

N°6

FTK-Mag

Intelligenti Pauca

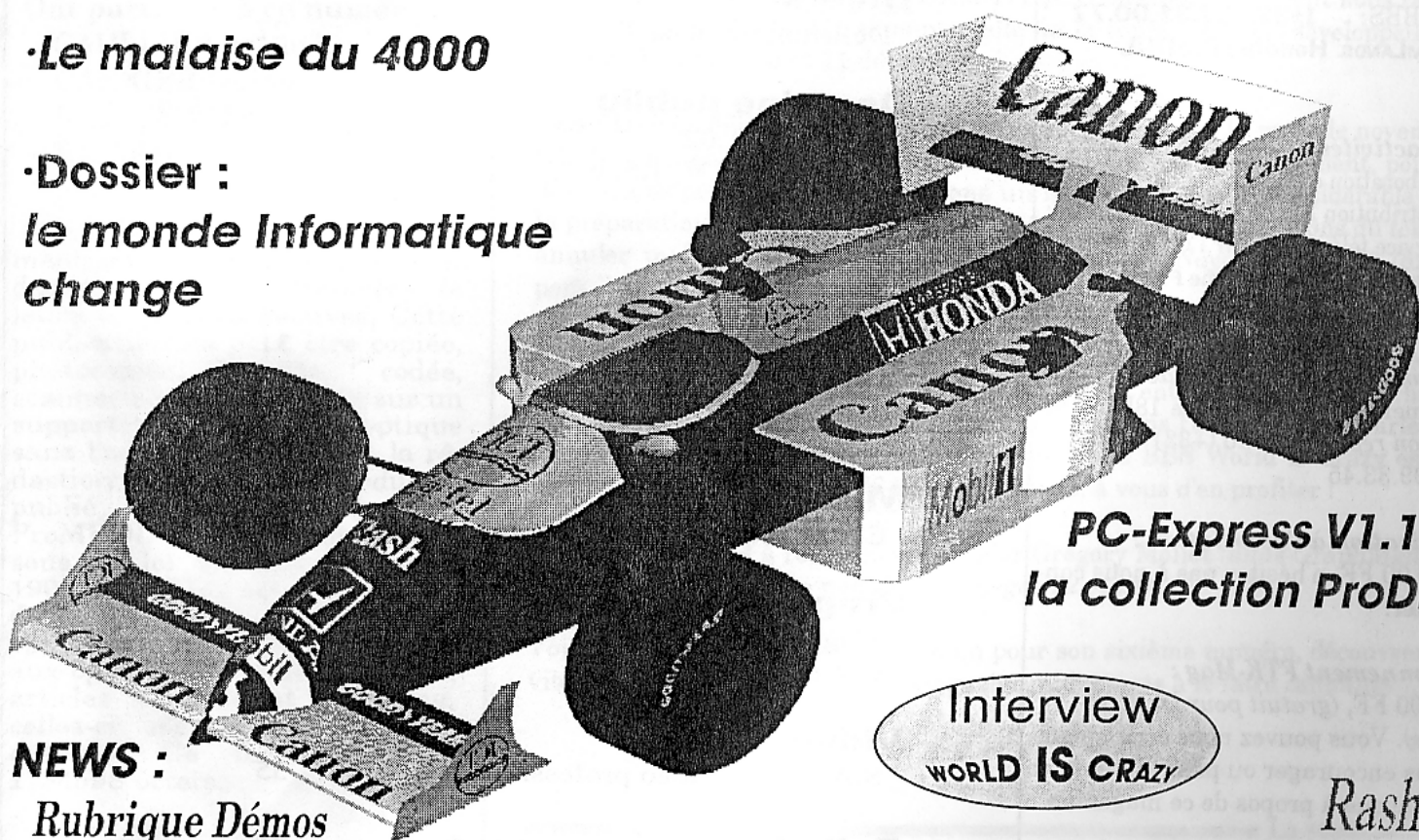
Le jeu n'est pas notre concept

• **Programmation :**
Magic User Interface

La notion M.A.O...

• **Le malaise du 4000**

• **Dossier :**
le monde Informatique change



PC-Express V1.16
la collection ProDIA

Interview
WORLD IS CRAZY

Rash

NEWS :
Rubrique Démonos

FTK-Mag N°6 a été élaboré à l'aide de deux A4000/040 tous deux équipés d'un CD-300 et d'un A500+ équipé d'une carte A530 Turbo GVP 40Mhz, ainsi qu'un Scanner Aplfa Data Color 400 Dpi et une imprimante HP LaserJet4L. Tous les tests softs et hards ont été réalisés sur A4000/040.

En couverture, image réalisée sur A4000/030 sous Real 3D par Rachid Hamdaoui. Cette image se trouve sur la disquette ProDIA'003.

- **Pour toutes correspondances :
Siège Social :**

ProMÉDIA
117 rue Lambrecht
F-59500 DOUAI

ProMÉDIA Béthune
104 rue des tulipes
F-62400 BÉTHUNE

Tel : (+33) 27.99.33.45
BBS W.I.C : (+33) 21.57.14.70
Bal RTC : (+33) 20.09.51.00
Bal RTC : (+33) 20.47.04.34
Mail BBS: (+33) 32.31.00.77
DREAMLANDS. Handle : ProDIA.

- **Les activités de ProMÉDIA sont :**
 - Elaboration collection ProDIA ;
 - Distribution FTK Modules & samples ;
 - Service télématique W.I.C ;
 - Réalisation du magazine **FTK-Mag**
 - Maintenance toutes marques.
- **Permanence téléphonique :**
Le mercredi et samedi de 18h à 19h
(sinon répondeur) au (+33)
27.99.33.45
- **Cotisation à l'association :**
140.00 FF, n'hésitez pas à nous contacter.
- **Abonnement FTK-Mag :**
50.00 FF, (gratuit pour les membres). Vous pouvez nous écrire pour nous encourager ou pour toute autre remarque à propos de ce magazine.
- **Distribution ProDIA :**
(gratuit pour les membres), contacter nous pour obtenir la liste des souscripteurs.

SOMMAIRE

Actualités

Le malaise du 4000	30
Le monde informatique	4
Les Brèves	35
Les un an d'FTK-Mag	29
Meeting'95	25
On en parle tout de même...	24
Sondage, le bilan	25

Annonces

La centrale de l'occasion	36
---------------------------	----

Communication

PC-Express_V1.16	25
World Is crazy	18

Courriers

Amiga vs Pc	26
-------------	----

Demos

Imagine, The Imaginary	23
------------------------	----

Divers

Delirium tremens	27
------------------	----

Domaine public

ABank V_1.02	32
Eagle Player V_1.52b	33
ProDIA'005	15

HardWare

CD-Rom Inside	24
Le Disque Dur	31

Le saviez-vous ?

20

M.A.O

Electronique, informatique et musique	21
---------------------------------------	----

Programmation

Magic User Interface	6
Listing	13

Vidéo

S.A.T.V, la vidéo professionnelle	35
-----------------------------------	----

Bulletin d'abonnement

20

• Editorial

Ce magazine est entièrement réalisé sur les micro-ordinateurs de gamme Amiga. Les logiciels utilisés sont : FinalCopyII VF Softwood © 1993, Deluxe Paint 4.5 © 1985-1992 Electronic Arts et Soft CD-Rom collection Micro-Application © 1994.

Directeur de la publication :
PEUGNET Christophe

Rédacteur en chef :
DELOFFRE Jean-Paul

Mise en page et comptabilité :
PEUGNET Christophe

Rédacteurs :
CLIN Frédéric,
DEACROIX Frédéric,
DELOFFRE Jean-Paul,
LEROUX Christopher,
MARTIN François,
PEUGNET Christophe,
VALLIN Eric.

Ont participé à ce numéro :
CAULLIER Arnaud,
GARNIER Laurent,
MERIEUX David,
RICARD Stéphane.

Tous les noms de produits mentionnés dans FTK-Mag sont des marques et/ou déposées de leurs sociétés respectives. Cette publication ne peut être copiée, photocopiée, traduite, codée, scannerisée ou transcrite sur un support magnétique ou optique sans l'accord préalable de la rédaction. FTK-Mag est produit et publié par les services de ProMEDIA association, régie sous la loi du premier juillet 1901. FTK-Mag est indépendant de Commodore. ProMEDIA décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles constituant FTK-Mag, celles-ci n'engageant que les auteurs. Ce magazine pèse 1734598 octets.



FTK-Mag subit quelques bouleversements. En effet vous découvrirez dans ce magazine de nouvelles rubriques quelques peu originales. Nous espérons que l'orientation multi-systèmes, qui intervient au sein du journal, permettra de satisfaire un plus grand nombre d'informaticiens professionnels et particuliers. Ce numéro 6 devait posséder une couverture couleur, malheureusement, après de gros bouleversement au sein de l'association et après concertation, nous avons décidé d'attendre et de revoir cela pour un prochain numéro.

En effet, Fanatik s'efface progressivement pour être remplacé par ProMEDIA. Nous avons profité de ce changement - que nous devons faire un jour ou l'autre - avec la fusion du groupe FireHawk, qui gère maintenant un BBS et de l'association Fanatik. Le changement du nom FTK-Mag n'a pas été jugé utile, peut-être la nostalgie ! Par contre afin de viser un plus large public, ce que nous souhaitons, de nouvelles rubriques apparaissent amenant par conséquent de nouveaux rédacteurs. Il est à remarquer que la mise en page a évolué également.

Nous avons été extrêmement ravis d'apprendre, le 26 novembre dernier, le rachat de Commodore par Commodore UK et CEI annoncé par la société ARTIODACTYL FRANCE INFORMATIQUE. Malheureusement nous restons, à ce jour (13/12/94), sans nouvelle de la conférence des développeurs qui a eu lieu le 9, 10 et 11 décembre.

Nous devons débiter un programme de formation dès le mois de novembre 94 ainsi qu'un salon au mois de février 1995, malheureusement, pour des raisons personnelles, nous avons un manque de temps considérable à la préparation de ce plan de formation et pour le salon, nous avons dû tout annuler malgré l'approbation de la commune de Noyelles-Godault (62) pour l'organisation de ces animations.

Du côté des BBS, il faut retenir le passage du BBS DreamLands en accès Fidonet (voir page 25), aussi il y a eu un conflit entre Serge Hammouche et notre ami, le Sysop de DreamLands, nous aurons l'occasion dans parler dans le prochain numéro. Le 15 décembre notre BBS World is Crazy est enfin passé en 28.8 bauds V34 de US-Robotic, à vous d'en profiter !

La rédaction tiens à remercier Monsieur Grégory Mollet (*alias GraphMan*) pour ses logos très bien pensés (voir pages 22 et 28).

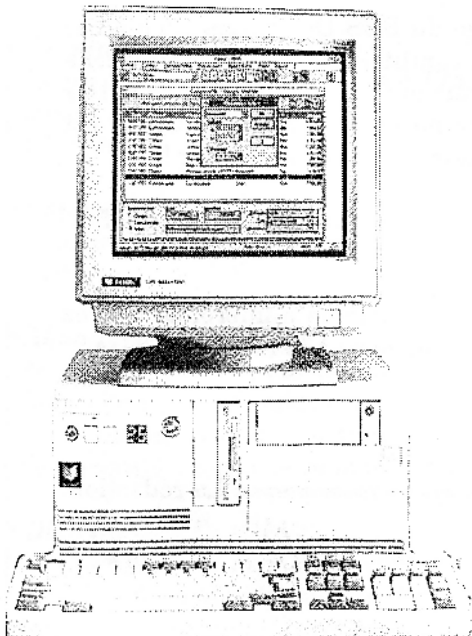
Voilà, FTK-Mag a maintenant un an pour son sixième numéro, découvrez vite celui-ci et si vous aimez ce magazine, aidez nous à le faire connaître...

La rédaction.

La déferlante informatique

Dans notre monde de l'informatique, la fin d'année 94 marque un nouveau virage, bouleversant un vaste empire... Outre Atlantique, depuis la fin des périodes estivales, les principaux constructeurs, tenaillés par leurs rivalités et leur soucis d'accroître leur part sur le marché mondial, ont revu leurs prix à la baisse, certains allant même jusqu'à 30 % de réduction!

Cette déferlante des prix a atteint l'Europe.

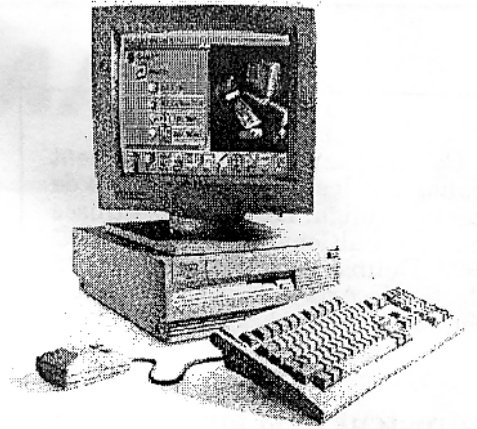


Cette guerre des prix, si l'on puisse dire ainsi, amorcée juste avant les fortes ventes pour les entreprises, ne sera pas sans accrocs pour le rang respectif des leaders sur un marché en croissance constante. Le groupe Compaq Computer a déjà, aux Etats-Unis, délogé le géant américain IBM de la première place mondiale sur le plan des ventes. En Europe et plus particulièrement en France, c'est le groupe Olivetti qui distance toujours Siemens Nixdorf, filiale informatique du groupe Siemens. Ce dernier ne renonce pas est lance maintenant à son tour son portable. Par ailleurs avec les gammes "Scénic" et "PCD", ce sont dix lignes nouvelles qui fabriquent et assemblent cinquante modèles d'ordinateurs (85 % pour le professionnel et 15 % pour le semi-professionnel et le domestique). L'activité informatique de Siemens commence à s'inscrire parfaitement dans l'évolution les systèmes informatique - en parlant du monde des Pc car d'ici là que Siemens fabrique des ordinateurs comme l'Amiga, on a le temps de vivre ! () c'était une parenthèse.

Pour l'Europe, Siemens Nixdorf est passé de la fabrication de 200 000 ordinateurs en 1992 à 392 000 en 1994. Pour le marché français, les objectifs de ce groupe sont une production annuelle de 72 000 ordinateurs pour l'année 1996. Il y a en Europe trois sites de production pour le groupe Siemens : l'usine d'Augsbourg, en Allemagne, et en France, celles d'Haudourdin dans le Nord ainsi que Plaisir dans la région parisienne.

Les unités de production des sites français produisent 52 000 unités par an depuis le mois d'octobre. Aussi depuis la fermeture de l'usine Bull de Villeneuve d'Ascq (59), l'usine de Siemens à Haubourdin est devenue le seul site de production informatique du nord.

Il faut savoir - nous avons l'exemple avec Commodore - que ces entreprises à dimension mondiale sont aussi fragiles que des colosses aux pieds d'argile, capables de s'effondrer d'un seul coup. Ainsi, en



février 1992, Bull avait signé un "accord technologique majeur" avec IBM allant des micro-ordinateurs portable aux serveurs haut de gamme. Et bien cette alliance n'a pas empêchée l'effondrement d'un numéro un français avec pourtant une usine de Villeneuve d'Ascq ultramoderne...

Pour Compaq Computer Corporation (numéro un des ventes en France), il est en train de ravir à IBM la première place sur le marché mondial des micro-ordinateurs. Il faut se rappeler qu'en 1993, il se classait troisième seulement derrière IBM et Apple Computer. Normalement, en France, Compaq devrait baisser ses prix jusqu'à 30 %, s'il ne l'a déjà fait !

Selon les derniers chiffres de Dataquest, Compaq assure une part de marché de 14,3 %, devant Apple (11,2 %), Packard Bell Electronics (9,3 %) et IBM (7,9 %) ... Compaq, IBM ne voudraient-ils pas plutôt faire une offensive contre les Taïwanais ! Cette baisse n'est sûrement pas la dernière car il ne faut pas croire qu'elle est douloureuse pour ces constructeurs car du stock, croyez moi, il y en a et sans oublier la chute du cours du cuivre entrant dans la fabrication des composants.

Le multimédia entre seulement dans la gamme des compatibles, équipé d'un CD-Rom et d'une carte son, voilà devenu un 486 en un ordinateur multimédia ! Il ne faut pas se leurrer, ces ordinateurs se vendent très bien, il faut se mettre à la place des acheteurs

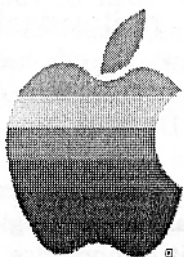


IBM

potentiels, le prix est très abordable, et il le sera encore plus très prochainement, ils vont bientôt nous donner de l'argent avec si tout cela continue.

Rappeler moi depuis quand un Amiga est un ordinateur multimédia ? Malheureusement, il faut en vouloir à Commodore Corporation. Il possède une gamme de micro-ordinateurs extrêmement puissante, à faire pâlir les haut de gamme des plus grands constructeurs, mais ils ont misé sur les bénéfices et ils n'ont pas su profiter de son atout pour la publicité. Maintenant les Mac ont une avance indéniable, cela sera très dur pour les rattraper. A l'exemple de vidéo, les studio Canal+ sont maintenant équipés de Macintosh.

Dernièrement, un accord a été signé entre IBM, Apple pour ses Macintosh, et Motorola avec les PowerPc, une alliance puissante regroupant deux systèmes distincts en un avec une puissance écrasant Intel - comme cela a toujours été. Il n'y aura plus de programmes spécifiques mais un seul programme tournant sur cette future machine... Rappelons qu'au départ les possesseurs de Macintosh avait beau crier que le Mac était plus puissant que l'IBM, rien n'a arrêté ce géant, il a laissé copier son système et à l'imposer rapidement comme standard, 8 ordinateurs sur 10 sont des compatibles (c'est comme le système VHS face au V2000, le géant américain a encore imposé le standard même s'il est moins puissant !) Et avec l'arrivée de Motorola dans le monde des compatibles,



nous irons loin. A la tombée d'Atari - car on ne peut pas dire que cela tourne - une majorité est partie sur Pc, mais où aurez été les Amigaïstes, certainement pas sur Pc, peut-être sur Macintosh ou sur les PowerPc, et à ce propos, le 'Pc' dans le nom PowerPc n'a plus aucune sens, seulement une signification commerciale.

Les nouveaux investisseurs (CEI et Commodore UK) ont intérêt à s'accrocher et à avoir une excellente politique commerciale, je pense que l'on peut avoir confiance en eux. En France, sachez que chez feu-Commodore, les techniciens n'arrêtaient pas de Jouer sur des simulateurs de vol sur Amiga !

Une société a bien montré un côté professionnel à l'Amiga, et a su faire entendre parler d'elle, je nomme ici CIS. Nous avons cru un moment qu'ils arrêtaient les produits GVP mais heureusement non. Suite à une question que Jean-Paul Deloffre leur avait posée à propos des produits Amiga, ils avaient répondu «Qui a laissé tomber l'Amiga, nous ou Commodore ?». Maintenant pour contrer à 'IBM Direct', CIS nous offre la filiale 'Amiga DIRECT'.



AMIGA DIRECT

Il y a peu de temps, j'ai ouï dire qu'il existerait prochainement une carte Amiga pour les Pc ! ? Blague ou pas, se serait une très bonne idée. Point de vue politique de système, si une telle carte existe, cela veut dire que l'on s'intéresse à notre puissant système. Et de notre côté,

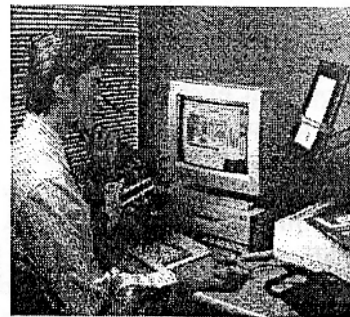
cela annoncerait une nouvelle génération de logiciels. Imaginez un peu que Microsoft développe des programmes comme Excel pour une carte Amiga, donc tournant indubitablement sur les vrais Amiga, et là les vrais prendraient une ampleur gigantesque ...

Aussi, la consonance du nom Amiga ne rime pas avec un caractère professionnel, sinon pourquoi aucun professionnel avoue qu'il travaille sur cette gamme... Il y a quelque chose de très étrange là dessous ; Objectivement parlant, l'Amiga possède un système très puissant même face à celui du Macintosh, c'est l'évidence même. Pareillement, l'aspect stylique de l'Amiga 3000 était considérablement plus beau que celui de l'Amiga 4000, alors pourquoi tant d'erreurs (le 500+, le 600, les prix, etc...) ?

Pour la reprise de Commodore, il y a eu beaucoup de ragots, un peu de trop même, cela sera une bonne leçon, avoir d'excellent ingénieurs et des commerciaux incompetents, ce n'est pas bon et c'est complètement l'inverse chez les compatibles ... Qui s'occupera d'Amiga en France, espérons que se ne sera pas les anciens de Commodore France - je pense que CIS aurait la bonne place pour s'occuper de cela, non ! Tout compte fait, l'avenir de l'Amiga est assuré, il faut maintenant un bon marketing autour du grand public et non pas aux Amigaïstes, la publicité ne devra pas se limiter aux magazines Amiga ! Il faudra l'extérioriser ...

«Il y a la vie après Commodore : Amiga!».

Christophe Peugnet



MAGIC USER INTERFACE

La création d'une interface graphique performante n'est jamais chose aisée, même sur l'amiga, qui possède pourtant des ressources formidables. Pour cette tâche, le projet MUI placé en shareware par Stefan Stuntz est d'une puissance inédite et d'une facilité de mise en oeuvre déconcertante.

1. Petit historique

Effectuons d'abord un petit voyage en arrière pour nous remémorer les époques antédiluviennes du système 1.3. En ces temps reculés était **Intuition**. Déjà très en avance sur son époque (alors que la concurrence en était à programmer des menus à coups de `Printf()`), ce système souffrait de lacunes qui s'avéraient pesantes dans la conception de longs projets, y compris - c'est le point qui nous intéresse ici - la création et la gestion d'interfaces graphiques.

Puis ce fut l'arrivée du système 2.0. Après quelques réactions admiratives teintées de crainte face à toutes ces nouveautés, le programmeur moyen rangea ses silex et se lança à la découverte de l'une des puissantes facettes de ce nouveau système dédiée, justement, à la création d'interfaces graphiques: la **gadtools.library**.

S'inspirant largement d'efforts individuels pour créer une telle bibliothèque par des indigènes regroupés dans ce qu'on appelait "la guilde des programmeurs DP", les ingénieurs de feu Commodore nous avaient là pondu une bien belle nouveauté, qui rendait la création de listes, sliders, boutons, gadgets cycliques, etc... enfantine, et apportaient une aide non négligeable aux programmeurs débutants.

Cependant, cette **gadtools.library** - encore utilisée de nos jours puisqu'elle bénéficia elle aussi des améliorations apportées avec la génération suivante du système d'exploitation - souffrait encore de certains défauts: notamment l'insensibilité à la fonte et à la résolution de l'écran utilisé (ou plutôt: absence d'adaptation automatique à l'environnement), et, possibilité qui existait depuis toujours pour les fenêtres Intuition, difficulté de gestion du changement de

taille (puisque tout était fait avec des coordonnées absolues).

C'est ici qu'intervinrent à nouveau certains rebelles de la puissante guilde des programmeurs DP, proposant des systèmes pour résoudre ces problèmes. Certains (comme le célèbre **GadtoolsBox** de Jaba Développement et sa non moins fameuse **gadtoolsbox.library**) se proposaient de rajouter une couche logicielle par-dessus la **gadtools.library** (elle-même n'étant qu'un ensemble de passerelles améliorant beaucoup l'utilisation d'Intuition), méthode qui, il faut bien l'avouer, ne résolvait pas tout, notamment le problème du changement de dimensions. D'autres (je pense notamment à **Environnement Adaptive Graphic User Interface** et bien entendu **MUI**) se proposèrent de remplacer complètement le "gadget toolkit" proposé par la **gadtools.library**. De loin les plus performants, ces systèmes n'abandonnèrent pas pour autant l'antique Intuition puisqu'ils se basèrent sur une des nouveautés apportées par le kickstart 2.0: le **BOOPSI** (**Basic Object-Oriented Programming System for Intuition** = **Système de programmation orientée objet de base pour Intuition**).

C'est cette Rolls des interfaces graphiques que je vous exposerai dans cet article: **MUI**.

