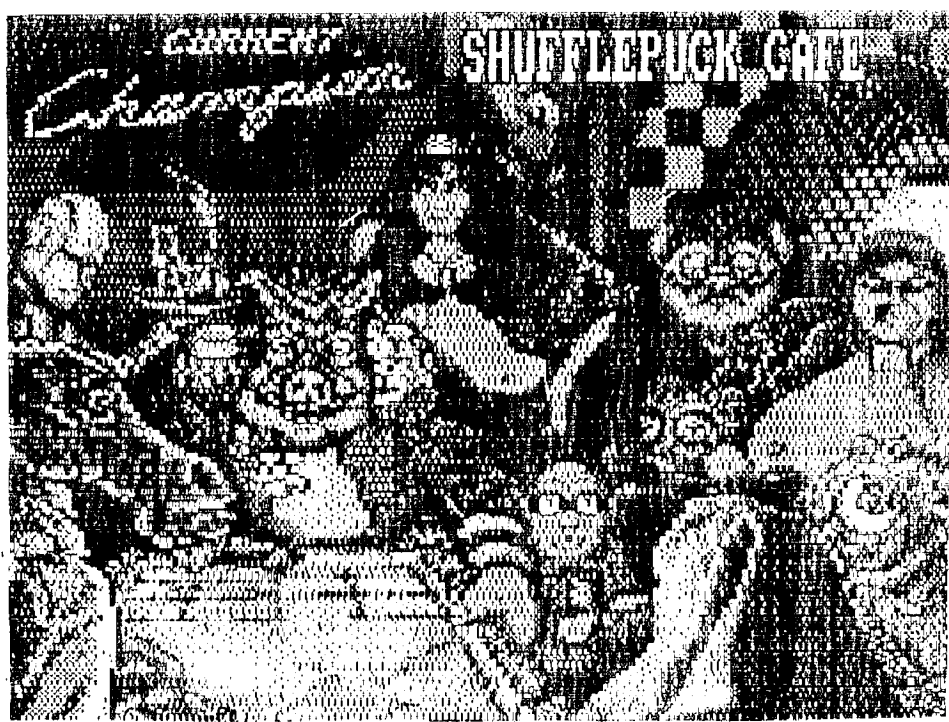


introduction :
Benoît RIVIERE
8 rue Victor Hugo
14730 GIBERVILLE

IMAGE

FANZINE
CIC
ANSTRAD

numéro 2 == aout 1992 == APERIODIQUE *gratuit*
4 pages



SHUFFLEPUCK CAFE de Broderbund

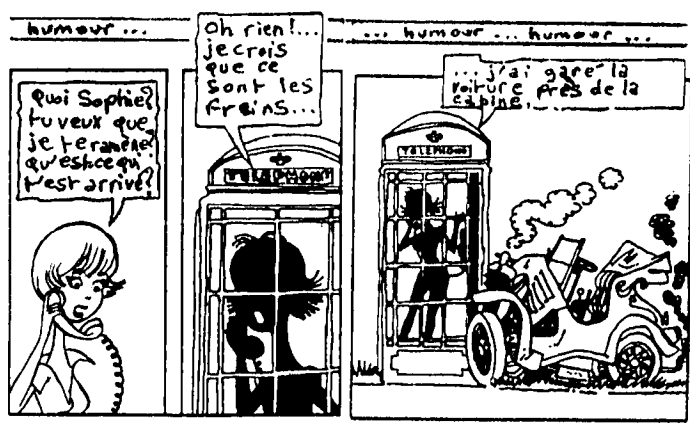
Edito

SALUT ! Voici le numéro deux d'une longue, très longue série. Après l'unique page du premier numéro, consacré à l'initiation, voici un dossier spécial qui sera publié en plusieurs fois vu l'ampleur du sujet. J'espère qu'il plaira aux programmeurs, aussi bien confirmés que débutants.

A la prochaine,
Benoît.

Sommaire

- p.2 : Dossier special (1ere partie).
- p.3 : Egam prend des couleurs
- p.4 : I... comme initiation
- p.4 : A suivre...



C'est moche les "blancs", alors si vous voulez les exterminer, envoyez vos articles, programmes...



DOSSIER SPECIAL : ADRESSES DES CRC

Comme le savent les spécialistes de l'assembleur, il est indispensable de connaître toutes les adresses des C.P.C. afin de bien les programmer. Ainsi après la lecture de nombreux livres et revues, je pense avoir recueilli les principales routines. Et je tiens maintenant à vous en faire profiter. Je tiens à préciser que certaines d'entre-elles (mais rares) peuvent être utilisées directement à partir du Basic.

