

N°7



# FTK-Mag

*Intelligenti Pauca*

*Le jeu n'est pas notre concept*

• **Programmation :**  
*Les Timers*

**Démos :** *Nexus 7*  
*Are U Experienced*  
*Syndrome ...*

• **Dossiers :**  
*AmigaDOS...*  
*Antagonisme PC-Amiga*

• **NEWS :**  
*BD : Calvin & Hobbes*



**Sondage**  
**ProDIA'006 & 007**

# SOMMAIRE

FTK-Mag N°6 a été élaboré à l'aide d'un A500/030 et d'un A1200, ainsi qu'un Scanner Aplfa Data Color 400 Dpi et une imprimante HP LaserJet4L.

En couverture, image au format Jpeg, auteur inconnu, présente sur notre BBS 'World is Crazy'.

• *Pour toutes correspondances :*

**Siège Social :**

**ProMÉDIA**  
117 rue Lambrecht  
F-59500 DOUAI

**ProMÉDIA - FTK-Mag**  
7 rue Voltaire  
F-62950 Noyelles-Godault

**ProMÉDIA Béthune**  
104 rue des tulipes  
F-62400 BÉTHUNE

Tel (DOUAI) : **(+33) 27.99.33.45**

Fax : **(+33) 21.57.14.70**

BBS W.I.C : **(+33) 21.57.14.70**

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*
- **Nouveau:** Elaboration de Logiciels DP

• *Cotisation à l'association :*

Chèque de 150.00 FF à l'ordre de Association ProMÉDIA.

• *Abonnement FTK-Mag :*

60.00 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.

## Actualités

Nouvelle Collection - Amiga & Internet	11
Les Brèves	22
On en parle tout de même...	11
Sondage, le bilan	23

## Annonces

La centrale de l'occasion	24
---------------------------	----

## Bandes Dessinées

Calvin et Hobbes	8
------------------	---

## Communication

BBS, mode d'emploi	21
--------------------	----

## Courrier

Drôle d'antagonisme...	9
------------------------	---

## Démologie

Amiga :	
Nexus 7	16
Syndrome	17
Falcon 030 :	
Are U Experience	18
Built-in-Obsolescence	19

## Divers

Delirium Tremens	20
------------------	----

## Domaine public

ProDIA'006 à 007	14
------------------	----

## Programmation

Les Timers	4
Listing	7

## Système

AmigaDOS : My Computer is rich !	12
----------------------------------	----

## Bulletin d'abonnement

	15
--	----

## • 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.

**Responsable de la publication :**  
PEUGNET Christophe

**Mise en page et comptabilité :**  
LEROUX Christopher,  
PEUGNET Christophe.

**Logo :**  
MOLLET Grégory.

**Rédacteurs :**  
DELACROIX Frédéric,  
LEROUX Christopher,  
MARTIN François,  
PEUGNET Christophe,  
VALLIN Eric.

**Ont participé à ce numéro :**  
A. Fatima,  
BELLEC Frédéric,  
BENOIST Jésusal,  
CAULLIER Arnaud,  
G. Audray,  
M. Aisha.

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 ProMÉDIA association, régie sous la loi du premier juillet 1901. FTK-Mag est indépendant de Commodore. ProMÉDIA décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles constituant FTK-Mag, celles-ci n'engageant que les auteurs. Ce magazine pèse 1408418 octets.

Pour la BD page 8 : Titre original : Weirdos from another planet ! ©1990, Bill Watterson distribué dans le monde par Universal Press syndicate ©1992 Presse de la cité, traduit de l'américain par Laurent Duvault.



Septième édition de ce magazine, dans lequel vous découvrirez de nouvelles rubriques. Petit à petit, nous améliorons et essayons d'aller au plus vite pour sa réalisation. Pour un gain de temps, nous sommes maintenant deux pour la mise en page. Aussi, il n'est pas évident de coordonner les rédacteurs et rédactrices pour définir à chacun un nombre de pages et ensuite d'établir la maquette finale dans le peu de temps libre. Malgré cela, toute

l'équipe est très motivée pour la poursuite d'FTK-Mag.

J'ai le plaisir de vous annoncer mon passage à la présidence de ProMÉDIA. J'ai bien dit ProMÉDIA et non pas Fanatik car vous pouvez retrouver encore ce dernier nom dans la rubrique association du magazine Anews (*cela est certainement dû à un oubli*). C'est pourquoi, d'une part, j'ai décidé avec l'accord des membres concernés de nous lancer vers une nouvelle voie, celle de l'élaboration de logiciels. Nous vous présenterons les premiers projets vers le mois de juillet avec l'aide de Jésusal Benoist, Frédéric Delacroix, Christopher Leroux et moi-même dans un premier temps. D'autre part, il sera prochainement disponible des T-Shirts de notre association avec le logo ci-dessus.

Deux salons informatiques auront lieu non-loin de chez nous (*dans le Nord-Pas-de-Calais*) ; le Salon AMIGA SHOW 95 en Belgique (*entrée gratuit à fin du magazine*) et le salon C.E.I.V à Vendin-le-Vieil (62) près le Lens. Toute l'équipe de ProMÉDIA sera normalement présente à ces deux salons où nous vous présenterons notre BBS, la collection ProDIA, le développement de logiciels, FTK-Mag etc...

Vous avez sans doutes remarqué l'augmentation d'FTK-Mag de 2 Frs. La raison est que par le poids du dernier numéro nous devons payer 8 Frs de timbres ! Ce qui nous a fait un déficit incroyable ! Déjà à 4,40 Frs nous rentrions à Peine dans nos compte. C'est pourquoi il était question un moment d'arrêter FTK-Mag. Je tenais aussi à remercier les diverses personnes qui nous envoient des articles ou des réactions sur différents sujets, alors continuer tous ou/et n'hésiter pas à nous encourager ou à nous suggérer d'éventuelles remarques à propos de ce magazine.

Notre BBS (*serveur télématique*) est maintenant adressé Fidonet au 2:322/21 et de plus vous pouvez nous envoyer des Fax par le même numéro que le BBS (21 57 14 70). A ce propos vous pourrez découvrir dès ce numéro des explications concernant les Boards.

Voilà, avant de vous lancer dans sa lecture, vous trouverez en avant dernière page un petit sondage, et en nouveauté 'inattendue' un article sur la bande dessinée et j'en passe.... Allez, A bientôt.

Pour la rédaction,  
Christophe PEUGNET.

# LES TIMERS

*Sur l'amiga, gérer des délais et des dates est toujours un peu problématique, puisqu'on est obligé de passer par des timers, réels ou détournés, contrairement aux vénérables ancêtres 8 bits où une bête boucle faisait l'affaire...*

## 1. Ben pourquoi ?

En effet, pourquoi ne pas faire comme sur ce bon vieux commodore 64 une boucle FOR...NEXT vite fait bien fait? Bien que je sois sûr que certains ne s'en privent pas, à voir le comportement de certaines démos sur les machines accélérées, ce genre de plaisanterie est strictement interdit sur Amiga (comme sur tout ordinateur un peu évolué aujourd'hui). Premièrement parce que toutes les machines n'ont pas la même vitesse; imaginez qu'un jeu de questions-réponses dans lequel le temps limite accordé, 10s, serait réglé avec une boucle sur un A500 à 7 Mhz, soit exécuté sur un A4000 à 50 MHz: il ne vous reste plus que 1,43 secondes environ pour répondre! Deuxièmement, l'amiga est une machine multitâche: non seulement on consomme inutilement du temps processeur, mais en plus, la précision du délai est fortement affecté par l'occupation du système par l'exécution des autres tâches.

## 2 Les solutions

### 2.1 Le hardware

Le processeur lui-même n'a de notion du temps qui s'écoule que grâce à l'horloge principale du système qui rythme ses actions, délivrée par un circuit à Quartz. Malheureusement, comme je l'ai précisé plus haut, tous les amigas n'ont pas la même fréquence d'horloge, ce qui empêche son utilisation lors de délais qui doivent être indépendants de la vitesse de la machine. Même dans le cas contraire, compter les microsecondes par instruction pour connaître le temps d'exécution d'une routine ou

d'un sous-programme n'est pas franchement réjouissant.

Outre cette horloge principale, il y en a une autre qui n'est pas directement accessible: celle qui sert à générer l'affichage: 50Hz en PAL, 60 Hz en NTSC. C'est une source de "tops" facilement exploitable à partir du moment où on connaît, d'une façon ou d'une autre, la fréquence d'affichage, ce qui n'est pas forcément évident, ou si on n'a pas besoin d'un délai rigoureusement fixé (en effet, 50Hz en PAL, mais il y a des modes à 72Hz, SVGA et pire...), mais, par exemple, d'être simplement synchronisé avec l'image (voir l'article d'amiganews d'avril 95, à paraître). Cette source est exploitable soit par l'interruption VBlank déclenchée à chaque fin de trame, soit grâce au Coper, ce co-processeur qui est toujours synchronisé avec l'image et qui peut déclencher des interruptions. Seuls les fous programment le coper (c'est possible en multitâche grâce à la graphics.library) dans le seul but de générer un délai, c'est un travail difficile et le pauvre a déjà beaucoup de travail avec tous ces écrans intuition...

L'amiga possède deux circuits d'entrée-sorties, les CIAs 8520 (ça dépend toutefois des modèles d'amiga) qui offrent chacun deux timers, programmables comme bon il nous semble. Cependant, le système utilise en permanence au moins 3 de ces 4 timers, et le quatrième est utilisé occasionnellement par des tâches réclamant une synchronisation parfaite, comme les contrôleurs MIDI. L'utilisation de ces timers est de toute façon soumise à un système d'allocation par les cia(a|b).resources sous peine de graves conflits. Ces ressources, avec le ti-

mer.device, constituent les couches logicielles mises à notre disposition par le système.

### 2.2 Le système

Heureusement, le système nous simplifie grandement la tâche. Deux types de couches logicielles peuvent nous aider: les cia(a|b).resources et le timer.device. Il y a aussi l'interruption Vertical Blanking qui est aussi utilisable, grâce aux fonctions générales d'exec pour la gestion des interruptions. J'exclus ce cas dans ce qui suit. Exclues également les ressources associées aux deux CIAs, qui ne servent d'ailleurs pas qu'aux timers, car réservées à des cas très particuliers. Tout ce que j'exposerai dans la suite concernera le timer.device.

### 2.3 Présentation

Le timer.device est un device Exec au même titre que le trackdisk.device ou l'audio.device, et sert à gérer des ressources communes à plusieurs tâches, une tâche servant à centraliser les demandes de toutes les autres tâches et à les satisfaire une par une. Reportez-vous à l'article sur l'audio.device paru dans FTK-Mag N°4 pour de plus amples informations concernant les devices.

On aurait pu penser que le système fournirait, comme d'habitude, une bibliothèque partagée pour tout ce qui concerne les timers, ce qui aurait bien simplifié, c'est vrai, les procédures d'appel pour les applications. Il y a toutefois plusieurs avantages à utiliser un device à la place. Premièrement, le device possède sa (ses!) propre tâche, donc possibilité d'envoyer des requêtes asynchrones et faire autre chose, sans avoir à créer un nouveau processus. Deuxièmement, une tâche peut très bien envoyer plusieurs demandes, et lorsqu'un délai touche à sa fin, la tâche est signalée. Comme ceci se fait en fait par le retour d'une structure IOREquest à un MsgPort, cela peut très bien déclencher une interruption logicielle, ce qui est très pratique puisque le timer.device constitue une des rares exceptions à la règle qui veut qu'aucune fonction du système ne doit être

appelée lors d'interruptions (de telles exceptions sont généralement les fonctions de très bas niveau comme `Signal()`). Enfin, le `timer.device` offre, à la manière d'autres devices comme le `console.device`, des fonctions à la manière des bibliothèques en plus des commandes coutumières des devices.

## 2.4 Préliminaires

Avant toute chose, voyons un peu les structures utilisées par le `timer.device`. Tout d'abord, la structure `IORequest` acceptée par le `timer.device` n'est pas une extension standard de la structure `IORequest`:

```
struct TimeRequest {
    struct IORequest tr_node;
    struct timeval tr_time;
};
struct timeval {
    ULONG tv_secs;
    ULONG tv_micros;
};
```

Il s'agit donc d'une structure `IORequest` étendue grâce à une structure `timeval`, qui contient, dès qu'il s'agit d'unités de temps, durée ou date, les secondes et microsecondes correspondantes. Les microsecondes doivent toujours être normalisée: de la même manière qu'on ne dit pas 1 heure et 79 minutes au lieu de 2 heures 19, le nombre de microsecondes doit toujours être entre 0 et 999999. On utilise aussi dans certains cas très précis une structure `EClockVal`, parfois en remplacement de la structure `timeval` au sein de la structure `TimeRequest`, qui représente simplement un mot de 64 bits contenant le nombre de "ticks" de l'horloge principale du système depuis la mise en route. Le problème est que la fréquence de cette horloge, comme je l'ai déjà dit, varie énormément d'un amiga à l'autre. Elle est toutefois très utile quand on veut mesurer des intervalles de temps très courts.

L'ouverture du device se fait comme d'hab avec `OpenDevice()` d'`exec.library`. Le nom (en A0) doit être bien sûr "timer.device" (en minuscules!), A1 doit pointer sur une structure `TimeRequest` préalablement allouée et initialisée (les champs `In_Type` et `mn_ReplyPort` doivent être initialisés correctement, tous les autres à zéro),

flags (en D1) doit être à 0, et D0 un identificateur d'unité, j'y reviens tout de suite.