2. La P.O.O.

2.1 Généralités

La programmation orientée objet est l'une des techniques de pointe de l'informatique. Son principal avantage est la souplesse, tant du côté programmation que du côté utilisateur. Le principe est de diviser un problème complexe en plusieurs problèmes plus simples, agissant sur des données moins complexes.

Ainsi, pour atteindre le but fixé,

au lieu de faire agir un programme complexe sur des structures de données complexes, on fait en sorte que le programme envoie des "ordres" à des entités qu'on appelle **objets**. Du point de vue du programme principal, ces objets sont totalement abstraits. En fait, il s'agit de structures C à part entière, mais connues uniquement d'un fragment de code appelé le **class dispatcher**. En effet, un objet appartient toujours à une classe - encore une notion abstraite - qui sert en fait à définir les attributs et les méthodes reconnues par l'objet. Ne vous affolez pas, je vais expliquer tout cela.

Un objet ne servirait à rien s'il s'agissait seulement d'une structure cachée. Il faut des routines chargées d'exécuter certaines actions. C'est ici qu'intervient la notion de **classe**. Un objet est d'une certaine classe un peu à la façon dont une variable dans un langage structuré (comme le C) est d'un certain type. Un type définit les opérations (addition, concaténation...) qui sont permises sur cette variable. De la même façon, une classe définit les **Attributs** d'un objet (par exemple: couleur, cadre etc...), et les actions, appelées **Méthodes** que l'on peut exécuter sur cet objet (par exemple: sélectionner, changer le texte...).

De plus, une classe est toujours une sous-classe d'une autre classe (celle-ci est alors appelée la **super-classe**). La règle est qu'une classe doit comprendre tous les attributs et toutes les méthodes de sa super-classe. Bien évidemment, il existe une classe maîtresse, la seule qui ne possède pas de super-classe. Elle se nomme **rootclass** et fait partie intégrante d'Intuition; elle ne définit aucune méthode ni aucun attribut. Intuition comporte aussi des classes comme **gadgetclass**, **imageclass**, **pointerclass**, etc..., mais ce serait une erreur de croire que le BOOPSI soit limité à cela. En effet, le BOOPSI constitue la base même de la gestion des datatypes par la **datatypes.library** fournie avec le Kickstart 3.0, et, c'est le cas qui nous intéresse ici, de la création d'interfaces graphiques par **MUI**.

2.2 Concrètement

Comme je l'ai déjà dit, le Boopsi fait partie d'Intuition depuis le Kickstart 2.0, c'est pourquoi on trouve les fonctions dédiées au maniement des

objets et classes au sein de l'intuition.library, qui intègre également des classes pré-définies.

De plus, intuition propose la notion de classes publiques et classes privées. Une classe est dite **publique** lorsqu'elle est disponible pour toutes les applications, grâce à un nom. Une classe est **privée**, en revanche, lorsque seule l'application qui l'a mise en place et celles qui, d'une manière ou d'une autre, connaissent son existence (par exemple par communication entre plusieurs tâches, centralisation des demandes grâce à une bibliothèque partagée) y ont accès. Dans ce cas, la classe est identifiée par une structure **IClass**, définie dans le fichier include INTUITION/CLASSES.H, mais dont la structure réelle n'est importante que pour les programmeurs désirant ajouter leurs propres classes. Nous laisserons ce sujet de côté et considérerons la structure **IClass** comme une "boîte noire" ("boîte blanche" comme disent les includes) permettant d'indiquer la classe d'un objet, que nous n'utiliserons d'ailleurs pas (mais cékoidon kidi lui ?).

2.3 Création et destruction

Intuition propose les deux fonctions suivantes pour la création et la destruction d'objets:

```
o=NewObject(classe,nom,taglist)
D0          A0 A1 A2
disposeObject(o)
          A0
```

La fonction **NewObject()**, comme son nom l'indique crée un objet. L'objet sera de la classe spécifiée par l'un des paramètres classe ou nom. Si la classe est publique, alors le paramètre classe doit être nul, et nom doit pointer sur le nom de la classe publique (par exemple *colorwheel.gadget*). Le paramètre taglist pointe sur une liste de tags (*surprise!*) décrivant les attributs initiaux de l'objet. Je vais y revenir. En retour, on obtient un pointeur sur l'objet en D0 si la création a réussi, 0 dans le cas contraire. Mais que représente ce pointeur ? Cela peut être n'importe quoi. En ce qui concerne gadgetclass, ce sera un pointeur sur une structure **Gadget**, pour imageclass une structure **Image**; ce pointeur n'a qu'une valeur de "poignée" pour nous, simples utilisateurs

de classes, il ne sert qu'à être fourni au class dispatcher, pour indiquer l'objet sur lequel on travaille, par le biais des fonctions **BOOPSI** (qui appellent le class dispatcher). En réalité, ce pointeur réalise certaines conditions (il faut bien être capable de trouver le class dispatcher à partir de lui), mais nous ne nous y intéresserons pas.

La fonction **DisposeObject()**, quant à elle, détruit un objet créé par **NewObject()**, désigné par son "pointeur abstrait".

2.4 Les attributs

J'en viens donc au problème des attributs. Un attribut est une caractéristique d'un objet, éventuellement modifiable au cours du temps. Concrètement, un attribut est représenté par une étiquette (tag en anglais). La valeur d'un tag est toujours un mot long: entier, identificateur quelconque, mais surtout pointeur, voire pointeur sur un objet (un cas très important lorsqu'un objet doit avoir des fils). Comme on peut le voir, cette définition coïncide (c'est fait exprès!) avec celle des tags (structures **TagItems**) tels qu'ils sont gérés par l'utility.library. Un attribut est donc identifié par le tag et sa valeur est dans le champ **ti_Data**. Rien de plus simple. De plus, un attribut peut être utilisé de trois façons différentes: initialisation (I), **SetAttrsA()** (S) ou **GetAttr()** (G); on appelle cela l'applicabilité (applicabilité ?) de l'attribut. Seuls les tags possédant au moins le (I) sont utilisables lors de **NewObject()**. Le plus souvent, ce sont des attributs primordiaux lors de la création de l'objet, comme un fichier source pour une image. Bien entendu, un attribut peut posséder plusieurs de ces propriétés. On peut aussi trouver les propriétés (N) et (U) (surtout pour la *datatypes.library*), mais leur utilisation n'est pas évidente et elles ne sont pas utilisées par MUI, c'est pourquoi je ne m'y attarderai pas.

Il me reste donc à expliquer les fonctions dont le rôle est de modifier la valeur d'un attribut S ou de s'enquérir de la valeur d'un attribut G. Il existe pour cela deux fonctions d'intuition.library:

```
resultat=SetAttrsA(o,taglist)
D0          A0 A1
resultat=GetAttr(attr,o,storage)
D0          D0 A0 A1
```

On peut changer la valeur de plusieurs attributs S d'un même objet en même temps grâce à **SetAttrsA()**. Il suffit pour cela de donner en A1 un pointeur sur une liste de tags décrivant les attributs et leur nouvelle valeur. Comme toute liste de tags, elle doit être terminée par **TAG_DONE** (0).

Grâce à la fonction **GetAttr()**, on peut obtenir la valeur courante de l'attribut G de l'objet o dont l'identificateur est passé dans le paramètre attr. La valeur en question est écrite dans le mot long pointé par le paramètre storage et, en retour, on obtient en D0 une valeur booléenne indiquant si le class dispatcher a bien renvoyé la valeur de l'attribut. Si, pour une raison ou pour une autre (attribut inconnu, attribut non G), le class dispatcher n'a pas pu rendre la valeur de l'attribut, on obtient **FAUX** (0) en D0.

Je cite aussi la fonction **SetGadgetAttrsA()**, dont le rôle est identique à celui de **SetAttrsA()** mais fournit en plus au class dispatcher des informations sur le contexte (fenêtre, requester...) des boopsi gadgets. Elle n'est utile que pour ces objets spéciaux que sont les gadgets; nous ne nous en servirons pas. On retrouvera la même nuance entre **DoMethod()** et **DoGadgetMethod()**.

2.4 Les méthodes

Une action que l'on exécute sur un objet s'appelle une **méthode**. Cette action peut bien entendu admettre des paramètres. Cette définition est très vague, c'est un peu le but recherché: la souplesse. Concrètement, une méthode est un peu comme un "message" envoyé au class dispatcher associé à la classe de l'objet. Le format de ce message, qui n'a rien à voir avec les structures **Message** d'Exec est le suivant: un mot long contenant l'identificateur de la méthode, et un "bloc" de paramètres, dépendant entièrement de l'identificateur. Pour les gadgets **BOOPSI**, on aura quelquefois (pour certaines méthodes) un pointeur sur une structure **GadgetInfo** (contenant un pointeur sur la fenêtre et le requester éventuel). C'est ce qui explique les arguments supplémentaires de **SetGadgetAttrsA()** par rapport à **SetAttrsA()**.

Les fonctions chargées d'exécuter

des méthodes sur les objets ne se trouvent pas, comme on aurait pu s'y attendre, dans `intuition.library` (à par `DoGadgetMethod()`), mais dans `amiga.lib`. C'est très regrettable car, étant donné qu'`amiga.lib` est une bibliothèque linkable et non partagée comme `intuition.library`, on est forcé de linker le code objet avec elle, et ce même en assembleur, ce qui allonge considérablement le temps de production de l'exécutable. De plus, les programmeurs en assembleur qui aiment passer les paramètres dans les registres devront se faire une raison: avec ces fonctions, tout se passe sur la pile.

Il existe deux versions de la même fonction:

```
resultat=DoMethodA(o,Msg)
DO
resultat=DoMethod(o,ID,...)
DO
```

DoMethodA() prend en paramètres (attention, les paramètres sont empilés dans l'ordre inverse de leur énumération!) un pointeur sur l'objet concerné et un pointeur sur le message de la méthode (y compris l'identificateur). **DoMethod()**, quant à elle, permet de construire le message sur la pile: pointeur sur l'objet, identificateur de méthode, paramètres de la méthode. Il est vraisemblable que **DoMethod()** est plus facilement utilisée depuis les applications elles-mêmes, même celles écrites en assembleur, alors que **DoMethodA()** sera plus facilement utilisée depuis les class dispatchers qui invoquent la même méthode que celle qu'ils ont reçue mais sur un autre objet. Il est aussi souvent pratique d'utiliser des MACROS, telles qu'elles sont définies par exemple dans le fichier `include` fourni avec MUI. Attention, ces macros ont le don de raccourcir les fichiers sources, mais pas les exécutables !

Il existe aussi dans `amiga.lib` les fonctions **DoSuperMethod()**, **DoSuperMethodA()**, **CoerceMethod()** et **CoerceMethodA()**; elles sont réservées aux class dispatchers, je n'allongerai pas cet article déjà trop long. J'aborderai peut-être l'écriture de nouvelles classes dans le prochain FTK-Mag...

La fonction **DoGadgetMethod()** d'intuition sert à ajouter des informations sur le contexte dans le cas de

gadgets BOOPSI, par le biais d'une structure **GadgetInfo**. Je ne m'y attarde pas non plus.

Il y a quelques cas particuliers de méthodes extrêmement importants: les méthodes dont les identificateurs sont:

- **OM_NEW**: correspond à la création d'un nouvel objet pour cette classe. Il n'y a pas de paramètre objet valide, bien évidemment, c'est pourquoi on ne doit pas utiliser **DoMethod()** pour cette méthode (le paramètre objet sert non seulement de paramètre au class dispatcher mais aussi de base pour déterminer la structure **IClass**, donnant elle-même accès au dispatcher). Cette méthode est appelée par **NewObject()**. Le format du message est une structure **opSet**, définie dans `INTUITION/CLASSUSR.H`.

- **OM_DISPOSE**: Vous l'auriez deviné, cette méthode efface l'objet. Elle est appelée par la fonction **DisposeObject()**. L'identificateur de méthode est le seul paramètre.

- **OM_SET**: Cette méthode, utilisée par **SetAttrsA()**, sert à changer les attributs d'un objet. Le bloc de paramètres est constitué d'une structure **opSet**.

- **OM_GET**: Cette méthode est utilisée par **GetAttr()**, elle demande au class dispatcher de renvoyer la valeur d'un attribut. Le message de méthode est une structure **opGet**.

- **OM_ADDTAIL** et **OM_REMOVE** demandent respectivement d'ajouter l'objet à une liste grâce à une structure **opAddTail** (c'est la superclasse qui s'en charge) et de retirer de sa liste (pas d'autre paramètre que l'identificateur de méthode). Ces méthodes ont l'air assez mystérieuses, ainsi que les suivantes, je ne m'étendrai pas.

- **OM_NOTIFY** et **OM_UPDATE**: ces méthodes servent au mécanisme de notification géré par intuition. Ce système étant différent de celui utilisé par MUI, je les laisserai de côté, je dirai seulement que le bloc de paramètres est une structure **opUpdate**.

- **OM_ADDMEMBER** et **OM_REMEMBER** sont utilisées pour donner des "fils" à un objet, c'est-à-dire d'autres objets dépendant de lui. Cette possibilité permet, dans le cas de MUI, d'ajouter par exemple des fenêtres à une application déjà existante, ou des gadgets à un

groupe. Il ne faut surtout pas confondre la filiation des objets avec la filiation des classes! Ce sont deux choses différentes. Dans le cadre de ces méthodes, le bloc de paramètres est une structure **opMember**. On envoie la méthode au père, et le champ **opam_Object** contient un pointeur sur l'objet fils. MUI sera capable de donner des fils à un objet application ou groupe par le biais de la méthode **OM_ADDMEMBER** ou lors de la création par un attribut particulier.

Intuition ne définit aucune autre méthode pour l'instant, toutes les autres méthodes sont spécifiques. Cependant, je présume que de nouvelles méthodes seront définies dans le futur, c'est pourquoi toutes les méthodes spécifiques à une classe commencent à **TAG_USER**. Attention cependant, un message de méthode n'est PAS une liste de tags, même si à regarder les méthodes (notamment les notifications) envoyées à MUI, ça y ressemble fortement (une liste de tags peut après tout être considérée comme une simple suite de mots longs). Une liste de tags est prise en paramètre par **OM_NEW** et **OM_SET**, mais c'est un pointeur sur la liste de tags qui est réellement stocké dans le message. Une liste de tags (y compris celles servant à modifier les attributs) est toujours traitée grâce à `utility.library`, ce qui permet des valeurs spéciales comme **TAG_MORE**. Ce ne sera pas le cas avec les méthodes...

Enfin, une dernière chose sur les méthodes. Comme je l'ai dit plus haut, une classe doit comprendre toutes les méthodes et tous les attributs de sa superclasse (c'est la raison d'être de cette notion d'arborescence des classes), le class dispatcher appelle donc (par le biais de la fonction **DoSuperMethod()**) le class-dispatcher de sa superclasse avec la méthode qu'il a reçu (la superclasse ignore les méthodes et attributs qu'elle ne comprend pas); c'est pourquoi, lorsqu'une classe définit de nouvelles méthodes et attributs inconnus de sa superclasse, il est primordial de leur attribuer des identificateurs différents! Le mieux est de suivre les instructions laissées par Stefan Stuntz, vous incitant, notamment, à vous enregistrer auprès de lui si vous désirez diffuser vos classes publiques.

J'en ai terminé avec cette courte

introduction à la programmation orientée objet grâce au BOOPSI, je vais maintenant aborder le cas particulier de MUI.

3. MUI

Le système MUI est matérialisé au sein de la `muimaster.library` et des classes externes associées. Sachant que le but de MUI est de mettre à la disposition de multiples applications les mêmes classes Application, Window, Group, etc, la meilleure solution aurait pu être de créer des classes BOOPSI publiques, que chaque application aurait pu ouvrir de la même façon qu'une bibliothèque. On aurait aussi pu imaginer des classes privées incluses dans un module objet, voire une bibliothèque, à linker avec le code objet de l'application. Cette dernière possibilité, employée par certains programmeurs DP (*encore eux!*), a été éliminée dès le départ, sans doute à cause de la taille accrue du programme résultant. La meilleure solution était donc des modules partagés, qui ne sont chargés qu'une fois, même si 50 applications les utilisent en même temps (*ce n'est pas le genre de chose possible sur PC, rien d'étonnant à la monstruosité du système Windows!*).

Le principe des classes publiques n'a pas été retenu par Stefan Stuntz, peut-être en partie à cause du fait que Commodore exige qu'aucune classe publique ne soit créée sans enregistrement du nom, des méthodes et attributs de cette classe auprès d'eux; attitude compréhensible qui évite les conflits entre classes. Au lieu de cela, les classes définies par MUI sont des classes privées, mais accessibles à toutes les applications grâce à la `muimaster.library`. Cela permet de plus un contrôle global de toutes les applications utilisant MUI facile. Cela a permis la naissance d'un éditeur de préférences propre à MUI, lui conférant cette souplesse bien connue. Le fait que cet éditeur de préférences repose sur des possibilités non documentées de la bibliothèque a aussi permis à l'auteur d'instaurer une politique d'enregistrement lui permettant de gagner une juste récompense pour son remarquable travail: des possibilités de l'éditeur sont hors fonctions à moins que vous ne vous enregistriez. Pensez-y! Aux dernières nouvelles, France Festival Dis-

tribution propose la version enregistrée et francisée de MUI 2.2.

Un inconvénient qui n'en est pas un est alors l'impossibilité d'implémenter des classes BOOPSI publiques comme sous-classes de MUI, ce qui n'a, de toutes façons, aucun intérêt. Mais je diverge.

Revenons à nos moutons et intéressons-nous à la programmation de MUI. Comme je l'ai déjà dit, je laisse tomber le côté écriture de nouvelles classes.

3.1 La bibliothèque

Comme toutes les bibliothèques normalement constituées, `muimaster.library` est ouverte par la fonction `OpenLibrary()`. Le fichier include comprend une constante qui indique le numéro de version minimal à utiliser. On n'a pas à se soucier du chargement des classes externes, la bibliothèque les charge automatiquement lorsqu'elles sont nécessaires pour créer un objet. Elles seront automatiquement purgées lorsqu'elles ne seront plus utilisées et que le système manque de mémoire. C'est automatique car ce sont des bibliothèques à part entière.

Voyons d'ailleurs les routines de création et destruction d'objets MUI. Deux fonctions de la bibliothèque s'en chargent. On pourrait utiliser `NewObject()` d'intuition mais cette fonction requiert un pointeur sur une structure `IClass`, d'ailleurs disponible par les fonctions `MUI_GetClass()` et `MUI_FreeClass()` (réservées aux programmeurs de nouvelles classes), MUI propose à la place les fonctions `MUI_NewObjectA()` et `MUI_DisposeObject()`:

```
o=MUI_NewObjectA(class,tags)
D0                          A0 A1
MUI_DisposeObject(o)
                          A0
```

La fonction `MUI_NewObjectA` crée un nouvel objet. Le pointeur `o` ne pointe sur rien de précis pour nous. Le paramètre `class` est un pointeur sur une chaîne de caractères qui est le nom de la classe (*qui sera chargée depuis le disque si elle n'est pas déjà en mémoire*): `Application.mui`, `Window.mui`, `Image.mui`, et `tags` est un pointeur sur une liste de tags décrivant les attributs initiaux du nouvel objet. Comme pour les bibliothèques

(dont le nom doit toujours être en minuscules), les noms de classes sont sensibles aux majuscules (*les noms de fichiers non, mais les listes d'Exec oui*). Le mieux est d'utiliser les définitions du fichier include de MUI: des `#define` en C, des labels en assembleur. Le cas de l'assembleur est un peu plus compliqué: il faut inclure au début du source le fichier `LIBRARIES/MUI` et le fichier `LIBRARIES/MUI_ASM` (*qui inclut les données nécessaires*).

`MUI_NewObjectA()` peut bien entendu échouer, auquel cas la valeur retournée est 0. On peut alors obtenir de plus amples informations sur la cause de l'erreur grâce à la fonction suivante:

```
erreur=MUI_Error()
D0
```

Je ne détaillerai pas ici les différents codes d'erreur (*un code est gardé pour chaque tâche*), qu'on peut d'ailleurs ajuster grâce à la fonction `MUI_SetError()`, connus, ils sont dans la documentation. Une fois de plus (*la première, c'était l'ifparse.library*), la bibliothèque `errmsg.library` que j'ai placée dans le freeware peut vous aider à avertir l'utilisateur. Les fonctions MUI de cette bibliothèque sont disponibles à partir de la version 3.01.

Une fois qu'on en a terminé avec un objet, on utilise la fonction `MUI_DisposeObject()` pour détruire l'objet, et permettre à la classe d'être purgée en cas de manque de mémoire (*ce qui ne serait pas accompli si on utilisait `DiposeObject()` d'intuition*). Je présume que cela est fait grâce à un `CloseLibrary()` sur la classe elle-même (*je n'ai pas vérifié*).

Le fichier include de MUI définit des macro-instructions hautement utiles pour la création d'objets; qui rendent le source très lisible (*l'exécutable moins*). On trouve de tout: création de boutons, groupes horizontaux et verticaux, tout vous dis-je! Il y a même des macros utilisables hors de MUI, telles que `seti`, `geti` et `DoMethod` (*une des plus utiles*). La seule chose qui manque étant la localisation, et ma bonté sans limites, vous trouverez avec cet article un fichier include fort pratique pour la localisation d'applications utilisant MUI: localisation des labels de gad-

gets, groupes, etc... Je ne l'ai écrit qu'en assembleur, il est toutefois facilement transposable à d'autres langages. Pour plus d'informations sur toutes les macros disponibles, je vous renvoie aux fichiers incluses de MUI, tous très commentés, ainsi qu'à celui listé dans les pages qui suivent.

La bibliothèque propose aussi une interface pour appeler les fonctions de l'asl.library sans avoir à ouvrir explicitement celle-ci. Ce sont **MUI_AllocAslRequest()**, **MUI_AslRequest()** et **MUI_FreeAslRequest()**. Leurs prototypes et leurs fonctions sont identiques à ceux des fonctions correspondantes de l'asl. Stefan Stuntz a réalisé ceci pour inciter les programmeurs à continuer à utiliser le filerequester de l'asl plutôt que d'en créer un nouveau grâce à MUI (*tâche extrêmement facile mais il est très désagréable de voir chaque application venir avec un nouveau file requester*).

Enfin, la dernière fonction intéressante pour nous est **MUI_RequestA()**, qui permet de créer des requêtes un peu à la manière d'EasyRequestArgs() d'intuition, mais en utilisant toutes les possibilités de texte de MUI, y compris le puissant générateur de texte, que nous étudierons plus tard.

3.2 Les classes de MUI

MUI définit les classes suivantes, en respectant leur ordre d'arborescence (voir schéma ci-dessous). Je ne décrirai que sommairement les plus importantes de ces classes, aucune paraphrase ne pouvant complètement

remplacer la documentation officielle. Je précise tout de suite qu'il est ici fait référence à la version 2.0 de MUI (sur les disquettes CAM il existe une version 2.1, et une version 2.2 est disponible chez France Festival Distribution).

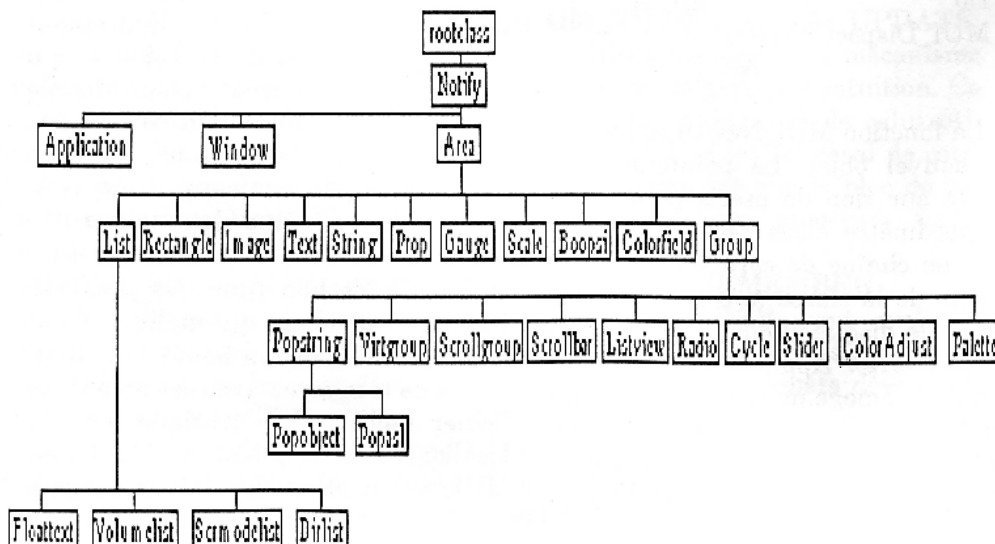
Ce qu'il faut savoir avant tout est que pour MUI, un programme est un objet de classe application, possédant un ou plusieurs fils de classe Window, eux-mêmes possédant un fils (souvent de classe Group) de l'une des classes qui sont des sous-classes de Area.

