

La revue francophone indépendante pour les utilisateurs des
Apple][+, //e, //e+, //c, IIGS™ et Macintosh™

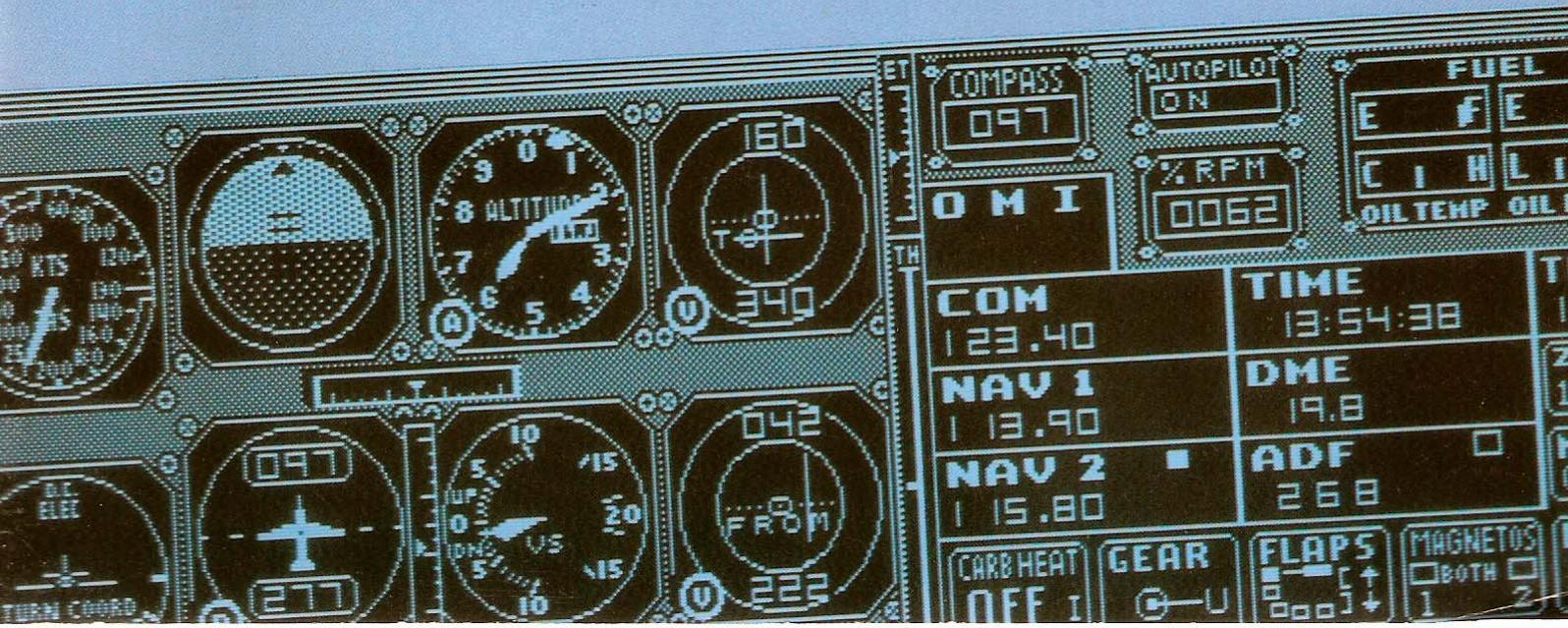
poom's

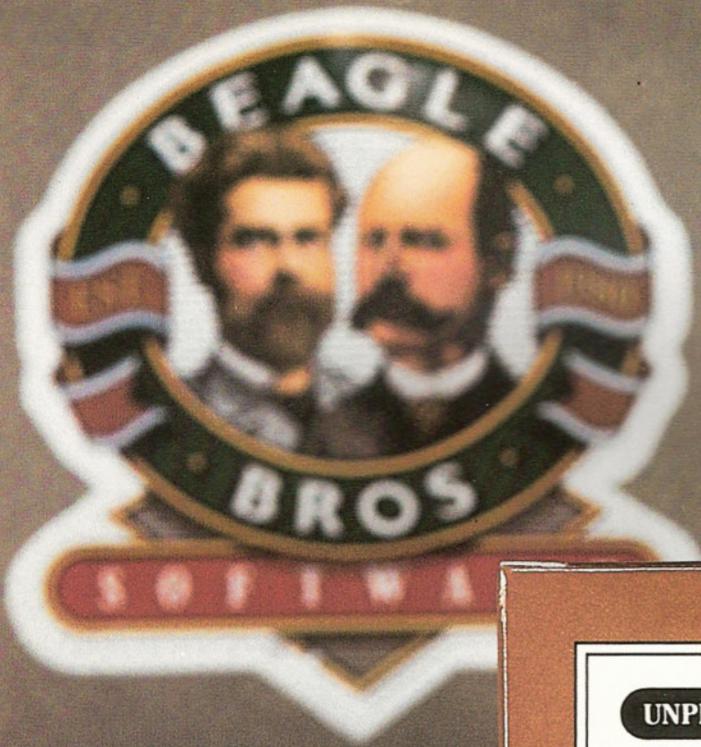
M 2366 - 37 - 45,00 F



3792366045005 00370

Flight Simulator





AppleWorks™ décuplé

AN APPLEWORKS ENHANCEMENT

UNPROTECTED

Backups may be made using standard copying procedures.

COMPATIBLE

Apple IIe, IIc or IIcx
Requires AppleWorks 2.0 or newer



Automatiser
AppleWorks™
version française 1.4 ?
Utiliser la souris ?

SuperMacroWorks
de Randy Brandt

Programme américain
sur disquette 800Ko
sur disquette 140Ko

Version francisée
sur disquette 140Ko

Documentation
française
Disquette Bonus
de Dimitri Geystor

Documentation
américaine

500,00 F

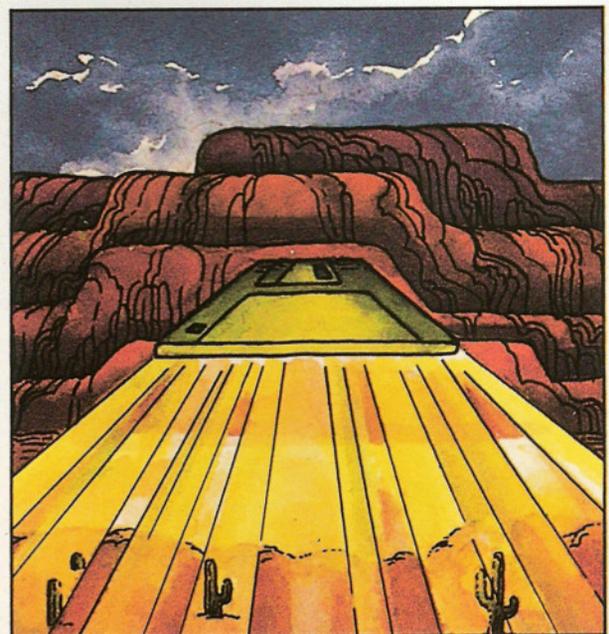
abonnés à Pom's :
450,00 F

Frais de port 20,00 F
Banc d'essai : Pom's 33
Pom's - 12, rue d'Anjou
78000 Versailles
(1) 39 51 24 43

S U P E R

MACROWORKS

AppleWorks™ Macro Power! Turn any series of keystrokes into a new one-keystroke command. Adds many new features to your Word Processor, Data Base and Spreadsheet.



Numéro 37
juillet-août 1988

Éditorial

Hervé Thiriez



Page 6

**Travaux pratiques :
Ensoniq**

Marc Bavant



Page 7

Une image, un source :

Cut

Bruno
Zeitoun

Page 11



**APW :
Macro-
commandes**



Gisèle Perreault
Sylvie Gallet

Page 19

**Programmer en
AppleWorks**

Dimitri Geystor

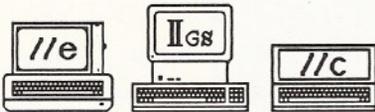
Page 22



**Copie de lignes et cellules
avec SMW**

Dimitri Geystor

Page 30



ProDOS :

Pierre Demblon



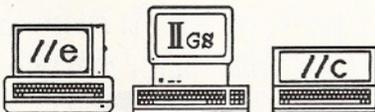
**encore des
indispensables**

Page 31

**AppleWorks :
un nouveau 'look'**

Éric Weyland

Page 34



Les nouveaux écrans ProSel

Simone Lestoquard



Page 37

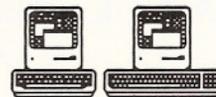
**(Mac)Plus
de flèches**



Page 39

un accessoire de bureau

Quid ?