La fermeture du device se fait grâce à la structure qui a servi à l'ouvrir, elle ne doit plus être en utilisation par le `timer.device`, bien évidemment. On passe en paramètre A1 un pointeur sur cette structure à la fonction `CloseDevice()` d'`exec`, et le tour est joué.

## 2.5 Les unités

Lors de l'ouverture du `timer.device`, on fournit en D0 un identificateur d'unité, ce qui permet une grande flexibilité. Les valeurs actuellement définies sont les suivantes. Deux mesurent avec précision des petits intervalles de temps, deux fonctionnent un peu comme une alarme pré-programmée et la dernière occupe peu le système:

**UNIT\_MICROHZ:** Utilise les timers des CIAs pour la mesure du temps réclamé (si plusieurs tâches ont réclamé cette unité, le `timer.device` chaîne au mieux ces requêtes, c'est là qu'on mesure la puissance de l'architecture du système). La précision est d'environ 2µs, mais elle est affectée par la surcharge éventuelle du système. Cette unité utilise une structure `timeval`.

**UNIT\_VBLANK:** Cette unité utilise comme base de mesure l'interruption Vertical Blanking générée lorsque le spot arrive en bas de l'écran, en tenant évidemment compte du mode d'affichage utilisé (ce qui n'est pas évident à réaliser). Sa précision dépend bien entendu de ce mode, mais elle n'est pas énorme (un 50<sup>ème</sup> de seconde en PAL). Les autodocs parlent de l'utilisation de l'horloge "E" (cette fameuse horloge principale du système) dans le cas où il n'y aurait pas de "power supply strobes". J'avoue ne pas bien saisir le sens de cette remarque. En tout cas, cette unité utilise une structure `timeval` dans la structure `TimeRequest`.

**UNIT\_ECLOCK:** Cette unité est équivalente à `UNIT_MICROHZ` excepté le fait que la mesure se fait avec l'horloge E (et donc que la durée réelle du délai dépend de la machine). Elle utilise

une structure `EClockVal` dans la structure `TimeRequest`. Bien que que n'en sois pas absolument sûr, je pense que tout ce qui concerne l'`EClock` n'est valable qu'à partir du `Kickstart 2.0`, mais de toute façon, plus personne n'utilise le 1.3 de nos jours...

**UNIT\_WAITUNTIL:** Voici une des "alarmes". Cette unité demande au `timer` d'attendre que la date du système atteigne la valeur indiquée dans la structure `timeval` incluse dans la structure `TimeRequest`. Le temps est mesuré de la même façon que pour `UNIT_MICROHZ`.

**UNIT\_WAITECLOCK:** Cette unité est à `UNIT_ECLOCK` ce que `UNIT_WAITUNTIL` est à `UNIT_MICROHZ`. Son rôle est d'attendre que l'horloge "EClock" atteigne la valeur donnée dans la structure `EClockVal` incluse dans la structure `TimeRequest`. Peu de gens auront besoin de cette unité...

Il paraît évident que l'unité la plus indiquée quand des délais longs (1/2 seconde ou plus) sont nécessaires est `UNIT_VBLANK`: sa résolution est suffisante et elle ne surcharge pas le système.

Voyons maintenant les possibilités concrètes qu'offre le `timer.device`.

## 2.6 Les commandes

Le `timer.device` offre actuellement trois commandes qui ne sont absolument pas standards. Elles doivent bien entendu être utilisées en conjonction avec une structure `IORequest` ayant servi à ouvrir le device grâce à `OpenDevice()` (aucune mention dans la documentation officielle n'étant faite quant à la possibilité de "cloner" une telle structure comme c'est possible pour l'`audio.device`, une telle manipulation est donc déconseillée).

**TR\_ADDREQUEST:** cette commande demande au `timer.device` d'ajouter une requête à sa liste d'attente. La requête sera retournée au `MsgPort` de réponse (pointé par le champ `mn_ReplyPort` de la structure `Message` incluse dans la structure `IORequest` elle-même dans la structure `TimeRequest` (ouf)) dès que le temps indiqué dans le champ `tr_Time` (qui est une structure `timeval` ou `EClockVal`

suivant l'unité utilisée lors d'`OpenDevice()` est écoulé. C'est soit une durée (cas des unités `UNIT_MICROHZ`, `UNIT_VBLANK` et `UNIT_ECLOCK`) ou une "date" (cas des unités `UNIT_WAITUNTIL` et `UNIT_WAITECLOCK`). Pas grand chose à dire de plus si ce n'est que le flag `IOF_QUICK` est autorisé mais ignoré (dixit les auto-docs) et que la requête peut être interrompue par la succession de `AbortIO()` et `WaitIO()`. Une chose qui peut tout de même avoir beaucoup d'importance: cette commande peut être utilisée (par l'intermédiaire de `SendIO()` d'`exec`, toujours) depuis une routine d'interruption. C'est très pratique lorsqu'un délai touche à sa fin, que la structure `TimeRequest` est renvoyée au port réponse et que celui-ci est de type `Soft-Interrupt`: la routine d'interruption peut demander elle-même un nouveau délai.

**TR\_GETSYTIME** demande l'heure actuelle; celle-ci est retournée dans la structure `timeval` située dans la structure `TimeRequest`. L'heure système commence à 0 lors du boot et augmente toujours, elle est donc unique (sauf si l'heure est retardée par `TR_SETSYTIME`) et peut donc servir à identifier un objet de manière unique. L'origine des secondes est le 1er janvier 1978, mais ça n'a pas beaucoup d'importance. Peu de gens utilisent directement cette commande, les fonctions du DOS sont bien plus commodes. Le flag `IOF_QUICK` est autorisé, auquel cas cette commande est exécutée de manière synchrone (avec la tâche en cours) (et dans ce cas, la structure `TimeRequest` n'est pas retournée au port de réponse, voir toujours l'article sur l'`audio.device` dans *FTK-Mag N°4*).

**TR\_SETSYTIME** a une syntaxe similaire à `TR_GETSYTIME`, ici c'est la valeur qui se trouve dans la structure `timeval` de la structure `TimeRequest` qui est utilisée pour changer l'heure système. Tout le reste est identique. C'est cette commande qui est utilisée par `SetClock` pour initialiser l'heure système à celle contenue dans une horloge externe sauvegardée par batterie.

## 2.7 Les fonctions

Il est possible d'utiliser le `timer.device` un peu comme une bibliothèque grâce à des fonctions supplémentaires situées aux offsets négatifs. L'adresse de base nécessaire se trouve dans le champ `io_Device` de la structure `IORequest` incluse dans la structure `TimeRequest` qui a servi à ouvrir le `timer.device`. Comme toujours, cette adresse de base doit être mise en `A6`. Mais avant d'étudier plus avant les fonctions proposées par le `timer.device` lui-même, voyons deux fonctions qui font en réalité partie d'`exec.library` mais prises en charge par le `timer.device`:

**AbortIO()** demande au `timer` de retourner sans attendre la fin du délai la structure `TimeRequest` pointée par `A1`. On obtient en `D0` le code d'erreur, qui indiquera sans doute que l'opération a été interrompue. Il est absolument nécessaire d'interrompre ainsi tous les délais demandés lorsque le programme est sur le point de fermer le `timer.device` par `CloseDevice()`: le gourou pourrait s'en mêler dans le cas contraire! Cependant, ce n'est pas suffisant. En effet, lorsque vous utilisez `AbortIO()`, vous envoyez une demande à la tâche du `timer.device` pour arrêter d'attendre. Il se peut très bien (les aléas du multitâche...) que cette fonction retourne avant même que la tâche du `timer` ait pris connaissance de cette requête; c'est pourquoi il faut attendre que la structure `TimeRequest` incriminée soit retournée au port de réponse grâce à une autre fonction d'`exec`, la bien nommée **WaitIO()**. Lorsque `WaitIO()` retourne, vous êtes assuré que le `timer.device` ne tentera plus d'utiliser votre structure et vous pouvez la réutiliser (`CloseDevice()` ou autre) comme bon vous semble (enfin, presque!). Voyons maintenant les fonctions spécifiques au `timer.device`.

Tout d'abord la fonction **GetSysTime()**: prenant en paramètre `A0` un pointeur sur une structure `timeval`, son rôle est identique à celui de la commande `TR_GETSYTIME` (qui ne correspond sans doute qu'à un appel de `GetSysTime()` avec en paramètre la structure `timeval` de la structure `TimeRequest`): retourner

l'heure du système. Le paramètre `A0` reste inchangé. Je ne m'étendrai pas plus sur ce sujet.

La fonction correspondante pour "l'autre" horloge se nomme **ReadEClock()**: Le paramètre `A0` pointe sur une structure `EClockVal`, c'est-à-dire, rappelons-le, un compteur 64 bits, destiné à contenir le nombre de "ticks" de l'horloge `E` depuis le dernier boot. La fonction retourne de plus en `D0` la fréquence de cette horloge, c'est-à-dire la fréquence de votre amiga (en ticks par seconde). Le paramètre `A0` reste inchangé et, comme `GetSysTime()`, `ReadEClock()` peut être appelée à partir d'une interruption. De plus, lorsqu'il s'agit de donner un identificateur unique, `ReadEClock()` n'est pas adaptée: l'horloge fait assez vite le tour, cette fonction sert surtout à attendre en boucle pour des intervalles de temps très courts. A réserver aux cas spéciaux comme la gestion directe d'un lecteur de disquettes.

Enfin, il reste 3 fonctions, nommées **AddTime()**, **SubTime()** et **CmpTime()**, qui prennent, chacune, en paramètres `A0` et `A1` (respectivement destination et source, attention) deux pointeurs sur des structures `timeval`. Ces fonctions servent respectivement à ajouter, soustraire et comparer les temps correspondants. Pour la comparaison, `D0` contient le signe de `Source - destination`: 1 si `source > destination`, -1 dans le cas opposé, 0 si elles sont égales. Attention, c'est le contraire de l'instruction `CMP...` Pour l'addition et la soustraction, les microsecondes sont automatiquement normalisées. `A0` et `A1` restent inchangés par ces fonctions, qui peuvent être appelées depuis une interruption.

## 3. Exemple

L'exemple que je vous propose ne sert pas à grand chose, mais il est difficile d'être original avec les `timers`: à part les chronomètres et les programmes comme `Wait...`

Comme je voulais corser un peu le problème en utilisant les interruptions logicielles (elles sont très utiles avec le `timer`), cet exemple se contente d'afficher 15

fois ticks à l'écran, 1 toutes les secondes. Pour cela, on lance le timer avec une requête d'une seconde (sur l'unité UNIT\_VBLANK), le port de réponse étant de type PA\_SOFTINT, ce qui déclenche une interruption logicielle chaque fois qu'un message y parvient, la structure Interrupt correspondante étant pointée par le champ mp\_SoftInt de la structure MsgPort.

Cette interruption logicielle retire d'abord la structure TimeRequest de la liste d'attente de ce port grâce à GetMsg(), et décrémente un compteur. Si ce compteur est encore positif, un signal est envoyé à la tâche pour lui dire d'afficher un tick, et le timer est relancé. Si ce compteur est devenu positif, un autre signal est envoyé à la tâche, pour lui dire de quitter et le timer n'est pas relancé.

S'il fallait trouver une justification autre que les besoins pédagogiques d'un article dans une rubrique programmation à cette façon plutôt compliquée de faire les choses, je dirais que le fait de relancer le timer immédiatement depuis l'interruption et pas depuis la tâche permet d'ignorer les délais supplémentaires dus à l'affichage (en effet, afficher un message à l'écran consiste à envoyer un message (plusieurs DosPackets) au processus de console, ce qui pourrait augmenter dans une proportion imprécise le délai, le temps que le processus de console réponde). Bien entendu, il y avait tout de même des solutions qui évitaient l'utilisation des interruptions logicielles, mais, encore une fois, ce n'était pas le but.