Le rôle principal de la classe Application est de déclarer votre programme auprès de MUI, de la commodities.library (les programmes MUI sont toujours des commodités) et ARexx et de gérer les entrées provenant de l'une de ces entités. Pour les programmes ayant besoin de plus que des capacités ARexx et Commodities, il faut créer des objets de classe Window et les lier à l'objet application grâce à l'attribut **MUIA_Application_Window** au moment de la création de l'objet application, ou par la méthode **OM_ADDMEMBER** si la fenêtre est ajoutée à une application déjà existante. Un objet application admet un nombre quelconque de fils de classe Window.

Parmi les attributs remarquables de cette classe, on trouve Author, Base, Copyright, Description, Title, Version (tous précédés du préfixe **MUIA_Application** bien sûr) permettant de décrire le programme (ces données seront disponibles dans le programme de préférences de MUI et dans le programme *Commodities Exchange*); **Commands** permet d'implémenter des commandes ARexx par-

ticulières, et des tas d'autres choses tout aussi intéressantes. Il y a aussi des méthodes capitales comme **ReturnID** (même préfixe) pour la gestion des messages arrivant à l'application. De plus, **Application** (ainsi que **Window** et **Area**) étant une sous-classe de **Notify** (que nous étudierons plus loin), elle hérite de tous les attributs et toutes les méthodes définies par cette dernière.

La classe **Window** sert quant à elle à, comme l'écrit l'auteur, "définir un endroit où les gadgets de MUI se sentent bien". L'objet de classe **Window** admet un fils et un seul, qui sera le plus souvent de classe groupe. L'objet **Window** s'occupe de la gestion de toutes les entrées (obtenues par **IDCMP**) en provenance de la fenêtre: activation d'un gadget, iconification, fermeture, sélection d'un menu... Son rôle est aussi de s'occuper de la gestion du changement de dimension de la fenêtre, tâche ô combien complexe étant donné le fait que des objets ont des dimensions minimales et maximales pouvant affecter leur disposition et les limites de la taille de la fenêtre. Pour ce faire, lorsque le gadget de changement de taille est actionné, l'objet **Window** demande à son fils de se redessiner en tenant compte des nouvelles dimensions (il fait cela en lui envoyant une méthode particulière). Si le fils de la fenêtre est un groupe, il déterminera la position et la taille impartie à chacun de ses fils à lui (qui peuvent eux-mêmes être des groupes) et leur demandera de se redessiner de la même façon, et ainsi de suite. C'est cela qui fait la puissance de la programmation orientée objet... Pour fonctionner, un objet **Window** doit absolument être connecté à un objet **Application** (cf ci-dessus). Une fenêtre est créée fermée, il faut l'ouvrir explicitement avec l'attribut **Open** (préfixe **MUIA_Window**). Parmi les autres attributs intéressants, on trouve **AppWindow** pour l'interfaçage avec la **workbench.library**, tous les attributs classiques des fenêtres intuition comme **Borderless**, **Activate**, **Backdrop**, **CloseGadget**, **Title**... Le fils est spécifié par l'attribut **RootObject**; il n'est pas nécessaire pour créer la fenêtre, mais dans ce cas vous devrez adjoindre un fils à la fenêtre avec **OM_ADDMEMBER** avant que la fenêtre ne puisse être ouverte. La



plupart du temps, le programmeur ne s'occupe absolument pas de la position et de la taille de la fenêtre, c'est l'utilisateur qui a le contrôle. Les méthodes définies par la classe Window concernent la mise à jour des menus, la mise en avant ou arrière de la fenêtre ou l'écran, et le cycle clavier (*SetCycleChain*) qui détermine l'ordre des objets activés par la touche Tab.

Les objets graphiques se trouvant à l'intérieur des objets Window sont toujours des sous-classes de la classe Area. Celle-ci s'occupe de gérer la position, la taille, le "poids" (*c'est-à-dire qu'un objet de poids 200 aura une taille double de celle d'un objet de poids 100*), le cadre et la fonte des objets. Elle peut aussi s'occuper de gérer certains modes d'entrée: un mode relverify associé à un objet de classe Text permet de créer un bouton au sens gadtools du terme. Bien entendu, des classes comme String qui s'occupent déjà de certaines entrées dépassent cette possibilité en tant que classe réelle de l'objet (*Area n'est que la superclasse, elle n'a donc pas la priorité*). C'est aussi cette classe qui se charge d'envoyer des méthodes aux objets pour leurs demander leurs dimensions mini et maxi, de se dessiner... Cela ne concerne que les programmeurs de nouvelles classes. Parmi les attributs les plus intéressants, on notera les attributs, préfixés par MUIA_ bien sûr, Disabled, Font, Frame (*définit le type de cadre*), FrameTitle (*titre du cadre*), Pressed, Selected, ShowMe... Je vous renvoie à la doc officielle pour de plus amples informations...

3.3 La notification

La notification, implémentée également au sein d'Intuition mais de façon différente, est extrêmement importante pour le système MUI. Toutes les classes gérées par MUI sont des sous-classes de Notify, on peut donc utiliser la notification sur n'importe quelle classe d'objet. Il s'agit de faire exécuter une action (*i.e. une méthode*) à un objet dès qu'un attribut sur un autre (*ou le même*) objet est modifié. On peut surveiller l'attribut en question et déclencher la méthode s'il atteint une valeur fixée, ou déclencher la méthode chaque fois que l'attribut est modifié. Tout se commande par la méthode MUIM_Notify. Le format de cette mé-

thode est le suivant:

```
DoMethod obj, #MUIM_Notify,
<attribut>, <valeur>, destination,
<nb>, <paramètres...>
```

obj est l'objet possédant l'attribut à surveiller, attribut est l'identificateur de cet attribut, valeur la valeur que cet attribut doit atteindre, destination est l'objet sur lequel la méthode doit être exécutée, nb est le nombre de paramètre qui suivent (*ce paramètre est nécessaire car la méthode sera stockée par l'objet*), et suivent les paramètres de la méthode à exécuter. Ainsi, pour demander à une application de quitter automatiquement lorsque l'utilisateur clique sur le gadget de fermeture d'une fenêtre:

```
DoMethod fenetre,
#MUIM_Notify,
#MUIA_Window_CloseRequest, #1,
application(pc), #2,
#MUIM_Application_ReturnID,
#MUIV_Application_ReturnID_Quit
```

(*je rappelle que DoMethod est une macro définie dans le fichier include de MUI*).

La classe Notify propose aussi des méthodes (*donc disponibles pour tous les objets*) intéressantes essentiellement pour la notification, bien qu'utilisables dans un autre contexte (*elles sont toutes préfixées par MUIM_*): CallHook appelle un hook (*c'est-à-dire une routine avec passage de paramètre*), qui permet d'assigner facilement des opérations à un bouton; Set permet de modifier un attribut (*plus utile que OM_Set car celle-ci prend un pointeur sur une liste de tags en paramètres alors que MUIM_Set prend un attribut et un seul avec sa nouvelle valeur en paramètre*), Multi-Set modifie les attributs de plusieurs objets à la fois, WriteString et Write-Long écrivent respectivement une chaîne de caractères et un mot long en mémoire, SetAsString permet le formatage d'un attribut d'un objet à la façon de printf() (*ou plutôt RawDoFmt() d'exec*).

La classe notify apporte de plus la standardisation d'un concept souvent anarchiquement utilisé: l'aide en ligne. Celle-ci se fait de façon totalement transparente à l'application, grâce à l'amigaguide.library. Cela se produit lorsque l'utilisateur appuie sur la touche Help: les attributs MUIA_HelpFile, MUIA_HelpNode et MUIA_HelpLine de l'objet sous lequel le pointeur de souris est positionné

déterminent respectivement le fichier, le noeud et la ligne affichée par AmigaGuide. Si ces attributs n'ont pas été changé, les attributs correspondants de l'objets fenêtre prennent le dessus, et, à défaut, ceux de l'application. Ceci permet des schémas d'aide en ligne très sophistiqués: par exemple, un fichier Application.Guide pour l'attribut MUIA_HelpFile de l'application, un noeud (*grâce à MUIA_HelpNode*) pour chaque fenêtre et une ligne (*MUIA_HelpLine*) pour chaque gadget...

Grâce à Notify, on a aussi un attribut MUIA_UserData, qui peut contenir n'importe quoi, par exemple un identificateur de gadget, et on peut obtenir les numéros de version et révision de chaque classe grâce aux attributs MUIA_Version et MUIA_Revision; enfin l'attribut MUIA_AppMessage permet d'intercepter le message venant de la workbench.library dans le cas d'une AppWindow ou lorsqu'une fenêtre est iconifiée.

3.4 Les autres classes

Je ne détaillerai pas à outrance les autres classes, FTK-Mag entier n'y suffirait pas. Je vais me contenter d'expliquer sommairement leur rôle et de vous renvoyer à la documentation pour vous rendre compte de toutes les possibilités de ce merveilleux produit qu'est MUI.

Boopsi.mui: Cette classe permet d'utiliser des gadgets BOOPSI qui ne font pas partie de MUI, comme le colorwheel.gadget. On peut utiliser les attributs du gadget lui-même, et les notifications d'intuition (*IDCMP_UPDATE*) sont converties en notifications pour MUI.

Coloradjust.mui: crée une série de gadgets pour régler une couleur. Sous Kickstart 2.0, on aura des gadgets rouge/vert/bleu, et sous Kickstart 3.0, on pourra avoir un colorwheel.gadget.

Colorfield.mui: affiche une couleur dans un rectangle (*ne fonctionne correctement que sous Kickstart 3.0*).

Cycle.mui: crée un gadget cyclique, avec en plus un popup menu.

DirList.mui: une liste de directories pour inclure directement dans votre fenêtre. A ne pas utiliser pour essayer de remplacer l'asl.library.

Floattext.mui: permet d'afficher du texte en le formattant pour qu'il

remplisse la largeur de son cadre.

Gauge.mui: affiche un niveau, un peu comme une jauge d'essence.

Group.mui: une classe extrêmement importante, qui permet d'aligner différents objets, ses fils (*même d'autres groupes*), horizontalement, verticalement, voire en grille. Il y a des tas de modes spéciaux plus intéressants les uns que les autres. On peut même créer des boutons très compliqués en assignant à l'attribut `MUIA_InputMode` de la classe `Area` la valeur `RelVerify` pour un groupe!

Image.mui: affiche une image, propre à mui ou personnelle. On peut demander à ce que la dimension puisse être changée pour refléter celle de la fonte.

List.mui: gère une liste d'entrées. Ces entrées peuvent être n'importe quoi: chaînes de caractères mais aussi structures `FileInfoBlock`, données extrêmement complexes... Une grande partie de la gestion est accomplie grâce à des Hooks. Gère aussi les listes sur plusieurs colonnes et la multisélection. En général, un objet-List sera associé à un `ListView`.

Listview.mui: complète un objet de classe `List` avec une barre de scrolling et la gestion des actions de l'utilisateur.

Palette.mui: définit un objet pour ajuster les couleurs. C'est une palette extrêmement complète.

Popasl.mui: associé un gadget de chaîne, cet objet permet d'invoquer automatiquement un requester de l'`asl.library` et de coller son contenu dans le gadget de chaîne.

Popobject.mui: permet à l'utilisateur de faire apparaître un autre objet, comme une `Listview`, de lui répondre et de voir son contenu automatiquement collé dans le gadget de chaîne choisi.

Popstring.mui: gère les opérations de base pour la gestion des pop-up, pour coller du texte dans un gadget `String`. Puissant mais un peu compliqué à gérer.

Prop.mui: gadget proportionnel un peu sophistiqué.

Radio.mui: offre un choix exclusif à l'utilisateur.

Rectangle.mui: permet de définir de l'espace entre les objets. On peut aussi ajouter des barres verticales ou horizontales.

Register.mui: gère les groupes multi-pages, le type de sélection de la

page pouvant être configuré par l'utilisateur dans le programme de préférences.

Scale.mui: échelle de pourcentage, adapte sa précision à l'espace disponible. Utile en conjonction avec un objet `Gauge`.

Scrollbar.mui: attache un gadget proportionnel et deux boutons en forme de flèches.

Scrollgroup.mui: gère deux `Scrollbar` associées à un groupe virtuel pour pouvoir se déplacer dans le groupe virtuel.

Slider.mui: cette classe gère un gadget proportionnel représentant une valeur numérique.

String.mui: gadget de chaîne classique, avec options supplémentaires: filtrage, entrée secrète...

Text.mui: cette classe est extrêmement puissante: elle s'occupe de tous les textes affichés par MUI. Grâce à l'attribut `Contents`, on peut insérer des linefeeds (*boutons sur plusieurs lignes!*), des images, du style, de la justification... Une merveille! Permet aussi de souligner certains caractères.

Virtgroup.mui: permet d'avoir des groupes dont seule une partie est visible, les `Virtgroups` sont généralement utilisés en conjonction avec les `Scrollgroups`.

VolumeList.mui: gère une liste de tous les volumes, devices et assigms du système.

3.5 Programmation

La première chose à faire lorsqu'on crée une application est d'ouvrir la `muimaster.library`, évidemment. Il faut ensuite créer l'objet application avec tous ses fils, fenêtres et gadgets, à grand renfort de macros, puis ouvrir la fenêtre principale. Commence alors la boucle d'attente des événements. Cela nécessite un traitement un peu particulier.

Ce traitement passe notamment par la méthode nommée `MUIM_Application_Input`. MUI n'attend pas lui-même les événements concernant une fenêtre, `Arexx` ou `commodities`, il indique au programme les signaux qu'il a alloués, et c'est au programme d'appeler la fonction `Wait()` d'`Exec`. On peut bien sûr y adjoindre des bits d'attente supplémentaires ou faire d'autres opérations. Le format de la méthode `Input` est le suivant:

```
DoMethod                                app(pc),
#MUIM_Application_Input, #Signaux
```

Dans la variable `Signaux`, MUI aura placé le masque des signaux qu'il a réservés. Si ce masque est nul, il faut rappeler immédiatement la méthode `Input`. Sinon, si le masque est non nul (*et seulement dans ce cas car `Wait(0)` est une mauvaise idée...*). Quand un des signaux arrive, il faut rappeler la méthode.

De plus, la méthode renvoie (en `D0`) un code, défini par vous. C'est le code qui aura été renvoyé par le biais de la méthode `MUIM_Application_ReturnID`, probablement par l'intermédiaire de la notification. Une valeur est prédéfinie:

`MUIV_Application_ReturnID_Quit` demande à votre application de quitter. C'est le cas lorsque votre application a reçu la commande `quit` par le port `ARExx`, ou par le programme `Exchange`. On peut utiliser n'importe quelle valeur pour `...ReturnID`, excepté les valeurs de -255 à 0, qui sont réservées (-1 est d'ailleurs la valeur `...Quit`). On peut par exemple utiliser des adresses de routines comme identificateurs...

Lorsqu'il est temps pour votre application de quitter, il vous suffit de détruire l'objet application, et toute sa descendance sera détruite avec lui: fenêtres, gadgets... Cela se fait normalement par la fonction `MUI_DisposeObject()`. Ne pas oublier de fermer la `muimaster.library`!

4. Listing

N'ayant pas FTK-Mag pour moi tout seul, je ne vous listerai pas ici un programme, que peu daigneraient d'ailleurs taper, pour démontrer les grandes capacités de MUI. MUI est d'ailleurs fournis avec beaucoup d'exemples, tous très impressionnants. Je vous livre à la place le fichier `inluc` que j'ai écrit pour interfacer facilement MUI avec la localisation. Il y a beaucoup de commentaires, c'est pourquoi je n'en dirai pas plus ici. Vous pouvez aussi vous reporter au programme d'exemple fourni avec `errmsg.library V3.01` qui se trouve dans le freeware.

*** MUI: Header file for localized applications. This header file expects
*** a function GetString() to be defined, this should work:

```
*** GetString      ; (D0)String=GetString(Number)(D0)
***      movem.l   d1/a0-a1/a6,-(sp)
***      lea       StringsArray(pc),a1
*** .SearchString
***      cmp.l     cca_ID(a1),d0
***      beq.s     .StringFound
***      addq.l    #StringsArrayType_SIZEOF,a1
***      bra.s     .SearchString
*** .StringFound
***      move.l    cca_Str(a1),a1
***      move.l    Catalog(pc),a0
***      move.l    _LocaleBase(pc),d1
***      beq.s     .NoLocale
***      move.l    d1,a6
***      jsr      _LVOGetCatalogStr(a6)
*** .NoLocale
***      movem.l   (sp)+,d1/a0-a1/a6
***      rts
```

*** The call to this function should be defined in a macro named GETS-
TRING

*** examples:

```
*** GETSTRING      MACRO
***      bsr       GetString
***      ENDM
```

*** or:

```
*** GETSTRING      MACRO
***      jsr      GetLocalizedString(pc)
***      ENDM
```

*** Please note this function should preserve ALL registers except D0.
*** See CalComp's documentation for further information

*** This file was written by Frédéric Delacroix on 19-Mai-94

```
IFND      LIBRARIES_MUILOCALIZED_1
LIBRARIES_MUILOCALIZED SET      1
```

```
IFND      LIBRARIES_MUI_1
INCLUDE "libraries/mui.i"
ENDC      ;LIBRARIES_MUI_1
```

*** Macro section: this file contains localized versions for some macros
*** define MUI_NOSHORTCUTS to disable them

```
IFND      MUI_NOSHORTCUTS
```

*** A localized MUIT macro: use with the MSG_#? constant as parameter
*** You can also use MUITL2 for non-constants (if your MSG_) is stored
*** elsewhere.
*** There is a bonus: in case you need the pointer to the localized string
*** for something else, you can store it with the 'is' macro (cf file mui.i)

```
MUITL      MACRO ;MSG_#?
move.l     #1,d0
GETSTRING
MUIT2      d0
ENDM
```

```
MUITL2     MACRO ;MSGPtr
move.l     1,d0
GETSTRING
MUIT2      d0
ENDM
```

*** Localized version of MUI_Request. The parameters title, gadgets and
*** format are replaced with MSG_#? codes. However, they can still be

*** NULL (implies that none of the MSG_#? codes be NULL).

```
MUI_RequestL  MACRO ; app,win,flags,title,gadgets,format,[params,...]
move.l       a0-a3,-(sp)
move.l       sp,a3
cmv3         1L
cmv3         1K
cmv3         1J
cmv3         1I
cmv3         1H
cmv3         1G
cmv3         1F
cmv3         1E
cmv3         1D
cmv3         1C
cmv3         1B
cmv3         1A
cmv3         19
cmv3         18
cmv3         17
move.l       #16,d0
beq.s        .no6\@
GETSTRING
.no6\@       move.l       d0,a2
move.l       #15,d0
beq.s        .no5\@
GETSTRING
.no5\@       move.l       d0,a1
move.l       #14,d0
beq.s        .no4\@
GETSTRING
.no4\@       move.l       d0,a0
move.l       #13,d2
move.l       12,d1
move.l       11,d0
CALLMUI MUI_RequestA
move.l       a3,sp
movem.l      (sp)+,a0-a3
ENDM
```

*** Localized version for GroupFrameT: provides you with a group frame and
*** a centered LOCALIZED title text

```
GroupFrameTL  MACRO ;MSG_Title
MUIT          MUIA_Frame,MUIV_FrameGroup,MUIA_FrameTitle
MUITL         11
ENDM
```

*** Creation of a string gadget with localized contents

```
StringL       MACRO ;MSG_contents,maxlen
StringObject
StringFrame
MUIT          MUIA_String_MaxLen,12,MUIA_String_Contents
MUITL         11
Endi
ENDM
```

*** Localized button objects: use small letters for shortcuts !

*** For KeyButton, there is only one argument: the macro expects the
*** shortcut letter to be in the first byte of the name. Example:

```
*** KeyButton      MSG_HELLO_GAD
```

*** and, in the .cd file:

```
*** MSG_HELLO_GAD (//)
```

```
*** IHello
```

*** will produce a button named Hello, with the first l underlined.

```
SimpleButtonL  MACRO ;MSG_name
TextObject
```



```

ButtonFrame
MUIT    MUIA_Text_Contents
MUITL   \1
MUIT    MUIA_Text_PreParse,PreParse
MUIT    MUIA_Text_SelMax,FALSE
MUIT    MUIA_InputMode,MUIV_InputModeRelVerify
MUIT    MUIA_Background,MUII_ButtonBack
Endi
ENDM

```

```

KeyButtonL    MACRO ;MSG_name
TextObject
ButtonFrame
move.l    #\1,d0
GETSTRING
move.l    a0,-(sp)
move.l    d0,a0
move.b    (a0)+,d0
ext.w     d0
ext.l     d0
MUIT2     #MUIA_Text_Contents,a0
MUIT2     #MUIA_Text_HiChar,d0
MUIT2     #MUIA_ControlChar,d0
move.l    (sp)+,a0
MUIT      MUIA_Text_PreParse,PreParse
MUIT      MUIA_Text_SelMax,FALSE
MUIT      MUIA_InputMode,MUIV_InputModeRelVerify
MUIT      MUIA_Background,MUII_ButtonBack
Endi
ENDM

```

 *** This is a handy macro that is used to convert an array of MSG_codes
 *** into an array of real string pointers. Beware that the codes will be
 *** lost !

```

LocalizedArray    MACRO ;array_of_MSG
move.l    d0/a0,-(sp)
move.l    \1,a0
.Loop\@ move.l    (a0),d0
beq.s     .End\@
GETSTRING
move.l    d0,(a0)+
bra.s     .Loop\@
movem.l   (sp)+,d0/a0
ENDM

```

 *** Cycle-Objects: the argument for this CycleL is a pointer to a NULL-ended
 *** array of MSG_codes (longwords!) of entries. This array will be
 *** converted first with the LocalizedArray macro.
 *** For KeyCycleL, there is also a MSG_code for the keyboard shortcut

```

CycleL    MACRO ;entries
LocalizedArray    \1
CycleObject
MUIT    MUIA_Cycle_Entries,\1
Endi
ENDM

```

```

KeyCycleL    MACRO ;entries,MSG_key
LocalizedArray    \1
CycleObject
MUIT    MUIA_CycleEntries,\1,MUIA_ControlChar
MUITL   \2
Endi
ENDM

```

 *** Radio-Object: same argument as CycleL, preceded by a localized name

```

RadioL    MACRO ;MSG_name,entries
LocalizedArray    \2
RadioObject
GroupFrameTL    \1
MUIT    MUIA_Radio_Entries,\2
Endi

```

ENDM

 *** Localized labels (see mui.i for differences between the 3 versions)

```

LabelL    MACRO ;MSG_label
TextObject
MUIT    MUIA_Text_PreParse,PreParse2,MUIA_Text_Contents
MUITL   \1
MUIT    MUIA_Weight,0,MUIA_InnerLeft,0,MUIA_InnerRight,0
Endi
ENDM

```

```

Label1L    MACRO ;MSG_label
TextObject
MUIT    MUIA_Text_PreParse,PreParse2,MUIA_Text_Contents
MUITL   \1
MUIT    MUIA_Weight,0,MUIA_InnerLeft,0,MUIA_InnerRight,0
ButtonFrame
MUIT    MUIA_FramePhantomHoriz,TRUE
Endi
ENDM

```

```

Label2L    MACRO ;MSG_label
TextObject
MUIT    MUIA_Text_PreParse,PreParse2,MUIA_Text_Contents
MUITL   \1
MUIT    MUIA_Weight,0,MUIA_InnerLeft,0,MUIA_InnerRight,0
StringFrame
MUIT    MUIA_FramePhantomHoriz,TRUE
Endi
ENDM

```

```

KeyLabelL    MACRO MSG_label,MSG_hichar
TextObject
MUIT    MUIA_Text_PreParse,PreParse2,MUIA_Text_Contents
MUITL   \1
MUIT    MUIA_Weight,0,MUIA_InnerLeft,0,MUIA_InnerRight,0
MUIT    MUIA_Text_HiChar
MUITL   \2
Endi
ENDM

```

```

KeyLabel1L    MACRO MSG_label,MSG_hichar
TextObject
MUIT    MUIA_Text_PreParse,PreParse2,MUIA_Text_Contents
MUITL   \1
MUIT    MUIA_Weight,0,MUIA_InnerLeft,0,MUIA_InnerRight,0
MUIT    MUIA_Text_HiChar
MUITL   \2
ButtonFrame
MUIT    MUIA_FramePhantomHoriz,TRUE
Endi
ENDM

```

```

KeyLabel2L    MACRO MSG_label,MSG_hichar
TextObject
MUIT    MUIA_Text_PreParse,PreParse2,MUIA_Text_Contents
MUITL   \1
MUIT    MUIA_Weight,0,MUIA_InnerLeft,0,MUIA_InnerRight,0
MUIT    MUIA_Text_HiChar
MUITL   \2
StringFrame
MUIT    MUIA_FramePhantomHoriz,TRUE
Endi
ENDM

```

ENDC ;MUI_NOSHORTCUTS

ENDC ;LIBRARIES_MUILOCALIZED_I

ProDIA

Voici la cinquième disquette de la collection regroupant 18 programmes d'une qualité indéniable telle la version 1.1 d'Ensemble_Verbes qui nous viens tout droit du Canada, WindowKey de notre cher Frédéric Delacroix pour ne citer que ceux là. Normalement la disquette ProDIA'006 n'aurait dû tardée avec Tem 4.1 ou mieux encore mais ... bon regardons d'abord la ProDIA'005 ...