Jean-Luc
Bazanegue

Page 39

Essai :

Christian Piard

Flight Simulator

Page 45



Les Copy II



Page 50

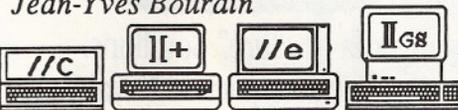
**Shareware :
les disquettes Dpa**



Page 52

Apple II for ever :

Jean-Yves Bourdin



Page 54

Bibliographie



Alexandre Duback

Page 66

Courrier des Lecteurs

Page 67



Petites annonces

Page 74

Mots croisés



Joëlle Piard

Page 74

Les annonceurs ; Apple : pages 4 et 5 ; Bréjoux A.E. : page 18 ; Logma S.A. : page 75 ; Sharp : page 69.

Éditions MEV - 12, rue d'Anjou - 78000 Versailles. Tél. : (1) 39 51 24 43. Directeur de la publication : Hervé Thiriez

Imprimé en France. N° d'impression 786021 — Dépôt légal : août 1988

Erreur de trajet. L'Homme tentait des conquêtes alors que tout l'espace était

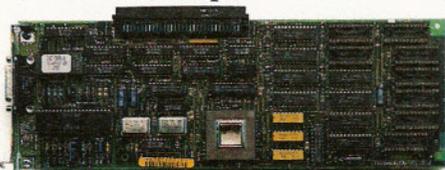
Visière rabattue, l'Homme commençait à courir après la technologie en la confondant avec le "progrès."



En cyclisme, on dirait "bouffer le vent et manger la bordure." Soufflons. Commencer par soi-même. Les anciens l'avaient dit et Apple n'a pas oublié. Voici Macintosh II. Lui, il taille la route. Finies les boucles.

Processeur et co-processeur parmi les plus rapides du monde, jusqu'à 8 Mo de mémoire interne - et davantage avec des cartes - 6 connecteurs pour les extensions, dont la carte vidéo 16 800 000 couleurs (ci-dessous). Il peut tenir tête aux plus grands.

Mais la sienne est encore mieux faite que pleine. Vous n'encombrierez pas la vôtre d'apprentissage. Plus démarrer est facile, plus loin l'on va.



Et comme toutes les applications pour Macintosh II ont des fonctions communes - Apple l'a exigé des créateurs de logiciels - l'esprit peut se concentrer sur l'essentiel. Vous voilà à pied d'œuvre. En route pour votre monde. L'autre, à force d'en faire le tour, on n'en voyait plus le bout. Ça fait du bien de redescendre sur soi.



Ça remonte. Et la productivité avec. Un déclic dans la tête, un clic sur la souris : la clef.

En plus, Macintosh II accepte dessin, texte et calcul dans la même fenêtre. Les uns éclairent les autres. Et l'esprit s'illumine. Et là, on peut repartir pour l'extérieur. Réseau interne avec partage de disque dur et

d'imprimante à laser, par AppleTalk : la communication horizontale s'établit enfin dans l'entreprise. L'information est au cœur et chacun participe vraiment au développement. Réseaux externes et bases de données sur serveurs internationaux : les collaborations planétaires s'animent.



à l'extérieur à l'intérieur.



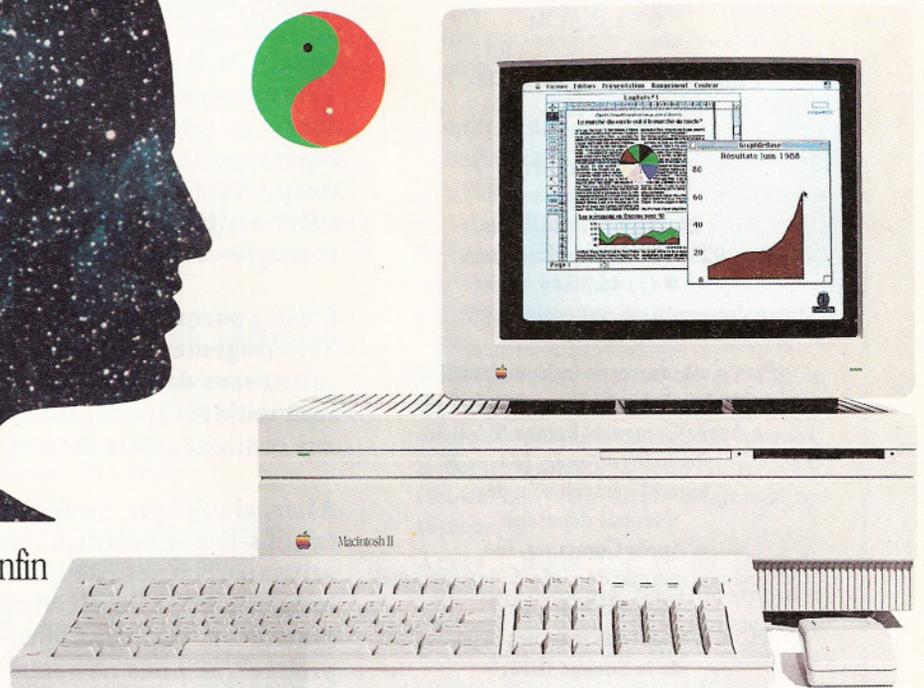
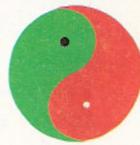
L'information disponible partout est enfin accessible. Le pouvoir au bout du câble. Eh oui, la réussite peut tenir à un fil.

Devant les yeux : vos résultats à New York ou un remake de La Joconde en 3 dimensions. Chaque élément prend son volume. La pensée aussi est graphique !

Et chaque geste précise l'idée. On "clique," on coupe, on colle. Une pomme sur le capot et le goût du fruit défendu se colle au labeur.

Enfin un équilibre entre travail et plaisir.

Yin et Yang. Pas étonnant qu'après une telle remise en jeu, tout ce qui était In devienne Out.



Apple sur le 36.14, code : APPLE.
Ecran réalisé avec Cricket Graph et Quark XPress.

Macintosh II



Apple

Ont collaboré à ce numéro
Marc Bavant - Jean-Luc Bazanegue
Jean-Yves Bourdin - Pierre Demblon
Alexandre Duback - Sylvie Gallet
Dimitri Geystor - Olivier Herz
Simone Lestoquard - Gérard Michel
Gisèle Perreault - Christian Piard
Joëlle Piard - Hervé Thiriez
Éric Weyland - Bruno Zeitoun

Directeur de la publication
rédacteur en chef
Hervé Thiriez

Rédacteurs
Alexandre Avrane - Olivier Herz

Siège social
Éditions MEV - 12, rue d'Anjou
78000 Versailles - ☎ (1) 39.51.24.43

Publicité
Éditions MEV

Diffusion
N.M.P.P.

Impression
Berger-Levrault
18, rue des Glacis
54000 Nancy
☎ 83.35.61.44

Photos p. 1, 2, 72, 73, 75, 76
CP & JLB

Photogravure
Graphotec
21, chemin de la Tour
92350 Le Plessis-Robinson
☎ (1) 46.30.44.49

Pom's est une revue indépendante non
rattachée à Apple Computer, Inc. ni
à Apple Computer France S.A.R.L.
Apple, le logo Apple, Mac et le
logo Macintosh sont des
marques déposées
d'Apple Computer, Inc.
IBM est une marque déposée de International
Business Machine.
PC et AT sont des marques déposées
de la Société IBM.

©Éditions MEV 1988
Toute reproduction intégrale ou partielle,
effectuée par quelque procédé que ce soit, sans
l'accord écrit d'Éditions MEV, constitue une
contrefaçon.
Loi du 11 mars 1957, articles 425 et suivants
du Code Pénal.
Droits de traduction, de reproduction et
d'adaptation réservés pour tous pays.

L'esprit Apple

Deux grandes nouvelles pour l'Apple // dans ce numéro :
AppleWorks GS diffusé par Claris et l'annonce du nouveau système
d'exploitation du GS.

89 nous promet de grands modèles de Macintosh et d'Apple //.

Un des leaders de la presse dévouée de fait au "standard industriel"
d'IBM, l'hebdomadaire américain Infoworld, a eu l'idée de demander
à ses lecteurs de voter sur les meilleurs produits informatiques
de l'année 87 (année pendant laquelle Infoworld a consacré
l'essentiel de ses colonnes au nouvel ordinateur PS2 d'IBM).
Résultats publiés dans le numéro du 11 Avril :

- meilleur matériel de l'année : Macintosh II d'Apple.
- meilleur ordinateur de bureau de l'année : Macintosh II d'Apple.
- la meilleure idée nouvelle de l'année : Hypercard d'Apple.
- meilleur logiciel IBM/MS-Dos de l'année : Excel de Microsoft !

L'esprit Apple, le pouvoir de l'innovation informatique au service
de la liberté des individus, l'esprit Wozniak, est plus vivant que
jamais. Et il a désormais deux incarnations au lieu d'une : Apple
Computer pour le matériel et Claris pour le logiciel. Sans compter
aussi, et peut-être surtout, les utilisateurs eux-mêmes. Nous
espérons que la diffusion, que nous commençons avec ce numéro, de
disquettes "Freeware" et "Shareware" pour l'Apple // le prouvera
s'il en était besoin. Attendez-vous aussi à des nouvelles sur TimeOut
et Appleworks dans Pom's.