## 4. Listing

```
include exec/exec.i
include devices/timer.i
include devices/timer_lib.i

move.l 4.w,a6
move.l ThisTask(a6),Task.Struct
lea DOS.Name(pc),a1
moveq #37,d0
jsr _LVOPenLibrary(a6)
move.l d0,DOS.Base
beq exit
```

```
moveq #IOTV_SIZE,d0
lea TimerReply.Port(pc),a0
jsr
_LVOCreatelIORequest(a6)
move.l d0,Timer.IO
beq closedos
move.l d0,a1
lea Timer.Name(pc),a0
moveq #UNIT_VBLANK,d0
moveq #0,d1 ; ouvre le timer
jsr _LVOPenDevice(a6)
tst.l d0
bne.s freeio
moveq #-1,d0 ; signal d'affichage
jsr _LVOAllocSignal(a6)
move.b d0,Msg.SigBit
bmi.s closetimer
moveq #-1,d0 ; signal de fin
jsr _LVOAllocSignal(a6)
move.b d0,End.SigBit
bmi.s freemsg
bsr LaunchTimer
MainLoop ; attend des signaux
moveq #0,d0
move.l d0,d1
move.b Msg.SigBit(pc),d1
bset d1,d0
move.b End.SigBit(pc),d1
bset d1,d0
jsr _LVOWait(a6)
move.b End.SigBit(pc),d1
btst d1,d0
bne.s TheEnd
move.b Msg.SigBit(pc),d1
btst d1,d0
beq.s MainLoop
move.l #Tick.Msg,d1 ; affiche
move.l DOS.Base(pc),a6 ; un tick
jsr _LVOPutStr(a6)
move.l 4.w,a6
bra MainLoop
TheEnd move.b End.SigBit(pc),d0
jsr _LVOfreeSignal(a6)
freemsg move.b Msg.SigBit(pc),d0
jsr _LVOfreeSignal(a6)
closetimer
move.l Timer.IO(pc),a1
jsr _LVOCloseDevice(a6)
freeio move.l Timer.IO(pc),a0
jsr _LVODEleteIORequest(a6)
closedos move.l DOS.Base(pc),a1
jsr _LVOCloseLibrary(a6)
exit moveq #0,d0
rts
```

; le code suivant est appelé par une  
; interruption logicielle quand un  
; message arrive au port de réponse  
Timer.Code

```
lea TimerReply.Port(pc),a0
jsr _LVGetMsg(a6)
sub.l #1,TimerCount
bpl.s RelaunchTimer
move.l Task.Struct(pc),a1
moveq #0,d0
move.l d0,d1
move.b End.SigBit(pc),d1
bset d1,d0 ; signal de fin
jsr _LVOSignal(a6)
rts
RelaunchTimer
bsr.s LaunchTimer
move.l Task.Struct(pc),a1
moveq #0,d0 ; signale la tâche
move.l d0,d1
move.b Msg.SigBit(pc),d1
bset d1,d0
jsr _LVOSignal(a6)
rts
; La routine suivante lance le timer
; pour 1 seconde
LaunchTimer
move.l Timer.IO(pc),a1
move.w
#TR_ADDREQUEST_IO_COMMAND(a1)
move.l
#1,IOTV_TIME+TV_SECS(a1)
clr.l IOTV_TIME+TV_MICRO(a1)
jsr _LVOSendIO(a6)
rts
TimerReply.Port
dc.l 0,0
dc.b NT_MSGPORT,0
dc.l 0
dc.b PA_SOFTINT,0
dc.l Timer.Interrupt
MsgL dc.l MsgL+4,0,MsgL
Timer.Interrupt
dc.l 0,0 dc.b
NT_INTERRUPT,16
dc.l 0
Timer.IO dc.l 0 ; is data
dc.l Timer.Code
DOS.Base dc.l 0
Task.Struct dc.l 0
TimerCount dc.l 15
DOS.Name dc.b 'dos.library',0
Timer.Name dc.b 'timer.device',0
Tick.Msg dc.b 'Tick',1,0,0
Msg.SigBit dc.b 0
End.SigBit dc.b 0
```

# CALVIN et HOBBS



*Je suis certain que vous avez déjà entendu parler de ces deux personnages de BD sans les connaître réellement. Et bien, cet article est fait pour vous. Il vous apprendra tout sur ces joyeux compagnons dont, je l'espère, vous tomberez amoureux.*

"Calvin et Hobbes" n'est pas une BD à mettre entre toutes les mains : car sous ses airs angéliques, Calvin, petit garçon de six ans, n'a rien d'un enfant de chœur, véritable petit démon à l'imagination débordante, il devient tour à tour SPIFF le spationaute, Hyperman ou valvinozsaure. Lorsqu'il ne se transforme pas, son imagination fertile fait de sa peluche, "Hobbes the tiger", un être de chair, complice de toutes ses aventures. Il symbolise une jeunesse qui se veut anti-conformiste, se rebelle contre l'autorité parentale et les obligations de l'existence : aller à l'école prendre son bain, manger proprement. Sa philosophie peut se résumer en peu de mots: "la liberté d'autrui finit là ou commence celle de Calvin"; et comme la liberté de Calvin est incommensurable...

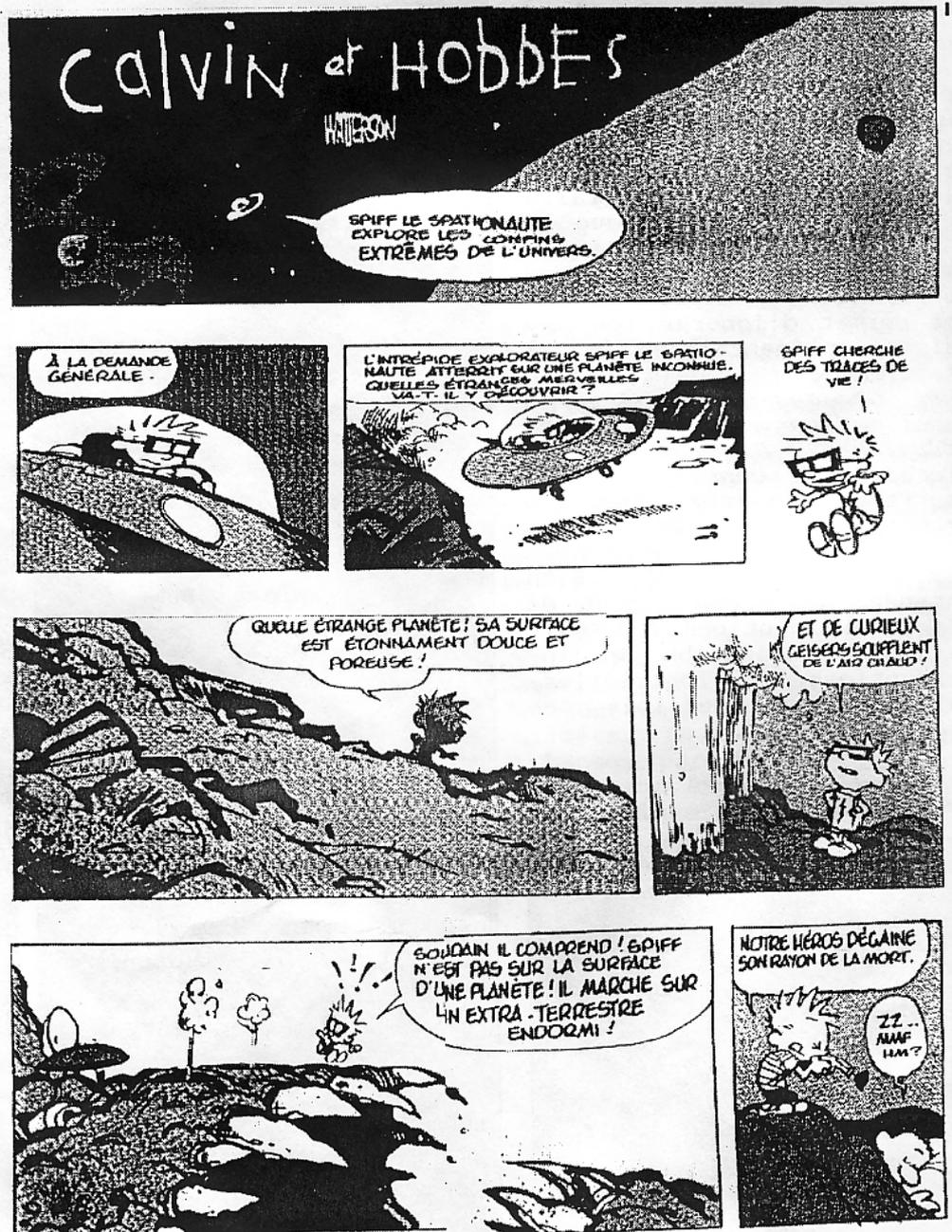
Son mépris des filles le pousse à se décréter dictateur à vie du club D.E.F.I. (*Dégagez Enormes Filles Informes*) et à terroriser sa baby-sitter, seul être au monde à accepter (*moyennant salaire plus que généreux*) de braver un danger nommé Calvin.

Les compères complémentaires sont parfois adversaires mais souvent "vrais-frères"! Lire leurs aventures c'est un peu se plonger dans une enfance revue et corrigée par Bill Watterson.

Bref, lire Calvin et Hobbes c'est être condamné à attendre avec impatience la sortie d'un nouvel album. Il existe déjà neuf recueils de leurs palpitantes aventures aux éditions "hors collection". Et si vous n'avez jamais assisté à une fabuleuse expérience de clonage humain, il ne vous reste plus qu'à acheter le dernier "Calvin et Hobbes": munis d'un "duplicateur" qui n'est rien d'autre qu'un vieux carton servant également de machine à remonter le temps, anos

deux héros vous prouverons qu'il en faut peu pour être heureux.

Aisha M., Audrey G., Fatima A.



# Droïe d'antagonisme...

*Dans le numéro 6 d'FTK-Mag, un sujet s'est resoulevé : l'Antagonisme amiga-pc, mais cette fois là, il y avait un penchant du côté de nos amis les pc-ïstes. Un des lecteurs y a remarquablement répondu, à vous d'en juger ...*

Il est intéressant de rappeler le pourquoi réel d'une telle invasion du PC, l'origine d'un tel engouement pour une machine technologiquement archaïque (et je soutiens : A-R-C-H-A-I-Q-U-É. Les multiples adjonctions de cartes destinées à pallier un système d'exploitation sont toujours là pour le démontrer).

A l'époque où le PC n'était pas encore un standard (hormis chez IBM), mais une machine comme les autres, la micro-informatique en plein essor avait déjà son lot de bécanes hautes en couleur dont les résolutions graphiques (aujourd'hui ridicules), même de contraintes de proximité, enchantaient une faune qui, globalement, penchait entre "Je veux un ordinateur pour devenir intelligent" ou "Je veux un ordinateur pour jouer" pour les plus intellectuellement démunis, et "Enfin un joujou technologique intéressant" et "ça sera plus pratique à programmer que ma Ti-57" pour la gente neuronale. Puis à côté, on sort un certain Personal Computer, compatible avec rien si ce n'était à lui-même. Seul atout, un DOS humainement exploitable, même si ce n'était pas le meilleur (reportez-vous quand même plus de dix ans en arrière). Mais alors, question Ô combien pertinente vous en conviendrez: pourquoi le PC a-t-il décollé, malgré sa carte Hercule et son écran tristement monochrome ?

Pour la raison inverse, qui a fait plonger Commodore?

Question: Comment être sûr que le micro-ordinateur que l'on va sortir soit encore là demain, après-demain, et tant qu'à faire la semaine prochaine? Il suffit de toucher les entreprises et leur compte d'immobilisation en offrant un logiciel de gestion de base de données. Le PC fut effectivement la première machine (par première, entendons: transportable) à présenter tel logiciel. Les entreprises ont acheté à bras ouverts ? Ce qui leur manquait depuis toujours et qui allait remplacer le papier et des heures affligeantes de classement. Voilà, le PC devenait une

machine professionnelle. Cela s'est fait très vite. Et vu le prix de la machine à l'époque, il valait mieux que l'amortissement se présente bien.

Bon eh bien ma foi, parfait. Les entreprises touchées, il ne fallait plus les lâcher. De mise à jour, d'update à nouvelles versions, et de rajouts aux débogages... Vu le nombre d'entreprise qui venaient d'investir dans ce produit miracle, les autres constructeurs ont flairé le filon, bien que déjà exploité par un concurrent. Mais comment vendre une autre machine, donc avec un système d'exploitation différent de celui sur lequel tourne **DBase** (pour ne pas le nommer)? Eh bien, en fabriquant une machine identique, mais moins chère (tant qu'à faire). La folle course au compatible était née. Je ne passe pas en revue les innombrables problèmes de licence liés à la copie de machine, d'ailleurs quasi-résolus (il faut savoir qu'il y a encore dix ans, on désignait les compatibles des autres constructeurs en pourcentage. Certaines étaient compatibles à 80%, d'autres à 20%... Maintenant elles le sont toutes à 100% au niveau électronique, bien que certains constructeurs n'hésitent pas à sortir leur propre **DOS** histoire de faire compliquer quand on peut faire simple).

Au départ, TOUTES les machines avaient leur chance de devenir un standard. Mais il ne faut pas tempêter contre le mot "standard". C'est quand même pratique un standard. Seule la cupidité humaine la transforme en commerce débile, mais le principe du standard est une excellente chose, pour peu qu'il soit techniquement justifié, ce qui ma foi est une toute autre affaire.

Il devait n'y en avoir qu'un. Bien joué pour le PC. Pas de chance pour les autres machines, qu'elles soient meilleures ou non. A partir du jour où le PC touchait les entreprises, il devenait sans le savoir la future normalisation informatique. Standard parce que machine répandue. Répandue parce que la seule à fournir un **SGBD** aux entreprises. Mais pas

Standard parce que machine du futur.

# IBM

Au fur et à mesure que les années passèrent, garder un minimum de compatibilité entre les différentes versions des logiciels (hors de question de présenter une mise à jour avec une nouvelle machine) signifiait garder aussi la structure interne du PC. Structure qui, pour l'époque, était extraordinaire (prévue pour fonctionner avec 640k, alors que les autres micros dépassaient difficilement 64k, soit dix fois moins !). Structure qui pour NOTRE époque est, hélas, archaïque. Et le système d'exploitation, qui va avec, tout aussi lamentable. C'est parfois ce qui arrive quand on lorgne sur le futur tout en gardant un pied dans le passé. Et c'est un peu le revers de la médaille.