ProDIA'005

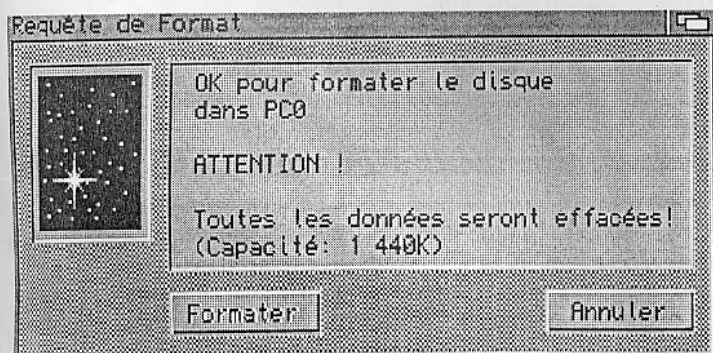
Arq_V1.83 :

Arq est un petit utilitaire qui 'relook' le système par des nouvelles requêtes du système 2.0 avec de superbes animations. Version 1.83. FreeWare. Auteurs : J. Laubach et Peter Wlcek

volonté. AND, OR, NAND, NOR, XOR, NOT, bascule JK, SR, D interrupteur, poussoir, tableau de Karnaugh etc... Version 1.1.9. FreeWare. Auteur : Danny L. Griffin.

CycleToMenu V2.0:

CycleToMenu est une commodité faisant tourner les gadgets standard en

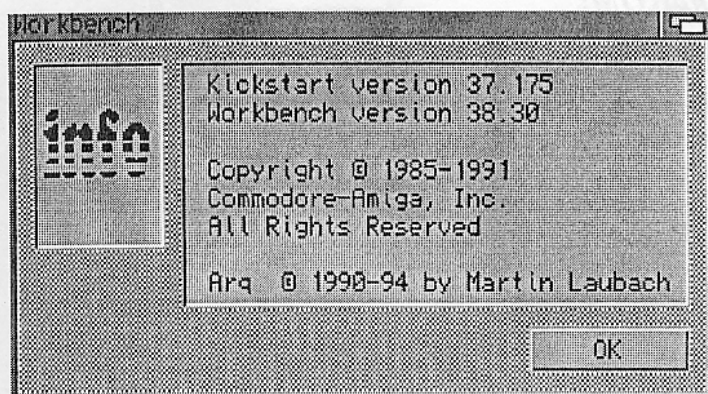


Arq V1.83

Digital Breadboard V1.1.9 :

Digital Breadboard est un simulateur de circuit logique pour concevoir, tester à

popup menu ou 'expanding' gadgets afin de sélectionner l'option désirée plus facilement et rapidement.



Arq V1.83

Version 2.0. CardWare.
Auteur : Frederico Gian-nici.

Usage	DevName	VolName	Free	Bytes	I
*100%	DF0	ProDIA'0	1,536		
* 89%	DH1	DH1[41MB	4,727,296		
68%	DH2	DH2[39MB	13,259,776		
*100%	DH0	DS2.1	20,992		

QDisk V2.01

DASModPlayer_V3.0:

Digital Audio System Modules Player. Player nécessitant la MUI 2.0 (MagicUserInterface). Peut également lire les format Pc S3M (32 voix). D'une qualité professionnelle pour tous ceux qui ont des centaines de modules à écouter ... Version 3.0. ShareWare. Auteur : Pauli Porkka.

Errormsg.library:

Une bibliothèque run-time qui rend les choses faciles pour les programmes qui veulent afficher des messages d'erreur système localisés. A des possibilités ARexx. Fourni avec une commodité et un exemple. Includes, source pour le code glue, auto-docs sont inclus. Version 3.01, binaire seulement, Auteur: Frédéric Delacroix.

Device Name	DH2
Volume Name	DH2[39MB1
Unit Number	6
Capacity	41,949,696
Block Size	512
Bytes Used	28,689,920
Bytes Free	13,259,776
Priority	10
Status	Read/Write
Soft Errors	0
Percent Use	68

QDisk V2.01

FakeROM:

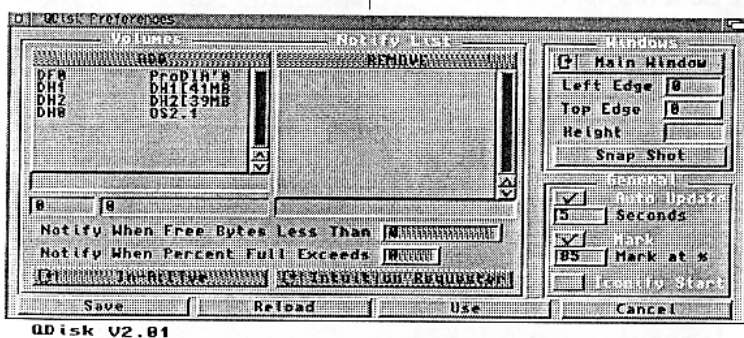
Petit programme résolvant certain problème d'adressage mémoire pour tous ceux utilisant le kickstart en RAM (cette RAM n'est pas présente sous Monam3 ; le debugger de Devpac 3...). Source et programme exécutable. FreeWare. Auteur : Frédéric Delacroix.

Injector_V2.25:

C'est une commodité invoquée par hotkeys, totalement configurable, qui vous permet d'injecter toutes sortes de choses comme si elles avaient été tapées au clavier. Complètement ré-écrit depuis les versions 1.x. A un joli programme de préférences, complète localisation et support ARexx. Requiert le Kickstart 2.04+, reqtools.library V38+ (copyright Nico François) et l'errmsg.library qui est fournie. SHA-REWARE, binaire seulement.

JukeBox_V2.83:

JukeBox permet la lecture

**QDisk_V2.01:**

QDisk permet par un simple click de voir l'espace disponible sur toutes vos

des CD audio, sur une interface très conviviale, permet le pilotage CD sur contrôleur SCSI et SCSI2. Auteur : F.J. Reichert

PeekQual_V1.0:

Une petite commande CLI qui permet de détecter les qualificateurs, pour utilisation dans les scripts. FreeWare, source fourni, auteur: Frédéric Delacroix.

QuickGrad_V1.1:

QuickGrad est un utilitaire de capture d'écran fonctionnant sous le principe d'une temporisation. Stockage de l'image 'graber' sur l'unité choisie et démarrage par touches Hotkey. FreeWare. Auteur : Steve Hines.

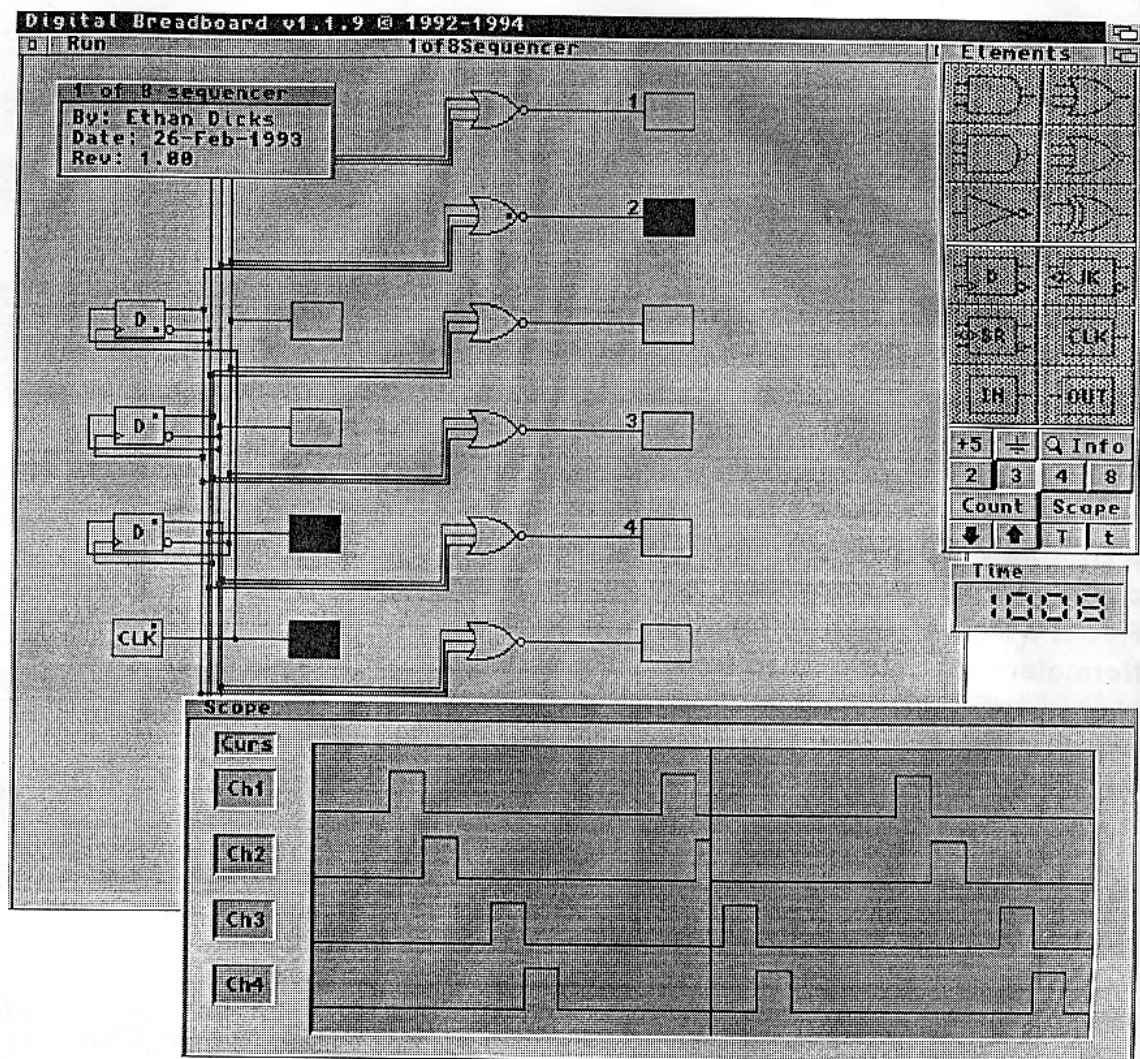
**Real3D_Motion :**

Image réalisée sous Real3D à l'aide d'un 4000/030. Contenu : SpiderMan. FREEWARE. Auteur: Hamdaoui Rachid.

RSysTem_V1.3:

Rsystem permet de visualiser la configuration du WorkBench en cliquant sur l'option à visualiser telles que les devices, tâches, interrupt etc... GiftWare. Auteur : Rolf Böhme.

Scheduler_V1.2:

Organiseur complet en anglais avec les fonctions

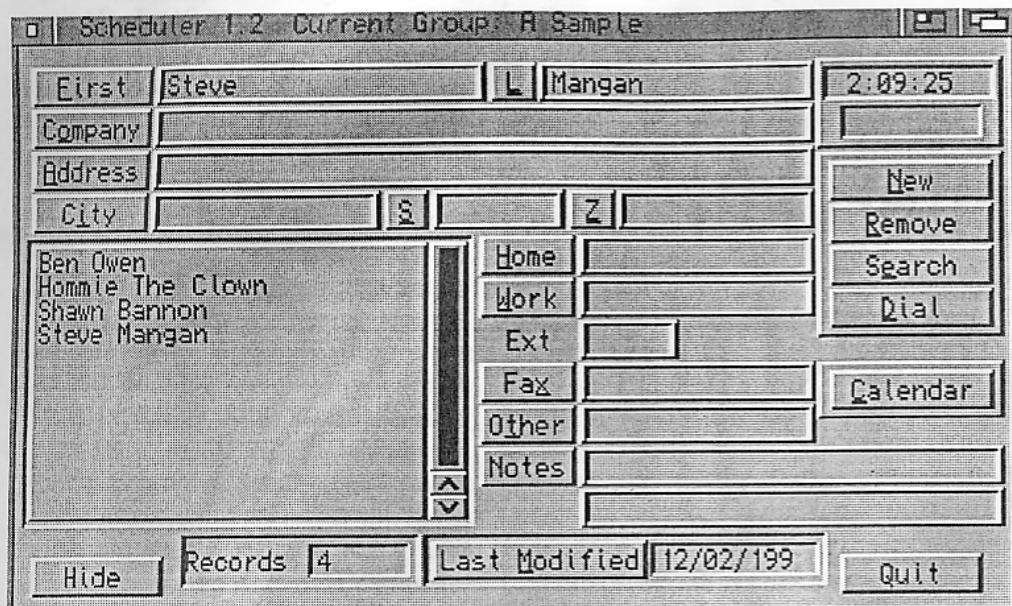
mémo, adresses, base de données numérotation téléphonique, calendrier etc... de qualité professionnelle. ShareWare. Auteur : Mark Thomas.

Verbes_V1.1:

Ensemble_Verbes est un programme conçu pour aider les collégiens ou même les étudiants étrangers apprenant notre langue dans son contexte de conjugaison. Plus de 75 verbes y sont inclus, en -er, -ir, -re et les temps les plus utilisés passant du présent au futur, passé composé, conditionnel, participe présent, imparfait et présent

Ensemble Verbes

Copyright © 1994 Peter Janes. All rights reserved.

**Scheduler V1.2**

préférences, localisation complète, support ARexx. Requiert le Kickstart 2.04+, reqtools.library V38+ (© Nico François) et erormsg.library. Shareware, binaire seulement. Auteur : Frédéric Delacroix

YACDP_V1.0:

Player de CD Audio permettant aussi d'échantillonner directement sur le CD. FreeWare. Auteur : Frank Mürkner.

Christophe Peugnet.

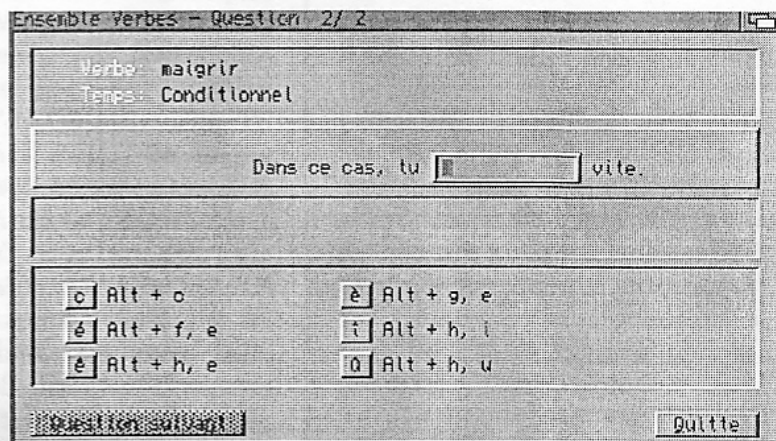
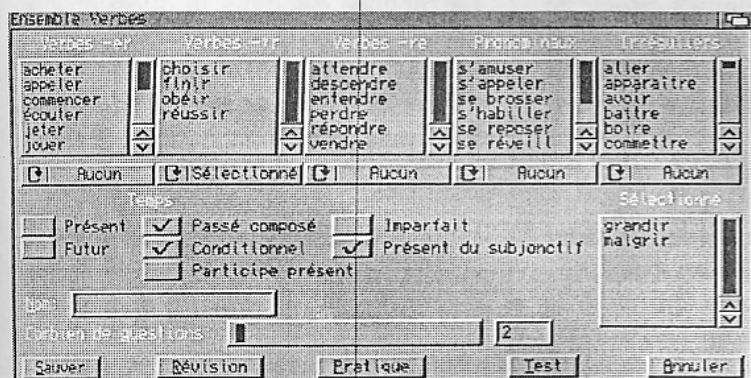
du subjonctif. Apprendre, réviser, avec une note à la fin et des exemples à l'appui. Si vous vous enregistrez à la version complète de ce superbe programme, vous pouvez obtenir un dictionnaire français-anglais, anglais-français comprenant plus de 5500 mots regroupés dans un volume de 150 pages. ShareWare. Auteur : Peter Janes.

VirusZ II_V1.07

vecteurs, bootblock avec des préférences très détaillées sur chacune de ces actions. Shareware. Auteur : Georg Hörmann.

WBSpeed_V37.21:

WBSpeed est un utilitaire permettant de comparer les vitesses d'affichage et de calcul entre tous les modèles d'Amiga selon le mode graphique et le nombre de couleurs utilisées... FreeWare. Auteur :

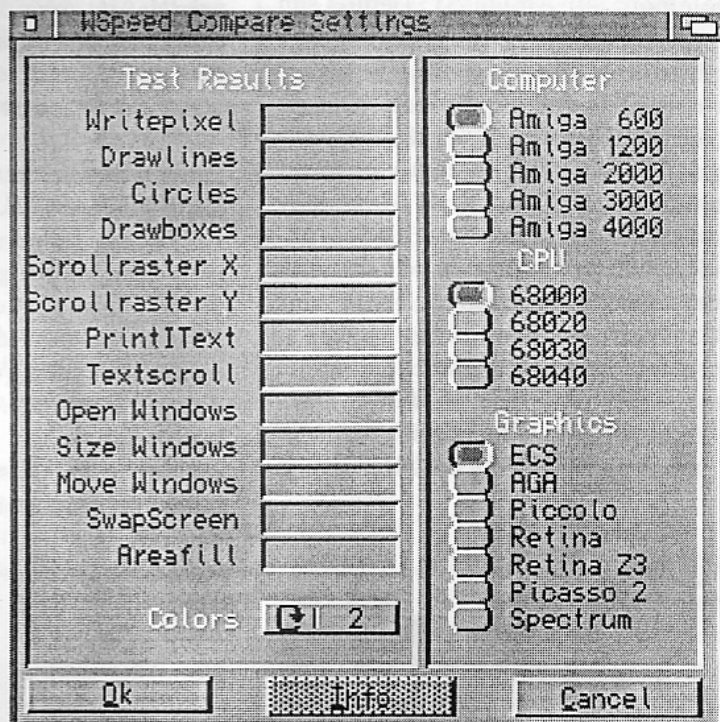
**Ensemble_Verbes V1.1****Ensemble_Verbes V1.1**

Encore une nouvelle version de cet anti-virus. Version très complète, l'ensemble des options sont gérées par des fenêtres intuitives très bien conçues. Reconnaît plus de 290 virus bootblock et plus de 162 fichiers/link virus. Visualisation des Fichiers, secteurs,

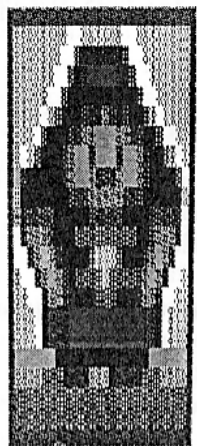
Mikael Nordlund.

WindowKey_V1.0:

C'est une commodité invoquée par hotkeys, hautement configurable pour manipuler les écrans et fenêtres sous Intuition. Beaucoup de commandes, joli programme de

**WBSpeed V37.21**

FIREHAWKS



L'interview BBS - World Is Crazy

Dans le numéro précédent, le groupe DreamDealers c'est prêté à une interview par l'intermédiaire de leur serveur BBS DreamLands. Aujourd'hui c'est le tour du nouveau BBS 'World is Crazy' ...

Depuis le premier juin, un nouveau BBS s'est ouvert à Béthune dans la région du Pas-de-Calais (62). Ce serveur est géré par les membres du groupe FireHawks tournant principalement sur Amiga/ST. Depuis son ouverture, une centaine d'utilisateurs s'y sont rejoints. Ils ont à leur répertoire une dizaine de productions, cela à commencé en 1990 par une intro sur ST puis par une démo tournant toujours sur ST nommée 'Anxiously Wasting for the Swork' en 1991. L'année 1992 sera marquée par de nombreuses démo sur Amiga ; 22 janvier 92 : 'World is crazy', 29 janvier 92 : 'More dots', août 92 : 'Mad Max sound demo', septembre 92 : 'Mad Max Data disk' et un jeux 'Tron X', et dernièrement en novembre 93 'BBS intro'.

• Pouvez-vous me raconter l'histoire de votre groupe ?

GraphMan et LFO-RATE se sont rencontrés dans un concours de jeux sur ST. GraphMan, étant sur AMSTRAD, à tout de suite été IMPRESSIONNÉ par les capacités du ST qu'avait LFO. L'un étant graphiste et l'autre coder, nos deux compères se sont vite rendus compte qu'ils ne pouvaient pas vivre l'un sans l'autre (non, y'a pas de P. chez les FIRE). C'est après avoir vu plusieurs démos sur ST, que l'idée nous est venu de faire un groupe. Plus tard, d'autre personnes, partageant la même passion du ST, nous on rejoint ... et c'est là que naquit le groupe BugBusters qui se changea en FireHawks (tout le monde aura reconnu le nom d'un modèle de pneu de chez FIRES-TONE !!! originalité oblige !!!).

• Qui est le leader et pourquoi ?

Il n'y a pas vraiment de leader dans les FIREHAWKS. Disons que LFO-RATE est la personne qui c'est le plus occupée du groupe. A l'époque du ST, une partie des membres se trouvaient dans différentes régions et il fallait bien que quelqu'un coordonne l'ensemble. Maintenant, tous les membres se trouvent dans la même ville, donc y'a beaucoup moins de problèmes.

• Quelles sont les activités du groupe ?

Dans les années 88-89 (c'est nulle comme formule), les activités du

groupe étaient essentiellement la programmation (en GFA) de démos humoristiques et de mini-games du genre clones de PROHIBITION ou SPACE INVADERS (sur ST bien sûr !!!), il fallait bien s'amuser, non ?? Après cette période GFA, nous nous sommes attelés à la programmation, en assembleur d'utilitaires comme le SPEED-PACKER 3, mais nous en avons encore plein nos musettes, qui seront diffusés un de ces jours (ça va faire mal !!) ... ou jamais (ça va faire moins mal !!). Un exemple d'utilitaire ? Et bien nous avons un player 8 voies soundtrack sur ST et plein de bonnes choses. Et sur AMIGA ? Quelques utilitaires MIDI, un éditeur ANSI (spécialement pour le BBS) et pleins d'autres programmes qui nous servent de logiciel pour travailler. Bien sûr nous ne programmons pas que des utilitaires car nous avons déjà sorti quelques démos sur ST et AMIGA mais ce n'est pas notre préoccupation principale. LFO-RATE est aussi dans un groupe de musique.

• Quelle était la raison de la création d'une demo, esprit de compétition ?

Parce que, bin enfin de compte, on faisait des démos comme ça mais enfin euh, on fait des démos pour nous (égoïstes?) et pour le F-U-N. La réponse est dans la question au dessus... Nous c'est plutôt les utils.

• Vous travailliez sur quelles machines maintenant ?

Comme on l'a déjà dit plus haut, nous travaillons sur ST (surtout), AMIGA (pas beaucoup) et PC (pas du tout).