C'est pourquoi nous comprenons mal défaitisme grincheux et
découragement morose propagés çà et là. Non qu'Apple ou Claris
soient sans défauts, et Pom's ne se prive pas de les relever, mais ils
sont toujours les dépositaires de cet esprit d'innovation qui résiste
aux ordinateurs-uniformes des grisailles bureaucratiques.

Alors, si quelque chose nous manque, retrouvons nos manches, et
faisons-le nous-mêmes : c'est ce qui distingue la communauté des
utilisateurs Apple de la troupe des consommateurs des "standards
industriels". L'esprit Apple est toujours là, dans le GS et le
Macintosh, et... chez vous, lecteurs de Pom's. Votre courrier nous
prouve que nous ne sommes pas les seuls à nourrir mille projets !

Hervé Thiriez

Notre couverture :

Gare à Flight Simulator, une passion est si vite arrivée...

Travaux pratiques

Nous vous présentons ici la première partie d'une étude des possibilités sonores de l'Apple IIGS. La numérisation de sons sera abordée dans Pom's 38 avec la fin de cet article mais sur la disquette de ce numéro, nous vous proposons déjà le résultat étonnant des digitalisations.

1. Introduction

L'ordinateur Apple IIGS est muni d'un circuit spécialisé qui lui confère toutes ses possibilités sonores. Il s'agit du DOC (Digital Oscillator Chip) 5503 de la firme Ensoniq. Ce circuit, utilisé dans des synthétiseurs professionnels, contient 32 oscillateurs numériques, divers registres de commande et un convertisseur analogique-numérique à 8 bits. De plus, ce circuit est associé à une mémoire vive de 64 Ko qui lui est réservée et que nous baptiserons mémoire privative.

Ces exercices de travaux pratiques ont pour but de vous familiariser avec les capacités du DOC et ses possibilités d'utilisation dans la configuration de l'Apple IIGS. La présentation adoptée doit permettre au lecteur de se sentir en confiance pour expérimenter et réfléchir. Afin de faciliter l'accès du plus grand nombre à cet article, on s'est volontairement limité à des opérations élémentaires du point de vue logiciel, notamment en évitant les dédales de la boîte à outils (indispensable néanmoins pour les programmes d'application plus ambitieux) et on a choisi de privilégier les fonctions de numérisation qui se prêtent mieux à la 'bidouille' et, qui plus est, ne sont pas traitées dans la boîte à outils.

Matériel requis

- Un IIGS muni d'un clavier et d'un moniteur (lecteur de disquette et DOS

pas indispensables) ;

- une source sonore par exemple un poste de radio muni d'une sortie casque (de préférence avec volume et tonalité réglables) ;
- quelques composants électroniques de base : résistances, condensateurs, alimentation TTL (piles, alimentation variable ou alimentation du IIGS récupérée sur le connecteur de jeux), le moyen de les implanter (planche à contacts, soudure...), un petit voltmètre et un peu de câble électrique gainé souple.

Connaissances requises

- programmation de base en 6502 et notions de 65816 ;
- utilisation du moniteur intégré du IIGS (fonctions de base) ;
- bon sens et prudence pour manipuler l'électronique : vous êtes seuls responsables de vos actes ! Les fébriles et maladroits de tous poils sont instamment priés de se faire aider. Nous insistons sur le fait que certaines erreurs de manipulation peuvent endommager le DOC, à vous d'être vigilants comme vous savez l'être avec les prises de courant par exemple.

Bibliographie de référence

- Apple IIGS hardware reference
- Ensoniq DOC ERS (documentation développeurs)
- Sound Tools ERS

Nous aborderons successivement :

l'interface logicielle de base,
l'interface logicielle normalisée,
les registres internes généraux,
le registre interne de conversion A/N,
les registres internes d'oscillateurs.

2. Interface logicielle de base

Généralités

Le principe de communication entre le processeur 65816 du IIGS et le DOC est

identique à celui employé pour tous les autres organes d'entrée-sortie, à savoir l'utilisation de registres spécialisés situés dans l'espace \$C000-\$CFFF. Ne confondez pas ces registres avec les registres de commande du DOC, registres que nous qualifierons ici d'internes.

L'interface est constituée :

- . d'un registre de commande \$C03C qui permet d'une part de passer certaines commandes au DOC et d'autre part de modifier la signification du registre d'adresse ;
- . d'un registre d'adresse \$C03E-\$C03F qui permet de spécifier l'adresse de RAM ou le registre interne (registre de commande du DOC) concerné ;
- . d'un registre de donnée \$C03D qui permet de lire ou d'écrire à l'endroit pointé par le registre d'adresse (RAM ou registre interne).

Contenu du registre de commande

b7 : DOC occupé
b6 : accès RAM
b5 : autoincrémentement
b4 : réservé
b3..b0 : volume (en écriture seulement)

DOC occupé : si ce bit est à 1, le circuit ne prend pas en compte les demandes d'accès à ses registres internes, il faut donc attendre que ce bit passe à 0 (est-ce que cela arrive vraiment en pratique ?).

Accès RAM : si ce bit est à 1, l'adresse présente dans le registre d'adresse (16 bits) désigne un octet de la RAM privative du DOC sinon, le premier octet du registre d'adresse sera interprété comme un numéro de registre interne du DOC pour toute opération de lecture ou d'écriture.

Autoincrémentement : si ce bit est à 1, le registre d'adresse est incrémentée à chaque fois que le 65816 accède au registre de données (en lecture ou en écriture).

Volume : ces quatre bits indiquent le

volume sonore de sortie ; ils correspondent aux seize graduations du réglage de volume accessible par le tableau de bord (ce réglage est disponible à l'adresse \$E100CA) mais ils fournissent toujours le résultat \$F en lecture.

Mise en pratique

Mettez le IIGS sous tension puis appelez le moniteur. Consultez le contenu de \$C03C. Vous trouverez vraisemblablement \$1F, ce qui signifie DOC non occupé, accès aux registres internes, pas d'autoincrémentation. Écrivez alors la valeur \$1F dans \$C03C, en apparence rien ne devrait avoir changé mais pour percevrez un souffle plus intense dans le haut-parleur, signe que le volume sonore demandé (\$F) est plus important qu'auparavant. Si vous tapez CONTROL-G ou que vous faites une erreur de syntaxe, le traditionnel BIP se transformera en un GONG assourdissant. Tout rentrera dans l'ordre si vous modifiez de nouveau le registre de commande en tenant compte du volume imposé par le tableau de bord (\$E100CA).

Accès à la RAM

Essayons de transférer quelques octets dans la RAM du DOC. Pour cela positionnons le registre de commande à \$7x (où x est le volume, par exemple 3) ce qui signifie accès RAM et autoincrémentation. Positionnons le registre d'adresse à la valeur \$80FE :

```
* C03C : 73
* C03E : FE 80 (inversion des octets)
(Attention : toute erreur de manipulation peut entraîner des résultats apparemment aberrants ; en particulier, à chaque fois que vous commettrez une erreur qui occasionne un BIP, il vous faudra repositionner le registre de commande.)
Puis insérons successivement les valeurs $55, $66, $77, $88 dans le registre de données :
```

```
* C03D : 55
* C03D : 66
* C03D : 77
* C03D : 88
```

Observons alors le registre d'adresse, on trouve :

```
* C03E.C03F
=* 00/C03E : 02 81
```

Nota : on a fait précéder les réponses du moniteur par le signe = afin de les différencier des commandes.

Ceci illustre bien l'autoincrémentation

de ce registre à chaque accès au registre de données.

Essayons maintenant de relire ces octets, repositionnons donc le pointeur d'adresse à \$80FE puis lisons alternativement le registre de données et celui d'adresse à l'aide du petit programme suivant :

```
*!
!300:LDA C03D
! STA 2000
! LDA C03E
! STA 2001
! LDA C03F
! STA 2002
! RTS
!*
Il vient alors :
* C03C : 73 (deux précautions ...)
* C03E : FE 80

* 300G 2000.2002
=* 00/02000 : xx FF 80 (xx quel-
conque)

* 300G 2000.2002
=* 00/02000 : 55 00 81

* 300G 2000.2002
=* 00/02000 : 66 01 81

* 300G 2000.2002
=* 00/02000 : 77 02 81

* 300G 2000.2002
=* 00/02000 : 88 03 81
```

Étonnant, non ? En fait, le fonctionnement est plus cohérent qu'il n'y paraît : l'opération de lecture du registre par le 65816 a pour effet de transmettre la commande de lecture à la logique d'interface puis d'incrémenter le pointeur d'adresse, mais la donnée recherchée n'est pas immédiatement disponible et le 65816 obtient la valeur correspondant à la requête précédente. Pourquoi avoir utilisé un programme et pas le moniteur, vous demandez-vous ? Eh bien, faisons-le, on obtiendra quelque chose comme :

```
* C03C : 73
* C03E : FE 80
* C03D.C03F
=* 00/C03D : xx FF 80 (xx quel-
conque)
=* 00/C03D : 66 01 81
=* 00/C03D : 88 03 81
```

Il semble donc que l'on saute une valeur sur deux, peut-être parce que le moniteur lit ces registres deux fois pour avoir la valeur recherchée et que double lecture implique double incrémentation.

exercice 2.1 : essayez de relire la

RAM avec le moniteur mais en n'utilisant pas l'option d'autoincrémentation ; conclusion ?

