; notez également le jour où apparaissent les ST Mag en rayon (il arrive qu'il y ait un délai entre le jour normal de sortie et le jour effectif de présentation). Notez encore si un nombre anormalement élevé de magazines dorment dans les rayons alors que des points de distribution (importants) voisins n'en ont pas/plus.

LA GAZETTE DE MICRO VIDEO

JUIN 1987.

OFFRE SPECIALE

C'est le moment d'acheter votre ST !

Du 1er Juin au 31 Août, nous en donnons plus que nous n'en avons jamais donné.

POUR LES BOSSEURS

Afin que vous puissiez profiter de vos vacances pour devenir un expert dans la maîtrise des outils de gestion informatique, le 1040 ST avec pack bureautique est livré avec trois cours d'auto-formation : traitement de textes, gestion de fichiers, tableur graphique d'une valeur de 1000 francs sans supplément de prix.

1040 ST + Moniteur + Pack + Cours : 7990 F TTC.

Si vous désirez vous former encore plus vite, MICRO VIDEO organise des stages à partir du mois de Juillet, avec remise de 50% pour tout achat d'une configuration ST.

POUR LES JOUEURS

Nous vous offrons quatre Super Jeux :

MACADAM BUMPER, le best du jeu de flipper
WANDERER, le combat en 3D (lunettes spéciales)

TRIFIDE, un Galaxien redoutable.

MEGARIDS, un Asteroids démoniaque.

..... et deux logiciels graphiques.

La nouvelle version de NEOCHROME

ANIMATIC, pour faire des dessins animés.

pour tout achat d'une configuration 520 ST.

520 ST : 3990 F 520 ST + Moniteur couleur : 6490 F

ALORS, SI UN DE VOS AMIS EST SUR LE POINT D'ACHETER UN ST, C'EST LE MOMENT DE LUI FAIRE DECOUVRIR MICRO VIDEO.

SPECIAL ETUDIANTS !

A l'occasion du Salon de l'Etudiant et jusqu'au 15 juillet, MICRO VIDEO fait des cadeaux aux Etudiants.

Pour tout achat d'une configuration ST, nous vous offrons un bon d'achat équivalent à 12% de la valeur de votre facture.

Ou bien de très grandes facilités de paiement.

ATTENTION ! Pour bénéficier d'une de ces promotions, vous devrez pouvoir présenter votre carte d'étudiant.

Et toujours les "PLUS"
de MICRO VIDEO

GARANTIE 2 ANS
SERVICE DE MAINTENANCE
FORMATION

Une seule machine,
mais nous la connaissons bien.

SPECIAL MICRO-EDITION

PUBLISHING PARTNER est arrivé !

A cette occasion, MICRO VIDEO a mis en place toute une série de nouveaux services.

Vos documents peuvent être édités chez vous sur une imprimante matricielle, telle l'ATARI SM804 ou la STAR NL 10... Cependant vous n'obtiendrez pas une qualité similaire à celle de cette page, qui elle, a été sortie sur une imprimante LASER compatible POSTSCRIPT.

Si vous achetez PUBLISHING PARTNER chez MICRO-VIDEO, nous vous offrons une demi-heure de connexion gratuite sur l'imprimante LASER. De même, dans le futur, si le nombre de documents que vous éditez ne justifie pas l'achat d'une imprimante Laser, vous pourrez venir les imprimer chez nous pour un prix très compétitif.

SPECIAL JEUX

Pour ce qui est des Jeux, MICRO VIDEO veut être le moins cher de Paris. Si dans la semaine qui suit l'achat vous trouvez moins cher(*), nous vous remboursons la différence et nous vous offrons une disquette 'Domaine Public'.

Nous stockons toutes les nouveautés en provenance des Etats-Unis, d'Angleterre et d'Allemagne. Mais nous gardons également en stock tous les meilleurs titres des mois passés.

(*) Dans les mêmes conditions de vente, ce qui exclut la vente par correspondance et ce qui implique que le jeu doit être en stock chez notre concurrent.

NOUVEAU !