Ces adresses sont classées par thème : texte, son, imprimante... Le nom des

routines est indiqué (si connu), puis leur utilité, éventuellement leur équivalence Basic, et enfin leurs conditions d'entrée (E) et les sorties (S).

L'utilisation de ces routines à partir de l'assembleur est très simple. Il suffit de procéder comme suit :

```
ld a,1
call #bc0e
```

Explication : on charge 1 dans le registre A, puis on appelle la routine de changement d'écran (MODE en Basic).

GESTION DE L'ECRAN : ROUTINES TEXTE ET GRAPHIQUE

BB4E : TXT INITIALISE
initialise l'écran texte. Les valeurs de PEN, PAPER, WINDOW sont les mêmes que celles qui sont établies lors d'un reset. Les caractères définis par l'utilisateur sont perdus. Les codes de contrôle et indirections de texte mis sur valeurs défaut. Le curseur est positionné en 1,1.

E : aucune.

S : AF, BC, DE et HL sont détruits, les flags Z et N sont mis à 1, les autres à 0.

BB51 : TXT RESET
restaure (texte VDU) les codes de contrôle et les vecteurs d'indirection TXT en RAM (valeurs par défaut), entre les adresses BDCD et Bddb (s'ils ont été modifiés, bien entendu). Ces vecteurs sont : DRAW CURSOR, UNDRAW CURSOR, WRITE CHAR, UNWRITE CHAR, et OUT ACTION. Les vecteurs d'indirection permettent de modifier à volonté certaines actions du logiciel système afin d'éviter de réécrire des routines.

E : aucune.

S : AF, BC, DE, HL sont détruits.

BB54 : VDU ENABLE
L'affichage du texte est réétabli. Efface buffer de codes de contrôle.

E : aucune.

S : A et les flags sont détruits.

BB57 : VDU DISABLE
L'affichage du texte est interdit. Vide buffer de codes de contrôle.

E : aucune.

S : A et les flags sont détruits.

BB5A : TXT OUTPUT
affiche un caractère à l'écran (sur le canal actuel), ou l'exécute s'il s'agit d'un code de contrôle.

E : A contient le code ASCII du caractère.

S : tous les registres sont préservés.



EGAM LE MAGI A VOUS SECOURS...



vous ne vous entendez plus avec votre ordinateur,
vous êtes fâché avec Bastia, bref rien ne va plus ?
MOI, EGAM le Mage, je vais arranger ça d'un coup
de boule...de cristal.

Depuis le premier numéro, nous avons reçu des sacs entiers de courrier (factures, prospectus...). Et vous étiez nombreux à demander une rubrique dans laquelle tout vos problèmes (liés à l'informatique, c'est pas le "courrier des coeurs" ici) seraient résolus, dans la limite des stocks. La plupart d'entre vous m'ont posé foule de questions à propos de la programmation des couleurs sur Amstrad.

Et moi Egam le Mage, prenant mon courage d'une main et ma baguette de l'autre, je vais dissiper ce brouillard qui vous embrume.

Tout d'abord, il convient d'énumérer les différentes instructions agissant sur les couleurs : PEN, PAPER, INK, BORDER, SPEED INK, et indirectement MODE.

Pour bien comprendre toutes ces commandes, vous devez d'abord imaginer que vous êtes un peintre. Vous disposez d'une palette de peintures sur laquelle sont étalées 27 teintes différentes. Ces teintes sont numérotées de 0 à 26. De plus, vous possédez 4 pinceaux en MODE 1 (2 en MODE 2, et 16 en MODE 0).

Sur la toile qu'est votre écran, vous ne pouvez mettre que 4 couleurs différentes (en Mode 1), c'est pourquoi vous n'avez que 4 pinceaux. Pour attribuer à chaque pinceau une couleur, il vous suffit de taper INK p,c. Le premier paramètre est le numéro du pinceau, le second est le code de couleur (voir le tableau ci-après).

Ensuite, vous sélectionnez le pinceau désiré en tapant PEN p ou PAPER p suivant si vous voulez changer la couleur des caractères ou du fond (p étant le numéro du pinceau).

Si la couleur de la bordure de l'écran ne vous convient pas, entrez BORDER c.

SPEED INK x,y quant à lui sert à régler la vitesse de clignotement des couleurs. Par exemple si le

LA PALETTE DE L'AMSTRAD

encre	couleur de l'encre	encre	couleur de l'encre
0	noir	14	bleu pastel
1	bleu	15	orange
2	bleu vif	16	rose
3	rouge	17	magenta pastel
4	magenta	18	vert vif
5	mauve	19	vert marin
6	rouge vit	20	turquoise vit
7	pourpre	21	vert citron
8	magenta vit	22	vert pastel
9	vert	23	turquoise pastel
10	turquoise	24	jaune vit
11	bleu ciel	25	jaune pastel
12	jaune	26	blanc brillant
13	blanc		

pinseau 1 a été défini comme suit : INK 1,26,14, alors SPEED INK 10,37 en variera la fréquence de clignotement.