Accès aux registres internes

Le fonctionnement est tout à fait analogue pour adresser les 256 registres internes du DOC et nous pouvons nous lancer dans un programme qui permet de récupérer leur valeur dans la page \$2000-\$2100.

```
*!
!300:LDA £13 ; accès registre + pas
d'autoincrémentation
! STA C03C
! LDX £0
!307:STX C03E ; X est le numéro de
registre concerné
! LDA C03D
! LDA C03D ; cette répétition est
nécessaire
! STA 2000,X
! INX
! BNE 307
! RTS
!*
*300G 2000.20FF
```

exercice 2.2 : faites la même chose en utilisant l'autoincrémentation.

3. Interface logicielle normalisée

Généralités

Nous avons réussi à accéder au DOC sans difficulté jusqu'à présent, mais cette interface est un peu trop proche du niveau physique et pas assez compacte. C'est pourquoi Apple fournit une interface normalisée dite *de bas niveau* (au sens des programmes d'applications complexes) sous la forme de routine en ROM. Les points d'entrée de ces routines dépendent de la version de ROM utilisée et on doit avoir recours à l'outil GetTableAdress pour récupérer un pointeur sur une table des points d'entrée.

Mise en pratique

Appelez cet outil grâce à la commande moniteur U :

```
*çA 4 0 0 0 0 B 8çU
```

Le résultat est \$00FF407B avec la version 01 des ROM :

routine	offset	point d'entrée

Read Register	00	\$FF40A3

```

Write Register 04   $FF40B4
Read RAM       08   $FF40A8
Write RAM      0C   $FF40B9
Read Next      10   $FF40AF
Write Next     14   $FF40EC

```

Vous avez tous les éléments pour désassembler ces routines très simples, comprendre leur mode de fonctionnement et leur interface. Je vous invite vivement à le faire.

Remarque 1 : prêtez attention aux problèmes de gestion de l'incrémementation et de l'accès séquentiel (Xxxx Next).

Remarque 2 : dans l'interface de ces routines, le registre A est court alors que le registre X est tantôt long (accès RAM) tantôt indifférent (accès registres).

Remarque 3 : nous utiliserons dans ce qui suit les points d'entrée trouvés ci-dessus, ce qui n'est pas la manière légale de faire. Mais, le plus souvent, nous reviendrons à l'interface de base, surtout pour les programmes qui imposent des contraintes sur le nombre de cycles processeur. En effet, l'inconvénient de cette interface normalisée est qu'elle ne spécifie pas la durée d'exécution de ces routines.

Nous sommes maintenant à même de réécrire le petit programme de lecture de tous les registres sous une forme abrégée :

```

*!
!300:LDX E0
! JSL FF40A3 ; ReadReg
!306:STA 2000,X
! JSL FF40AF ; ReadNxt
! INX
! BNE 306
! RTS
!
*

```

Écrivons maintenant un programme inverse qui nous permette de positionner à la valeur voulue tous les registres internes souhaités et ceci grâce à une table de couples (registre,valeur) terminée par \$FF. Nous ferons commencer cette table en \$340 par exemple :

```

!320:LDY E0
!322:LDA 340,Y
! CMP EFF
! BEQ 335
! TAX
! INY
! LDA 340,Y
! INY
! JSL FF40B4 ; WritReg

```

```

! BRA 322
!335:RTS
!
*

```

Vérifions tout ça sur un exemple :

```

* 340 : 80 88 FF (mettre 88 dans
le registre 80)
* 320G 300G 2080 (on réutilise le
programme de lecture des registres)
=* 00/2080 : 88 ....

```

Reste maintenant à connaître la signification de tous ces registres !

4. Les registres internes généraux

On a déjà eu l'occasion de dire que le DOC possède 256 registres internes numérotés de \$00 à \$FF. Les registres dont le numéro est compris entre \$00 et \$DF permettent la commande de chacun des 32 oscillateurs et se répartissent donc en tranches de 32 (\$00, \$20, \$40, \$60, \$80, \$A0, \$C0 et \$D0). Les positions de \$E3 à \$FF sont inutilisées. Le registre \$E2 concerne la conversion analogique-numérique et les registres \$E0 et \$E1 font l'objet du présent chapitre.

Registre d'autorisation \$E1 (oscillator enable)

Ce registre a pour rôle d'indiquer au DOC combien d'oscillateurs sont en fonction simultanément à un instant donné. Ce paramètre à une influence directe sur la fréquence du son produit par le DOC comme nous le verrons plus loin. L'utilisation de ce registre n'est pas des plus évidentes :

en écriture : introduisez la valeur $2*n-2$ ou $2*n-1$ modulo 64 pour autoriser n oscillateurs (ex : \$02, \$03, \$42 -> 2 oscillateurs),

en lecture : vous obtenez la valeur $\$C0+2*n-1$ lorsque n oscillateurs sont autorisés (ex : \$C3 -> 2, \$FF -> 32).

À la mise sous tension ou après un démarrage à froid, les 32 oscillateurs sont prêts à fonctionner comme l'atteste la valeur \$FF du registre \$E1. Décidons de restreindre le nombre d'oscillateurs autorisés à 16. On introduira pour cela la valeur $2*16-2=\$1E$ dans le registre \$E1. Si on exécute à présent notre programme de lecture de tous les registres, on s'apercevra que tous les registres correspondant à des oscillateurs non autorisés sont égaux à \$FF.

```

* 340 : E1 1E FF
* 320G
* 300G 20E1
=* 00/20E1 : DF

```

Essayons de modifier la valeur du registre \$90=\$80+16 qui correspond à l'oscillateur numéro 16 (c'est-à-dire le 17ème, oscillateur non autorisé).

```

* 340: 90 88 FF
* 320G
* 300G 2090
=* 00/2090 : FF ....

```

La valeur qu'on voulait imposer n'a pas été prise en compte. Regardons les choses un peu plus en détail :

```

*!
!800:STZ 820
! LDA E88
! LDX E90
! JSL FF40B4 ; WritReg
!80B:JSL FF40A3 ; ReadReg
! CMP E88
! BNE 818
! INC 820
! BRA 80B
!818:RTS
!
* 800G 820
=* 00/820 : nn ... (nn <> 0)

```

Ce programme nous permet de voir que la valeur donnée est conservée un certain temps avant que le DOC ne se souvienne que l'oscillateur en question n'est pas autorisé et efface le registre.

Essayons maintenant l'opération inverse, c'est-à-dire d'augmenter le nombre d'oscillateurs autorisés d'une unité. Et là une surprise nous attend :

```

* 340: E1 20 FF N 320G
UNCLAIMED SOUND INTERRUPT

```

Ce message signifie qu'une interruption issue du DOC est arrivée sur la ligne IRQ du 65816 et que le vecteur d'interruption correspondant pointe sur une routine par défaut, à savoir l'affichage de ce message et l'arrêt du traitement. Un Reset nous sortira provisoirement d'affaire en attendant d'approfondir cette notion d'interruption.

Registre d'interruptions \$E0 (oscillator interrupt)

Chacun des 32 oscillateurs est capable de générer une interruption dans une phase déterminée de son fonctionnement afin de permettre au processeur de modifier les caractéristiques de ce fonctionnement pour une phase ultérieure.

Les interruptions peuvent être autorisées

ou non pour chaque oscillateur i par l'intermédiaire du registre \$A0+i. Nous verrons plus bas que c'est le bit 3 de ce registre qui autorise l'interruption. Lorsque qu'un oscillateur est en situation de générer une interruption, le DOC met à 0 le bit 7 du registre \$E0, indique dans ce même registre le numéro de l'oscillateur concerné (bits 1 à 4) et active une interruption sur la ligne IRQ du 65816. Si d'autres interruptions surviennent avant l'acquiescement de la première, le numéro de l'oscillateur concerné est mis dans une file d'attente spécifique.

Lors d'une interruption IRQ issue du DOC, le 65816 est censé exécuter une routine qui acquittera l'interruption grâce à une lecture du registre \$E0. Le bit 7 passera alors à zéro s'il n'y a pas d'autre interruption en attente.

Remarque : le Reset qui a suivi notre dernière expérience a acquitté l'interruption "non réclamée" provoquée vraisemblablement par l'oscillateur 16. Rappelons que ce dernier avait été mis en fonctionnement alors que tous ses registres valaient \$FF ce qui, entre autres choses, a dû l'autoriser à générer une interruption. La petite expérience suivante permettra de vérifier cette conjecture : décidons d'autoriser un nouvel oscillateur (le numéro 17) en ayant pris soin de modifier juste auparavant le registre \$A0+17=\$B1 pour lui interdire les interruptions (une expérience précédente nous a prouvé que la modification de registre d'un oscillateur non autorisé restait effective un certain temps) :

* 340: B1 00 E1 22 FF N 320G

Cette fois-ci, on entendra peut-être un court bruit dans le haut parleur mais on a évitera l'erreur fatale.