2 Mégas dans votre ST
3500 francs (pose comprise) si vous avez déjà 1 Méga
4500 francs (pose comprise) si vous avez 512K

Trois en un !

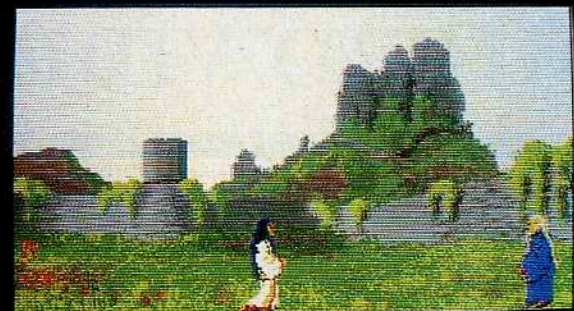
Si vous en avez assez de changer sans arrêt entre souris et manette de jeu. Tour à tour joystick, souris ou track-ball, c'est l'accessoire ultime pour votre ST.

MICRO VIDEO

8, rue de Valenciennes 75010 PARIS

Métro: Gare du Nord Tel: 42.01.83.66

Ouvert du mardi au samedi
de 10 heures à 19 heures



Golden Path. ▲

Les passagers du vent II. ▶

ON N'A PAS EU LE TEMPS DE JOUER

Voici quelques nouveautés que nous avons vu, booté, mais que nous n'avons pas eu le temps d'explorer à fond. Ce seront les articles du mois prochain ! **Ice and Fire** est un jeu d'aventure graphique superbe, en six disquettes. **Hard Ball** est une simulation de Base-Ball (là, c'est pas qu'on n'a pas eu le temps d'y jouer, c'est qu'on n'a pas eu le temps d'apprendre les règles du Base-Ball avant de jouer). **Airball** est le nouveau Microdeal, superbe, un peu le look de **Knight Lore**, pour ceux qui avaient un 8 bits à l'époque. **Tanglewood** est un jeu qui a l'air beau, et dont on ne sait pas grand-chose de plus.

STOS est un pack de développement qui comprend un Dos Shell, un assembleur et un basic anarchiste : il accepte les numé-

▼ Hard Ball.



Ice and Fire. ▲

ros de lignes, plusieurs instructions par ligne, gère jusqu'à 16 sprites de n'importe quelle taille en interruption, la musique en interruption aussi (on peut taper un listing en ayant 16 sprites qui se baladent et de la musique en même temps), permet de changer de résolution à volonté, n'utilise absolument pas Gem et comprend près de 350 instructions. Le tout, presque aussi rapide que le GfA ! Pour les nostalgiques de la programmation spaghetti sur 8 bits.

Golden Path est un jeu d'aventure, je vous raconte pas (ce n'est pas une façon de parler, je ne vous raconte vraiment pas, je ne sais pas ce qu'il y a dedans). **Vegas Gambler** est un superbe jeu de casino que nous avons vu au Salon de Londres, créé par LDW. **Barbarian**, le nouveau Psygnosis, devrait être sorti le mois prochain, ainsi que **Terrorpods** (je suggère un titre français : les trépiers de la terreur).

Enfin, **ST MAG N° 10 (the game)** est un jeu d'aventure dans lequel il faut se débrouiller pour que les articles arrivent à l'heure à l'imprimerie. Pour l'instant, personne n'a réussi à aller jusqu'au bout.

▼ ST Wars.

Graphistes,* vous avez choisi la machine de pointe ! Réaffirmez votre "coup de patte". Soyez à la pointe de l'ATARI ART !



Chez tous les bons revendeurs.
Liste sur demande à :



95, rue la Boétie
75008 PARIS
Tél. : (1) 45 80 96 61

*toutes catégories !