Puis, à côté, il y a eu un petit génie qui s'est mis à développer en 1985 un certain Amiga pourvu d'un système d'exploitation absolument remarquable: un multitâche ne nécessitant que 256k pour tourner, le bus localisé, enfin bref, des petites choses bien pratiques dont les PC oseront clamer en faire la révolution industrielle dix ans après, même si ça ne gêne pas d'avoir besoin de 8 mégas pour faire tourner leur multitâche (enfin on attend encore, il n'est pas vraiment démocratisé leur **Chicago 95** ou **Windows 94**, je ne sais plus quel nom il faut maintenant lui donner. A force d'attendre on va l'appeler Virtual Windows). Et ne parlons pas du VBL, quelle formidable révolution.

- J'ai acheté une nouvelle carte, mon PC est maintenant en VBL.

- Ah Ouais? Bah je suis content pour toi. Chez moi c'est monté en série depuis que l'Amiga est Amiga. Scuse du peu.

Côté technologie, le PC est à mettre à la poubelle. Mais ce n'est pas de sa faute, compatibilité avec le passé oblige. Il ne tient debout que par un flot de cartes hard. Ce n'est pas moi qui le dit, c'est un fait, que ça plaise ou non aux possesseurs de PC. Ceci dit, c'était inévitable si on voulait garder la compatibilité d'une machine à l'autre. L'Amiga a bénéficié quant à lui d'une avance technologique d'une part, certes, mais surtout il n'a jamais eu de telles contraintes de compatibilité (on se réjouirait presque en disant 'heureusement'). Bon, d'un autre côté, changer par exemple de puce graphique nécessite (sauf bidouille, comme toujours) un changement de carte mère, ce qui n'est pas toujours agréable. Mais ça n'arrive pas tous les ans, donc finalement c'est kif-kif (**DOS 6.2** contre

WB3.1).

Résumé de cette première partie:  
Technologie Amiga: Géniale!  
Technologie PC : coucouche panier.

Et si on s'affairait du côté des logiciels ? Car finalement c'est encore ce qui fait vivre la machine. J'en ferai le résumé avant le développement:

Logiciels Amiga : déprime profonde  
Logiciels PC : J'en ai rêvé, PC l'a fait.

De par sa cible première (les entreprises), le PC est indiscutablement la machine la plus vendue. Donc on peut se permettre de développer dessus. Et les entreprises achètent (elles n'ont pas toujours le choix d'ailleurs). Si on veut se placer sur le marché du travail, il faut toucher la micro. Donc on intègre le micro au lycée pour apprendre à utiliser ce que les entreprises possèdent: un PC. Donc on achète un PC pour travailler chez soi. Une machine bien vendue attirent aussi les éditeurs de jeux, et les bidouilleurs de tout poil. Voilà, pas le choix: PC ou meurt!

Cet état de choses est normal. Si 90% des entreprises utilisent un PC, pourquoi on va parler de l'Amiga? Ce ne sont pas les quelques entreprises de ci de là qui s'en servent qui serviront d'exemple (même si le CNRS, EDF, le CERN et même ILM, entre autres l'utilisent à fond). Il est logique d'apprendre à utiliser ce qui est répandu, libre à soi de loucher vers des machines plus exotiques, même si elles sont cent fois meilleures. Ce qui n'est en revanche pas normal, c'est de dénigrer tout ce qui n'est pas PC, et peut-être pire encore: ne pas parler de ce qui existe hors monde PC./ c'est comme ça qu'on en vient à dire que le PC est une machine professionnelle, l'Amiga une console de jeux. Réflexion primaire, mais tellement répandue.

Quant aux éditeurs, pourquoi investir dans un développement pour une poignée de machines? Autant s'attaquer au gros poisson: Dixit PDG de Microsoft: "Nous ne développons que sur les machines se vendant à plus d'un million d'unités par an". Et là encore c'est normal, c'est commercial, il faut bien nourrir sa famille en fin de mois - enfin même tous les jours du mois d'ailleurs:-). Des logiciels d'analyse comme AMC Desinor ou des bases de données utilisant le SQL, je n'en connais aucun sur Amiga. Alors je fais quoi? Devinez! Pas le choix.

Mais puisqu'on parle de logiciels, il faut quand même signaler que les plus beaux

morceaux que sont Word2 ou Excell4 sont bogués à fond (okay, je reconnais qu'il faut rester pas mal de temps dessus pour s'en rendre compte). Mais bon, tout ce qui n'est pas compatible Word, Excell ou DBase devrait ne pas exister si on s'en tient à la politique des éditeurs et constructeurs PC, purement et atrocement commerciales. Leur stratégie se résume à ceci:

-Faisons en sorte que les logiciels prennent de plus en plus de place en mémoire et sur disque dur, et surtout gardons-nous de les optimiser pour les obliger à changer de carte mère. Donnons-leur l'impression d'être ringard, démodé s'il n'ont pas de lecteur de CD-ROM et ne sont pas multimédias. Six mois après on leur fera regretté leur achat et ils devront se mettre au goût du jour. Tant que les gens auront du fric et qu'on aura le marché, tirons les vaches à lait!

Ah, j'en vois un au fond de la salle qui a acheté un Pentium et qui se demande si son compte bancaire est en fait créditeur ou débiteur.

Alors, que conclure?

Je connais un ingénieur informatique qui de par son boulot, utilise constamment les plus gros logiciels répandues sur PC. Il est même en plein dans la création d'une application sous **Clipper**, pour ceux qui connaissent. Et pourtant, il n'a pas de PC chez lui. Juste un Commodore 64. La raison? Pour tenir son budget il a besoin d'une machine qui sait calculer. Le C64 le fait très bien. Il se fiche éperdument qu'une multiplication prenne 10 millisecondes ou 1 microseconde. Bonne leçon d'humilité.

Moralité, tout ayant été entendu:

Si vous voulez être dans le vent: achetez PC. En plus ça fait bien. Mais vous paierez votre anti-virus à 800 balles.

Si vous voulez jouer la carte du confort: achetez Amiga. Vous serez pris pour un marginal, mais vous aurez votre anti-virus gratuitement.

Un conseil: si vous emménagez en Allemagne, en Angleterre ou au Canada, votez quand même Amiga. Vous aurez toujours votre anti-virus gratis, mais vous serez aussi dans le vent! Comme quoi, quand la différence de culture s'en mêle! On n'est pas gaulois pour rien...

Frédéric BELLEC (03)  
Analyste programmeur.  
3614 RTÉL 1 Bal ABSYS

## Nouvelle Collection DP:

# AMIGA & INTERNET

Par Joachim Bergot

«De plus en plus de gens parle des réseaux et les articles portant sur le sujet fleurissent ci et là dans la presse nationale et internationale. Les fabricants de modems commencent à sourire, c'est la bousculade chez les prestataires d'accès internet et... les questions et les demandes d'informations vont bon train sur les serveurs français et étrangers: le "net" demeure pour beaucoup quelque chose de flou...»

Ainsi Joachim Bergot nous a concocté une collection regroupant de nombreux documents provenant de l'Internet. C'est une collection qui intéressera le débutant et même l'expert.

La collection est disponible sur notre serveur BBS au (+33) 21 57 14 70 dans la conférence 6 (*Amiga Dom-Pub/Internet#1.DMS*). N'hésiter pas à vous la fournir le plus rapidement possible, elle regorge d'une multitude de documents des plus intéressants. Joachim Bergot@Email.Teaser.com ou sur minitel : Rtel bal Joachim.

Christophe PEUGNET.

*On en parle tout de même...*

• **FTK-MAG 6** (rédaction : Un grand merci à tous...)

«Le numéro 6 de Ftk mag est un vrai régal. La mise en page est claire, structurée, et les articles très intéressants. Malgré le manque d'illustrations de certaines rubriques, Ftk a su compenser par d'autres, notamment pour le DP et les démos. Enfin un fanzine qui titille les professionnels de la presse sur leur propre terrain.»

(Dream N°15, février 1995)

«[...] pour parler d'FTK-Mag que j'ai trouvé fort bien réalisé. Techniquement il me semble parfait. La maquette pourrait être plus moderne mais elle est déjà égayé par de nombreuses illustrations. Si les premiers numéros m'avaient un petit peu déçu, celui-ci est au contraire très agréable à lire. [...]»

(David Gaussinel/Belier Production)

«L'association Fanatik édite le journal FTK-Mag. Les 32 pages A4 du numéro 6 sont toujours en noir et blanc malgré que la couleur ait été annoncée. Cependant, le contenu est toujours aussi intéressant et bien mis en page. Ce numéro contient un article de fond sur la situation actuelle de l'informatique, pas moins de neuf pages avec un listing sur MUI, le descriptif du contenu de la disquette ProDIA'005 (présenté d'une manière très similaire à celle des CAM dans AmigaNews), des rubriques démos, musique, petites annonces, etc... Vous pouvez vous abonner pour 6 numéros contre 50F.»

(AmigaNews N°77, Mars 1995)

«Sans oublier toute l'équipe de MicroKid's sur FRANCE 3 qui nous encourage fortement et qui n'a pas hésité à présenter ce magazine!»

(Tous les dimanches matin sur FRANCE 3)

Christophe PEUGNET

# My computer is rich !

La plupart des utilisateurs ne savent pas exploiter correctement leur Amiga, et plus particulièrement l'Amiga DOS. Les documentations étant quasiment inexistantes, il était donc évident de traiter le sujet avec clarté.

En cette période de crise pour notre cher ordinateur, la plupart des propos exprimés pour sa défense ne sont souvent basés que sur du vent ou sur les arguments battus et rebattus par toutes les feuilles de chou du marché. Or, il est dommage de constater que la plupart des utilisateurs de notre machine n'ont jamais réellement utilisé ces merveilleuses capacités vantées par tous nos grands rédacteurs nationaux. Cela engendre de nombreux dérapages, car ces nombreuses personnes, qui aiment leur amiga, se rendent bien souvent ridicules en basant leurs réflexions sur les on-dit d'autrui plutôt que sur leur expérience.

Aussi, dans cette série d'articles, je ferai de mon mieux -dans la mesure de mes moyens, de mes connaissances et de celles de ceux qui voudront bien nous faire profiter de la leur- à enseigner (et non pas éduquer) à mes lecteurs ce qu'il faut pour tirer le maximum de sa machine. Ils pourront ensuite, en utilisant d'autres systèmes et en les étudiant à fond, faire un bilan personnel des différences et être ainsi plus crédibles vis à vis de leurs interlocuteurs. J'essaierai aussi d'éviter les rapprochements suspects avec d'autres ordinateurs (style: "Sur Px, on xxx"); ce sera à vous d'essayer et de comparer.

Deux parties dans cet article: du hard pour une meilleure connaissance de son amiga, du soft pour une meilleure utilisation; n'oubliez pas la PRATIQUE; j'espère que vous serez capable d'exploiter PAR VOUS-MEME ce qui sera dit.

## DU HARD!

Ce bimestre-ci (!), commençons par parler des ports A et B, ceux qui servent à l'utilisateur Lambda à brancher sa souris et son joystick. Ces ports ne sont pas du tout ordinaires comme ils pourraient le laisser croire. Ils sont tous deux extrêmement po-

lyvalents. Bien que petits (neuf broches c'est à dire neufs fils (pour les nuls)), vous pouvez brancher indifféremment:

- Une souris, of-course sur le port A pour le travail de tous les jours, mais aussi sur le port B; que ceux qui ne sont pas convaincus essayent de jouer à lemmings...
- Un joystick, soit dit "atari" qui fonctionne à partir d'interrupteurs (valeur tout ou rien 1/0) -c'est celui que vous avez sûrement chez vous, soit potentiométrique (qui fonctionne à partir de valeurs analogiques, comme un bouton de volume). Ces derniers sont ceux utilisés dans le monde PC (un adaptateur existe), mais je les déconseille fortement (j'espère qu'ils se sont améliorés depuis mes essais),
- Un paddle, comme celui de la mégadrive; ça fonctionne comme un joystick sans manche (remplacé par des boutons comme au bon vieux temps),
- Un stylo optique; vous déplacez un stylo à l'écran, qui dès qu'il perçoit le spot (le rayon électronique qui balaye l'écran 50 fois par seconde, comme si un petit bonhomme dessinait l'écran point par point, ligne par ligne, en commençant en haut à gauche, en finissant en bas à droite) envoie une impulsion à l'ordinateur, ce qui permet de savoir sa position;
- Un appareil quelconque en sortie. En effet, ces ports peuvent être utilisés comme émetteurs. Les quatre broches potentiométriques pourraient (avec un appareillage adéquat) vous servir à allumer votre cafetière le matin, la lumière en tapant des mains, la télé en sifflant, et la chaîne-hifi en pé...nétrant dans votre salon...

La souris peut avoir trois boutons, le joystick un, le paddle deux. En tout, cinq boutons peuvent être utilisés, mais cela dépend de l'appareil connecté.

## DU SOFT!

Vous savez sans doute que vous avez un répertoire C sur votre disquette workbench, et que celui-ci contient nombre de programmes de toutes sortes. Ces petits programmes s'appellent des commandes et certaines ne sont pas en C: mais déjà en mémoire (on les appelle résidentes mais là n'est pas le propos). Certaines permettent de copier des fichiers, d'autres de créer des répertoires; bref tout ce que peut faire votre workbench (2.0+) ou votre directory-opus, filemaster, dirwork ou autre. Heureusement, et là est la raison de leur existence, elles permettent plus encore. Peut-être n'avez-vous jamais essayé de les utiliser, tellement l'aspect peu engageant de la chose (ms-dossien, cp-mien, unixien) vous rebutait.