5. Le registre interne de conversion A/N

Nous commençons par cette fonction du DOC car c'est la plus simple et elle semble totalement indépendante des autres fonctions. Elle va également nous permettre d'introduire une dimension *hard* dans ces travaux pratiques qui, jusqu'à présent, n'avaient fait appel qu'à des interfaces *soft*. C'est l'occasion de vous mettre une fois de plus en garde contre toute précipitation et toute

maladresse qui pourrait être fatale à votre DOC.

Le signal à convertir doit être présenté sur deux broches du connecteur réservé au son, après quoi la lecture du registre interne \$E2 (A/D converter) déclenche un processus de conversion qui va durer environ 32 microsecondes (d'où une fréquence d'échantillonnage d'environ 31 kHz). La valeur trouvée est alors disponible dans ce même registre. On note qu'il y a encore un décalage entre la valeur lue et la valeur recherchée (on lit toujours la valeur précédente) mais il ne faut pas effectuer deux lectures consécutives dans l'espoir de résoudre ce problème puisque chaque lecture réinitialise le processus de conversion (d'où également l'impossibilité d'utiliser les routines Read Register et Read Next à cet effet !).

Brochage du connecteur réservé au son

Ce connecteur est un connecteur Molex qui se présente sous la forme d'une barrette de sept pointes de section carrée et d'un centimètre de haut environ. Ce connecteur se trouve à l'avant droit de l'appareil, tout près du connecteur de haut-parleur. Le brochage est décrit dans les documents cités en référence, mais il faut savoir que les broches sont numérotées de l'avant vers l'arrière. Cela donne :

7,	6,	5,	4	indications de canal pour démultiplexage
3				sortie analogique
2				masse
1				entrée analogique du convertisseur A/N

Il est spécifié que l'entrée du convertisseur présente une impédance de 3000 ohms et qu'elle accepte exclusivement des tensions positives inférieures à 2,5 V.

Il peut paraître difficile à première vue d'utiliser ce connecteur sans posséder un connecteur femelle correspondant, mais en fait c'est très simple. Il suffit de prendre un conducteur souple gainé de plastique (type "scindex"), proprement coupé pour présenter une section sans barbes de cuivre (sources potentielles de court-circuits), et de se servir de la gaine tubulaire comme d'un gant pour coiffer la broche. Enfoncer suffisamment pour que cela tienne en faisant attention toutefois à ne pas tordre les broches. Traiter de cette manière les broches 1 et 2 qui seules nous serviront ici.

Bug : B4 ≠ 84

Faute de frappe dans Apple // for Ever du Pom's 35 page 63. La routine qui permet sous ProDOS 8 d'installer automatiquement le moniteur et le Memory peeker en CDA est la suivante :

```
CALL - 151
300:38 20 1F FE B0 C 8A D0 9
      C0 1 D0 5 A0 0 20 B4 FE 60
BSAVE MONITOR.INSTALL,
      A$300,L$13
```

Une difficulté avec un programme Pom's ?
Appelez-nous au :
(1) 39 51 24 43
et donnez-nous votre numéro de carte 'Joker'.



Une commande à 23 h,
un message, les nouveautés ? Le serveur Minitel de Pom's est à votre service au :
(1) 39 53 04 40
...gratuitement

Dans le prochain numéro, nous construirons une liaison très simple permettant à votre GS d'écouter une source sonore quelconque et de la numériser. Seront étudiés la numérisation, le stockage dans la Ram privative, les oscillateurs.

s'inspirant de mon source) et ajouter le fichier 'TEXT' du *cut* au source. La routine d'affichage utilisera les labels du fichier 'TEXT' du *cut* (modifiable).

Pour animer un *cut* dans un programme on procèdera de la même façon, mais il faudra utiliser sept fichiers 'TEXT' : le même *cut* devra être décalé à droite (ou à gauche) sept fois (sept positions par octet sur l'écran graphique de l'Apple //) et sauvegardé sous un nom différent à chaque fois. Les sept fichiers 'TEXT' devront être ajoutés au source de la routine assembleur chargée de l'animation.

C'est l'affichage/effacement du *cut* dans des positions décalées qui produira l'effet d'animation. De plus, à chaque cycle, il faut aussi afficher la 'forme blanche' correspondant au *cut* courant pour éviter les interactions entre le *cut* et le fond sur lequel se déplace l'objet graphique. Le programme *CUT* permet de créer ces 'formes blanches', mais l'animation d'un *cut* pourrait être le sujet à part entière d'un autre article, afin d'être expliquée en détails.

Quelques précisions techniques

Occupation de la mémoire:

- \$4000.5000 programme
- \$5C00.5FFF buffer ProDOS pour les fichiers
- \$6000 et suivants description du *cut*

Ce programme est indépendant de BASIC.SYSTEM puisqu'il fait tous les appels à ProDOS via le MLI.

En éditant la page HGR on notera que la première et la dernière ligne, de même que la première et la dernière colonne d'octets ne peuvent pas appartenir à un *cut*.

Toujours dans l'édition HGR, on remarquera que lors du décalage du *cut*, les bits sortant sont perdus définitivement, tandis que les bit entrant sont à 0.



```

STX CH
STX CV
JSR VTAB
LDX £$00
STA CH
LDA SPATH
BEQ FINPREF
AFFP2 LDA SPATH+1,X
ORA £$80
JSR COUT
INX
CPX SPATH
BNE AFFP2
JSR CLEROL
FINPREF RTS
*
* trace une ligne
*
LIGNE LDX £$00
STX CH
LDY £$28
LDA £$DF
LIGN2 JSR COUT
DEY
BNE LIGN2
RTS
*
* affiche les options

```

```

* si fleche en haut
*
FBMAIN JSR AFFI
JSR SETINV
LDA MESSNB
CMP £$05
BEQ fhsuit
DEC MESSNB
JSR AFFI
BRA finfh
fhsuit LDA £$0E
STA MESSNB
JSR AFFI
finfh JSR SETNORM
RTS
*
* execution d'une option
*
EXEC LDA MESSNB
SEC
SBC £$05
BNE autre
JMP CHARGI
autre CMP £$02
BNE autre1
JMP INIT
autre1 CMP £$01
BNE autre2
JMP SAUVEI
autre2 CMP £$07
BNE autre3
JMP newpref
autre3 CMP £$09
BNE autre4
PLA
PLA
JSR HOME
RTS
autre4 CMP £$05
BNE autre5
JMP SAUVCB
autre5 CMP £$03
BNE autre6
JMP CHARCB
autre6 CMP £$04
BNE autre7
JMP SAVECT
autre7 CMP £$06
BNE autre8
LDA LIG
BEQ autre8
JSR PRTCUT
PLA
PLA
JMP CUT2
autre8 CMP £$08
BNE FINEXEC
PLA
PLA
JMP HELP
FINEXEC RTS
*
* charge une image
*
CHARGI JSR INPUT
BNE CHARGI2
JMP CLEOP
CHARGI2 JSR MLI
HEX C8
DA OPEN
BCC OK
JMP ERROR
OK LDA REFNB
STA READ+1
LDA £<HGR
STA READ+2
STA READ+4
LDA £>HGR
STA READ+3
STA READ+5
JSR MLI
HEX CA
DA READ
BCC S4
JMP ERROR
s4 JSR CLEOP
LDA REFNB
STA CLOSE+1
JSR MLI
HEX CC
DA CLOSE
OK2 RTS
*
* sauve une image
*
SAUVEI JSR INPUT
BNE SAUVEI2
JMP CLEOP
SAUVEI2 LDA £$06
STA CREATE+4
LDA £<HGR
STA CREATE+5
LDA £>HGR
STA CREATE+6
JSR SAVCRE
BCS outsavi
LDA REFNB
STA WRITE+1
LDA £<HGR
STA WRITE+2
STA WRITE+4
LDA £>HGR
STA WRITE+3
STA WRITE+5
JSR MLI
HEX CB
DA WRITE
BCC ferme
JMP ERROR
ferme LDA REFNB
STA CLOSE+1
JSR MLI
HEX CC
DA CLOSE
outsavi JSR CLEOP
RTS
*
* nouveau PREFIX
*
NEWPREF JSR INPUT
BNE loopnew
JMP CLEOP
loopnew LDX INBUF
loopnew2 LDA INBUF,X
STA PATH,X
DEX
BPL loopnew2
JSR MLI
HEX C6
DA PREFIX
BCC finnewp
JMP ERROR
finnewp JSR CLEOP
JSR MLI
HEX C7
DA PREFIX
SAVPRE LDX PATH
INX
SAVPRE2 LDA PATH,X
STA SPATH,X
DEX
BPL SAVPRE2
JSR AFFPREF
RTS
*
* sauve un cut binaire
*
SAUVCB LDA LIG
BNE SCB
RTS
SCB JSR INPUT
BNE SCB2
JMP CLEOP
SCB2 JSR MULT
LDA RESULT
CLC
ADC £$02
STA WRITE+4
LDA £$00
ADC RESULT+1