• Pourquoi un support télématique ?

C'est un bon moyen pour avoir accès à une banque de fichiers en tous genres. Effectivement il y a Ethernet, mais tout le monde ne peut pas se payer un accès (merci à FRANCENET). Le problème c'est qu'en France il y a une minorité de personnes qui possèdent un modem et que tout ce qui a un rapport avec le téléphone fait peur (nous parlons

WELCOME TO

Robotics
The Intelligent Choice in Data Communications

de la note téléphonique, bien sur !!). Il faut avouer qu'il y a un manque d'information sur les BBS et/ou modems, et que c'est plutôt réservé aux "élites". Mais pour nous le BBS est une activité (qui a sûrement un avenir) de plus dans notre groupe.

• **Quel ordinateur gère le serveur et pourquoi celui-ci ?**

C'est Un PC 486 SX33 8Meg (j'entends déjà les amigamen rigoler) qui gère le BBS. La raison pour laquelle on utilise un PC est simple, c'est parce que nous en avons un sous la main !!!

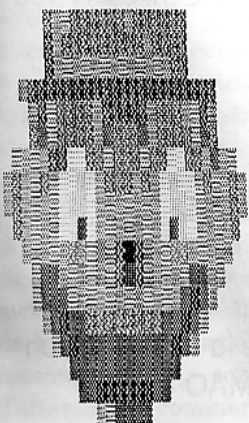
• **Que pensez-vous des serveurs Amiga ?**

En fait, le système style CNET est pas mal, mais il peut paraître trop frustrant pour les débutants. Au début on perd beaucoup de temps à se balader dans un BBS. Nous conseillons aux nouveaux utilisateurs de modem de demander de l'aide au Sysop ou aux Co-Sysops. C'est surtout pour éviter de grosses factures de téléphone.

• **Que pensez-vous des services de France Telecom ?**

Les services de France Telecom sont correct, même s'ils peuvent mieux faire (surtout au niveau du prix). Pour le moment ils peuvent se frotter les mains, mais quand il perdront leur monopole... La bagarre sera dure. Le BBS est un bon moyen pour "contrer" le prix abusif des serveurs Minitel...

• **Votre terminal tourne-t-il parfaitement en multitâche (humour!) ?**



Pourquoi faire du multitâche pour un BBS ? Si j'veux écouter d'la zik j'met un CD !!! (c'est pour les amigaïstes qui disent toujours les mêmes cho-

ses). Enfin de compte le multitâche (le mot multitâche est à utiliser avec précaution) est utilisé pour le multi-nodes ou pour travailler sous DOS. De toute façon François a 3 ordinateurs : un Pc pour le BBS, un Amiga pour la deuxième node, et un ST pour travailler (faut pas chercher, y'a pas de rimes).

• **Votre Terminal plante-t-il souvent ?**

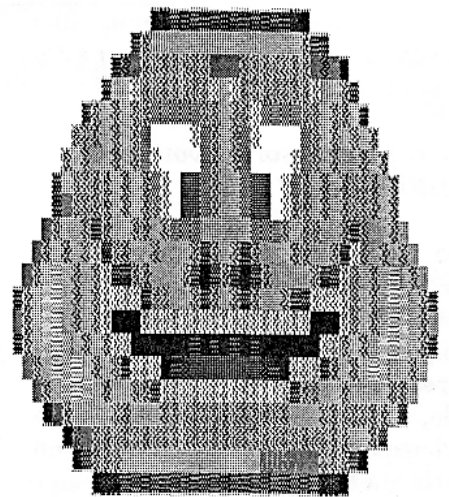
On a jamais eu de problèmes majeurs. Seulement au début avec quelques petits problèmes d'installation. C'est surtout les réglages qui prennent du temps. PC-EXPRESS est un bon logiciel, il supporte les coups durs comme les HANG-UP "sauvages", ce qui n'est pas le cas de tout le monde !!! En ce moment, nous avons quelques problèmes d'installation avec la nouvelle version de PCE, mais nous pensons résoudre le tout rapidement.

• **Qui est le sysop et les co-sysop ? et quelles sont vos activités au sein du BBS ?**

Sibane est celui qui nous a fait découvrir PCE. Il a contribué à l'élaboration du BBS. François (FANFAN) est le Sysop du BBS. C'est lui le capitaine du navire. Il s'occupe principalement de mettre de l'ordre dans le BBS. Christopher (LFO RATE) et "le" CoSysop, il s'occupe de la partie ST/AMIGA et des quelques problèmes qui peuvent apparaître sur le BBS... Arnaud (BOB) et aussi un CoSysop (AMIGA/PC), il s'occupe de rapporter des fichiers sur le BBS (Demos, DP, News internet). Eric (AsmoroD) s'occupe de la section ST(E)/FALCON.

• **Vous qui programmez en assembleur sur Amiga/Atari/Pc quelle est la meilleure machine ?**

Il n'y a pas de meilleure machine. Chaque bécane a ses qualités et ses défauts, sauf, bien sûr, le PC qui est une exception à la règle. Dans le groupe LFO-RATE préfère programmer sur ST (même si il a un AMIGAAAAA). Bob travaille sur Amiga, pour son système d'exploita-



tion performant. La plupart des membres sont plutôt des passionnés d'informatique, mais pas d'une machine particulièrement.

• **Que pensez-vous du piratage ?**

C'est un sujet tabou. Tout le monde il est beau, tout le monde il est gentil... Malheureusement, certaines personnes en profitent pour se faire 'un peu' d'argent de poche en vendant des jeux, et en plus, certains blaireaux les achètent. Le piratage c'est plutôt pour les gamins. Il faut bien comprendre que maintenant la vie d'une machine dépend du piratage (le PC ne tiendra plus longtemps).

• **Que pensez-vous des RTC ?**

Nous avons commencé sur RTC avec notre propre logiciel en GFA Basic (c'est largement suffisant pour un RTC). Maintenant les RTCs sont dépassés à cause de la vitesse, bien que France Telecom viennent de sortir un MINITEL à 9600 bauds. Il était temps de penser aux usagés plutôt qu'aux Services qui coûtent la peau des fesses. Il faut mieux aller sur un BBS avec un 14.4 ou plus, c'est beaucoup plus rentable. Je pense que tout le monde est d'accord sur le sujet.

• **Une critique sur les cinq derniers numéros d'FTK-Mag ?**

Y PARLE PAS ASSEZ DU PC/ST/ALICE/MO5/TO7/SPECTRUM/MZX-80 ET CRAY. Sinon c'est vraiment un bon fanz... magazine. On voit tout de suite le côté professionnel. C'est un mag. clair, ins-

tructif et facile à lire. Comme quoi les pro-amigaïstes peuvent faire des choses intéressantes.

• Pourquoi ne sortez-vous pas d'utilitaires DP ?

Nos utilitaires ne marchent pas parfaitement sur toutes les bécane. De plus il faudrait beaucoup de temps pour figurer tous nos utilitaires. Un DP doit être utile, rapide, beau et facile à utiliser. Plus sérieusement, on espère bientôt en sortir quelque-uns.

• Quelques mots sur votre logiciel BBS et la configuration ?

Etant site de distribution de PC-EXPRESS en France et en Belgique, nous devons nous occuper de tester les nouvelles versions de PCE et de ses accessoires (DOORS). De plus, notre BBS est en constante évolution et il y a toujours des choses à faire dessus. Néanmoins, PC-EXPRESS est un bon logiciel rapport qualité/prix. Une chose est certaine, la gestion d'un BBS est très rigoureuse. Pour la configuration nous utilisons un PC 486 SX33 avec 8 mégas de ram, un DD de 680 mégas et un 28.8 V34 USR. Nous espérons dans un avenir proche un CD ROM et un plus gros disque dur. Cela dépendra des utilisateurs...

• Que pensez-vous de la situation actuelle de l'Amiga ?

On verra ce que Commodore

U.K. feront... De toute façon se sont les utilisateurs actuels qui maintiendront Commodore en vie. Tant qu'il y aura des démomakers et des développeurs freelance, la machine sera sauvée. C'est la même chose pour les utilisateurs du FALCON. Nous pensons qu'il faudra attendre un bout de temps avant de revoir Commodore remonter la pente. Nous ne voulons pas lancer la polémique, mais on a l'impression que les gens achètent du matériel sans savoir de quoi il retourne. Nous visons bien entendu les acheteurs du PC. C'est aussi la faute des développeurs et revendeurs. Bref, à tout le système... Que le PC se tienne bien, car 95 sera l'année des consoles de jeux.

Dans nos propos ...

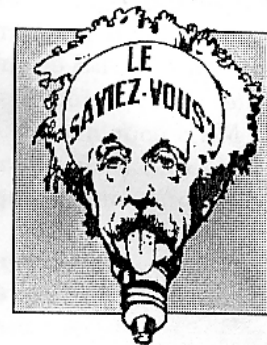
-GFA Basic est une marque déposée par GFA Systemtechnik.
-Atari est une marque déposée d'Atari Corporation, Inc.
-AMIGA est une marque déposée de Commodore-Amiga, Inc.
-PC est une m...e déposée par IBM Computezzzz, Inc.

Dans le rôle de LFO-RATE :

LEROUX Christopher
et de AsmoRoD :

VALLIN Eric

©oderRight, The FireHawks, Octobre 1994.



• SOCRATE :

Voici une petite information sur le système SOCRATE de la SNCF : Ce système comprend à peu près en ordre de taille comme 650 000 dictionnaires de 1000 pages et peut effectuer 300 000 000 opération par seconde, je vous laisse calculer ...

• **Code** : Programme.

• **Coder** : Programmeur

• **Design** :

Terme que certains groupes ne devraient pas utiliser.

• **Endpart** : Ecran de fin.

• **Fullscreen** : Plein écran.

• **GFX** : Graphisme.

• **Roto-Dist** :

Effet de rotation et de distorsion.

• **VBL** :

Vertical BLanking => Balayage écran.

• **DRAM** :

Cela signifie Dynamic Random Access Memory, c'est à dire Mémoire Dynamique à Accès Direct.

• **SIMM** :

Single Inline Memory Module, Module de Mémoire en ligne.

Christopher LEROUX
Christophe PEUGNET.

Abonnez-vous !

Oui, ce magazine me plaît, je souhaite m'abonner à **FTK-Mag** pour 6 numéros à partir du numéro
Je joins mon règlement de **50,00 FF** à l'ordre de Fanatik Association. A retourner à ProMÉDIA, 117 rue Lambrecht, F-59500 DOUAL.

☐ Chèque Bancaire

☐ Chèque Postal

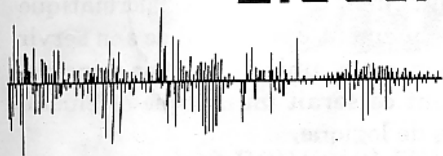
☐ Mandat

nom : prénom : adresse :
code Postal : ville :

Vous pouvez également, si vous le souhaitez, adhérer à l'Association ProMédia pour 140,00 FF, incluant l'abonnement à FTK-Mag, ainsi que 6 disquettes ProDIA gratuites à choisir dans la collection, un accès spécial au serveur télématique 'World is crazy', et d'autres services (PAO, DAO, MAO etc...).

coupon à recopier ou à retourner dûment rempli à notre adresse.

Electronique, informatique et musique



Aujourd'hui et encore plus qu'avant, se généralise la musique par ordinateur, et en France, comme en Allemagne, en Belgique, en Hollande, en Angleterre ou bien aux USA, s'instaure enfin cette nouvelle manière de concevoir la création musicale.

Aussi s'installe dans le département du 49, une nouvelle association portant le nom ATOME, dont le meneur n'est autre que Laurent GARNIER, un ancien DJ réellement investi dans la musique.

Le but de cette association est de promouvoir efficacement la musique par ordinateur, car il est nécessaire de montrer comment il est effectivement possible de chaîner plusieurs machines entre-elles par l'intermédiaire d'un simple ou plusieurs ordinateurs, en vue de réaliser une véritable musique multipiste, il est aussi important de démontrer que la technologie en ce domaine a évolué en faveur d'une plus grande richesse et d'un plus grand réalisme en ce qui concerne notamment le respect des bases musicales, chose qui était difficilement concevable lorsque l'ordinateur ne se contentait que de faire des Bips ou des Poum Tchac, il est d'une urgence capitale de faire voir aux débutants ce qu'est franchement devenu l'électronique au service de la musique, une matière encore plus entière et accessible qu'autrefois.

Aujourd'hui, nous nous retrouvons en face d'un choix très croissant de cartes sons, d'ordinateurs, d'interfaces diverses, d'utilitaires de séquençement variés, de claviers, synthétiseurs polyphoniques ou autres machines, sans savoir exactement ce que nous avons réellement besoin pour nous développer dans cette voie, et ce certainement par une quelconque négligence des systèmes de distribution, qui privilégient plus l'accroissement du chiffre d'affaire que d'être franchement compétents dans ce secteur et de donner les tuyaux que nous autres consommateurs, sommes en droit d'attendre du commerce.

Il existe aujourd'hui une réelle difficulté à faire entrer dans les mœurs le fait que la musique par ordinateur peut être accessible à tous, comme la télévision, les jeux vidéos ou bien le dessin assisté par ordinateur. C'est ici que je tiens mon terrain de prédilection, c'est-à-dire mener mon propre combat pour que la Mao comme l'Amiga, puisse être admise par tous et toutes, car il est possible de tout faire en musique, que ce soit de la Dance, de la Techno, du Synthe, ou alors du classique...

La chose qui m'exaspère le plus, c'est le fait que les gens soient capables en 1994 de dire que la musique par ordinateur, ce n'est pas de la musique ou bien que l'on a juste à appuyer sur un bouton pour que l'ordinateur joue sa partition, ici ce n'est que le fruit de l'ignorance qui puisse permettre de tels propos, car composer de la musique avec un ordinateur est peut-être plus complexe que de faire simplement de la musique, bien sûr, libre à chaque utilisateur de voir comment il peut construire sa propre mélodie, mais se livrer à la Mao signifie qu'il faut avoir de bonnes bases en solfège, et enfin être capable de dialoguer correctement avec sa machine pour transposer le langage musical en données électroniques pour que l'appareil puisse comprendre ce qu'on lui demande de faire, sinon autant abandonner le contexte.

Ici je m'avance en disant que la Mao est un thème de programmation, qui signifie aussi un état d'esprit beaucoup plus complet que la conscience moyenne puisse penser, il y a le fruit d'un long travail d'apprentissage, je dirais même pour celui qui ira composer un style Techno très basique, ou il conduira un capital

temps non négligeable à la compréhension et à la maîtrise de son matériel, qu'à un investissement réel à la composition, c'est en somme la même chose pour un musicien en herbe qui cherche à dominer son instrument.

Tout est fruit d'un important travail que l'on oublie de préciser lorsque l'on parle de ceux qui essaient de créer une nouvelle tendance musicale.

L'association ATOME se chargera donc au prix de la patience et du temps, de cette bataille, pour démocratiser efficacement ce contexte. Pour ce faire, je compte créer des activités liées à la Mao, favoriser la communication entre les gens qui s'intéressent à ce concept, faciliter les échanges de savoirs et de connaissances, j'espère aussi susciter la création musicale, car il est important de dire qu'aujourd'hui, nous vivons une certaine crise de la musique, à en entendre ce que nous diffusent les maisons de disques mais aussi la radio, la télévision, c'est pratiquement toujours la même chose.

Je pense que l'ordinateur peut convertir les effets statiques de la musique actuelle en une véritable renaissance dans la création. Il est donc temps de construire avec les amateurs ou bien les professionnels un nouveau dialogue donnant sur un autre développement technologique et culturel.

Je travaille donc actuellement et encore sur des anciennes plate formes Atari et Amiga, car je pense que tout n'est pas encore accompli avec ces machines, mais j'espère me développer sur d'autres machines comme Mac ou Pc, bien que les avis soient ici

très partagés car on peut faire aujourd'hui de la Mao avec n'importe quel ordinateur, je donne toutefois beaucoup d'importance à l'Amiga car c'est une machine qui est encore capable de faire ses preuves, et puis c'est un matériel abordable, chose qui ne l'est pas nécessairement lorsque l'on veut faire de la Mao avec un Pc ou un Mac.

Je voudrais faire beaucoup pour que la reprise Commodore ait effectivement lieu car j'ai compris ce qu'était l'Amiga, surtout lorsque je pense que cette fabuleuse machine paye aujourd'hui les conséquences négatives des erreurs commises par les anciens dirigeants de chez Commodore, à savoir mauvaise gestion, marketing très médiocre, l'absence inadmissible de publicité notamment en ce qui concerne le domaine multimedia où bien des pros ont effectivement compris la performance de cette machine contrairement à ce que l'on tient à faire entendre sur le Pc, je ne citerais pas ici les plus importants utilisateurs de systèmes Amiga dans le contexte multimedia.

Pour ma part, j'ai vu et je vois encore des Amiga pilotant à merveille des systèmes complexes de jeux de lumière dans certaines discothèques, et je me développe pas sur les autres tâches multiples que peut diriger cet ordinateur quand même hors du commun.

Je reconnais ici le travail de Mr Jean Paul Deloffre de l'association ProMÉDIA car c'est aussi grâce à son investissement qu'il est possible de débattre sur la question de ce que l'Amiga est ou n'est pas, contrairement à ce que la tendance ou la mode nous laisse entendre à ce sujet. J'invite par ailleurs tous ceux qui souhaitent soutenir l'Amiga à s'unir à nos mouvements bien distincts, car c'est en faisant une union de masse que nous pourrions changer les choses, quitte à faire pression sur les plus grands responsables de la chute libre de Commodore.

Il est important et surtout légal pour les clients Commodore que nous représentons, que nous puissions jouir des véritables services auquel nous sommes en droit d'obtenir, tout

comme ceux qui sont clients chez Mac ou autres Pc, notamment en ce qui concerne la maintenance des machines.

Ce que je trouve déplorable, c'est que la moyenne des gens qui détiennent des Amiga, ne pensent pas à tout ceci, puisque leur temps investi n'est reparti que dans le piratage en masse de jeux vidéos ou autre trafic, ce qui n'arrange pas la situation des gens que nous représentons, c'est à dire développer la réputation professionnelle de l'Amiga, puisque cette machine est en effet capable de démontrer autre chose que des Copy party.

C'est bien de découvrir les jeux vidéos, mais je ne me suis pas arrêté à ceci, sachant que l'ordinateur peut s'exploiter à d'autres fonctions, et notamment la musique, j'ai plaisir à comprendre que le jeu vidéo est plus attrayant par l'intermédiaire d'une console, surtout que nous ne sommes pas en manque de machines, Super nes, Mega drive, 3do, ou autre Cd 32... Il est peut être possible d'analyser le fait que la situation des jeux en France demeure incohérente, ne serait ce qu'il est pratiquement impossible d'essayer un titre nouveau, ce que je trouve incompréhensible lorsque l'on en voit le prix impensable des cartouches, mais l'accession à un jeu vidéo peut être en fait plus intelligent, si on se prend le culot d'aller le découvrir chez un bon copain qui a un peu plus de moyens ou alors patienter un peu pour les promos sur les cartouches ou CD, au lieu de se laisser convaincre que de les pirater en masse sur ordinateur puisse être une meilleure solution, puisque utiliser la plate forme informatique pour en accroître les capacités de stockage, met définitivement un terme au développement intelligent du pauvre ordinateur concerne par ce sujet.

Bien que je comprend que l'Amiga puisse être capable de conduire un bon jeu homogène, toujours est il qu'un ordinateur détient un autre

destin qu'une console de jeux vidéos, les japonais n'ont pas forcément construit une plate forme informatique uniquement dans le but de s'en servir pour cette unique fonction, sincèrement ce serait un manque indéluctable de logique.

Mon plus ambitieux des rêves que je projette actuellement serait en fait de donner un sérieux coup de fouet à l'Amiga, en mettant progressivement en place une autre manière de concevoir un spectacle par exemple. En effet, pourquoi pas repenser le concept Jean Michel Jarre en y adaptant le système Amiga en ce qui concerne le pilotage des machines numériques rediffusant une nouvelle musique, la projection d'images de synthèses et le pilotage de différents jeux de lumières... Mais dans un contexte plus accentué que dans des demos party puisqu'ici il serait possible de tout concevoir à partir de plates formes Amiga, ce qui changerait quelque peu des systèmes Mac et Pc, même si dans une certaine manière il serait, pourquoi pas pensable, de créer avec plusieurs machines pourtant de conception tout à fait différentes.

Bien que c'est un objectif haut placé et qui demande quand même des moyens ainsi que des investissements importants, n'empêche que je suis convaincu que c'est un pari hors pair ne manquant pas d'originalité, de plus je crois que c'est une idée payante pour nous autres jeunes que nous représentons, en sachant qu'aujourd'hui, il nous est très difficile de nous élaborer une véritable identité aux yeux d'une majorité d'adultes, je crois que les ordinateurs peuvent nous permettre de jouer un autre rôle d'intégration dans notre système social, en mettant en avant l'audace, l'originalité et sûrement une autre forme de pensée et d'intelligence.

Laurent GARNIER

— PRO M É D I A —



DEMOS MANIA



Voici une nouvelle rubrique au sein de ce magazine : la *démomania* ou même *démologie*®... Espérons retrouver régulièrement cette partie avec les dernières productions internationales sur n'importe quel support.

IMAGINE de dREAMdEAIERS.

CODE : PIB
GFX : ANTONY
MUSIQUE : CHRYSLIAN

MACHINE : Amiga 1200
TAILLE : 705 580 octets.
DURÉE : 2 min. 20 sec.

Voilà la nouvelle production du groupe français dREAMdEAIERS programmée par leur nouveau coder PIB (ex SYNTAX).

La démo commence par une image de présentation sous la forme d'une affiche de film suivie d'un superbe gfx d'ANTONY représentant une créature de rêve légèrement dénudée. Dans le premier effet, nous la retrouvons torturée par le coder utilisant un zoom rotatif "aquatique" en full-screen. L'écran est en une VBL mais il semblerait qu'il soit un peu répétitif et ne s'attarde pas assez sur des parties plus "intéressantes" de la copine d'ANTONY !!

L'écran suivant reprend un effet déjà fait par VIRTUAL DREAMS dans la 40 Kb intro de l'Assembly '93. Cet effet étant difficile à décrire, nous lui avons trouvé un nom "destroy" : "SPOCK IS GERBING IN SPACE (multicoloured)"; je crois que c'est clair, non ??? On peut signaler tout de fois que le motif change à chaque nouvelle exécution de la démo.

Après que SPOCK se soit remis de ses émotions, nous avons droit à une image (reprise de KID Clay de MOVEMENT) de 256x200 pixels, en roto-dist, superposée par transparence à une autre image (un

The Imaginary demo.

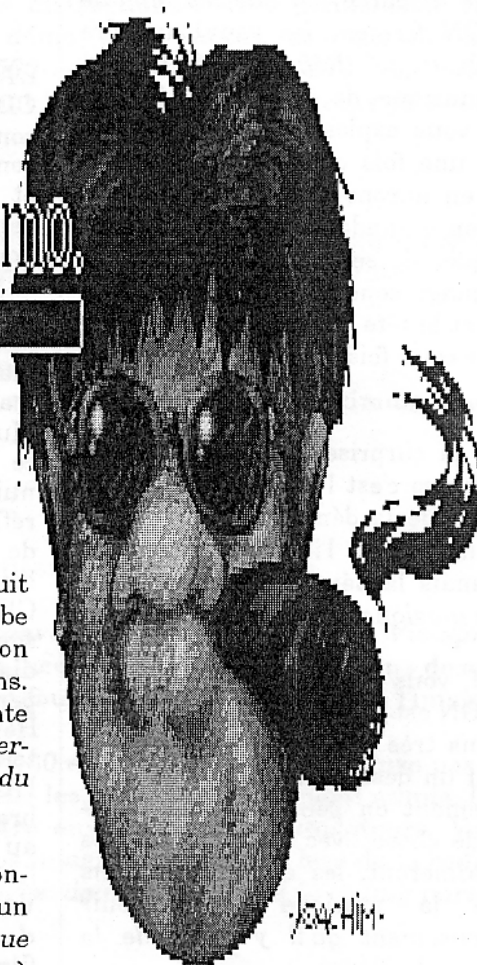
LEGOman rouge) qui se déplace "multidirectionnellement". Remarquons que la première image se déforme de la même façon que le premier écran.