EXEMPLE D'APPLICATION :

10 INK 1,12:INK 2,3:INK 3,0,26 'attribution des couleurs
20 PEN 2 'les caractères seront écrits avec le pinseau 2
30 PAPER 1 'le fond sera de la couleur du pinseau 1
40 BORDER 22 'le bord sera de la couleur de code 22

Voilà, j'espère que ces quelques explications auront éclairci les connaissances de tout le monde en matière de couleur. A la prochaine.

I... comme initiation au Basic

Pour commencer, voici la réponse du numéro 1. Ce n'est pas la seule solution possible, bien entendu, mais elle présente les principales instructions qu'il aurait fallu mettre dans le programme.

Le sujet du jour

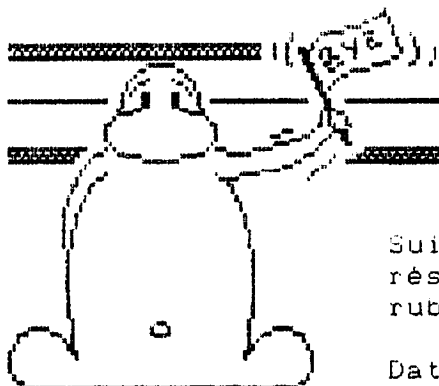
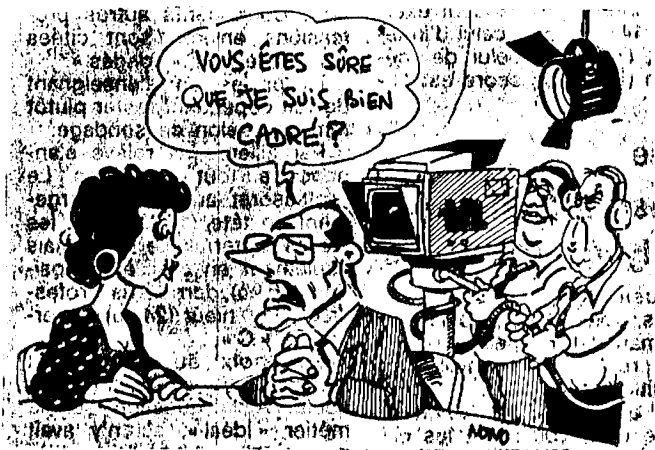
Votre programme devra demander un prénom, et le déplacer sur l'écran, dans tous les sens. Pour compliquer, le programme devra mettre la première lettre en majuscule, et de plus il analysera le prénom et le refuser s'il comporte plus de 10 caractères. Avant de contruire ce programme, il est nécessaire de bien connaître les instructions relatives aux chaînes de caractères telles : UPPER, MID, LEFT...

```

10 'solution du programme à résoudre numéro 1 : LOTO
20 '
30 'dimensionne le tableau BOUL qui contiendra les 8 boules
40 DIM boul(8)
50 'initialise le générateur de nombres aléatoires
60 RANDOMIZE TIME
70 'définit les couleurs, mode d'écriture...
80 MODE 1:INK 0,11:INK 1,26:INK 2,3,20:INK 3,3
90 BORDER 20:PEN 1:PAPER 0:CLS
100 'tirage des 8 boules
110 FOR i=1 TO 8
120 n=INT(RND*48)+1
130 FOR y=i TO i 'vérifie que la boule
140 IF n=boul(y) THEN 170 'n'a pas déjà été tirée
150 NEXT
160 boul(i)=n:GOTO 180
170 i=i-1
180 NEXT
190 'affichage du tirage
200 PRINT:PEN 3:PAPER 1
210 LOCATE 4,10:PRINT"Le tirage du jour est le suivant : "
220 PEN 1:PAPER 0:PRINT
230 FOR i=1 TO 8
240 IF i=8 THEN PEN 2
250 PRINT boul(i);" ";
260 NEXT
270 PRINT:PRINT
280 PEN 1

```

C'est moche les "blancs", alors si vous voulez les exterminer, envoyez vos articles, programmes...



TO BE CONTINUED...

AU SOMMAIRE DU PROCHAIN NUMERO

Suite du dossier special, solution du programme a résoudre, sans doute de l'initiation, et d'autres rubriques... ???

Date de la prochaine parution : inconnue.