```

	STA WRITE+5	okct	LDA REFNB	JSR MLI	LDY E>AIDE2
	LDA E<LIG		STA WRITE+1	HEX CB	JSR STROUT
	STA WRITE+2		LDY E\$00	DA WRITE	LDA E<AIDE3
	STA CREATE+5		LDA E\$02	BCS errct	LDY E>AIDE3
	LDA E>LIG		STA PTR6	JMP LOOPCT	JSR STROUT
	STA WRITE+3		LDA E\$60	errct JMP ERROR	LDA E<AIDE4
	STA CREATE+6		STA PTR6+1	*	LDY E>AIDE4
	LDA E\$06		LDA LIG	* cut desassemblé	JSR STROUT
	STA CREATE+4		JSR DESSAS	*	attentel BIT KS
	JSR SAVCRE		LDA CODE	PRTCUT JSR MULT	attente LDA KB
WRIT	BCS fincb		STA LIGN	LDA E\$11	BPL attente
	LDA REFNB		LDA CODE+1	STA CV	CMP E\$8D
	STA WRITE+1		STA LIGN+1	JSR VTAB	BNE attentel
	JSR MLI		LDA COL	LDX E\$00	JSR HOME
	HEX CB		JSR DESSAS	STX CH	JMP CUT2
	DA WRITE		LDA CODE	MM1 LDA MESSPRT,X	*
	BCC S33		STA COLO	BEQ MM	* efface bas de l'ecran
	JMP ERROR		LDA CODE+1	JSR COUT	*
S33	JSR CLEOP		STA COLO+1	INX	CLEOP LDA E\$11
	LDA REFNB		LDA E<ENTETE	BRA MM1	STA CV
	STA CLOSE+1		STA WRITE+2	MM BIT KS	JSR VTAB
	JSR MLI		LDA E>ENTETE	WTK LDA KB	LDY E\$00
	HEX CC		STA WRITE+3	BPL WTK	STY CH
	DA CLOSE		LDA E\$1D	BIT KS	JSR \$FC42
fincb	RTS		STA WRITE+4	*	RTS
*			LDA E\$00	LDA E01	*
* charge un cut binaire			STA WRITE+5	JSR \$FE95	* création d'un fichier
*			JSR MLI	JSR CLEOP	*
CHARCB	JSR INPUT		HEX CB	LDA LIG	SAVCRE JSR MLI
	BNE CHARCB2		DA WRITE	JSR DESSAS	HEX C8
	JMP CLEOP		BCC LOOPCT	LDA CODE	DA OPEN
CHARCB2	JSR MLI		JMP ERROR	STA LIGN	BCC EXIST
	HEX C8	LOOPCT	LDA E<HEX	LDA CODE+1	CMP E\$46
	DA OPEN		STA WRITE+2	STA LIGN+1	BEQ NOTEXIS
	BCC OKCB		LDA E>HEX	LDA COL	JMP ERROR
	JMP ERROR		STA WRITE+3	JSR DESSAS	EXIST LDA REFNB
OKCB	LDA REFNB		LDA E\$05	LDA CODE	STA CLOSE+1
	STA READ+1		STA WRITE+4	STA COLO	JSR MLI
	LDA E<LIG		LDA E\$00	LDA CODE+1	HEX CC
	STA READ+2		STA WRITE+5	STA COLO+1	DA CLOSE
	LDA E>LIG		JSR MLI	*	BCC S6
	STA READ+3		HEX CB	LDA E<ENTETE	JMP ERROR
	LDA E\$02		DA WRITE	LDY E>ENTETE	S6 JSR MLI
	STA READ+4		BCC suitct	JSR STROUT	HEX C1
	LDA E00		JMP ERROR	LDY E00	DA DEST
	STA READ+5	suitct	LDA RESULT	STY SAVEY	BCC NOTEXIS
	JSR MLI		CMP E\$08	LDA E\$02	JMP ERROR
	HEX CA		BEQ A8	STA PTR6	NOTEXIS JSR MLI
	DA READ		BCS SUP8	LDA E\$60	HEX C0
	BCC S44	A8	LDA RESULT+1	STA PTR6+1	DA CREATE
	JMP ERROR		BNE SUP8	LDA E<HEX	BCC S5
S44	JSR MULT		LDA RESULT	LDY E>HEX	JMP ERROR
	LDA RESULT		JSR WROUT	JSR STROUT	S5 JSR MLI
	STA READ+4		LDA E<RETURN	LDA RESULT	HEX C8
	LDA RESULT+1		STA WRITE+2	CMP E\$08	DA OPEN
	STA READ+5		LDA E>RETURN	BEQ AA8	BCC FINSAVE
	INC READ+2		STA WRITE+3	BCS SSUP8	JMP ERROR
	INC READ+2		LDA E\$01	AA8 LDA RESULT+1	FINSAVE RTS
	JSR MLI		STA WRITE+4	BNE SSUP8	*
	HEX CA		LDA E\$00	LDA RESULT	* routine d'INPUT
	DA READ		STA WRITE+5	JSR PR	*
	BCC S442		JSR MLI	LDA E\$03	INPUT LDA E\$11
	JMP ERROR		HEX CB	JSR \$FE95	STA CV
S442	JSR CLEOP		DA WRITE	LDA E\$11	JSR VTAB
	LDA REFNB	CLOSECT	JSR MLI	JSR COUT	LDY E\$00
	STA CLOSE+1		HEX CC	RTS	STY CH
	JSR MLI		DA CLOSE	LDA E\$08	LDY E\$BE
	HEX CC	finctext	JMP CLEOP	JSR PR	STY PROMPT
	DA CLOSE	SUP8	LDA E\$08	LDA RESULT	JSR GETLN
	RTS		JSR WROUT	SEC	TXA
			LDA RESULT	SBC E\$08	TAY
			SEC	STA RESULT	BEQ finchar
			SBC E\$08	LDA RESULT+1	goo LDA INBUF,X
SAVECT	LDA LIG		STA RESULT	SBC E00	STA INBUF+1,X
	BNE SAVECT2		LDA RESULT+1	STA RESULT+1	DEX
	RTS		SBC E00	BRA LOOPPR	BPL goo
SAVECT2	JSR MULT		STA RESULT+1	*	STY INBUF
	JSR INPUT		LDA E<RETURN	* menu d'aide	finchar RTS
	BNE SAVECT3		STA WRITE+2	*	*
	JMP CLEOP		LDA E>RETURN	HELP JSR HOME	* traitement des erreurs
SAVECT3	LDA E\$04		STA WRITE+3	LDA E<AIDE1	*
	STA CREATE+4		LDA E\$01	LDY E>AIDE1	ERROR JSR CLEOP
	JSR SAVCRE		STA WRITE+4	JSR STROUT	LDX E\$00
	BCC okct		LDA E\$00	LDA E<AIDE2	ERR2 LDA MESSER,X
	JMP finctext		STA WRITE+5		BEQ FINERR

```

JSR COUT          pr      STA TEMPO          ASC " V    --->      CLOSE  HEX 01
INX              LDY £$00          vide la fenetre"    DS    1
BRA ERR2        LOPPR  LDA (PTR6),Y    HEX 8D              *-----*
BIT KS          JSR DESSAS        ASC " C    --->      DEST   HEX 01
WAITK LDA KB     LDA CODE         change la           DA   INBUF
BPL WAITK      JSR COUT          HEX 8D              *-----*
BIT KS          LDA CODE+1        " ESC --->         CREATE  HEX 07
JSR CLEOP      JSR COUT          " ESC --->         DA   INBUF
LDA £$00       JSR COUT          " ESC --->         DA   INBUF
STA CLOSE+1    INY              " ESC --->         TYPE   HEX 06
JSR MLI        STY SAVEY          AIDE4 ASC " ESP --->      DA   HGR
HEX CC        BNE decpr          " ESP --->      affiche le cut    HEX 01
DA CLOSE      INC PTR6+1        " ESP --->      sélectionné"     HEX 0000
SEC          DEC TEMPO          HEX 8D              *-----*
RTS          BNE LOPPR          ASC " B    --->      WRITE  HEX 04
*          LDA £$8D             forme blanche     DS    1