Cependant, dans des cas extrêmes, tel un gros manque de mémoire, ou quand vous voudriez qu'une fonction se fasse automatiquement, telle la recopie sur disquette d'une image après un long calcul raytrace que vous n'avez pas du tout envie d'attendre, ces commandes peuvent être très pratiques, voire indispensables. Pour vous mettre l'eau à la bouche, sachez qu'en conjonction avec toolmanager, vous pouvez par exemple créer une icône spéciale décrunch, ou une pouille sur l'écran... Bref, vous DEVEZ AU MOINS savoir en utiliser une, pour me faire plaisir.

Je commencerai par vous expliquer comment vous débrouiller SEULS. Chacune de ces commandes demande un ou plusieurs paramètres. Qu'est-ce qu'un paramètre? Décidément il faut tout vous dire! Un paramètre est une instruction qui suit le nom du programme, pour lui dire ce qu'il doit

faire, bref quelques renseignements.

Exemple: pour créer un répertoire, la commande MAKEDIR a besoin du nom de ce répertoire; pour créer un répertoire DD sur ma disquette, je tape, dans une fenêtre CLI ou SHELL

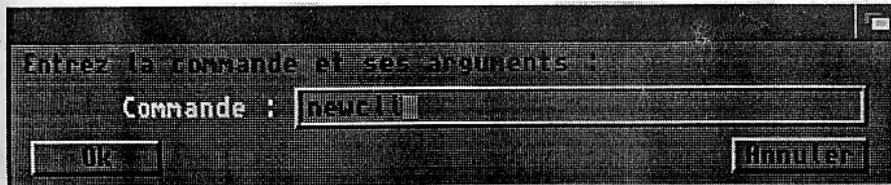
```
MAKEDIR DF0:DD <entrée>
```

Si la commande makedir est bien dans le répertoire C: de ma disquette de lancement (ou de mon disque dur) ou si elle est résidente, un répertoire DD sera effectivement créé sur la disquette dans le lecteur interne DF0.

Le problème est que si certaines commandes ne demandent que peu de paramètres, leur principale force est d'en admettre plusieurs, permettant toutes sortes de manips qui pourraient sembler impossibles autrement. Et comment se souvenir de tous? On n'a heureusement pas à le faire. Si vous tapez un ? (point d'interrogation) après le nom de la commande, tous les paramètres possibles seront énumérés automatiquement. Je vais utiliser un exemple en même temps que vous; d'abord j'ouvre un SHELL (ou un CLI si vous préférez): je suis sous WB, je vais dans le menu <Workbench>, sous-menu <Exécuter une commande>,



je tape :  
NEWCLI <Entrée>, puis (à vous!)



MAKEDIR ?  
Apparaît ceci:  
NAME/M:

ce qui signifie que vous devez entrer le nom du répertoire. Mais (et voilà le sujet de ce mois) que signifie ce /M?

Les paramètres peuvent avoir plusieurs valeurs, être numériques, etc... Aussi une convention a été instaurée d'utiliser un slash suivi d'une lettre pour décrire le paramètre. Ainsi :

/M (Multiple) signifie que vous pouvez entrer plusieurs (mais au moins un) noms séparés par des espaces ou des virgules, pour créer plusieurs répertoires différents.

Ex: MAKEDIR RAM:DD RAM:FF DF0:COUCOU "DF0:Mon travail" (remarquez les guillemets quand il y a un espace dans le nom)

/A (Argument) un argument correspondant à ce paramètre est indispensable

Ex: COPY ? <entrée> renvoie FROM/M, TO/A, ALL/S etc.. TO/A signifie que vous DEVEZ avoir une (et une seule) destination

COPY dh0:c/COPY TO ram: <entrée> copiera le FICHER copy dans le ramdisk. Il n'est pas nécessaire de taper TO (2.0+)

/K (Key word:mot clé) signifie que vous devez taper le nom du paramètre suivi d'un argument.

Ex: IF ? <entrée> renvoie, entre autres

EXISTS/K  
IF EXISTS "RAM:mon fichier"

IF EXISTS RAM:my\_file testeront si il existe les fichiers mon fichier et my\_file dans le RAMDISK, sinon, if renverra une erreur. (n'essayez pas, if ne fonctionne pas directement). Ici le mot EXISTS est nécessaire.

/S (switch) est un paramètre interrupteur

suffit à l'activer.

Ex: Resident ? <entrée> renvoie, entre autres  
PURE=FORCE/S

ce qui signifie que si vous tapez PURE ou FORCE après resident, celui-ci forcera la commande désignée à être résidente en mémoire.

Ex: resident df0:c/copy FORCE

/N (numeric) demande un paramètre sous forme de chiffres

Ex: Stack 4096

Réserve une pile de 4096 octets (hum! La pile est inexplicable à des débutants sans un bouquin d'assembleur; désolé, ne cherchez pas à savoir, ce ne sera pas utile)

/F (fin de commande)

Le paramètre doit être le dernier

Ex: SetEnv ? renvoie NAME, STRING/F.

Si je tape SetEnv Mon\_Nom JES <entrée>, je crée une variable d'environnement (que j'expliquerai une autre fois) nommée "Mon\_Nom" qui contiendra "JES". Si je tape:

GetEnv Mon\_Nom <entrée>, j'obtiens:  
JES

Vous pouvez taper le nom du paramètre, bien sûr, ainsi:

MAKEDIR ram:dd <entrée>

peut s'écrire:  
MAKEDIR NAME ram:dd <entrée>.

Je reviendrai souvent sur les commandes, notamment sur les fichiers de commandes et les scripts, tels la startup-sequence, et les fichiers SPAT, DPAT, et PCD qui se trouvent dans votre répertoire S:. Vous comprendrez mieux IF, SetEnv et GetEnv. Surtout ne loupez pas les prochains numéros!

En tout cas, J'arrête pour aujourd'hui; j'espère que tout cela ne vous a pas semblé trop difficile (ben non!). Mais si le niveau n'est vraiment pas assez élevé, n'hésitez pas à me contacter! En attendant, amusez-vous bien avec le C(ommand) L(ine) I(nterface).

Jésuhal BENOIST.

# ProDIA

Trois nouvelles disquettes de cette collection (quelque peu bannie) ont vues le jour, malheureusement il n'y a pas la place pour la ProDIA'008, celle-ci sera présentée dans le prochain numéro...

## ProDIA'006

### ABank\_V1.02 :

Il s'agit d'un programme destiné à gérer facilement des comptes. Le programme supporte un grand nombre d'options qui sont décrites dans sa documentation (au format Ascii et au format AmigaGuide). Il est compatible du 1.2 au 3.0 et quel que soit le système, son apparence restera la même. Apparence que vous pourrez d'ailleurs changer à loisir puisqu'ABank est compatible AGIP. ShareWare. Auteur : David Gaussinel

### ARexxSupervisor 1.20:

Un programme de communication localisé avec ARexx contrôlé à la souris. Tout est fait via une belle interface GadTools font-sensitive, documentation au format AmigaGuide, utile pour

tester et debugger les interfaces ARexx. Nécessite reqtools.library V38+, errormsg.library V4+ et le Kickstart 2.0+. SHAREWARE, version 1.20, auteur: Frédéric Delacroix.

### CalcDeluxe\_V1.12 :

Excellente calculatrice scientifique remplissant toute les fonctions attendues pour ce titre et même plus. ShareWare. Auteur : Daniel Avila Rubio

### DeliTracker\_V2.09 :

DeliTracker est un player de modules très puissant, compatible avec pratiquement tous les formats connus actuellement et très extensible. ShareWare. Auteurs : Peter Kunath et Frank Riffel.

### Injector\_V2.32:

C'est une commodité invoquée par hotkeys, totalement configurable, qui vous permet d'injecter

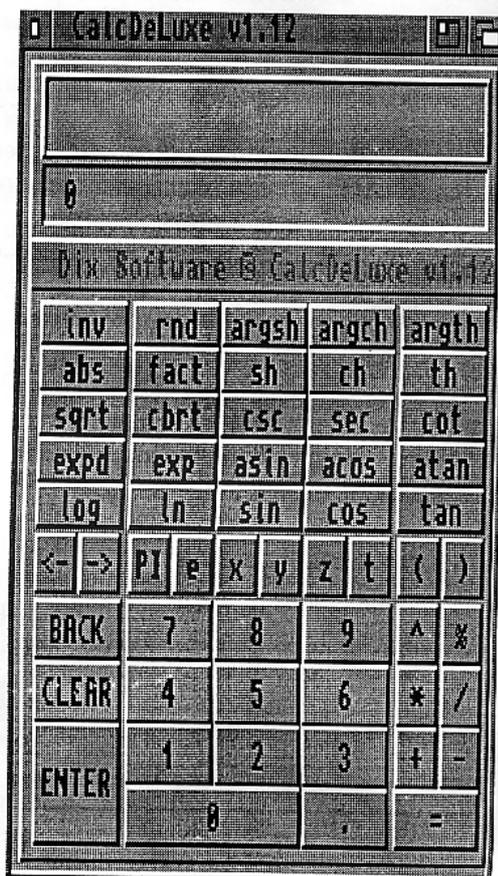
toutes sortes de choses comme si elles avaient été tapées au clavier. Complètement ré-écrit depuis les versions 1.x. A un joli programme de préférences, complète localisation et support ARexx, s'adapte à la fonte. Requiert le Kickstart 2.04+, reqtools.library V38+ (copyright Nico François) et l'errmsgs.library qui est fournie. Version 2.32, SHAREWARE, binaire seulement.

### RainDir\_V1.0 :

Première réalisation. Remplace la Commande Dir du Shell Commande relookée et très paramétrable. FreeWare. Auteur : Kimmo Pekkola.

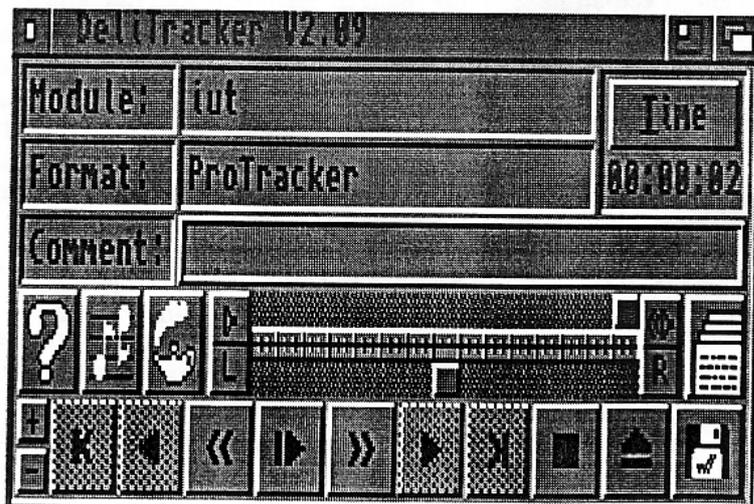
### SnoopDos\_V3.0 :

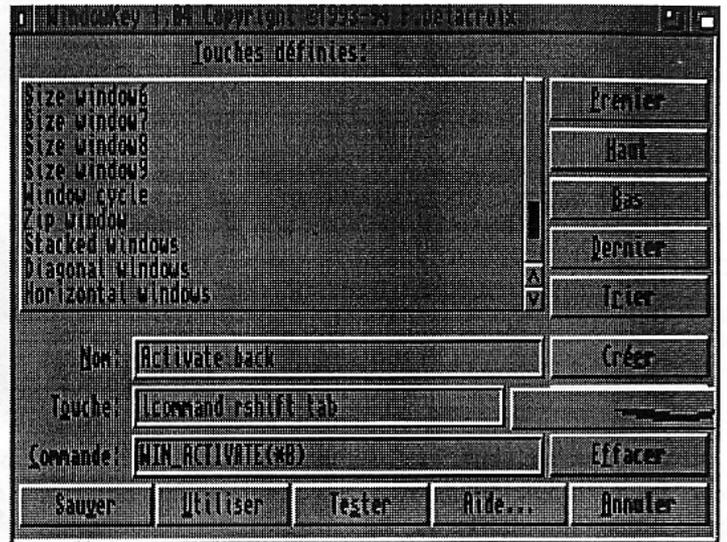
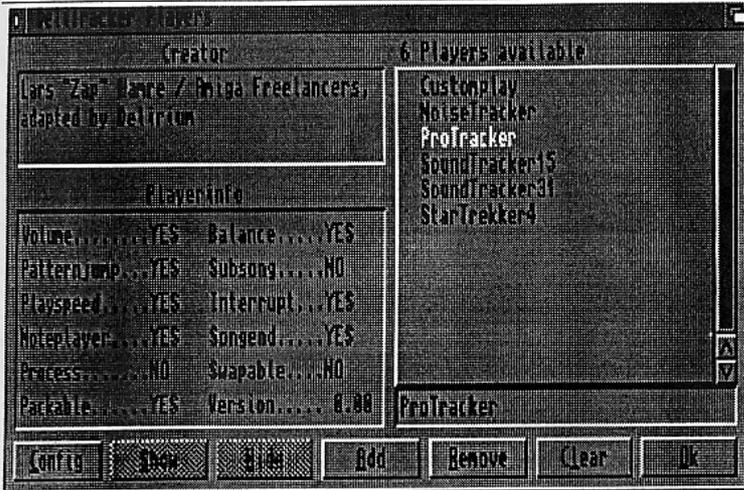
SnoopDos est un programme permettant de surveiller toutes les 'variations' du système. interface entièrement refaite. Plus de 20 nouvelles fonctions, ARexx... FreeWare. Auteur : Eddy Carroll.