Digitaliseurs :
REALTIZER
1 730 F ttc

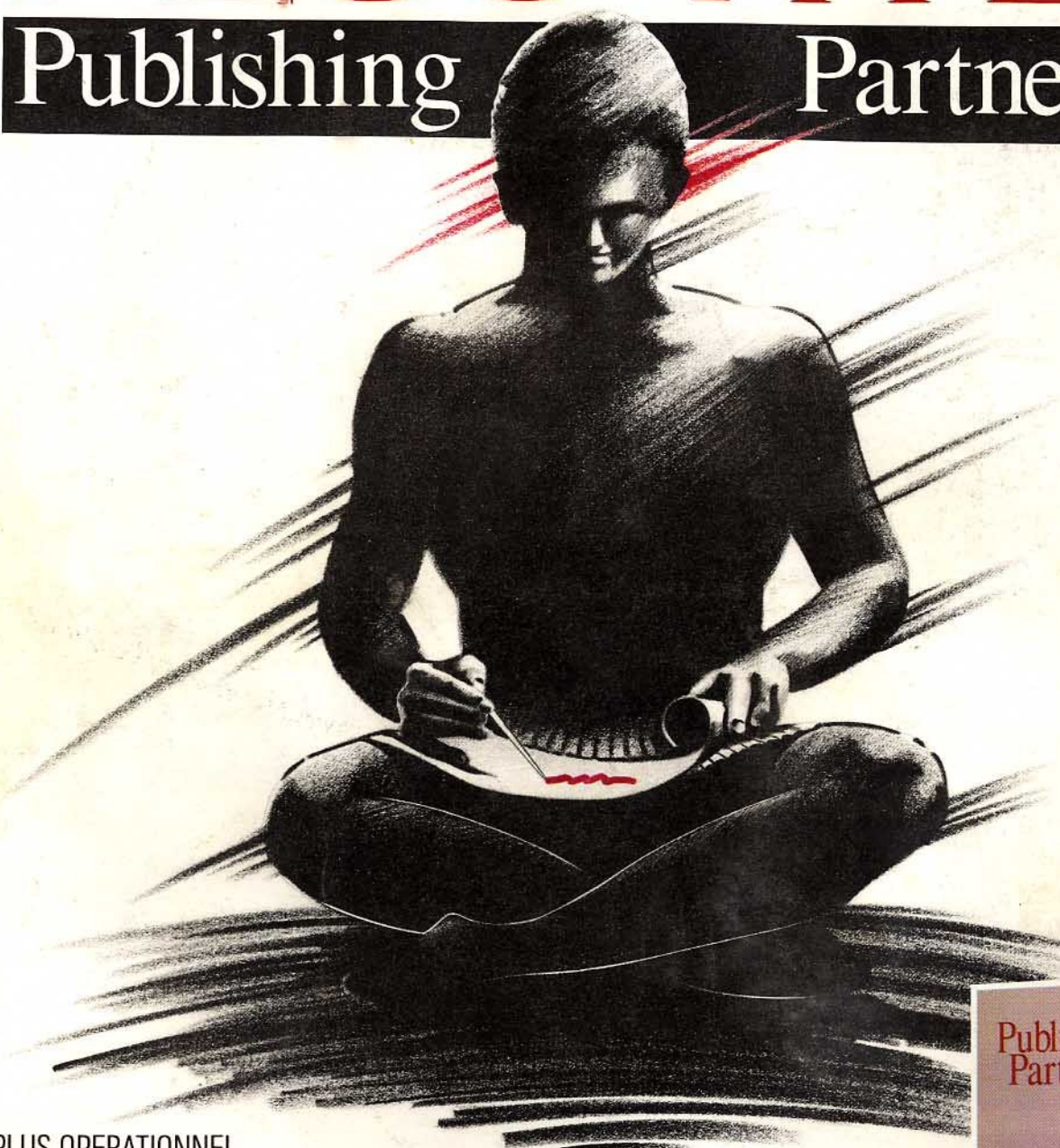
PRO 87
2 950 F ttc

TABLETTE GRAPHIQUE
CRP
4 650 F ttc

TOUJOURS PLUS VITE

Publishing

Partner™



PLUS OPERATIONNEL

Pour passer directement de la conception (notices commerciales, rapports, journaux d'entreprise, etc.) à l'édition sur imprimante laser.

PLUS PERFORMANT

La synthèse parfaite d'un logiciel de traitement de textes, d'un logiciel graphique et d'un logiciel de mise en page.