* mult LIG par COL      JSR COUT          1"                DA   HGR
*          FINPR  RTS          HEX 8D              DA   HGR
*          *          ASC "^B --->      forme blanche     DS    2
*          *          "          forme blanche     DS    2
*          *          *          *          *          *          *
RESULT DS 2          CODE DS 2          HEX 8D8D8D          *
SAVE DS 2          SAVEX DS 1          ASC " APPUYER SUR  * PROGRAMME DE CUTS *
MULT LDA £00       DESSAS PHA          RETURN POUR      *
STA TEMPO        LSR          STX SAVEY          REVENIR"         *
STA RESULT      LSR          LSR          LSR          TEXT   EQU $FB39
STA RESULT+1    LSR          LSR          LSR          GRAPHICS EQU $C050
LDA LIG         LSR          LSR          LSR          MIXOFF  EQU $C052
STA SAVE        LSR          LSR          LSR          HIRES   EQU $C057
LDA COL        LSR          LSR          LSR          PAGE1  EQU $C054
STA SAVE+1     LSR          LSR          LSR          SPKR   EQU $C030
LDX £$08       TAX          LDA TABLE,X    MESS2  ASC "SAUVER UNE  gauche DS 1
LSR LIG        LDA TABLE,X    STA CODE          IMAGE"         droite DS 1
BCC NOAD      PLA          AND £$0F        MESS3  ASC "EDITER EN HGR" haut DS 1
CLC          AND £$0F          TAX          LDA TABLE,X    MESS4  ASC "CHARGER UN   bas DS 1
LDA RESULT    STA CODE+1      STA CODE+1      "CHARGER UN     POS   DS 1
ADC COL       LDX SAVEX        LDX SAVEX        CUT BINAIRE"   TEMPO DS 1
STA RESULT    RTS            *          *          *          *          *
NOAD ASL COL     *          SPTH DS 64          *          *          *          *
ROL TEMPO     TABMES DA MESS1      DA MESS2      MESS6  ASC "SAUVER UN   INIT  LDA GRAPHICS
DEX          DA MESS2          DA MESS3          MESS6  ASC "SAUVER UN   LDA MIXOFF
BNE MUL      DA MESS3          DA MESS4          MESS7  ASC "IMPRIMER   LDA HIRES
LDA SAVE     DA MESS4          DA MESS5          MESS7  ASC "UN CUT"    LDA PAGE1
STA LIG      DA MESS5          DA MESS6          MESS7  ASC "IMPRIMER   LDY droite
LDA SAVE+1  DA MESS6          DA MESS7          MESS7  ASC "UN CUT"    JSR ROUT1
STA COL     DA MESS7          DA MESS8          MESS7  ASC "UN CUT"    LDY gauche
RTS        DA MESS8          DA MESS9          MESS8  ASC "CHANGER    JSR ROUT1
*          DA MESS9          DA MESS10         MESS8  ASC "CHANGER    LDX haut
*          DA MESS10        *          *          *          *          *
* nb d'octet dans A   TABLE ASC "0123456789ABCDEF"  HEX 00          JSR ROUT2
* sous forme text    ENTETE ASC "NBLIG HEX "      MESS9  ASC "AIDE !"    LDA £$08
*          LIGN  HEX 00008D          MESS9  ASC "AIDE !"    JSR WAIT
WROUT STA TEMPO   COLO  HEX 00008D          MESS10 ASC "SORTIR"   LDA SPKR
ASL          ASC "CUT "          TITRE  ASC "          CUT :
STA WRITE+4   HEX 00          UTILITAIRE      BNE BEEP
LDA £$00     HEX 00          GRAPHIQUE"     main BIT KS
STA WRITE+5   HEX 00          "HEX "         main2 LDA KB
LDA £<inbuf   HEX 00          "HEX "         BPL main2
STA WRITE+2   AIDE1 ASC " MANIPULATION MESSER ASC "ERREUR E/S.
LDA £>inbuf   ASC " DES CUTS EN HGR"    MESSER ASC "ERREUR E/S.
STA WRITE+3   HEX 8D8D          "DEPLACEMENT  AND £$7F
LDX £$00     ASC "DES BARRES DE    FRAPPEZ UNE
LOOPWR LDA (PTR6),Y  DELIMITATION"  TOUCHER"
JSR DESSAS   HEX 8D00          MESSPRT ASC "PREPAREZ
LDA CODE     "DEPLACEMENT          L'IMPRIMANTE
STA INBUF,X  DES BARRES DE          ET RETURN"
INX          DELIMITATION"        BNE suite
LDA CODE+1   HEX 8D00          MESSPRT ASC "PREPAREZ
STA INBUF,X  " A/Z --->          PREFIX  HEX 01          suite0 CMP £$4F
INX          barre gauche"        DA   PATH          BNE suite2
INY          HEX 8D              *-----*
BNE decct    ASC " O/P --->      OPEN   HEX 03          suite2 CMP £$50
INC PTR6+1   barre droite"        DA   INBUF          BNE encor
DEC TEMPO    HEX 8D              DA   BUFG          BNE encor
BNE LOOPWR   ASC " E/D --->      REFNB  DS 1          encor  CMP £$45
JSR MLI      barre haute"        READ   HEX 04          BNE encor
HEX CB      HEX 8D              DS 1          JMP E
DA WRITE     ASC " I/K --->      DA   HGR          encore  CMP £$44
BCC FINWR   barre basse"        DA   HGR          BNE encore2
JMP ERROR   HEX 8D8D00          DA   HGR          JMP D
FINWR RTS    AIDE3 ASC "AUTRES COMMANDES" *          encore2 CMP £$49
*          HEX 8D              *-----*          BNE encore3
*          ASC " RETURN --->      PATH   DS 64          JMP I
*          enregistre le          ONLINE  HEX 02          encore3 CMP £$4B
*          cut en $6000"         UNIT   DS 1          BNE encore4
SAVEY DS 1    HEX 8D              DA   PATH          JMP K