### WindowKey\_V1.04:

C'est une commodité invoquée par hotkeys, hautement configurable pour manipuler les écrans et fenêtres sous Intuition. Beaucoup de commandes, joli programme de préférences, localisation complète, support ARexx, s'adapte à la fonte. Requiert le Kickstart 2.04+, reqtools.library V38+ (copyright Nico François) et errormsg.library qui est fournie. Version 1.04, SHAREWARE, binaire seulement.





**ProDIA'007**

Auteur: Frédéric Delacroix.

**MCalc\_V1.5 :**

MUIProCalc est une calculatrice fonctionnant seulement avec la MUI.

Base décimale, hexadécimale, octale, binaire. Angles en degré, grades, radians, etc.... Port ARexx.

GiftWare. Auteur : Kai Iske.

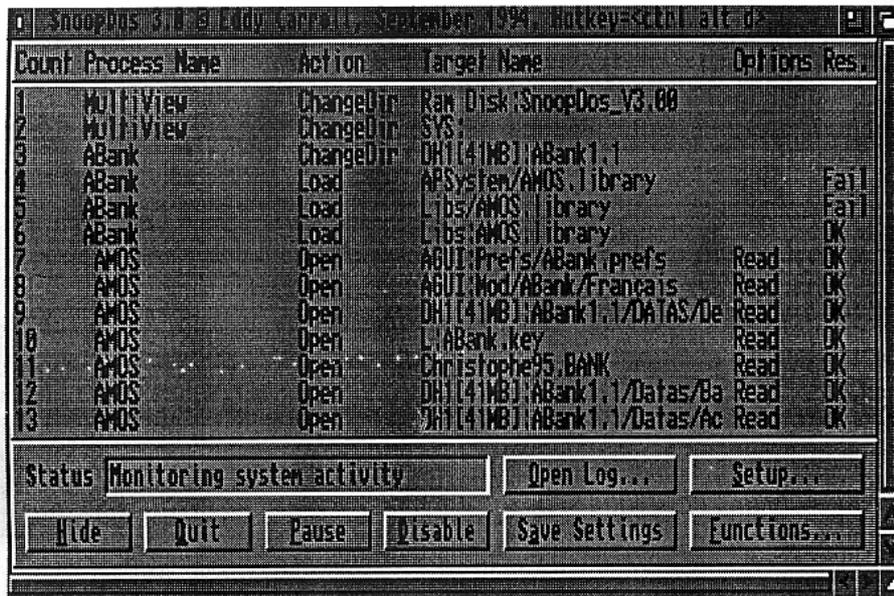
**Term\_V4.2 :**

Excellent programme de télécommunication comportant d'innombrables fonctions et extrêmement paramétrable. Le meilleur de sa catégorie. ShareWare. Auteur : Olaf 'Olsen' Barthel.

Christophe PEUGNET.

**Errormsg.library\_V4.01 :**

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 et MUI. Fonctions d'ouverture de bibliothèques, devices et ressources. Fourni avec une commodité et un exemple. Includes, source pour le code glue, autodocs sont inclus. Version 4.01, binaire seulement,



*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 **60,00 FF** à l'ordre de 'Association ProMÉDIA'. A retourner à :  
ProMÉDIA - FTK-MAG, 7 rue Voltaire, F-62950 NOYELLES-GODAULT.

Chèque Bancaire

Chèque Postal

Mandat

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....

Vous pouvez également, si vous le souhaitez, adhérer à l'Association ProMÉDIA pour 150,00 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, CAO, etc...).

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

# DEMO MANIA

La fin de l'année étant riche en démos, nous allons donc vous présenter quelques unes ayant participées à THE PARTY 4. Bon d'accord, tous les autres magazines en parlent déjà. C'est pour cela que nous allons tester les démos qui ne sont pas dans les autres magazines. INTELLigent, non ? Et si vous êtes bien sage, vous aurez des démos FALCON pour le dessert.

## NEXUS 7

<b>GROUPE</b>	: ANDROMEDA.
<b>CODE</b>	: DR JEKILL, MR HYDE
<b>GFX</b>	: ARCHMAGE, VIEW.
<b>MUSIQUE</b>	: INTERPHACE.
<b>MACHINE</b>	: Amiga 1200.
<b>TAILLE</b>	: 801 420 octets.
<b>DURÉE</b>	: 5 min. 52 sec.

Ok, tout le monde l'a fait, mais étant donné que c'est la 1ère de la Party IV... En plus vous pourrez voir la différence (de qualité?) avec les autres revues. Cool, non?

Dès les premières secondes, on peut percevoir le souci du design de cette démo. En effet, nous avons une superbe galaxie (allusion à la galaxie d'Andromède. Signalons que cette galaxie est située dans la constellation de Cassiopée) en mouvement et vue de 3/4 avec, en avant plan les crédits. Après l'écran disparaît pour laisser place à un "trip martien" en 2 couleurs, gros pixels et multidirectionnel. Puis, apparaît devant nos yeux une superbe martienne... Pardon, une superbe image en 256 couleurs qui ressemble un peu à un personnage



Voilà le tête que vous aurez après la démo!

d'une vidéo en image de synthèse (Réf. Imagina 93-94).

Après une disparition de l'image en déflagration de ligne genre "spock en téléportation" (suite de notre précédent numéro), nous passons directement au premier écran que j'appellerais: la sphère "zébrée". Grande de 256x256 pixels, rebondissant sur tout l'écran avec le motif zébré qui tourne autour. Inutile d'aller plus loin dans l'explication. D'ailleurs cette effet n'a pas de nom.

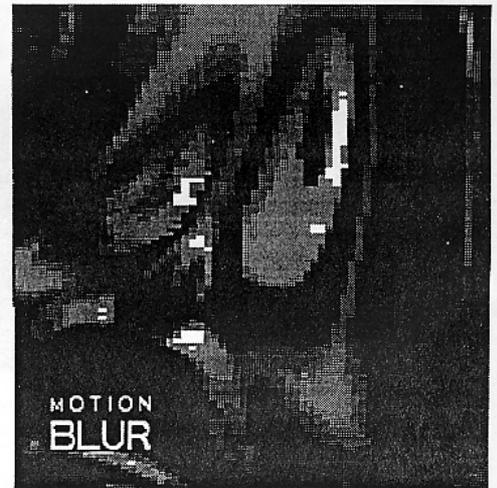
L'écran suivant, que les auteurs nomme "GOURAUD PULSE", m'a donné l'impression d'être des charbons ardents directement sortis d'un fourneau (chaud devant). En tout cas l'effet est vraiment... brûlant. Une fois nos charbons consumés, l'écran s'ouvre en deux en laissant paraître la lumière du fin fond de votre moniteur (non, je n'ai pas sniffé une ligne... de balayage écran).

Après cette ouverture (vers de nouveaux écrans!) vous avez droit à un "éclairage boîte de nuit" un peu light tracer. Pour ceux qui ne voient pas à quoi ça ressemble, prenez une sphère, faites six trous autour d'elle bien distant les uns des autres, mettez une lampe à l'intérieur et faites la tourner dans tous les sens. Vous venez de réaliser l'écran sans rien connaître en programmation (pour d'autres astuces du même genre, lisez la rubrique DeLiRiuM TrEmEnS).

Nouvel écran, nouveau nom. "SHADE CLUSTER" qui veut dire: grappe ombragée. Vous allez me dire "j'veux pu voir de shade bob!". Mais rassurez-vous, c'est plutôt un mélange de molécules 2 pixels space tracking (y'a encore du SPOCK la

d'sous). Bref, encore un effet difficile à expliquer à tout le monde.

"MOTION BLUR", ou comment refaire la tête de son petit ami. Vous l'avez deviné, c'est le nom de l'écran suivant. Cet effet représente un crâne de 500 couleurs environ, avec une déformation sur certains points de l'image. L'écran est en 256x256 pixels, 4 pixels en X et 2 en Y. Franchement le dessin suit très bien avec l'effet. Disons que ce sont les déformations qui rendent l'animation marrante (c'est un avis personnel).



Une chirurgie esthétique qui a mal tournée...

Je commence à fatiguer avec ces explications et je crois que je vais abrégé. Allez, zou-crac-boum-hu, "NATUREL MOTION" (c'est le nom de l'écran suivant, bien sûr!) est une lampe de bureau en 3d-light source, qui se déplace dans un décor style vieille cuisine. L'animation de la lampe est vraiment excellente.

L'écran suivant représente une fois de plus une sphère (déjà ils aiment ça chez ANDROMEDA) mappée 2 pixels avec un motif "indien" en 16 couleurs. La boule rebondit (sans blague?) et fait office de loupe par

rapport à l'image de fond qui est en 2 couleurs. A mon avis, un écran qui n'était pas réellement nécessaire.

"PLASMA ZOOM" et SPOCK est de retour avec une nouvelle version de "GERBING IN SPACE", encore plus colorée que jamais, et tellement plus réaliste qu'on devrait même plus sans passer. A regarder sans modération (pour ceux qui n'ont pas tout suivi, lisez le DEMOS MANIA du mois de Décembre). Il faut préciser que c'est des gros morceaux de 4 pixels.

Et nous terminons en beauté cette démo (c'est pas le cas de l'article) par le dernier effet, non des moindres, puisqu'il s'agit d'un scrolltext en ray-trace, selon les dires des auteurs.

Bon d'accord, la fin de l'article est plutôt lamentable, mais quand y'a beaucoup d'écrans et d'autres démos à tester, qu'il est 23 h 28, qu'on n'a que 4 pages et qu'on fait déjà une page avec une démo et que je sens que vous vous endormez avec mes excuses bidons, et bien, je crois que je ne ferais pas de conclusion pour cette démo qui, néanmoins, méritait bien sa 1ère place à la PARTY IV malgré que les autres démos soient aussi d'un niveau technique élevé, et que là en ce moment j'essaye de battre le record de la phrase la plus longue de ce magazine et heureusement que je pense à vous en mettant des virgules pour que vous puissiez respirer un peu histoire de ne pas vous asphyxier, et j'imagine qu'Eric essaiera de faire la même chose pour montrer qu'il sait aussi bien que moi dire n'importe quoi pour perdre son temps et qu'il voudra remplir une page complète pour que je ne puisse pas écrire d'article, je passe donc sans plus attendre, à la démo suivante (ouf, merci mon dieu!).

## SYNDROME

<b>GROUPE</b>	: BALANCE.
<b>CODE</b>	: SCOPE, KATA.
<b>GFX</b>	: R.W.O, UNIQUE.
<b>MUSIQUE</b>	: SUBJECT.
<b>MACHINE</b>	: Amiga 1200.
<b>TAILLE</b>	: 582 744 octets.
<b>DURÉE</b>	: 3 min. 45 sec.



Encore une démo de la PARTY IV, qui c'est classée à la 14ème place. Il est vrai qu'il y a beaucoup d'effets, mais ce n'était pas suffisant vu le coté technique des autres démos. Comme pour NEXUS 7, la musique suit très bien avec l'action, à la différence près que celle-ci est plus entraînante (la musique, pas l'action).

L'intro commence par une image représentant le nom du groupe puis celui de la démo. Ensuite arrive un effet tunnel 3d en spirale avec des motifs simples du genre cube, triangle, etc... Que vous direz de plus, à sinon que je vois pas comment vous expliquer cet effet. Puis, c'est le moment des crédits avec les noms qui apparaissent à droite de l'écran en scrollant. Ils disparaissent de la même façon qu'ils sont apparus.

Après cette intro un peu facile, les choses sérieuses peuvent commencer. Le première effet est un plasma en mode HAM 8. Mélange de couleurs sur tout l'écran avec un "effet tuyau" cubique qui ondule au centre l'écran. Franchement c'est le plus bel effet plasma en HAM sur Amiga.

Vous vous rappelez de l'intro de la démo ARTE de SANITY ? Et bien là c'est un peu la même méthode. Sauf que ça représente une route sur 3 voies, qui se déplace de haut en bas (pour donner l'impression de bosse) et de droite à gauche. Le seul regret, c'est qu'il n'y a pas de voiture sur la route. Dommage car l'effet est très réaliste.

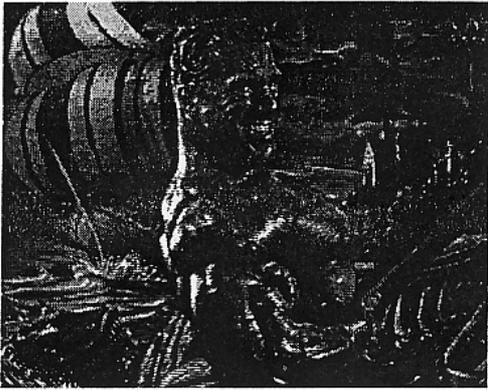
Et zou, un glenz vector, un... Une nouvelle fois (de trop!?) le glenz vector est de retour. 4 couleurs, non lighth source, mais en "space cutted". Même si le glenz est grand, je reste un peu septique sur le résultat du "space

cutted". Un écran à éviter de toute ugence (et en plus pour moi c'est plus facile d'écrire que l'écran est nul, comme ça j'ai moins de chose à mettre...).