Le dernier effet de la démo, qui suit le "Trip To LeGoLAND", est un cube mappé en rubber avec une précision de 2 pixels, le tout servi en 3 plans. Chaque faces de ce cube représente un oeil de Dali (serait-ce une interprétation "Meloniste" des visions du maître ??).

Une fois de plus DRD nous a concocté une bonne petite démo avec un design correcte (moins bien que Toyzarus quand même...), des effets à la mode sur le 1200, une musique style funk "à la MOBY" et des gfx de bonne facture. Cependant on peut regretter une légère coupure de la musique entre chaque écran (est-ce un bug de L'AMOS PIB ?!) et une endpart un peu classique (pas dans le texte en tout cas).

The Imaginary Démo de MELON DESIGN.

CODE : -
GFX : JOACHIM
MUSIQUE : -



MACHINE : A500/A1200
TAILLE : 256 272 octets.
DURÉE : 2 min. 40 sec.

Décidément MELON DESIGN nous surprendra toujours. Après la démo "blue Lagoon" faite avec le groupe MOVEMENT France, comportant déjà que 2 écrans (Quality, NOT Quantity... Phrase à méditer...), cette fois-ci MELON nous a concocté une démo sans écrans (comme le montre la photo ci-dessous...).

C'est vrai que faire des intros de crack c'est plus rentable que faire des intros pour le fun... Enfin bref, pas-

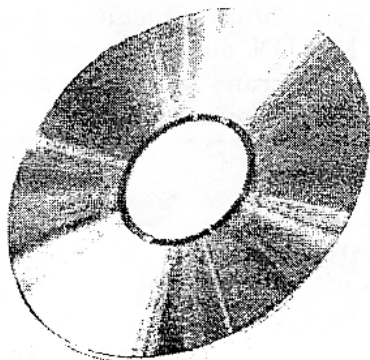
sons ce "petit" détail. Au commencement de la demo, nous avons droit à une image représentant une tête (d'un membre de MELON ?) en vue de 3/4. En dessous de l'image, un texte (en Anglais) nous indique qu'il faut fermer les yeux. Puis, l'écran devient noir pendant une vingtaine de secondes (que se soit pour la personne qui ferme les yeux, que celle qui regarde l'écran). Au moment où l'image disparaît (ou que les fans de MELON ferment les yeux), un rire "Sepulchré" (Réf: CHAOS A.D.) et une musique de type Death/Trash, vient vous exploser les oreilles. Ensuite, une fois que les fans de MELON en auront assez de fermer les yeux en entendant cette "Trashique" musique, ils seront heureux de voir une image comportant le nom de la demo et la tête du début, mais en vue de face cette fois-ci.

Et là, la surprise est totale. On peut penser que c'est l'image de présentation et que la demo va commencer... et bien oui c'est l'image de présentation, mais la demo s'arrête là (mais pas la musique).

Bref, vous l'avez compris, MELON DESIGN est égal à sa réputation avec un sens très artistique sans équivalent et un design qui coule à flot. Effectivement on peut imaginer beaucoup de chose avec cette demo... Les fans aimeront, les autres garderont plutôt la musique en souvenir (heureusement qu'il y avait de la musique d'ailleurs...).

Voilà, pour la prochaine fois, il y en aura encore plus, beaucoup plus, et aussi sur différentes machines !

Eric VALLIN,
Christopher LEROUX.



CDROM INSIDE !

*Voici une astuce permettant de profiter du son **LASER** sur les sorties Audio Amiga d'origines lorsque le lecteur CD est monté dans un A4000.*

L'Apple CD-300 et tous les lecteurs CD-ROM SCSI sont parfaitement compatibles avec nos systèmes, ils se connectent sur tous nos contrôleurs et se logent sans difficultés dans l'emplacement 5 1/4 d'un A4000.

Toutefois, pour pouvoir profiter des bandes sonores stockées sur CD il faut, la plupart du temps, raccorder le lecteur CD-ROM à l'ampli par le biais de la prise casque en façade mais l'esthétique de votre station Multimedia en prends un coup avec ce cordon apparent, dont l'élégance nuit à votre image et provoque des réflexions désobligeantes de la part de vos amis PCistes qui se moquent bien de vous puisque sur PC, le CD-ROM diffuse ses sons via la carte sonore livrée dans le pack multimedia disponible dans tous les bons supermarchés.

Heureusement Commodore a pensé à tout. Il existe sur la carte mère de l'A4000, un connecteur audio à trois broches. Ce connecteur est situé face aux sorties RCA du 4000, il est donc facile de le localiser (sinon reportez vous à la documentation Commodore). Il suffit donc de raccorder les 3 fils (droite, gauche et masse) de la sortie Audio du CD-ROM vers les 3 pins (rien à voir avec les pin's) du connecteur sachant que le + indique la voix gauche, le pin du milieu la masse et celui de droite euh... La droite. Ce petit montage est donc simple et pratique.

Il faut remarquer cependant que la puissance de sortie sonore de l'AMIGA est double de celle du CD (pour l'apple CD-300 en tout cas). Pour réaliser des mixages, montages ou démos multimédias il faut donc atténuer le volume des sons Amiga de façon logicielle en vue d'éviter un éclatement de tympan car la différence est proportionnelle en fonction du volume de votre Ampli (ben oui).

Jean-Paul DELOFFRE
(article publié dans A.News N°73)

On en parle tout de même...

• FTK-MAG 4

«Je vous remercie de l'article élogieux concernant mon produit PlugMaster. Cet article résume exactement toutes les possibilités du produit, avec un côté intéressé et soutenu de l'auteur. En souhaitant longue vie à votre magazine qui est très bien conçu.»

(DONAT Michel, société KSM)

«Je trouve les articles fort intéressants, ça change sûrement des revues spécialisées, des jeux... Voici enfin quelque chose de constructif»

(Laurent Garnier-49)

«FTK-Mag se professionnalise : 20 pages reliées, une maquette travaillée, des articles approfondis et même de la pub. Au sommaire : un article technique sur l'audio-device (n'oublions pas que l'équipe est, avant tout, constituée de musiciens), des brèves, du domaine public, des tests Pros, etc. Signalons dans la foulée que l'association vient de créer la collection de DP ProDIA. Destinée aux utilisateurs professionnels, elle regroupe des utilitaires en langue française. Distribuée pour l'instant chez FDS. [...]»

(Dream N°10, septembre 1994)

• FTK-MAG 5

«Hey pas mal FTK-Mag ça change un peu... Enfin un langage qui s'éloigne des bas fonds actuels pour ne presque rien cacher de la vérité. C'est très bien.»

(KoUgAr/CoSysOP/DRD)

«[...] je tiens à vous féliciter de la qualité du mag et particulièrement des articles écrits qui sont à mon avis très bien traités et les sujets bien analysés. Je pense que c'est une bonne chose, un tel magazine aurait en effet bien sa place sur un présentoir de librairie à côté des autres revues.»

(David Mérieux)

«[...] De grande qualité et sous-titré intelligemment "le jeu n'est pas notre concept", le magazine compte 32 pages. Au sommaire : actualités, programmation, domaine public (détail de la collection ProDIA, édité par l'association FTK), interview, hardware, un dossier sur le piratage et des petites annonces. Un excellent cru pour un magazine que l'on imagine vite disparaître de cette rubrique fanzine pour rejoindre la classe des magazines pro chez les dépositaires de presse[...]»

(Dream N°11, octobre 1994)

Un grand Merci pour vos encouragements. La rédaction.

SONDAGE, LE BILAN

Durant deux mois et demi (du 15 août au 1er novembre 1994), trois questions ont été posées sur le BBS DreamLands à propos du Domaine public, il y a eu une moyenne de 44 réponses sur les 706 inscrits. Voici le bilan :

1ère question

Préférez-vous les softs du domaine public par rapport aux commerciaux ?

- 1) oui, il y a plus de choix
- 2) oui, car c'est moins cher ...
- 3) non, ils sont moins performant

55% le préfèrent car il y a plus de choix
25% car c'est moins cher
20% disent que c'est pas assez performant.

2ème question

Respectez-vous la règle du shareWare ?

- 1) oui, je soutiens l'auteur
- 2) non, l'auteur n'en saura rien
- 3) oui, pour les meilleurs
- 4) pas pour l'instant ... (rajout user)

55% la respecte pour les meilleurs
35% soutiennent l'auteur fréquemment
8% ne la respecte pas
2% ne le font pas pour l'instant (?)

3ème question

Que pensez-vous du suivie du ShareWare lorsque vous êtes enregistré ?

- 1) excellent suivie par rapport à celui du commercial
- 2) aucun suivie
- 3) mes suggestion sont bien prises

45% satisfait que l'auteur tient compte des remarques
30% disent que le suivie shareware est mieux que le commerciale
25% n'ont pas de suivie

Christophe PEUGNET

MEETING'95

Organisé par l'I.U.P informatique de LILLE 1

MEETING'95 est une coding-party qui aura lieu les 17, 18 et 19 février. Au cours de cette coding-party auront lieu de nombreux concours (demos, graphismes, DOOM ...) et distractions : écran géant, sono 1000 Watts, PC Pentium 90Mhz en démo, etc... Toutes les machines sont bien sûr acceptées (PC, Amiga 500->4000/40, Falcon, ST, ...). Parlons maintenant des concours qui auront lieu durant ces trois jours de folie :

Concours démos:

Sur Amiga, la machine de base sera un A1200 avec 2Mo. Chaque participant est libre d'amener son propre matériel pour la démonstration.

Ce concours se divise en trois parties:

- Démos: pas de taille limite, durée maximum 20 minutes.
- Intros: taille limitée à 50 Ko, durée maximum 5 minutes.
- Musiques : taille maximale du module 1Mo, 8 voies maximum, durée limitée à 10 minutes.

Concours graphique:

Ce concours se divise en deux parties:

1) Raytrace/Modeleur:

Tous les logiciels (Imagine, Lightwave, ...) sont acceptés (sauf "Vistapro" et dérivés). Toutes les résolutions jusque 800*600 en 16 millions de couleurs. Les scripts doivent nous être fournis en même temps que l'image.

2) Graphismes "fait main":

Toutes les résolutions jusque 640*480 en 256 couleurs. Il n'y aura pas de distinction entre les machines. Tous les formats d'image sont admis. Les images peuvent d'ores et déjà être envoyées aux organisateurs. Vous pouvez également nous donner vos images directement lors de la coding party (limite de réception des images: deuxième jour de la coding party à 20 heures).

Généralités:

Le prix d'entrée de la coding party sera de 80 francs par personne, nourriture comprise. Il est fortement conseillé d'apporter sa machine. Les gagnants des différents concours recevront des prix variés et importants. Vous pouvez contacter les organisateurs de MEETING'95 aux adresses suivantes:

Pour le concours graphique :

Concours Graphique MEETING'95
21, rue Augereau
59000 LILLE

OU

Courrier électronique:
caullier@ens.lifl.fr

Pour tout autre information :

Ronan LEFEBVRE
20, rue de l'Abbé Lemire
59110 La Madeleine

OU

Courrier électronique:
lefebvr@ens.lifl.fr

Arnaud CAULLIER.

oOo DreamLands BBS oOo

TrapDoor 1.83/200450 on Node 2:325/10.8
node1 + 33 32 39 79 23
node2 + 33 32 31 00 77
node3 + 33 32 31 00 61
node4 + 33 32 31 00 75
Fidonet 2:325/10.8

PC-Express version 1.16

Le magazine s'étant ouvert à toutes les machines, pourquoi ne pas vous présenter dans ce numéro, le logiciel BBS utilisé par le serveur "World Is Crazy" (appartenant à l'association ProMÉDIA et au groupe The FireHawks). J'ai nommé PC-Express (qui n'a rien à voir avec AMI-Express).

Le but de cet article n'est pas de vous submerger de termes techniques (*seulement un p'tit peu...*) ou de vous assommer avec des explications soporifiques qui vous ferez tourner la page sans hésiter, mais tout simplement de vous expliquer les quelques possibilités de ce "petit" logiciel Shareware qu'est PC-Express. Je vais donc vous présenter sans plus attendre la version 1.16 du logiciel (*la 1.18 n'étant pas encore au point...*).

Attaquons tout d'abord l'aspect matériel :

Pour un bon fonctionnement il vous suffira de posséder un modem (*la marque n'a pas d'importance*), un PC 386 à 40 Mhz, 2 mégas de RAM et un minimum de place libre sur le disque dur.

L'aspect logiciel étant non négligeable, il vous faudra posséder la version 5 du DOS, Deskview ou le système OS/2 version 2.1 (*seulement si vous voulez faire du multinode*) et un driver Fossil.

L'installation de PCE :

PC-Express possède, pour les débutants, une installation complète incluant une configuration minimale.

Cette configuration de base permet à quiconque de comprendre le fonctionnement du système et de pouvoir, sans aucune expérience, créer son petit serveur, contrairement à d'autres systèmes qui sont très c...t à installer. Il est quand même conseillé, pour une utilisation optimale du BBS, de reconfigurer différentes parties du logiciel. Malheureusement, la documentation

(*massive*) du logiciel est en anglais ou en allemand (*comme les créateurs de ce soft*).

Le système :

Le BBS peut gérer 9 conférences. Une conférence peut contenir 10 sous-conférences. (*une conférence représentant un répertoire*). Il est possible de mettre ou de prendre des fichiers dans chaque conférence. Une conférence à aussi sa propre boîte à lettre. Cette une boîte à lettre peut contenir un texte ou un fichier.

On peut y laisser des messages à tous les utilisateurs ou en privé. L'interface avec l'utilisateur (*c'est à dire, la personne qui se connecte sur le BBS*) se fait à l'aide de textes ou d'images. Les formats d'images étant en ANSI ou en ASCII. Elles servent de "présentation" ou signalent les différentes opérations effectuées sur le BBS.

L'évolution :

Le serveur possède un système d'évolution appelé DOORS (*portes extérieures*). Ceci permet de rajouter des nouvelles fonctions sur le BBS et d'améliorer la convivialité du serveur.

L'atout non négligeable est que les programmeurs de PC-Express ont créés un ensemble d'outils au développement des DOORS appelé PCE-KIT. Il permet à n'importe quel programmeur de construire ses propres doors à l'aide du TURBO PASCAL (*Turbo Gérard pour les intimes*). Cela évite de gérer les périphériques telles que le port série ou l'écran.

Pour conclure :

PC-Express est un bon logiciel facile à utiliser et à configurer. Déjà plusieurs personnes, dont des sociétés, se sont intéressés à ce logiciel. Vous pouvez vous procurer une version d'évaluation gratuitement sur le serveur "World Is Crazy" (21 57 14 70), distributeur agréé de PC-Express pour la France et la Belgique. Cette version d'évaluation est opérationnelle à 99%. Il vous faudra déboursier 600 FF pour avoir la version entièrement utilisable de PCE.

Rappel des possibilités de PC-Express V1.16

- Plusieurs disques durs ainsi qu'un CD-ROM peuvent être utilisés.
- Gère jusqu'à 10 lignes (*simultanément*).
- Vitesse de 300 à 57600 Bauds.
- Possède 9 conférences paramétrables avec 10 sous conférences pour chacune d'elle.
- Gestion des conférences pour chaque utilisateurs.
- Accepte plusieurs protocoles (*Zmodem, HsL,...*)
- Possède une bibliothèque complète de DOORS paramétrables.
- Possède une gestion des utilisateurs ainsi qu'un système d'abonnement.
- Prévu pour fonctionner en multitâche, grâce à des logiciels comme Deskview ou OS/2.
- Un logiciel qui ne "vieillit" pas (*en moyenne il sort 3 à 5 "Update" par ans. Gratuit pour les personnes possédant déjà PCE*).

François MARTIN
Christopher LEROUX

AMIGA vs PC ! un écho...

Nous avons reçu un article fort intéressant, et pour une fois d'une personne possédant un Pc... Le débat continu ...

«Amis de l'informatique, bonsoir ! Remarquez bien qu'en cette intro, nulle "discrimination" ! Histoire de laisser percevoir le sujet de cette bafouille; qui aurait tout aussi bien pu s'intituler "AMIGA VS PC" !

En effet, je reprends par cette expression le nom d'une rubrique d'un serveur télématique bien connu (AMIGATEL pour ne pas le citer); qui aujourd'hui prétend couvrir l'actualité de l'Amiga... N'oublions pas cependant que ce même serveur jadis s'appelait "PRINT" et que c'est de PC qu'on parlait en ce lieu... Bien avant encore, il était de vertu "convivial", quand il portait le nom de DIGITEL.... On ne parle donc pas ici de passion mais d'intérêt, ce qui est sensiblement différent !

"AMIGA VS PC" ! Un sujet tellement important qu'on décide d'y associer une rubrique sur un serveur télématique... Comme s'il était de nos jours primordiale de se battre entre possesseur de telle ou telle machine...

OUI ! Je possède un PC... Et alors ? Certain diront "usine à gaz", d'autres qualifieront cette machine de propos bien plus "sales"... D'un autre côté il me serait si facile de critiquer la grosse "console de jeu" !

Tout ceci pour dire quoi ? Simplement que j'aimerais voir disparaître les propos sans fondement qui consistent systématiquement critiquer l'autre...

A ce jour je n'ai pas vu d'Amiga en réseau performant (peut-être existent-ils ?!!! Je ne les ai pas rencontrés...); et les applications professionnelles de nos sociétés tournent, que je sache, sur PC !

Mais qui oserai nier les fabuleuses possibilités multimédia et la convivialité d'un AMIGA ?

Les banques, les systèmes internationaux de gestion et réservations air/mer/terre (ESTEREL, SOCRATE, par exemple), les systèmes de défense même; tout ceci fonctionne sur PC ! Mais comment ne pas être époustoufflé devant une application Amiga audio/visuelle...

Bref, sans encore introduire notre ami MACINTOSH qui pourrait lui (entre autre) jouer les arbitres dans ce combat puéril; cessons s'il vous plaît de parler sans savoir, critiquer sans convaincre et s'extasier devant sa machine comme devant un dieu...

A chaque chose sa fonction, gardons l'esprit ouvert. "Racismes informatique", qui l'eut cru ???? "AMIGA VS PC", n'avons nous vraiment rien de mieux à faire....»

Stéphane RICARD

Inspecteur de maintenance (17)

Réaction

Il est clair que le PC tient une place importante sur le marché. Il ne faudrait pas oublier qu'au départ, il était conçu pour les professionnels et non pas pour le familial. L'ST et l'AMIGA ont fait partie de la vague des machines puissantes (comparé aux 8 bits) et à bas prix. Le succès du PC est sans doute dû à la mort (plutôt bizarre...) du marché 16 bits familial et à sa réputation de machine professionnel.

Pour ceux qui se contentent de dire "ma machine fait...", la tienne ne fait que...", il faudrait signaler que toutes les machines peuvent faire les mêmes choses, mais pas de la même façon. Au sujet des réseaux performants sur PC, je ne suis pas d'accord. Le PC ne sert que d'intermédiaire. Je n'ai pas encore vu un PC piloter un réseau en fibre optique

(un Amiga non plus d'ailleurs)... Donc il ne faut pas confondre "carte Ethernet pour réseau" et "réseau branché sur Unix". Au passage, je suis entièrement d'accord sur le reste des propos tenus par Mr Ricard.

Sans m'attarder sur le sujet, je crois que les gens qui achètent du matériel (informatiques ou autres), non plus le temps de tester (ou de comparer) et se laisse volontiers guider par la loi que j'appellerais : "si c'est le plus vendu, c'est du bon matos alors !", ou encore, "marketing et design bon marché". Et là il tient plus de parler de manque d'information que de succès commercial d'un produit. Mais il est vrai qu'il n'est pas si facile de se retrouver dans ce vacarme (pour ne pas employer un autre mot) technologique. Notre système évolue tellement rapidement, qu'on peut se demander se que sera le tant attendu au 2000.

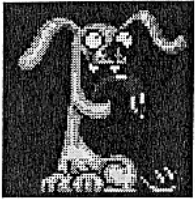
L'autoroute informatique est l'une de ces technologies qui bouleversera sans doute notre façon de vivre, la Réalité Virtuelle aussi. Mais ça, c'est une autre histoire.

Il est donc inutile de faire un "inventaire" de ce qu'une machine est capable de faire plutôt qu'une autre. Comme on le dit toujours, les goûts et les couleurs... Mais nous pouvons nous poser quelques questions. Pourquoi ne reste-t-il plus que le PC (le MAC aussi, mais bon, c'est pas la même chose) ? Le consommateur n'a-t-il plus le droit de choisir sa machine ? Ou pensez-vous que Big Blue a réussi à imposer sa machine comme "l'ordinateur universel" ? Des questions qui, je l'espère, vous ne feront pas faire de cauchemars.

Christopher LEROUX

Co-rédacteur de FTK-Mag,
Co-Sysop du BBS "World Is Crazy",
Programmeur en assembleur sur
AMIGA et ST.

DeLiRium TrEmEnS

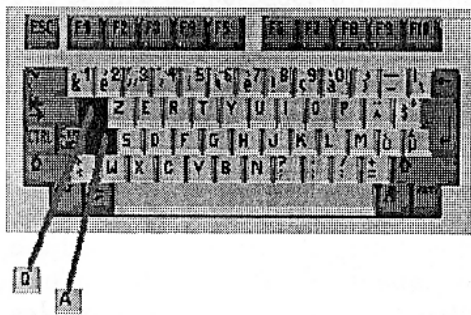


Vous le découvrez vous-même, beaucoup de chose euh... énormément de chose ont bousculé l'association appelé maintenant ProMÉDIA. Le rédacteur en chef décline toutes responsabilités quant aux articles rédigés dans cette partie du magazine... Bonne lecture !

LA BIDOUILLE DU MOIS

Aujourd'hui, dans la série DeLi-RiUm TrEmEnS, nous vous proposons une astuce "multi-machines" qui consiste à reconfigurer votre clavier sans problème : imaginez que vous utilisez un soft anglais ou allemand ou espagnol ou danois ou islandais ou finlandais ou suisse ou, enfin, italien, vous rencontrez sûrement des problèmes de compatibilité au niveau des touches de votre clavier (AZERTY/ QWERTY/ QWERTZ/...), ain't it ??.

Eh bien NOUS AVONS LA SOLUTION (hardware) :



Il vous suffit simplement de vous munir d'un tournevis ou un couteau et, par exemple, retirer les touches A et Q puis inversez leurs places.

Vous avez déjà QZERTY ... vous avez compris la technique, limpide, non??

IL FALLAIT Y PENSER !!!

P.S.: Nous déclinons toute responsabilité en cas de problème survenu après l'application de cette astuce (coupures, saignements, tétanos ou amputation).

LE MORPHING DES MOTS

Pour continuer la série, nous allons vous expliquer cette fois-ci, comment les mots peuvent évoluer dans le temps. On pourrait appeler ce phénomène "l'hérosion des mots" ou "le morphing des mots".

Sans plus attendre, le mot d'aujourd'hui sera : Bug.

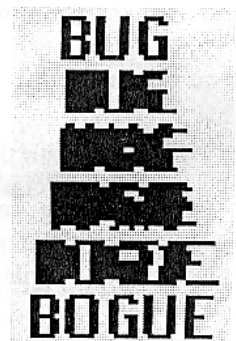
L'origine du mot "bug" vient de l'anglais, qui veut dire "punaise". N'oublions pas qu'il désigne en informatique, une erreur. Mais alors, quel rapport avec "punaise" me direz-vous ? Il faut trouver les origines de ce mot en 1947 (où dans le numéro 1 d'FTK-Mag). C'est après une panne de leur calculateur, que les ingénieurs ont constatés qu'une mite s'était coincée dans un relais. C'est fou, non ?

Ayant des ministres tellement faible en Anglais, on comprend maintenant pourquoi le mot "bug" c'est transformé en "bogue", version française du mot. Les informaticiens Anglais doivent se demander si les grenouilles sont toujours aussi connes. Remarquez, heureusement qu'ils n'ont pas traduit le mot, car imaginez un peu les delires verbaux entre programmeurs, "mon programme ne marche plus, c'est sans doute une punaise" ou encore, "J'ai corrigé la punaise". Déjà nos ami(e)s de nous comprennent pas quant on parle, alors là, on aurait l'impression d'entendre des messages sur la BBC pendant la guerre 39-45.