PLUS SIMPLE

Publishing Partner, le logiciel version française, l'accès immédiat à toutes vos mises en page.

Publishing Partner, le logiciel de Publication Assistée par Ordinateur sur Atari ST.



Upgrade
EDITIONS

LES LOGICIELS AU QUOTIDIEN

Superbase

Logiciel francisé de type WIMP : 1 disquette SF, 1 manuel, 950 F.T.C.

Multi-fichiers.
Multi-index (999 maxi) : une seule zone-clé,
clé unique pour l'index principal.

Zones : texte (255 caractères),
nombre (13 chiffres),
date,
calculée,
externe (fichier ASCII, DEGAS, NEOCHROME, GEM, EASYDRAW).

Format d'enregistrement : fixe,
modifiable à tout moment.

Contrôle de saisie : format de zone,
numéricité,
validité des dates,
expressions conditionnelles,
par rapport à d'autres zones,

Affichage : tableau,
formulaire,
registre,
image (diaporama).

Opérateurs relationnels : projection (sélection de champs),
sélection d'enregistrements,
équijonction (rapprochement de
plusieurs fichiers sur égalité de
champs).

Edition : étiquette,
liste simple,
liste avec rupture,
totalisation, moyenne, comptage d'enregistrements,
zones calculées,
liste récapitulative.

Importation et exportation de fichiers ASCII.

DES BRAVOS POUR : les contrôles de saisie,
les possibilités édition,
l'ouverture simultanée de plusieurs fichiers,
le gestionnaire d'images.

DES RESERVES SUR : le paramétrage des éditions,
l'adaptation aux imprimantes.

Solution

Cet article s'adresse à toute personne se trouvant confronté à un problème de gestion commerciale (artisans, PME, PMI et tous commerces).

Le logiciel se divise en deux parties. La première est une gestion conventionnelle se subdivisant en quatre menus déroulants : Ventes, Achats, Stocks, Comptes. VENTES permet de gérer le fichier client (la recherche se fait par un tri alphanumérique), la facturation/avoir, les bons de livraison, les paiements/escomptes, les encours et relevés de comptes.

ACHATS fonctionne de la même façon que le menu Ventes. Vous y intégrez la saisie des factures fournisseurs ce qui ventile le stock, le compte du fournisseur, le compte d'achat imputable et le compte de TVA récupérable. STOCKS permet la saisie d'un nouvel article en tenant compte des différents prix d'achat et de vente, du colissage et des comptes comptable et fournisseur à ventiler. Il permet également l'édition d'un tarif, la gestion des stocks minima donc des produits à recommander, la rotation des articles et enfin la classification des articles par famille.

COMPTES permet la gestion comptable de votre entreprise si vos connaissances dans ce domaine sont suffisantes, sinon demandez conseil à votre comptable de prédilection. Il vous est possible de ne pas tenir compte de ce menu dans la rubrique installation et nous allons y venir.

La deuxième partie de ce logiciel se situe dans le menu utilitaires :

INSTALLATION permet le choix de configuration à adopter selon vos besoins, du 520ST ou STF pour 500 clients, 50 fournisseurs, 500 articles en stocks, jusqu'au 1040 avec disque dur pour 1000 clients et plus, le reste à l'avenant. Cela permet aussi la gestion de 256 comptes du plan comptable hors clients et fournisseurs. Vous pouvez aussi ne pas les utiliser n'exploitant ainsi votre logiciel que pour la gestion, laissant à votre comptable le dur chemin de croix qu'impose le plan comptable.

ETATS/RAPPORTS va utiliser chaque zone ou critère des quatre menus de la première partie pour vous permettre de créer des masques différents de ceux qui existent déjà. Ainsi le logiciel va pouvoir s'adapter à chaque besoin spécifique.

D'autres fonctions n'ont pas été abordées, car cela nécessiterait une explication plus approfondie. La grande facilité d'utilisation de ce logiciel en fait un outsider à moindre coût (2000 HT) dans la lutte que mènent les grands (IBM PC et compatibles) dans la conquête du marché du logiciel de gestion. SOLUTION, édité par UPGRADE éditions.