Ça ressemble à un motif glenz (encore?), ça a la couleur du Glenz, mais ce n'est pas du Glenz (dommage, car mon explication était déjà terminée). Ça ressemble à du glenz mappé, mais ce n'est pas du mapping. Bin, c'est quoi alors? C'est tout simplement un objet 3d multifacial (ne cherchez pas dans le dico, le terme n'existe pas) qui comporte 80 faces avec par dessous une boule dessinée (dans les tons marrons) de taille 160X160 pixels (plus ou moins!) qui donne l'impression d'avoir un mapping, alors que c'est tout bêtement un effet de plan.

Nous passons rapidement l'écran suivant, qui représente un effet de sol 3d fil de fer, pour passer directement à l'écran suivant (encore une phrase bien claire type AsmoroD) qui est un "Gelle-splines", d'après les auteurs. C'est un texte représentant le nom "BLC" en 3d filaire d'épaisseur de 4 pixels environ, avec une déformation style courbe de Bézier (Non, ce n'est pas la ville).

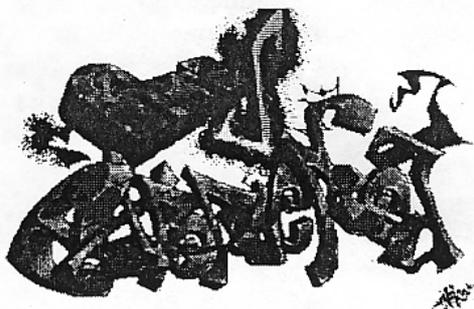
Jusqu'ici BALANCE essayait de nous endormir avec quelques écrans techniques, et vlan, v'la ti pas qui nous envoie en pleine face une gonze sur un lit, dans une position un peu délicate et provocatrice, avec dessus, non pas AsmoroD, mais un effet de loupe d'une taille de 64x64 pixels (peut être pour mieux apprécier certains détails...). Malheureusement tout le monde aura reconnu que l'effet de loupe est un bête changement de palette par ligne sur un motif sphérique.



L'écran suivant est encore un effet 3d avec un cube de couleur rouge qui se déplace dans un autre cube, de couleur bleu (*classique quoi!*). A ne pas confondre avec la projection d'un cube sur une face d'un autre cube... L'effet n'est pas nouveau, THE SILENCE (*France*) l'avait déjà fait dans la démo "ICE". De plus c'est moins bien fait car ça merde sur les arrêtes du cube bleu.

Les coder(s) (à prononcer *codeur*) l'appelle "lightning". Non ce n'est pas le titre d'un film, mais plutôt le nom du screen suivant. C'est une sphère sur tout l'écran avec, à l'intérieur, un effet d'arc électrique à plusieurs branches qui part du centre de la sphère vers la paroi de celle-ci. C'est en 4 pixels de précision avec au moins 3 à 4 faisceaux qui se déplacent dans la sphère.

Vu, qu'une fois de plus, Eric a débordé sur ses articles, je suis obligé d'arrêter (*net!*) cette explication de démo, en concluant que pour la prochaine fois je m'arrangerai pour tester des démos avec peu d'écrans. Signalons tout de même que cette démo termine avec 2 superbes GFX, dont l'un est de R.W.O. (*KEFRENS ???*). Bref, une démo que vous pouvez avoir dans votre Démothèque. (*quelle fin minable. Merci Eric!*)



## ARE U EXPERIENCED?

**GROUPE** : EKO.  
**CODE** : NOP, MAJOR X, MAXX-OUT.  
**GFX** : RANMA, DEF-KLF, NIKO, NYTRIK.  
**MUSIQUE** : MACDO.  
**MACHINE** : FALCON 030.  
**TAILLE** : 1.733.921 octets ( 4 fichiers).  
**DUREE** : 7 min. 45 ses.

La démo commence fort avec une superbe animation FLI faite sous POV par RANMA en guise d'intro: le doux logo d'EKO qui, après avoir bien dansé, zoome pour laisser place à une animation 3D exceptionnellement fluide et en lightsource. L'originale et rare qualité de cet écran 3D est qu'il a un ... scénario (!?! du genre StarWars ce qui n'est pas banal quand on voit les autres 3D screens ou l'on peut, dans la plupart des cas, assister à

un défilé de formes primitives plus ou moins bien représentées (*et fluides!*). Entre chaque scènes de combat un texte apparaît synchrone à la musique ce qui prouve qu'EKO soigne la finition !

La suprématie d'EKO ayant été sauvée par ses fighterz, on nous annonce qu'on n'en a pas fini avec la 3D car on va assister un show en Z-BUFFER. Mouais, bof, me direz-vous du Z, j'ame pos cha! détrompez vous chers amis car ce n'est pas du Z habituel il est ... géant: les objets sont géants et cela ne rame pas !! Bon, il n'y a pas de scénario cette fois mais cet écran vaut largement le détour !!! (*Vous ai-je dit que c'était en lightsource ?? ...Bin c'est fait !*).

En final, c'est simple on se prend à la figure (*déjà assez déformée!*) un robot géantissime. Je sais, je me ré-

pète mais c'est vrai qu'il est géant ce robot, 'coutez voir: 168 points et 135 polygones(!), ce n'est pas peu! Bien-sur ceci est, comme à l'accoutumée, en lightsource. Au fait, cet objet provient d'une démo AMIGA qui a gagnée à la THE PARTY'93 et qui s'appelait "ORIGIN" du groupe COMPLEX, mais ce coup-ci, c'est fluide (*NIARK-NIARK!!*).

Dans cette part, c'est simple on se prend des polygones plein la tête et on n'en sort pas indemne!!! Mais le peu d'énergie qui nous reste va être sauvagement brûlée par la deuxième partie qui est absolument BRAIN-BLASTING (*ca veut bien dire ce que ca veut dire !*).

Cette part commence vraiment très fort pour les yeux (*les pauvres*) avec un "FIRE EFFECT" (*on se croirait en enfer avec, en plus, la musique géniale qui crée l'ambiance!*). D'un coup le feu se fige et apparaît devant nos yeux bouche bée, un gros cube mappé (*mais gros le kub!*) qui tourne dans tous les sens. Le mapping représente un bô démon qui correspond bien au feeling du screen.

Mais une petite remarque serait à faire car le cube est peut-être un peu trop lightsouré, ou trop sombre à mon goût mais cela ne nous gêne pas pour apprécier sans aucune modération l'extrême qualité de cet effet (*là je deviens un peu lourd, non?*). En plus c'est un faux lightsource, mais on en fera ABSTACTion (*private FALCON joke!*).

Arrivé là dans la démo, on se dit que c'est obligatoirement fini car on ne voit vraiment pas ce qu'ils ont pu trouver à mettre après un truc pareil. "Ah bin si, y-z-ont mis quequ'chose après... AAAARRRRGGGGGLLLLLL!!! J'ai vu ca sur PC mais en dix fois plus nul (*subjectivité quand tu nous tiens !*). Et oui, face à mes yeux (*qui ont fondus d'ailleurs!*) je me suis trouvé face à un "survol de montagnes"... "Eblouissant, AHAH, vive l'AMIGA (*désolé!*), on voit même pas

que c'est du 2 pixels !!! P'tin, mais combien y'a de couleurs ?? Je ... j' ... (...coma profond !)"

**AVERTISSEMENT** cette seconde part est excessivement dangereuse pour l'équilibre mental!!! Elle m'a laissé des séquelles mentales incurables...

Sorti de mon coma, j'admire une ENDPART de bonne facture ou les CREDITS & GREETZ + MESSAGES sont survolés de "bulles-loupes" du plus bel effet dont l'apparition est synchronisée avec une musique -larmoyante!-

En conclusion, je pourrai dire que la démo d'EKO, ARE U EXPERIENCED est un chef d'oeuvre incontournable pour tout bon falconiste digne de ce nom ! Cette démo sera souvent imitée, mais durement égalee. Bref si vous avez des potes qui ont un ... je veux dire un ... enfin une autre bécane et qui la ramène un peu trop souvent (pas sa bécane !!!), alors montrez lui cette oeuvre d'art et ... je vous le promet ... il la fermera !!! (mais non, pas sa bécane !)

ARE U EXPERIENCED, une démo à posséder absolument ...

## Built-in Obsolescence.

<b>GROUPE</b>	: DIGITAL CHAOS.
<b>CODE</b>	: BEN, TAT, INFINITY.
<b>GFX(?!?)</b>	: NTT (un mapping!).
<b>MUSIQUE</b>	: TOMMY OF AVENA.
<b>MACHINE</b>	: FALCON 030.
<b>TAILLE</b>	: 335.497 octets (11 fichiers).
<b>DUREE</b>	: 6 min. 46 sec.

Voilà, après celle d'EKO, la rubrique démo s'enrichie avec Built-in obsolescence des anglais DIGITAL CHAOS, ex-CHAOS sur ST (1 min. de silence ...). C'est avec mon style d'écriture réputé clair et compréhensible du premier coup d'oeil (n'est-il pas LFO ??) que je vais vous décrire cette démonstration d'une façon totalement subjective! (Ah, chers amis, les goûts

et les couleurs ...).

C'est avec une intro classique, mais néanmoins intéressante que débute le spectacle, mais ... quel spectacle !! Eh oui, nous avons droit en guise de préliminaire à une partie appelée par ses auteurs FRACTAL ZOOM (original??) dans laquelle nous admirons une banane flambée à l'Armagnac, comme vous l'auriez probablement imaginé en lisant le nom de l'effet. (ça y est, ça commence à délirer!) Cet effet de fractale zoomée (2 pixels) est si finement codé qu'il y a même un léger effet de perspective ou alors c'est moi qui ai psychoté (ceci est un néologisme, déposé par LFO-RATE Ltd.).

Après cet amuse-gueule, ne faisons pas la fine bouche, un écran gentiment appelé DSP TUNNEL, nous -ça y est- met l'eau à la bouche. En fait, en regardant l'écran, on pense, au départ, que ce n'est qu'un vulgaire et banal tunnel... Et bien détrompez-vous, cher lecteur, c'est un objet 3D en points -c'est logique- qui laisse des traces (C'est du tracking). Mais c'est qu'il y en a des points... Fouillouyouille © Mr ALLGOOD- cela nous fait penser à la multitude... que dis-je, à la myriade d'électrons qui viennent frapper à chaque VBL notre petit écran -encore une minute de silence pour ce martyr qui souffre silencieusement... - . Et en plus, l'objet morphe!!! Ouah la transe...

Bon, maintenant on arrête les vanes douteuses et on prend un ton solennel car arrive la partie de la démo avec les effets chauds. MAPPING AND PLASMOÏD, ainsi a été baptisé, par ses auteurs, le quatrième screen... 3D\_Mappé\_en\_Z-Buffer sur fond de plasma, ainsi expliqué-je (y'a pas de faute là, LFO!) un effet assez chaud. On dirait que les objets sortent de l'eau, c'est tout simplement (?) magique! (En fait, c'est pas vrais mais la phrase est belle, avouez!!)

On passe rapidement sur l'effet suivant, j'ai nommé POLYGON TUNNEL, non pas parcequ'il est laid, mais parce que je n'ai rien trouvé à dire... (Facile, l'excuse!)

Bon, accueillons tous ensemble le REALTIME JULIA qui s'avère être une fractale style JULIA qui est calculée en TEMPS REEL (et en 2 pixels). C'est tellement bien réussi que l'on croirait que ça vit, cela ressemble à un jeu de la vie ou une si-

mulation de cellules, enfin un truc dans le genre...

Un petit voyage en montagne, ça vous dit? Pourquoi cette question? Et bien parceque nous partons en montagne. (Rassurez-vous j'ai pris ce qu'il faut, j'ai un DSP tout chaud pour la route). Ce ROTATING MARS est rendu très réaliste par le choix judicieux des couleurs (Bof, c'est un dégradé de gris, banal!) Alors là, chapeau les mecs et chapeau aussi pour la Z-BUFFER SECTION car elle est vraiment décroche-moumoute!!! ©/95 AsmoRoD & Co. Figurez-vous gente dames que l'on y trouve de la 3D en gouraud ou mappée et... lightsourcée qui s'interpénètre (ça fait bon genre avec les "préliminaires" du début!). Ce qui est encore plus maso, c'est que les formes 3D sont, de temps en temps creuses !!! De plus, nous avons avec le tout, de très beaux mappings: un sol lunaire et un autre style coupe de cervelet (et pas cervelas!) avec sang coagulé (si vous voyez ce que je veux dire!). Brusquement nous arrivons à la ENDPART avec les crédits et les greetz. (Cette coupure nette est tout à fait normale, confère plus bas...)

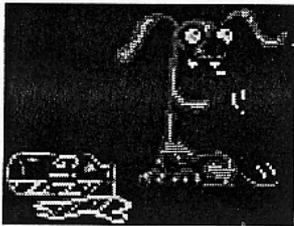
Pour un peu résumer mes dires, je pourrai dire, pour tout dire, que cette demo est assez sympa et sortie -j'en suis intimement convaincu- pour faire souffrir les coders et même les buggers professionnels comme moi... C'est IN-AD-MIS-SI-BLE.