Le morphing du mot "bug" en "bogue", est en fin de compte du à un ralentissement de la fréquence dans la prononciation du mot. Pour une bonne compréhension, lisez bien attentivement l'évolution du morphing.

bug =>
bag =>
baeg =>
baoaeg =>
boegg (eh oui 2 gg) =>
boag =>
bog =>
bogue.

Ci-dessous le même mot morphé avec Deluxe Paint. Nous pouvons remarquer que les deux méthodes sont complètement différentes.



L'explication étant convaincante, nous espérons vous retrouver dans le prochain numéro du mag, avec encore plus de morphing.

C. Leroux alias LFO-RATE/TFH
E. Vallin alias AsmoroD/TFH

"DeLiRium Is YouR LiFe."

P.S.: Pour les critiques concernant ces articles, adressez-vous directement au mag.

1994 1995

DEJA UN AN...

FTK-Mag fête ces un an avec 5 numéros, le numéro 1 sorti en janvier 1994, tout simplement pour le plaisir. Le numéro 2 sorti en mars 1994, le 3 en Mai, le 4 en juillet et le 5 en septembre. Nous tenons, Jean-Paul DELOFFRE et moi-même, à remercier tous les rédacteurs pour leur excellent travail, les magazines qui nous soutiennent et font connaitre au mieux FTK-Mag et toutes les personnes qui nous encouragent pour la continuité de ce magazine. Nous avons lancé le premier numéro avec seulement 5 pages, le second 6, le troisième 7 etc.. maintenant le numéro 6 en comporte 36 avec 11 rédacteurs, espérons que cela va continuer.....

Christophe PEUGNET.

Le saviez-vous ?

Agnus	FTK-Mag N°1	Denise	FTK-Mag N°1
ASCII	FTK-Mag N°1	DMA	FTK-Mag N°1
Baud	FTK-Mag N°2	Download	FTK-Mag N°5
Basic	FTK-Mag N°1	Eniac	FTK-Mag N°1
BBS	FTK-Mag N°5	Fortran	FTK-Mag N°2
Bit	FTK-Mag N°2	HAM	FTK-Mag N°1
Bus	FTK-Mag N°2	Hold	FTK-Mag N°2
Bug	FTK-Mag N°1	ISO	FTK-Mag N°5
Byte	FTK-Mag N°2	Jpeg	FTK-Mag N°4
CD-Rom	FTK-Mag N°1	Modem	FTK-Mag N°2
CDTV	FTK-Mag N°4	Mpeg	FTK-Mag N°4
CGA	FTK-Mag N°1	PCMCIA	FTK-Mag N°3
Chat	FTK-Mag N°5	Quartz	FTK-Mag N°1
CIA	FTK-Mag N°2	Ratio	FTK-Mag N°5
CLI	FTK-Mag N°1	RISC	FTK-Mag N°1
CPI	FTK-Mag N°1	SCSI	FTK-Mag N°1
CPU	FTK-Mag N°1	SCSI2	FTK-Mag N°5

Gelfing <DRD>,
Peugnet Christophe.

LA SAGA de FANATIK :

La saga de Fanatik	FTK-Mag N°2	Christophe Peugnet
La saga Fanatik	FTK-Mag N°3	Christophe Peugnet
La saga Fanatik	FTK-Mag N°4	Christophe Peugnet
The Fanatik collection	FTK-Mag N°1	Christophe Peugnet

La Musique :

Amiga et Protracker	FTK-Mag N°2	Jean-Paul Deloffre
L'Amiga fait sa musique	FTK-Mag N°2	Jean-Paul Deloffre
L'histoire de la musique de son origine à nos jours	FTK-Mag N°3	Jean-Paul Deloffre
Musicalement votre	FTK-Mag N°4	Jean-Paul Deloffre
Play Music with your Amiga	FTK-Mag N°5	Jean-Paul Deloffre
Quelques notes sur la Musique !	FTK-Mag N°1	Christophe Peugnet

Humeurs :

Amiga & Pc, le combat	FTK-Mag N°3	Jean-Paul Deloffre - C. Peugnet
Amiga et les jeux vidéo, un mariage réussi	FTK-Mag N°2	Jean-Paul Deloffre
L'A1200, un micro Professionnel ?	FTK-Mag N°4	Jean-Paul Deloffre
La maintenance sur Amiga existe-elle ?	FTK-Mag N°5	Jean-Paul Deloffre
Le piratage sur Amiga	FTK-Mag N°5	Jean-Paul Deloffre
Le X sur Amiga un nouveau concept	FTK-Mag N°3	Jean-Paul Deloffre
Motorola vs Intel	FTK-Mag N°2	Jean-Paul Deloffre
Opinions	FTK-Mag N°5	Christophe Peugnet
Vendre du matériel Amiga, une activité lucrative !	FTK-Mag N°5	Jean-Paul Deloffre
Vive l'Amiga 500..	FTK-Mag N°1	Jean-Paul Deloffre

Programmation :

L'audio.device	FTK-Mag N°4	Frédéric Delacroix
L'ifparse.library	FTK-Mag N°5	Frédéric Delacroix

Domaine public :

La collection ProDIA	FTK-Mag N°4	Christophe Peugnet
ProDIA	FTK-Mag N°5	Christophe Peugnet
Public Domain for ever	FTK-Mag N°5	Frédéric Clin
Wink at Public Domain	FTK-Mag N°4	Frédéric Clin

Tests hard & soft :

Appel CD-300, la compatibilité	FTK-Mag N°5	Frédéric Clin - Jean-Paul Deloffre
MicroVitec Autoscan 1438	FTK-Mag N°4	Christophe Peugnet
Plug Master, le maître de prises	FTK-Mag N°4	Christophe Peugnet
Xanadu ADC16	FTK-Mag N°4	Jean-Paul Deloffre
Xanadu Xsyne & Smooth Talker	FTK-Mag N°5	Jean-Paul Deloffre

Divers :

Amiga CD32, du neuf	FTK-Mag N°5	Christophe Peugnet
Bilan du sondage Fanatik	FTK-Mag N°4	Jean-Paul Deloffre - Christophe Peugnet
Bugsy N°6	FTK-Mag N°5	Jean-Paul Deloffre
FTK-Mag, la critique	FTK-Mag N°4	Jean-Paul Deloffre
L'hyper-compatibilité sur Amiga	FTK-Mag N°1	Jean-Paul Deloffre
Le contrôleur SCSI	FTK-Mag N°5	Jean-Paul Deloffre
Les brèves	FTK-Mag N°4	Jean-Paul Deloffre
Les Brèves	FTK-Mag N°5	Jean-Paul Deloffre
Les conseils du Docteur FTK-Mag	FTK-Mag N°3	Dr. FTK

Salon, expo :

C.I.E.V deuxième Expo	FTK-Mag N°4	Jean-Paul Deloffre - Christophe Peugnet
ProMÉDIA 95	FTK-Mag N°5	Jean-Paul Deloffre

Communication :

Amigatel, le contact !	FTK-Mag N°5	Jean-Paul Deloffre
L'interview - BBS DreamLands	FTK-Mag N°5	Christophe Peugnet
La correction d'erreur	FTK-Mag N°4	Christophe Peugnet
La parité	FTK-Mag N°2	Christophe Peugnet



Malaise au centre du 4000

Le sens de cet article a pour but d'essayer d'expliquer pourquoi les personnes qui ont acheté ou qui vont acquérir une machine comme l'AMIGA 4000 se sentent tout simplement dégoûtées du manque de dynamisme sur un micro haut de gamme très largement à la hauteur de ses concurrents directs le MACINTOSH et le PC compatible. Qui eux tiennent tous les éditeurs de logiciels et de HARDWARE à leurs "BOTTES".

A comme AMIGA

Bon difficile de parler objectivement d'une machine que l'on possède mais pour cet article cela se révèle au contraire très utile. Toutes les personnes utilisant l'AMIGA connaissent très bien le "BIG BOSS" de la gamme et se sont malheureusement les seules! Et oui alors que l'AMIGA 500 ou 1200 sont reconnus par la plupart des utilisateurs de MICRO. La raison en est horriblement simple le jeu a été au début de la micro la principale attirance des utilisateurs d'aujourd'hui. Ayant acquis à présent un peu de sagesse ils se sont orientés vers des utilisations plus "PRO" de leurs machines il y a donc fallu "GONFLÉ" ces mêmes machines et en développer d'autres plus adaptés à ce genre d'utilisation pour une raison évidente et obligatoire l'extension de la machine devait être possible au niveau de l'utilisateur. Je ne vais pas m'attarder sur les anciens modèles haut de gamme de la marque cela n'est pas le but de cet article mais uniquement à celui qui attire tous les étonnements et l'enthousiasme de ceux qui ont la chance de le posséder ou d'avoir essayé l'AMIGA 4000. Le plus gros problème en fait de cette machine est le manque crucial de logiciels et hardware spécifiques. En effet la plupart

de softs existant sont écrits dans un langage qui à la base est fait pour l'AMIGA 500 résultat nous voilà avec une machine ayant un potentiel énorme au niveau puissance et professionnel tournant avec des softs fait pour son petit frère! Essayer voir de mettre le pantalon de votre frère de 10 ans alors que vous en avez 20! Il en est de même pour le HARD comme par exemple les cartes SCSI qui sont pour la plupart fabriquées à la base pour des A2000 ou A3000 sans prendre en compte les spécifications du A4000 et de l'optimisation qu'il serait possible de faire. C'est vrai aussi que certains softs sont écrits de manière à détecter la présence d'un processeur plus puissant que le 68000 de l'A500 mais cela reste encore très rare et surtout au niveau graphique!

Maintenant passons aux choses positives du 4000 en premier lieu lorsque que j'ai acquis la "BÊTE" après avoir eus plusieurs AMIGA du 500 au 2000 mon sentiment a été : «je suis en possession de l'AMIGA rêvé». En effet tout ou presque est possible avec cette machine ses slots ZORRO III 32 BITS son système modulaire avec le processeur sur carte "FILLE" qui permettrait comme en a laissé entendre le sous-entendu de DAVID PLEASANCE, de lui faire rapidement une remise à niveau (processeur RISC). Il existe aussi des cartes d'émulations puissantes comme EMPLANT pour passer au MAC ou au PC en cyclant tout simplement les écrans sous le WORKBENCH! ! (Encore merci le MULTITACHE) ou encore la GOLDEN GATE de VORTEX sans oublier le fantastique émulateur logiciel PC-TASK de CHRIS HAMES à qui je passe un salut bien bas pour ce superbe soft et pourquoi pas lui adjoindre un DSP et/ou une carte MPEG imaginez un peu la machine du "DIABLE" que l'on aurait entre les mains!! Le pire est que tout cela est possible avec l'AMIGA 4000 et ses chipsets 32 BITS. Oui mais il y a un détail de taille le prix de ces extensions HARDWARE il suffit pour cela de regarder le prix d'une BARRETTE de mémoire SIMMS 4 Mo 32 bits 70 ns dans un magasin spécialisée AMIGA et là on peut se poser la question suivante pourquoi une barrette de 4 Mo standard c'est-à-dire qui va aussi bien sur

PC que sur MAC ou tout autre machine disposant de slots SIMMS est 2 fois plus chère? Pourtant c'est bien la même RAM! exemple certains revendeurs VPC vendent ces mêmes barrettes 1490 frs!! Alors que chez des revendeurs PC ou MAC cela se négocie au alentour de 700 frs!! Et cela est pareil pour toutes les extensions du 4000 comme les disques durs, modems etc... 'Ben oui ça fait mal'. Alors, les personnes réfléchis que nous sommes, vont chez ces revendeurs PC ou MAC pour acquérir leurs matériels à leurs véritables prix. Résultat des courses il y a de moins en moins de revendeurs performant et qualifiés sur AMIGA. En effet pourquoi tant de mystère autour de cette machine il est vraiment très difficile d'avoir des renseignements techniques sur le hard il faut voir la tête de certain revendeur lorsqu'on leur dit qu'un CD-ROM est monté sur le 4000 en interne! Et que la plupart des CD destinés à la console CD-32 tourne parfaitement dessus. Idem au niveau de la carte mère par exemple alors qu'il est tout à fait possible de connecter n'importe quel CD-ROM sur les sorties audios en interne directement sur la carte du 4000 pratiquement aucun revendeur ne le sait!

En RESUME

L'AMIGA 4000 est la dernière machine haut de gamme du constructeur et est absolument ignorée dans la plupart des cas mais même avec cette lacune personnellement et cela n'engage que moi je conseil vivement à toute personne décidant de se mettre sur une "GROSSE MACHINE" de choisir l'AMIGA 4000 car même si les prix pratiqués sont exagérément élevés et les revendeurs non performant il est possible d'équiper la machine à un prix plus que raisonnable et il est fortement recommandé de bien faire valoir ses droits face à un revendeur peu scrupuleux surtout lorsque la "BÉCANE" tombe en rade le prétexte est facile mais la réparation difficile. L'AMIGA n'est pas une machine "A PART" mais un micro au même titre que les autres même si cela est vrai qu'il est exceptionnel de par son architecture hardware.

David Merieux

LE DISQUE-DUR

Voici un descriptif complet sur la composition et le fonctionnement d'un disque-dur, périphérique indispensable aujourd'hui.

Anatomie d'un disque dur

Afin de mieux comprendre l'anatomie d'un disque-dur, nous allons prendre comme base une disquette 3,5" normale. En effet nous savons qu'une disquette formatée possède plusieurs caractéristiques : surface, pistes, cylindres, faces, secteurs et blocs.

Surfaces

Une disquette n'est constituée que d'un seul plateau, elle a donc deux surfaces : une supérieure et inférieure. Ces deux surfaces sont recouvertes d'un composé à base d'oxyde magnétique capable de garder la trace des champs magnétiques utilisés par les lecteurs de disquettes pour représenter des données.

Les disques dur peuvent avoir un ou plusieurs plateaux, chacun avec deux surfaces. Ces plateaux sont empilés verticalement comme des disques vinyle sur le changeur automatique de nos bon vieux tourne-disques.

Pistes et cylindres

Chaque disquette Amiga est divisée en 80 pistes. Ces pistes sont disposées en cercles concentriques allant de l'extérieur de la surface (piste 0) vers l'intérieur de celle-ci (piste 79). Une disquette comporte deux surfaces, il est donc plus correct de dire qu'il y a 160 pistes sur une disquette. Deux pistes superposées sur les deux surfaces constituent un cylindre, il faut donc affirmer qu'une disquette Amiga dos possède 79 cylindres plutôt que de dire qu'elle va de la piste 0 à 79 (la nuance n'est pas toujours évidente pour certains).

Les disques durs ont de nombreuses pistes mais il est peu pratique de prendre en compte chaque piste de chaque surface des différents plateaux, on groupe généralement les piste en considérant que les pistes superposées sur les différents plateaux constituent un cylindre. De nombreux logiciels mesure la

capacité d'un disque dur en cylindre et convertissent cette valeur en MégaOctets (Mo).

Faces, secteurs et blocs

Afin de distinguer les différentes pistes d'un cylindre, on les nomme faces. Une disquette Amiga a deux faces : la face 0 (celle du haut) et la face 1 (celle du bas). Les disques durs ont autant de faces que de surfaces. Exemple : un disque dur ayant 6 plateaux possède 12 faces. Les pistes sont divisées en secteurs. Les disquettes Amiga ont 11 secteurs par piste. Les secteurs permettent de diviser les informations contenues sur la disquette en éléments suffisamment petits pour être localisés individuellement et utilisés en un minimum de temps. Généralement, la taille des secteurs est une des deux suivantes :

- L'ancien système de fichiers de l'Amiga Dos (Old file system) a été utilisé sur les premier Amiga (1987). Avec ce système de fichiers, il y a 488 octets utilisables par secteur.

- Le fast file system (FFS) est apparu dès la version 1.3 de l'Amiga-Dos. Il est plus rapide et efficace, il permet d'avoir 512 octets utilisables par secteur.

Lorsqu'on numérote tous les secteurs d'une disquette Amiga, en partant de 0 (sur le cylindre 0 et la face 0) et en allant jusqu'à

1759 (sur le cylindre 79 et la face 1), on parle de blocs. Les disques durs ont, en général, plusieurs milliers de blocs. Les blocs ont différents rôles, certains sont des blocs de données, d'autres de répertoires ou encore blocs d'en-tête de fichier. Un des blocs constitue le bloc racine (Root Bloc). En dehors de ce classement selon le type de données, certains blocs contiennent des sommes de contrôle pour les données qu'elles comportent.

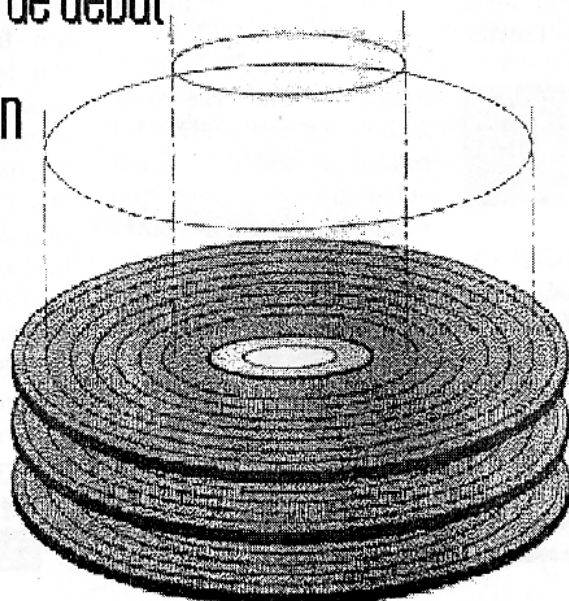
Les sommes de contrôles sont constituées de la somme de tous les nombres contenus dans un bloc. Elles sont aussi stockées dans le secteur. Lorsque le système d'exploitation lit les données, il les additionne à nouveau. Puis, il compare la somme de contrôle enregistrée avec celle qu'il vient de calculer. Si les deux valeurs sont identiques, il conclut que celles-ci sont correctes. Si elles ne sont pas identiques, ces données sont certainement endommagées.

Conclusion

Tous les termes cités précédemment ont évolués en même temps que les méthodes de stockage. Cette évolution est la cause d'une certaine redondance dans les termes et amène de nombreuses confusions. La plupart du temps, les logiciels mesurent la capacité d'un disque dur en cylindre et traduisent automatiquement cette valeur en méga-octets.

Jean-Paul DELOFFRE

Cylindre de début
Cylindre de fin

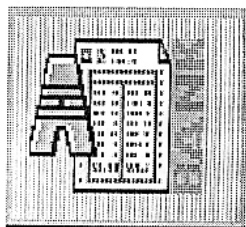


DP MANNA - MADE IN AMIGA

Retour de votre rubrique Domaine Public, avec pour ce nouveau numéro le test de ABank, logiciel de gestion de compte bancaire et Eagle Player, qui vous permet d'écouter vos modules musicaux sous une excellente interface graphique. Il est à noter que malgré la crise actuelle (bientôt terminée), le DP a continué à nous servir ses excellents programmes en soutenant la gamme: FÉLICITATION aux auteurs pour leur travail.

ABANK V1.02

Auteur : David GAUSSINEL



ABank est un logiciel spécialement créé pour les personnes désireuses de faire leurs comptes sur leur machine favorite. Bien sûr, c'est vrai (et l'auteur le souligne) qu'il existe de nombreux programmes de gestion que ce soit en domaine public qu'en domaine commercial, mais la version que je vous propose en test dans sa version actuelle dispose de nombreux petits plus qui sauront j'en suis sûr vous ravir.

Le but avoué d'ABank est de réaliser la gestion de votre compte bancaire afin d'en suivre et d'en connaître l'évolution mais l'avantage ici est que l'auteur vous le propose avec une interface toute en couleur, totalement fonctionnelle et didactique et cela devient alors un véritable plaisir de l'utiliser.



ABank a été créé sous AMOS et peut être totalement modifié selon votre gré pour que vous possédiez l'interface

AGIP (Amos Global Interface Protocol, copyright David GAUSSINEL). Un petit point important du fait de la création sous AMOS: il n'est pas possible de visualiser l'écran de ABank sous des modes différents que le 15 kHz a moins de posséder un décentrelaceur (Merci pour le terme FRANCAIS)

Après avoir installé les librairies

et le logiciel, son lancement depuis le workbench vous ouvre un écran dans lequel vous allez créer votre compte. Une petite remarque qui a une importance sur l'utilisation : comme ce logiciel est shareware, si vous n'êtes pas enregistré, l'auteur vous permet alors d'utiliser le programme et d'éditer 50 opérations mais en affichant au démarrage une requête vous le signalant clairement et affichant les coordonnées de l'auteur pour vous enregistrer.

L'ECRAN D'EDITION

En haut à droite, vous trouvez une zone décrivant des renseignements sur le compte actuel, alors qu'à la gauche vous trouvez toutes vos soldes en débits et crédits que ce soit en réelle ou pour la banque. En effet, il vous est possible de connaître l'état actuel de votre compte pour la banque et le réel à votre niveau par la simple validation des opérations (voir plus loin). Juste au dessous se situent des petites "icônes" qui reprennent certaines fonctions des menus mais qui facilitent grandement l'édition. Sur le bas, l'écran affiche la liste de toutes les opérations en indiquant clairement la date, la nature, le poste s'y reportant et le débit/crédit ainsi que la validation de la banque. L'option de validation a un intérêt important car elle vous permet d'entrer vos opérations même si la banque n'a pas encore débité ou crédité l'opération sur votre compte. Cela vous permet alors de connaître le montant exact

de liquidité sur votre compte et l'état actuel (votre situation réelle toute opérations validées) de votre compte.

CREATION D'UN FICHIER

Après avoir choisi l'option "Ouvrir nouveau" dans le menu PROJET, vous éditez les différentes informations demandées. Un des petits plus de ce programme est de vous proposer l'affichage de logos (celui de votre banque et un autre de votre choix). Les choix sont importants et un grand nombre de banque sont disponibles, il serait étonnant que la votre n'y figure pas. Il vous est donc possible de le faire lors de la création ou ultérieurement. Cela ajoute réellement un plus au logiciel (c'est rare et il est bon de le signaler).

Une fois l'étape réalisée, passez au menu EDITION/Ajouter pour saisir vos différentes dépenses ou rentrées d'argent. L'ordre d'édition étant le jour et le mois (JJMM), la nature de l'opération saisie, le poste (les postes sont à créer vous même), le débit ou le crédit (un -200 placera un débit de 200.00 fr dans la colonne) et enfin la validation ou non de l'opération pour faciliter la gestion.

LE MENU OUTILS

- Les statistiques

Vous allez ici visualiser sous la forme d'un camembert un graphique reprenant l'état débit ou crédit (sélectionnable grâce à un gadget cyclique) et sur une période d'un mois ou de l'année entière (sélectionnable



la aussi à l'aide d'un second gadget) Le graphisme vous indique alors les proportions de chaque poste avec une légende détaillant chacune des différentes couleurs ou trames.

- La balance annuelle

Cela affiche un graphisme de type "Barres" avec la répartition des débits et des crédits de chaque mois (vous vous trouvez alors en mesure de déterminer les mois ou vous dépensez le plus)

- L'impression

Le principe utilisé ici est intéressant car il propose des filtres qui agissent :

- Sur les opérations Validés/Non Validés ou même les deux
- Sur les opérations d'un même mois ou sur l'année
- Sur les postes

Le tout étant sélectionnable grâce à des gadgets cycliques et modulable selon votre gré

- Les préférences

Un large choix est offert ici avec la possibilité d'utiliser un écran entrelacé (ce qui va plus que doubler le nombre d'opérations visibles); de séparer les milliers par un espace, de créer une icône lors de la sauvegarde.

- Ouverture de plusieurs comptes

Il vous est possible d'ouvrir simultanément plusieurs comptes à la fois (une limite de 10 maximum). Le passage de l'un à l'autre se faisant alors par l'intermédiaire du menu

COMPTE. Le compte actif étant alors sous ce menu visualisé par un signe distinctif.

Les Plus du logiciel:

- Graphiques camembert
- Graphiques barres
- Logos Banque/Compte
- Gestion multi-comptes
- Filtres sélectifs (impression)
- Menus repris par "icônes"
- Editeur AGIP
-

Les Moins du logiciel:

- Gestion sur une seule année

- Mode PAL (AMOS)
- Pas d'impression de graphiques
- Quitte le programme sans demande de sauvegarde



Le logiciel en lui même est très plaisant et a bien atteint son rôle: gérer votre compte, l'utilisation se révèle un plaisir et les défauts de jeunesse du logiciel s'effaceront avec le temps (et surtout avec l'enregistrement des utilisateurs auprès de l'auteur).