LE NOUVEAU DIGITIZER : BEAUCOUP, BEAUCOUP DE COULEURS !

Tout est beau, dans un digitaliseur, sauf le nom. Enfin, qu'importe, abordons le vif du sujet : le VIDEO-DIGITIZER PRO-87 de PRINT-Technik. Ce qui en français donne à peu près : « DIGITALISEUR VIDEO PROFESSIONNEL cuvée 1987, DDQS ».

On peut raisonnablement se demander ce que Print Technik pouvait encore apporter au niveau technique dans une petite boîte pas plus grosse que la précédente (le REALIZER qui s'enfiche dans le slot d'extension ROM, alias le port cartouche de l'ATARI). La réponse est : une définition de 1024 par 512 points pour 128 couleurs mémorisées. Comment est-ce possible ? Eh bien essentiellement grâce à la mémoire très importante dont dispose l'Atari (uniquement le 1040, car il faut 7 bits pour coder un pixel en 128 couleurs, multiplié par le nombre de points, soit 524. 288, égale 458. 752 octets pour une seule image ! On est loin des 32000 habituels), ce qui lui permet de stocker une image virtuelle haute définition (jusqu'à 1024 par 512 points) et 128 nuances de gris dans sa mémoire. Une image numérisée en haute définition peut être visualisée à l'écran, mais dans ce cas elle est ramenée à la définition de l'écran (320 par 200 en basse résolution) ; par contre, ô stupéur, un zoom sur une partie de l'image sera visualisé quasiment avec la même netteté, c'est-à-dire sans effet de pixellisation (gros carrés au lieu de petits points bien précis) ; quasiment car si le zoom est très important on observe une légère pixellisation ; ceci est également dû au fait que peu de caméras offrent une résolution de 1024 par 512 points sans atteindre un coût prohibitif. L'image zoomée peut être imprimée ou sauvegardée. La deuxième manière d'exploiter cette définition, est l'impression de l'image avec un driver d'imprimante approprié et une bonne imprimante (laser entre autres) car dès lors que le périphérique graphique utilisé offre une résolution suffisante, rien ne s'oppose à l'affichage de l'image mémorisée dans son intégralité. Et les 128 couleurs dans tout ça ?

Eh bien elles sont dans la mémoire. Sachant que le ST peut au maximum n'en afficher que 16 simultanément, on pourrait se demander à quoi elles vont bien pouvoir servir ; et là Print-Technik a fait très fort en permettant d'utiliser ces réserves de couleurs pour pouvoir modifier, à tout instant, et ce sur une image déjà digitalisée, le contraste et la brillance de l'image, ce qui

s'avère à l'usage beaucoup plus rapide et précis que de renumériser une image jusqu'à l'obtention d'un résultat satisfaisant. J'ai pu constater ainsi qu'une digitalisation médiocre ou un document difficile pouvait être nettement rattrapé par le biais de cette nouvelle possibilité. On pourrait songer par exemple à se constituer des polices de caractères en en améliorant la netteté par des réglages de contraste. J'ai omis jusqu'à présent de parler d'un détail qui a son importance : la vitesse de la digitalisation. Celle-ci est proportionnelle à la définition de l'image que l'on numérise ; c'est-à-dire de l'ordre de vitesse des premiers digitaliseurs en basse résolution (avec la possibilité d'accélérer le processus par une option fast) et de 40 secondes à peu près pour une image en haute définition, ce qui implique impérativement une stabilité parfaite de la caméra et du document pendant la digitalisation (l'utilisation d'un statif est recommandée). Autrement dit, pas question de digitalisation en continu et nécessité d'un petit moniteur annexe pour faire la mise au point sur l'image (un téléviseur noir et blanc PAL-SECAM à 800 balles fera très bien l'affaire). Le contrôle de cadrage se fait par la souris, en jouant sur une règle baptisée WIDTH à l'écran et on peut visualiser un histogramme permettant d'évaluer l'efficacité de la « digit » sur l'étendue du spectre analysé, option qui peut sembler peu exploitable de prime abord, mais qui s'avère très pratique pour régler finement la caméra sur l'image (réglage du diaphragme). Enfin les images dans leur format haute résolution peuvent être sauvegardées sur disque (prévoir de la place, si l'on ne dispose que de disquettes). On pourrait s'attendre à ce que pour ce prix (de l'ordre de 2000 francs et des brouettes) Print-Technik s'arrête là, mais non, et l'on dispose dans l'ordre (qui m'est totalement personnel), de 3 ensembles de numérisation dont DEHI. PRG qui gère la haute résolution et qui vient d'être largement détaillé, DEXP. PRG qui ne fonctionne que dans la résolution de l'écran (320x200) mais qui dispose des mêmes possibilités de réglages de contraste et de contrôle de cadrage (en fait, DEXP. PRG est une version très améliorée des digitaliseurs