Mais, NIARK-NIARK, j'ai quand même trouvé des points négatifs (BIEN FAIT!): La musique est bonne (... bonne ... bonne ... bonne ... Réf. J-J Goldman !!) mais boucle très mal. Je m'explique: arrivé à la fin de la dernière partie -celle avant la ENDPART-, la musique cesse brusquement et pendant trois secondes, un silence envahie les hauts parleurs pour "enchaîner" sur le premier pattern (en deux mots : elle boucle). Le deuxième point noir est le cruel -mais cruel- manque de GFX et ça... c'est bien dommage!

Mais que cela ne vous décourage pas de vous procurer Built-in Obsolescence sur le BBS de l'association au 21.57.14.70. (AhAh, bien joué le coup de pub, non??)

Christopher LEROUX,  
Eric VALLIN

# DELIRIUM TREMENS



*Ils sont de retour, avec cette fois-ci une bidouille pour les fans de démos qui ne savent pas programmer. Bien entendu, le rédacteur en chef décline toutes responsabilités quant aux articles rédigés dans cette partie du magazine... Bonne lecture quand même!*

## LA BIDOUILLE DU MOIS

Au jour d'aujourd'hui, dans la rubrique DeLiRiuM TrEmEnS, nous vous proposons, comme le numéro précédent, une astuce "multimachine" qui est réservée à nos amis les Démophiles contaminés (*humour noir?* Non, rouge! *Ca c'est très lourd!*).

Vous, oui vous qui aimez les démos, vous avez probablement remarqué l'effet à la mode en ce moment, bin si, l'effet à la mode, allez ... Vous avez trouvé ? C'est le z..., le zoo..., le ZOOM !! Mais le problème est que vous aimez cet effet, vous voudriez le refaire mais ... vous ne savez pas programmer !

### EH BIEN... DOMMAGE ELIANE, EN S'EN FOUT... DEMERDEN SIE SICH !!

Mais non, on plaisante, ce mois-ci nous allons encore vous aider à régler des problèmes vous paraissant insurmontables (*Cf. article du mois dernier.*)

### ALLONS-Y GAIMENT.

Comment faire un effet loupe sur tout l'écran en un pixel de précision, en temps réel, ne prenant pas de temps machine et sans rien connaître en programmation ? Cela paraît dur... Mais pas impossible quand on se penche vraiment sur le problème, on s'est aperçu qu'il fallait tout simplement... Munissez-vous d'un verre rempli d'eau ou d'une loupe (*plus ergonomique*), chargez (*avec n'importe quel viewer!*) une image avec beaucoup de

couleurs (*pour se taper la grosse frime aux CPs*) et passez en un mouvement sinusoïdal le verre ou la loupe devant l'écran. Et là, sous vos yeux ébahis, vous voyez apparaître un effet loupe -ki lu cru- du plus bel effet ! Un effet zoom actif -c.-à-d. anime- est possible et tout aussi facile à réaliser en rapprochant ou reculant l'ustensile du moniteur. Ce n'est qu'une variante, un effet de style!

En parlant d'effet de style, une autre variante du zoom est le ROTO-ZOOM. Plus contraignante à réaliser, cette astuce est néanmoins possible en tournant le moniteur en même temps que l'on "agite" la loupe!

### AIDE-TOI DE TES PETITS CA- MARADES!

Pour un ROTOZOOM plus réussi, nous vous conseillons d'être plusieurs devant l'écran pour créer ainsi l'effet 'BrainBlasting' et, par là, l'événement de la party... Bien sur tout autre objet grossissant peut faire l'affaire (*on va pas vous obliger à prendre le verre ou la loupe, ici pas de diktat des médias, on est pas comme ca !!! non mais!*). Fuck CASIMIR.

Pour un ROTODIST zoomé, se munir, au préalable, d'une bouteille de Ricard et se l'enfiler -si je puis me permettre- une dizaine de minutes avant (*le laps de temps dépend des organismes!*)... (*Si, que du Ricard et pas autre chose... C'est l'journaliste (hum!) qui l'a dit !!! Didju!*). Du Gin fait très bien l'affaire aussi...

De nombreuses déclinaisons sont possibles à réaliser, laissez libre cours à votre imagination.

### C'EST PAS NOUS !!

Nous tenons à rappeler que nous déclinons toute responsabilité sur d'éventuels problèmes pouvant éventuellement survenir lors d'une éventuelle application d'une astuce DeLiRiuM TrEmEnS (*prononcer très mince.*) Donc, Monsieur Jean-Pierre DUBEAUF qui nous avez écrit pour se plaindre d'une "gangrène attrapée d'une blessure de tournevis cruciverbiste" (*SIC*) lors de l'application du TRUC du dernier numéro, nous vous rappelons que nous vous avons prévenu et que, par là, notre responsabilité ne pourrait être mise en cause... Abandonnez donc votre intention de nous poursuivre, merci. Pour votre gouverne, Monsieur DUBEAUF, sachez qu'un tournevis est CRUCIFORME et non cruciverbiste, qui s'avère être le nom donné à un joueur de MORPION. (*Ah bon? Bin ouais, je suis le journaliste (re-hum!), je suis un homme documenté et rudit (Feinte Copyright'95 AsmoroD/KaMiSoLe Prod. !!). Et puis c'est logique, un joueur de MORPION fait des croix, d'où le "cruci" !!! Pour écrire au Fan-Club du maître Capellovici: "Délire de facies en onze lettres", contacter la rédaction qui fera suivre.*)

Dans le prochain numéro nous retrouverons la rubrique "le morphing des mots" et sans doute quelques jeux histoire de changer un peu...

Eric-maître Capello-VALLIN,  
Christopher LEROUX.

# BBS, MODE D'EMPLOI

A l'ère de l'image et de la communication, **FTK-Mag** se devait de parler de réseaux, et plus particulièrement de ceux qui sont le plus abordables pour les pauvres utilisateurs que nous sommes, j'ai nommé, les BBS. Cette série d'articles aura donc pour but de vous montrer comment mieux utiliser un BBS et surtout de faire connaître au non utilisateur de modem, que c'est un fantastique pouvoir de communication humain et un moyen d'enrichir son patrimoine.

Pour ceux qui ne savent pas ce qu'est un BBS (abrégé de Bulletin Board System) et bien je ne dirais qu'une chose : c'est une sorte de serveur Minitel mais en bien plus puissant (je parle de la vitesse). Vous pouvez lire ou écrire des messages, mettre ou prendre des fichiers, dialoguer avec d'autres personnes, etc... Pour cela il vous suffit d'utiliser un logiciel de communication, de brancher votre ordinateur sur votre ligne téléphonique (via un modem, bien sur) et de vous y connecter.

Comme le nom de cette rubrique l'indique, elle sera consacrée à aider les nouveaux utilisateurs de serveur BBS (-vous-), afin de vous éviter une grosse facture téléphonique et de vous conseiller dans l'approche du fonctionnement d'un système comme celui-ci. Si toutefois vous avez des questions concernant les BBS, n'hésitez pas à nous écrire. Nous répondrons personnellement à vos questions.

Il est évident que nous ne parlerons pas des différents Protocoles (du moins pas maintenant) ou encore l'explication de toutes les commandes ou possibilités des serveurs en France, étant donné la

diversité des systèmes. Nous essaierons tout simplement d'apporter une solution adéquate à chaque problème que vous pourriez rencontrer.

## MA PREMIERE CONNECTION.

A) le questionnaire:

La majorité des sysops (SYStem OPeratorS -> celui qui s'occupe du serveur. Le chef quoi !) demandent aux nouveaux utilisateurs de répondre à un petit questionnaire afin de mieux vous connaître et donc de mieux vous conseiller en cas de problème. C'est aussi un moyen de contrôle. Il faut savoir qu'une réponse incomplète au questionnaire peut inciter le sysop à ne pas vous valider sur son serveur. Les questions qu'on retrouve le plus souvent sont : Nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, machine. Bien entendu ça ne s'arrête pas là.

Premier conseil donc :  
REPONDEZ OBJECTIVEMENT AU  
QUESTIONNAIRE.

B) la validation:

Pour les non initiés, la validation consiste à avoir un accès "complet" (ou non) au serveur. On peut dire que vous êtes un "user" du serveur en

tant qu'utilisateur normal. Sur certains serveurs, la validation peut être instantanée après avoir répondu au questionnaire. Sur d'autres, elle peut varier de quelques jours, histoire de vérifier si les informations que vous avez mises dans le questionnaire sont bonnes (à vrai dire, cela dépend du bon vouloir du sysop). Mais généralement elle n'excède pas une semaine.

Si par hasard vous êtes validé (même si vous ne l'êtes pas d'ailleurs...) je vous conseille de vous balader sur le BBS en faisant des captures de chaque page que vous avez à l'écran. Ces captures vous permettront d'analyser "chez vous" (c'est à dire une fois déconnecté) comment fonctionne le BBS, et surtout de voir les différentes commandes de celui-ci. Et voila, vous êtes maintenant validé sur votre premier serveur et n'oubliez pas : LE SYSOP EST LA POUR VOUS AIDER, alors n'hésitez pas à lui demander conseil.

Nous traiterons dans le prochain numéro des règles à respecter sur les serveurs.

François MARTIN,  
Christopher LEROUX.



# SONDAGE

NON, ce n'est pas pour les élections présidentielles.

A renvoyer à l'adresse suivante: **PromÉDIA Béthune**  
**104, rue des Tulipes**  
**F-62400 Béthune**

Votre machine :

Amiga     Atari     Mac     PC     Autre : \_\_\_\_\_

Votre configuration :

- Disque Dur
- Imprimante
- Modem
- Lecteur CD-ROM
- Extension mémoire
- Copro. arithmétique
- Carte accélératrice
- Autre : \_\_\_\_\_



Quelles rubriques lisez-vous le plus ?

- Actualités
- Annonces
- Communication
- Courrier
- Démon
- DeLiRiuM TrEmEnS
- Domaine Public
- HardWare
- Musique
- Programmation
- Vidéo

Que faites-vous sur votre machine ?

C.A.O.     D.A.O.     Jeux     M.A.O.     P.A.O.     Programmation

Combien de temps (par semaine) travaillez-vous dessus ? \_\_\_\_\_

Votre âge : \_\_\_\_\_

Votre activité professionnelle : \_\_\_\_\_

Votre adresse (Facultatif) :

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 | | | | |

**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 (loupé, rétro-éclairée) pour GAMEBOY : **100,00 FF**
- Vends : Encelintes pré-amplifiées deux voies 2x10 W idéal Amiga : **250,00 FF**

• A VENDRE : LIGHT PHASER pistolet OPTIQUE avec 2 JEUX possible 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 : ETHERTEAM

16 TP NEUVES. Connecteurs RJ45, avec DOC complète, sofs de testet divers... Valeur unitaire commerciale 920,00 FF, vendus 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 : **1500,00 FF**

• Vends carte modem PC X25/X32 Professionnelle : carte MELODY 2 de chez ATLANTIS carte format 16 bits (longue) avec led's indicateur de com; entièrement configurable par cavaliers (IRQ,ADR,etc...). Carte professionnelle de très grande qualité utilisée sur des réseaux X25 nationale (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 GRATIS si envoi après règlement ; en CR ajouter port. Tel : **46 96 17 23**

• Vends Modem US-ROBOTICS 16800 DUAL STANDART (V32 V32Bis V23 minitel...) François Tel : **21.57.48.59** Prix : 1800 F

**DISQUES-DURS**

- Vends DD IDE Seagate 40Mo en 2,5" : **1000,00 FF**
- Vends DD IDE Seagate 120Mo en 3,5" : **1000,00 FF**

• Vends disque-dur SCSI 81Mo Quantum : **600,00 FF.**

**ECRANS**

- 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**

• 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.

**IMPRIMERIES**

• Vends Imprimante MPS Commodore MPS1270 à jets d'encre garantie 9 mois : **900,00 FF** contacter Mr MERIEUX DAVID au **(16) 30.94.38.82** apres 19h

**LOGICIELS**

• 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 license. 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 2.0 : **200,00 FF** -TEL : **21.75.45.91**

**MICRO-ORDINATEURS**

- Vends A500+ + A530 Turbo

• 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**

**MUSIQUE**

• Vends : Clavier CT 460, 49 touches 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 "bente", 100% compatible aux fonctions MIDI. Brandé : **1800,00 FF** plus port !!!! Tel : **46 96 17 23**

• Vends : Clavier CT 460, 49 touches 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 "bente", 100% compatible aux fonctions MIDI. Brandé : **1800,00 FF** plus port !!!! Tel : **46 96 17 23**

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 7, rue Voltaire F-62950 NOYELLES-GODAULT

Où Trouver **PRODA**

**A.F.I.V**

10 rue Léopante 06000 NICE  
Tél : 93.92.15.00 Fax : 93.13.90.95  
15 Fts le Disk

**LE TOD DU DOMAINE PUBLIC**

Pour 5 disk achetées 1 gratuit  
Pour 15 disk achetés 5 gratuits  
Packs **A.F.I.V** non-compris

**Catalogues des collections au 93.92.15.00**

**Free Distribution Software**  
82, rue de Sailly  
Boîte Postale 134  
59453 LYS LEZ LANNNOY CEDEX  
Tel : 46 96 17 23

**1ER DISTRIBUTEUR DE PRODIA**

Téléphone : **20.02.06.63**  
Fax : **20.82.17.99**  
du lundi au vendredi de 9h à 18h  
Minitel : **36.15.FDS**

Souscription à **PRODIA**  
15 FF la disquette  
**ProMEDIA**, 7 rue Voltaire  
F-62950 Noyelles-Godault