Ce que l'auteur nous promet dans les prochaines versions :

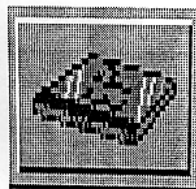
- Un mot de passe pour les fichiers
- Possibilité de mettre les numéros de chèques
- Indication des statistiques en francs
- Une sauvegarde automatique (ex: tous les 5 minutes)
- La reprise des postes lors d'un changement d'année sur le nouveau fichier
- Aussi, ABank utilisera les requesters de la ReqTools, le basculement genre écran Intuition sera donc respecté, une palette sera disponible etc...

Enregistrez-vous ! (pour la somme minimum de 75,00FF), vous ne le regretterez absolument pas. Essayez le, et adoptez le.

David Gaussinel
18 rue Fénélon
F24200 Sarlat

Eagle Player V1.52 b

Auteurs : Jan BLUMENTHAL
Henryk RICHTER



Eagle Player est un programme dédié à la musique et pourtant, il ne permet pas de créer de modules ou autres songs, il ne permet même pas d'éditer un sample, ne permet pas non plus de mixer ou d'éditer de pattern, en fait il ne fait rien de tout cela mais il apporte un grand plus et non des moindres: Il permet tout simplement de jouer des musiques dans différents formats de sons.

Actuellement, il est en mesure d'exécuter une multitude de formats différents (Protracker, Noisetraacker, Soundtracker ...) par l'intermédiaire d'une interface toute en couleur.

L'énorme avantage d'Eagle sur ses concurrents et de proposer de nombreux "Players" qui viennent se rattacher au programme, de s'ouvrir sous workbench (donc d'utiliser votre mode graphique) et d'être compatible à tout systèmes (du 1.2 au 3.0/3.1). Eagle s'adapte tout simplement à votre environnement.

SYSTEME

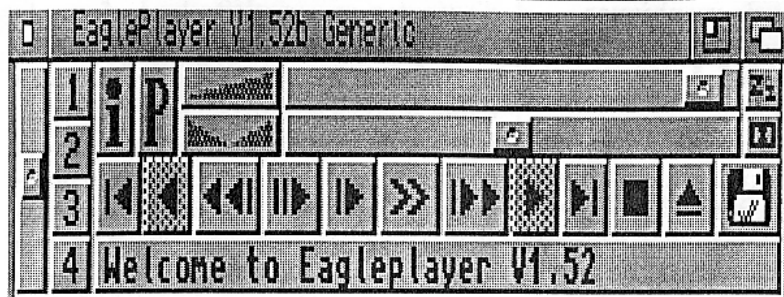
Comme décrit ci-dessus, le programme, pour fonctionner à besoin d'au minimum du kickstart 1.2 et de 512 ko de mémoire. Il est à noter toutefois que sous 1.2/1.3, certaines fonctions ne seront pas disponibles. Il est également conseillé de connecter votre superbe machine à une sortie son externe telle un amplificateur, une chaîne hi-fi et non pas aux entrées son du moniteur (essayez, vous comprendrez). Pour ce qui est de la mémoire, bien que fonctionnant avec 512 ko, un méga voir plus serait des plus appréciables car il ne faut pas perdre de vue que vous allez charger par la suite des programmes externes et des modules gourmand en mémoire

FICHIERS ADDITIONNELS/INSTALLATION

Eagle Player cherche à ouvrir les librairies XPKmaster, Crm et Power-Packer. Elles ne sont pas véritablement obligatoires pour démarrer mais simplement recommandés. L'installation quant à elle est des plus simplifiée grâce à l'installer de Commodore. Il est possible de le faire manuellement mais franchement, pourquoi se tuer à la tâche quand tout est automatisé (enfin pour les courageux, bonne amusement car les fichiers sont compactés en lha).

FENETRE PRINCIPALE

Sous Workbench, double clique sur l'icône pour lancer le programme (le programme se lance également par le shell). Une fois le logiciel et les players chargés, le logiciel vous souhaite la bienvenue. C'est bien beau tout ça, mais que faire maintenant? C'est simple! Comme vous le voyez, la fenêtre reprend des symboles tirés d'un lecteur de cassette ou de lasers



(touche de lecture, avance, recul, stop et bien d'autres), comprend une balance, un volume réglable, un commutateur de voies, et un sélecteur de vitesse plus quelques autres que je vais vous détailler ci-dessous.

* Vitesse (carré à gauche)

Il vous est permis de modifier la vitesse d'exécution du module en agissant sur ce gadget. En position intermédiaire (*origine*), le module est joué à vitesse normale. Pour l'accélérer, il suffit de le déplacer vers le haut, tandis que l'inverse le diminuera.

• Voies (1-2-3-4)

Pour commuter les voies internes de l'AMIGA, cliquer sur le numéro de voie choisie pour l'arrêter. Le gadget change alors d'apparence. Un second clic de souris remet alors la voie dans son état initial.

• Informations (i)

L'action de ce bouton fait défiler dans la partie inférieure de la fenêtre des informations diverses sur le module, sa longueur, le nombre de patterns, de samples... Si aucun module n'a été chargé en mémoire, le programme va alors donner des renseignements sur le player.

• Fenêtre des players (P)

L'action de ce bouton ouvre une Fenêtre dans laquelle s'affiche la liste de tous les players réellement disponibles pour que le programme puisse exécuter vos sons.

• Volume (en haut)

Le rôle de ce gadget est d'agir sur le niveau général de la sortie sonore

• Balance

Agit sur les voies de gauche et de droite en effectuant une balance

• Iconification (ZZ)

Il est possible d'iconifier votre Fenêtre. Lors de son action, Eagle

Player va fermer toutes ses fenêtres et les remplacer par une icône qui vous permettra alors de revenir au programme par un simple

clic sur ce dernier. A noter que cette action ne stoppe pas le module qui s'exécute.

• Filtre (I)

Actionne ou coupe le filtre passe bas de l'AMIGA. Cette action n'a pas d'effet sur les A1000 et A2000A

• Chargement de module(s) (Disquette)

Ouvre une Fenêtre de sélection pour charger vos modules. Une multi sélection s'effectue en maintenant la touche shift appuyée.

• Touches d'utilisation

Le reste des gadgets sert à exécuter le module chargé, d'effectuer une pause, d'avancer ou reculer dans le pattern et bien d'autre encore. Ces fonctions sont de toute façon très vite assimilable et ne nécessite pas d'explications plus approfondies.

LES MENUS

Il existe 4 menus, déclinés sous la forme: Projects, Commands, Special et Modules Directory

• Projects

On retrouve dans ce menu toutes les fonctions nécessaires au chargement, et à l'information de modules ; à l'ajout de players ; le chargement et la sauvegarde de la configuration ; l'effacement de fichiers ; le type d'iconification.

Note sur les parties non accessibles (*parties grisées*) telle que la sauvegarde ou l'aide: Ces fonctions ne sont disponibles qu'en version enregistrée (voir adresse de l'auteur avec la fonction "about" de ce menu)

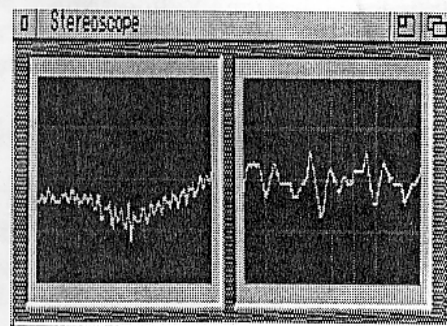
• Commands

Les fonctions de ce menu sont exactement les mêmes que les gadgets de la Fenêtre d'Eagle Player (Voir la description ci-dessus)

• Special

Ce menu vous permet de régler vos préférences sur le

système (*faderIn, faderOut, filtre...*), les Préférences sur les modules, d'indiquer les volumes, balances et vitesse par défaut et bien d'autre. Il y a également un sous-menu qui vous permet d'afficher en plus du programme des fenêtres supplémentaires pour améliorer ou embellir programme: c'est le "User-programs". En sélectionnant ce sous-menu, vous êtes alors en mesure de choisir par exemple comme fenêtre un Stéréoscope-AGA (*attention au nombre de couleurs du système*), un timer, un Levelmeter-AGA, un quadrascope, un Levelgraph, c'est à vous de choisir.



Vous pouvez ouvrir ce que vous voulez, parmi la liste disponible, mais attention à la mémoire, ce n'est pas infini et de toute façon, l'écran devient alors vite surchargé

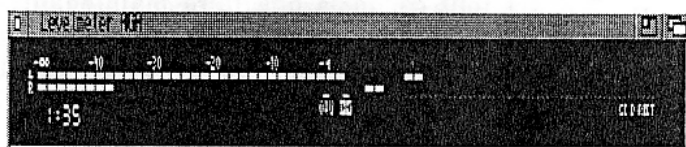
• Module directory

Ce menu vous affiche la liste de tous les modules sélectionnés. La liste peut être très importante, de toute manière assez pour passer de longues heures d'écoutes et il est également possible d'en sélectionner un grâce à la souris. Ce dernier s'exécutera alors automatiquement.

Le tour a été fait de ce logiciel, un peu rapidement certes pour les novices mais un test plus approfondie aurait prit plus de 60 pages et ce n'est pas le rôle de cette revue. De toute façon, c'est en cherchant que vous trouverez les différentes fonctions. En bref, ce player aura vite fait de vous ensorceler (*si ce n'est pas déjà le cas*) et son utilisation ne posera pas de problèmes. Un DP sûr à garder précieusement dans votre machine. Bonne utilisation, bonne écoute et n'oubliez pas l'auteur.

Frédéric CLIN.

Ces deux programmes sont disponibles sur la collection ProDIA



ref... En bref... En bref... En bref... En b

Abus sur les prix...

Pour continuer sur les abus des revendeurs Amiga, voici un des nombreux exemples : Une société de distribution propose un modem ALTO 28.8E (externe) à 2990FF TTC et bien le prix 'revendeur' de ce modem est de 1299F HT, il y a 400F de remise dessus donc disons à tout casser 1699F HT pour faire bien (et encore non car le revendeur c'est mis 400F de matos gratuit dans la poche en plus) soit... 2015,01 TTC (1540,06 avec la remise), le reste et bien ... 2350FF ce serait "honnête" à 3000FF non ! Source : Ste Arian Communications distributeur des produits ALTO et merci à 'K.G.' pour l'information...

ATARI SHOW 94

Incredible, but TRUE... ATARI revient sur le devant de la scène. En effet, la société Composcan a eu la superbe idée d'organiser un Show ATARI. Ce show se tiendra les 17, 18 et 19 décembre dans les locaux d'une école de musique (19 rue Germain Pilon, 75017 PARIS). Voilà une bonne nouvelle pour tous les utilisateurs du Falcon et les fans de la JAGUAR. On pourra retenir la présence de l'association ContactST, des magazines tels que ST mag ou Keyboards et quelques revendeurs comme Turtle Bay... L'entrée sera de 50 FF, ou 25 FF pour les associations. Pour tous renseignements téléphonez à Composcan au 47.35.89.66. En espérant que ce Show sera un grand succès et redynamisera ATARI.

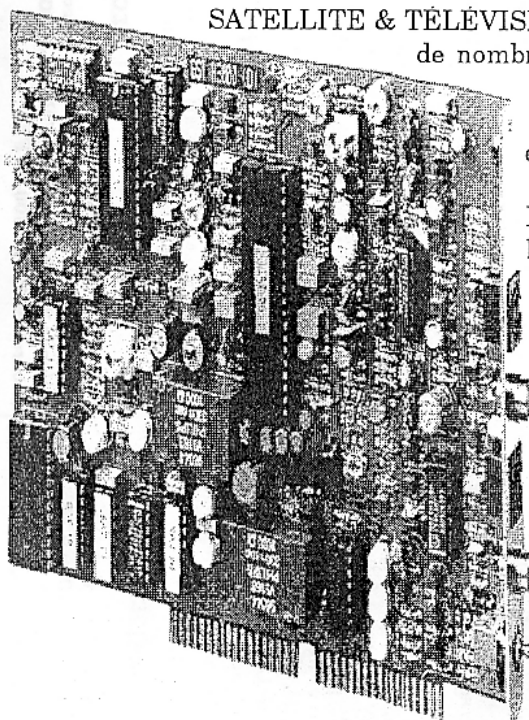
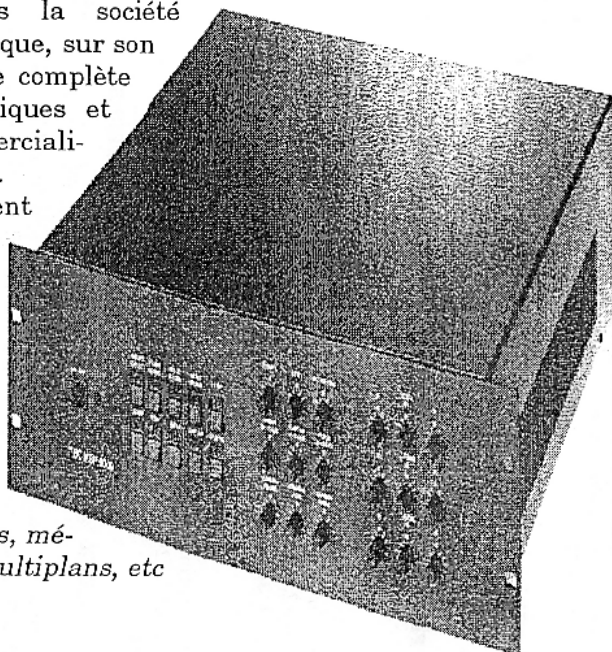
BUG D'OR 1994 : PENTIUM

Cette année notre BUG D'OR 1994 va à INTEL. En effet, d'après les rumeurs (qui viennent d'Internet et CompuServe), le super processeur d'INTEL, j'ai nommé le PENTIUM, se trompe dans ses divisions. Il paraît que de temps en temps, il arrondit un peu trop ses chiffres après la virgule. Inutile de vous dire que certaines entreprises doivent se poser des questions. Heureusement Intel nous assure que maintenant il n'y a plus de Bug, et qu'il est possible de remplacer son Pentium gratuitement (ce message s'adresse uniquement aux grosses entreprises, pour les autres? Je vous conseille d'acheter un autre ordinateur). Mais les dernières rumeurs laissent croire qu'un autre bug subsiste. Il paraît qu'il est impossible d'exploiter la mémoire cache en mode Write back avec un P54C. Une affaire à suivre donc...

La rédaction.

SATELLITE ET TÉLÉVISION

Depuis plusieurs années la société S.A.T.V. développe et fabrique, sur son site de VIRE, une gamme complète de produits vidéo analogiques et numériques qui sont commercialisés dans de nombreux pays. L'axe de développement principal de cette société est l'introduction des technologies numériques dans le domaine de la vidéo professionnelle et industrielle (Palette Graphique T-B-C, Vidéo égaliseur, genlock incrustateur, vidéo correcteur, mémoire multi-images, mélangeur vidéo graphique multiplans, etc...).



SATELLITE & TÉLÉVISION SA dispose dans son catalogue de nombreux produits adaptés aux besoins de la post-production vidéo et de multiples application industrielles et médicales...

Parmi ces divers produits, nombreux sont ceux compatibles avec les systèmes AMIGA et même parfois adaptés pour ceux-ci, comme le produit phare de la vidéo ; le genlock pour AMIGA 4000/040 ou encore des égaliseurs vidéo...

Il y a par exemple une douzaine de genlock pour AMIGA (500, aux 4000), d'un prix très raisonnable de 2000,00 FF à 8000,00 FF ainsi que de la vidéo Broadcast - j'y ai même trouvé des carte ZORRO 3, etc...

De l'amateur, semi-professionnel au professionnel, une large gamme de produits vidéo est proposée. Il est très facile de s'y procurer de la documentation à leur service commercial...

(Produits disponibles aussi sur Atari, Mac et Pc)

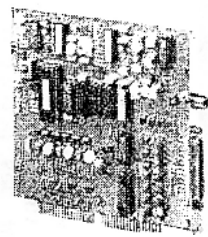
SATELLITE & TÉLÉVISION - S.A.T.V

Z.I. Est - Rue de l'Artisanat

14500 VIRE

Tél : 31.67.12.62

Fax : 31.68.96.97



Christophe PEUGNET

Du neuf sur le marché de l'occasion micro-informatique et Hi-Fi !

Important

La centrale de l'occasion est un catalogue regroupant des petites annonces déposées gratuitement par les vendeurs particuliers, n'hésitez pas à y déposer la votre ! Une mise à jour est faite tous les mois, c'est aux vendeurs de veiller au renouvellement des annonces. Lorsqu'aucune spécification n'est indiquée, le produit est prévu pour Amiga ! Les annonces sans numéro de téléphone sont accessibles au 27 99 33 45

ACCESSOIRES

- Vends Alim stabilisée 12V pour CB : **150,00 FF**
- Vends LIGHTBOY (loupe réfléchissante) pour GAMEBOY : **100,00 FF**
- Vends : Enceintes pré-amplifiées deux voies 2x10 W Idéal Amiga : **250,00 FF**

A VENDRE : LIGHT PHASER

pistolet OPTIQUE avec 2 JEUX possibilité de cree ses propres jeux via AMOS très peu servi. prix : **300,00 FF** contacter Mr MERIEUX DAVID au (16) 30.94.38.82 apres 19h

CARTOUCHES

- Vends Action Replay MKIII A500 : **200,00 FF.**

COMMUNICATION

- Vends 2 cartes réseau ETHERNET : ETEHERTEAM 16 TP NEUVES. Connecteurs

RJ45, avec DOC complète, softs de testet drivers... Valeur unitaire commerciale 920,00 P.P., vendues 1 carte --> **500,00 FF** 2 cartes --> **900,00 FF** + port en CR. Tel : **46.96.17.23** soir.

- Vends : Modem/FAX SUPRA 14400 BDS V33Bis V42Bis GP-FAX : **1800,00 FF**

• Vends carte modem PC X25/X32 Professionnelle : carte MELODY 2 de chez ATLANTIS carte format 16 bits (longue avec led's indicateur de cou; entièrement configurable par cavaliers (IRQ,ADR,etc...). Carte professionnelle de très grande qualité utilisée sur des réseaux X25 nationaux (infos sur demande). Livrée avec soft MELODY 2 toutes émulations (Bull, IBM, videotexte, etc...); câbles et doc CONSTRUCTEUR complète.. valeur **>4000,00 FF**, vendue **1800,00 FF** !! Port GRATUIT si envoi après règlement ; en CR ajouter port. **Tel : 46 96 17 23**

DISQUES-DURS

- Vends DD IDE Seagate 120Mo en 3,5" : **1000,00 FF**
- Vends DD IDE Seagate 40Mo en 2,5" : **1000,00 FF**
- Vends disque-dur SCSI 81Mo Quantum : **600,00 FF.**

ECRANS

- Vends moniteur PAL fonctionnant parfaitement. Prix : **400,00 FF**

• Vends moniteur SVGA 14" "ergo-pro" ICL, basse radiation, TRES ERGONOMIQUE (comme son nom l'indique), haute résolution (tube trinitron SONY) touches de réglages sensibles sous "cache" basculable, comme neuf (très très peu servi) d'une valeur

de plus de **3500,00 FF**, je le vends **1800,00 FF** plus frais de transport.

Tel : 46 96 17 23

- Vends écran SVGA étala neuf (servi 3mois) : **1400,00 FF**

• A VENDRE : MONITEUR 1083 S PALNTSC avec CABLES, SUPPORT écran, filtre haute protection d'une valeur de **400,00 FF**+support souris parfait état 15/11/92 prix **850,00 FF** contacter Mr MERIEUX DAVID au (16) 30.94.38.82 apres 19h

EXTENSIONS MEMOIRE

- Vends extensions mémoire 512Ko A500 avec ou sans clock : **150,00 FF** l'unité.
- Vends : barrettes SIMM neuves 1mo 70ns / 3 livrées sous emballage anti-statique : 2 Mo (2 barrettes) **500 FF** (250FF/Mo) 4 Mo (4 barrettes) **900 FF** (230FF/Mo) Rappel : C'est de la 70ns (prix imbattable). Envoi après règlement : PORT GRATIS ! Envoi en CR : ajouter frais de port. **Tel : 46 96 17 23.**

HARD

- Vends 2Mo Simm 16bits 70Ns (2 barrettes 1Mo) : **400,00 FF**
- Vends 4Mo SIMM 32Bits 70Ns : **700,00 FF**
- Vends Kickstart 39.106 A4000 : **200,00 FF**
- Vends Rom Amiga 1.3 : **100,00 FF**
- Vends FastRom GVP 3.07 pour contrôleur SCSI : **60,00 FF**
- Vends Denise 8362R8 : **50,00 FF**
- Vends CIA 8520A A500 : **100,00 FF**
- Vends switcher de kickstart

LOGICIELS

- Vends logiciel DP à **15,00 FF** l'unité, liste sur demande au **27.99.33.45**

• Vous voulez vous faire la main sous OS2 sur PC ? Je vends un OS2 1.1 Révisé NEUF, dans emballage d'origine avec doc complète et licence. Jamais installé. Idéal pour se tester sous OS2. A saisir : **300,00 FF** + frais de port en CR. Tel : **46.96.17.23** Soir

- Vends Logiciel D.A.O 3D Construction KIT : **200,00 FF**

MICRO-ORDINATEURS

- A vendre : PC 386 DX 40 + Co-Pro avec: 1 lecteur 3.5 - 1.44 mo. 360 mega. de Disque Dur. 8 mega. de RAM. 1 Streamer 250 mega. + 1 cartouche. 2 ports serie et 1 port parralelle. 1 carte Sound Blaster Pro + HP amp. 1 carte Adaptec SCSI with boot rom. 1 carte 16 millions de couleur OAK.1 Ecran SVGA low radiation TARGA. le tout monté dans une BIG TOWER. PRIX: **10000,00 FF.** callez ma board au **32 62 41 57.**

- Vends Compatible PC portable Amstrad LCD + écran hercule : **1000,00 FF**

- Vends A530 Turbo GVP 40 Mhz + 4 Mo 32 bits 60ns + DD 52 Mo + FPU 68882 40 Mhz : **5000,00 FF, Tel : 21 75 45 91.**

- Vends A2000b rom 2.0 : **2000,00 FF, Tel : 21 67 75 43.**

MUSIQUE

- Vends Synthé PSR-37 Yamaha, clavier Pro idéal MIDI Amiga : **2000,00 FF.**
- Vends Sampler StéreoMaster, Compatible 1.3/2.0. Prix : **200,00 FF.**

ProMEDIA décline toutes responsabilités en cas de litiges entre l'acheteur et le vendeur du matériel.

Concernant les articles vendus au sein de l'association (tel : 27.99.33.45), ces produits ont été testés et fonctionnent parfaitement. La reprise ou l'échange après achat n'est donc pas possible. Un particulier achetant dans la centrale de l'occasion s'engage donc à respecter ces conditions.

Envoyez votre Annonce à : ProMEDIA-Association 117, Rue LAMBERECHT 59500 DOUAI

Bradé : **1800,00 FF** plus port !!!
Tel : 46 96 17 2

- Vends didacticiel Accords 2000 (ECS) : **200,00 FF.**

- Vends platine K7 AIWA Dolby B&C : **500,00 FF.**

- Vends Ampli Pioneer A-115 (noir) 2x30 Watt : **700,00 FF**

• Vends WATT METRE ETP SYSTEM à aiguilles, 200 Watt (X 2) en crête. Pas besoins de l'alimenter (se connecte directement sur les sorties D/G de votre ampli audio ou audio-vidéo) pour visualiser sur deux afficheurs aiguilles le débit de puissance délivré sur les enceintes.

Prix : **300,00 FF** plus port !!!
Tel : 46 96 17 23

• Vends : Clavier CT 460, 49 tchs longues, polyphonique 10 notes, 30 tonalités pré-réglées, 465 sons en banque, 20 rythmes automatiques modulables, 49 sources de rythme PCM, fonction d'accompagnement automatique, harmonisation automatique, retard stéréo, panoramique stéréo, 4 banques de mémoire d'enregist. Jusqu'à 1250 notes en temps réel, jack de sortie, jack de "tenue", 100% compatible aux fonctions MIDI.