première manière de Print-Technik) ; et enfin DECOL. PRG que je gardais pour la bonne bouche et qui vous permettra de digitaliser en couleur par 3 digitalisations successives des composantes rouge-vert-bleu de l'image grâce à trois filtres colorés fournis avec l'appareil. Ça marche très bien... et c'est superbe pour les couleurs pastels et les effets impressionnistes ; le menu est simplifié par rapport aux autres programmes et est essentiellement axé sur le dosage respectif des composantes RVB de l'image (dosage qui nécessite une certaine dextérité, toutefois). Le pire comme le meilleur peuvent sortir de DECOL. PRG, mais en tout cas on s'amuse bien, et entre autres, il ouvre la porte à une foule de trinquages et d'effets bizarroïdes. Pour les programmeurs, DECOL. PRG permet de sauvegarder chaque plan, rouge, vert ou bleu de l'image. Le dernier logiciel accompagnant l'appareil est le désormais classique TOOLBOX de manipulation d'image ; je parlerai essentiellement de l'option REGISTER qui peut paraître absconse mais qui est de fait très utile si l'on veut retravailler l'image avec un logiciel graphique ; en effet REGISTER vous permet de récupérer 8 couleurs sur les 16 utilisées par la digit. Comment ? Il faut d'abord se rappeler que la digitalisation se fait sur 8 niveaux de gris et que chaque nuance de gris occupe deux godets dans la palette de couleur ; deux fois plus qu'il n'est nécessaire dans beaucoup de cas, et REGISTER permet de recolorier d'un coup tous les points correspondant au deuxième godet avec la couleur du premier godet, qui est en fait la même (si vous arrivez à me suivre jusque là, vous avez largement mérité un digitaliseur à l'œil). Si l'on répète la même opération sur les 8 niveaux de gris, on récupère du coup 8 couleurs qui peuvent être utilisées par un logiciel de dessin (ouf !).

Que dire de plus... la documentation est en anglais, les formats d'images correspondants aux principaux logiciels graphiques sont acceptés, plus un format point correspondant à la mémoire d'écran sans la palette. Que demande le peuple ? La même chose mais plus rapide.

NOUVEAU ! CARTE 2 MO POUR 520 55 F 5 995 F T.T.C.

Elle se monte facilement à l'intérieur de l'ordinateur en 1 heure.
Nous pouvons assurer le montage (Nous consulter).
Cette carte est reconnue par tous les logiciels.
Aucun problème de fiabilité n'est à craindre.

DOUBLEZ LA MEMOIRE DE VOTRE ORDINATEUR

Notre carte d'extension 512 Ko vous permet de doubler la capacité de mémoire de votre ordinateur ATARI *
520 ST ou 520 STF en la portant à 1024 Ko !

1095 F T.T.C.

*Atari est une marque déposée.

info-puce

48 rue de la Droue
GREFFIERS
78120 RAMBOUILLET
(16.1) 34.85.76.11

Nom : _____ Prénom : _____ ST 10
Adresse : _____
Code postal : _____ Ville : _____
Mon ordinateur est un ☐ 520ST ☐ 520STF
Je commande carte(s) au prix unitaire de _____ TTC
+ 40F de frais de port recommandé. Ci-joint mon règlement
par ☐ chèque ☐ CCP.
Date : _____ Signature : _____