```


Récapitulation 'CUT.C'

Après avoir saisi ce code sous
moniteur, vous le sauvegarderez par
BSAVE CUT.C,AS4000,LS1131

4000:A0 27 8C 8A 4A A0 00 8C
4008:89 4A 8C 8B 4A A2 BF 8E
4010:8C 4A A0 00 8C 00 60 A9
4018:11 20 ED FD 20 58 FC 20
4020:39 FB A9 60 8D 6D 4A 20
4028:00 BF C5 6C 4A 90 05 20
4030:9D 45 80 F3 AD 2C 4A 29
4038:0F 8D 2C 4A AA BD 2C 4A
4040:9D 2D 4A CA D0 F7 EE 2C
4048:4A EE 2C 4A AE 2C 4A A9
4050:AF 9D 2C 4A 8D 2D 4A 20
4058:00 BF C6 1B 4A 90 05 20
4060:9D 45 80 C3 AE 2C 4A E8
4068:BD 2C 4A 9D A1 46 CA 10
4070:F7 20 EA 40 A9 01 85 25
4078:20 22 FC 20 0E A1 A9 03
4080:85 25 20 22 FC A9 00 85
4088:24 A9 BA A0 49 20 3A DB
4090:A9 04 85 25 20 22 FC 20
4098:0E 41 20 1D 41 A9 0F 85
40A0:25 20 22 FC 20 0E A1 2C
40A8:10 C0 AD 00 C0 10 FB 2C
40B0:10 C0 C9 8B D0 05 20 51
40B8:41 80 EC C9 8A D0 05 20
40C0:33 41 80 E3 C9 8D D0 03
40C8:20 6F 41 80 DA A5 F9 85
40D0:25 20 22 FC A9 00 85 24
40D8:A5 F9 38 E9 05 0A AA BD
40E0:E1 46 E8 BC E1 46 20 3A
40E8:DB 60 A2 00 86 24 86 25
40F0:20 22 FC A2 00 85 24 09
40F8:A1 46 F0 11 BD A2 46 09
4100:80 20 ED FD E8 EC A1 46
4108:D0 F2 20 9C FC 60 A2 00
4110:86 24 A0 28 A9 DF 20 ED
4118:FD 88 D0 FA 60 A9 05 C9
4120:0F B0 0A 85 F9 20 33 41
4128:EE 1E 41 80 F0 A9 05 8D
4130:1E 41 60 20 CD 40 20 80
4138:FE A5 F9 C9 0E F0 07 E6
4140:F9 20 CD 40 80 07 A9 05
4148:85 F9 20 CD 40 20 84 FE
4150:60 20 CD 40 20 80 FE A5
4158:F9 C9 05 F0 07 C6 F9 20
4160:CD 40 80 07 A9 0E 85 F9
4168:20 CD 40 20 84 FE 60 A5
4170:F9 38 E9 05 D0 03 4C C8
4178:41 C9 02 D0 03 4C 8F 4A
4180:C9 01 D0 03 4C 0C 42 C9
4188:07 D0 03 4C 59 42 C9 09
4190:D0 06 68 68 20 58 FC 60
4198:C9 05 D0 03 4C 92 42 C9
41A0:03 D0 03 4C EF 42 C9 04
41A8:D0 03 4C 57 43 C9 06 D0
41B0:0D AD 00 60 F0 08 20 56
41B8:44 68 68 4C 71 40 C9 08
41C0:D0 05 68 68 4C F8 44 60
41C8:20 7A 45 D0 03 4C 29 45
41D0:20 00 BF C8 1E 4A 90 03
41D8:4C 9D 45 AD 23 4A 8D 25
41E0:4A A9 00 8D 26 4A 8D 28
41E8:4A A9 20 8D 27 4A 8D 29
41F0:4A 20 00 BF CA 24 4A 90
41F8:03 4C 9D 45 20 29 45 AD
4200:23 4A 8D 71 4A 20 00 BF
4208:CC 70 4A 60 20 7A 45 D0
4210:03 4C 29 45 A9 06 8D 79
4218:4A A9 00 8D 7A 4A A9 20
4220:8D 7B 4A 20 38 45 B0 2D
4228:AD 23 4A 8D 82 4A A9 00
4230:8D 83 4A 8D 85 4A A9 20
4238:8D 84 4A 8D 86 4A 20 00
4240:BF CB 81 4A 90 03 4C 9D
4248:45 AD 23 4A 8D 71 4A 20
4250:00 BF CC 70 4A 20 29 45
4258:60 20 7A 45 D0 03 4C 29
4260:45 AE 00 02 BD 00 02 9D
4268:2C 4A CA 10 F7 20 00 BF
4270:C6 1B 4A 90 03 4C 9D 45
4278:20 29 45 20 00 BF C7 1B
4280:4A AE 2C 4A E8 BD 2C 4A
4288:9D A1 46 CA 10 F7 20 EA
4290:40 60 AD 00 60 D0 01 60
4298:20 7A 45 D0 03 4C 29 45
42A0:20 CC 45 AD C8 45 18 69
42A8:02 8D 85 4A A9 00 6D C9
42B0:45 8D 86 4A A9 00 8D 83
42B8:4A 8D 7A 4A A9 60 8D 84
42C0:4A 8D 7B 4A A9 06 8D 79
42C8:4A 20 38 45 B0 20 AD 23
42D0:4A 8D 82 4A 20 00 BF CB
42D8:81 4A 90 03 4C 9D 45 20
42E0:29 45 AD 23 4A 8D 71 4A
42E8:20 00 BF CC 70 4A 60 20
42F0:7A 45 D0 03 4C 29 45 20
42F8:00 BF C8 1E 4A 90 03 4C
4300:9D 45 AD 23 4A 8D 25 4A
4308:A9 00 8D 26 4A A9 60 8D
4310:27 4A A9 02 8D 28 4A A9
4318:00 8D 29 4A 20 00 BF CA
4320:24 4A 90 03 4C 9D 45 20
4328:CC 45 AD C8 45 8D 28 4A
4330:AD C9 45 8D 29 4A EE 26
4338:4A EE 26 4A 20 00 BF CA
4340:24 4A 90 03 4C 9D 45 20
4348:29 45 AD 23 4A 8D 71 4A
4350:20 00 BF CC 70 4A 60 AD
4358:00 60 D0 01 60 20 CC 45
4360:20 7A 45 D0 03 4C 29 45
4368:A9 04 8D 79 4A 20 38 45
4370:90 03 4C 1B 44 AD 23 4A
4378:8D 82 4A A0 00 A9 02 85
4380:08 A9 60 85 09 AD 00 60
4388:20 84 46 AD 81 46 8D 0F
4390:47 AD 82 46 8D 10 47 AD
4398:01 60 20 84 46 AD 81 46
43A0:8D 1C 47 AD 82 46 8D 1D
43A8:47 A9 05 8D 83 4A A9 47
43B0:8D 84 4A A9 1D 8D 85 4A
43B8:A9 00 8D 86 4A 20 00 BF
43C0:CB 81 4A 90 03 4C 9D 45
43C8:A9 24 8D 83 4A A9 47 8D
43D0:84 4A A9 05 8D 85 4A A9
43D8:00 8D 86 4A 20 00 BF CB
43E0:81 4A 90 03 4C 9D 45 AD
43E8:C8 45 C9 08 F0 02 B0 2E
43F0:AD C9 45 D0 29 AD C8 45
43F8:20 13 46 A9 05 8D 83 4A
4400:A9 49 8D 84 4A A9 01 8D
4408:85 4A A9 00 8D 86 4A 20
4410:00 BF CB 81 4A 20 00 BF
4418:CC 70 4A 4C 29 45 A9 08
4420:20 13 46 AD C8 45 38 E9
4428:08 8D C8 45 AD C9 45 E9
4430:00 8D C9 45 A9 05 8D 83
4438:4A A9 49 8D 84 4A A9 01
4440:8D 85 4A A9 00 8D 86 4A
4448:20 00 BF CB 81 4A B0 03
4450:4C C8 43 4C 9D 45 20 CC
4458:45 A9 11 85 25 20 22 FC
4460:A2 00 86 24 BD FB 49 F0
4468:06 20 ED FD E8 80 F5 2C
4470:10 C0 AD 00 C0 10 FB 2C
4478:10 C0 A9 01 20 95 FE 20
4480:29 45 AD 00 60 20 84 46
4488:AD 81 46 8D 0F 47 AD 82
4490:46 8D 10 47 AD 01 60 20
4498:84 46 AD 81 46 8D 1C 47
44A0:AD 82 46 8D 1D 47 A9 05
44A8:A0 47 20 3A DB A0 00 8C
44B0:54 46 A9 02 85 08 A9 60
44B8:85 09 A9 24 A0 47 20 3A
44C0:DB AD C8 45 C9 08 F0 02
44C8:B0 16 AD C9 45 D0 11 AD
44D0:C8 45 20 55 46 A9 03 20
44D8:95 FE A9 11 20 ED FD 60
44E0:A9 08 20 55 46 AD C8 45
44E8:38 E9 08 8D C8 45 AD C9
44F0:45 E9 00 8D C9 45 80 C2
44F8:20 58 FC A9 2A A0 47 20
4500:3A DB A9 76 A0 47 20 3A
4508:DB A9 E6 A0 47 20 3A DB
4510:A9 7F A0 48 20 3A DB 2C
4518:10 C0 AD 00 C0 10 FB C9
4520:8D D0 F4 20 58 FC 4C 71
4528:40 A9 11 85 25 20 22 FC
4530:A0 00 84 24 20 42 FC 60
4538:20 00 BF C8 1E 4A 90 07
4540:C9 46 F0 1F 4C 9D 45 AD
4548:23 4A 8D 71 4A 20 00 BF
4550:CC 70 4A 90 03 4C 9D 45
4558:20 00 BF C1 72 4A 90 03
4560:4C 9D 45 20 00 BF C0 75
4568:4A 90 03 4C 9D 45 20 00
4570:BF C8 1E 4A 90 03 4C 9D
4578:45 60 A9 11 85 25 20 22
4580:FC A0 00 84 24 A0 BE 84
4588:33 20 6A FD 8A A8 F0 0C
4590:BD 00 02 9D 01 02 CA 10
4598:FD 8C 00 02 60 20 29 45
45A0:A2 00 BD DC 49 F0 06 20
45A8:ED FD E8 80 F5 2C 10 C0
45B0:AD 00 C0 10 FB 2C 10 C0
45B8:20 29 45 A9 00 8D 71 4A
45C0:20 00 BF CC 70 4A 38 60
45C8:00 00 00 A9 00 8D 8E
45D0:4A 8D C8 45 8D C9 45 AD
45D8:00 60 8D CA 45 AD 01 60
45E0:8D CB 45 A2 08 4E 00 60
45E8:90 13 18 AD C8 45 6D 01
45F0:60 8D C8 45 AD C9 45 6D
45F8:8E 4A 8D C9 45 0E 01 60
4600:2E 8E 4A CA D0 DF AD CA
4608:45 8D 00 60 AD CB 45 8D
4610:01 60 60 8D 8E 4A 0A 8D
4618:85 4A A9 00 8D 86 4A A9
4620:00 8D 83 4A A9 02 8D 84
4628:4A 8D 00 B1 08 20 84 46
4630:AD 81 46 9D 00 02 E8 AD
4638:82 46 9D 00 02 E8 C8 D0
4640:02 E6 09 CE 8E 4A D0 E3
4648:20 00 BF CB 81 4A 90 03
4650:4C 9D 45 60 00 8D 8E 4A
4658:A2 00 AC 54 46 B1 08 20
4660:84 46 AD 81 46 20 ED FD
4668:AD 82 46 20 ED FD C8 8C
4670:54 46 D0 02 E6 09 CE 8E
4678:4A D0 E2 A9 8D 20 ED FD
4680:60 00 0A 00 4A 8E 83 46
4688:4A 4A 4A 0A AA BD F5 46
4690:8D 81 46 68 29 0F AA BD
4698:F5 46 8D 82 46 AE 83 46
46A0:60 00 00 00 00 00 00 00
46A8:00 00 00 00 00 00 00 00
46B0:00 00 00 00 00 00 00 00
46B8:00 00 00 00 00 00 00 00
46C0:00 00 00 00 00 00 00 00
46C8:00 00 00 00 00 00 00 00
46D0:00 00 00 00 00 00 00 00
46D8:00 00 00 00 00 00 00 00
46E0:00 06 49 18 49 29 49 37
46E8:49 4E 49 5C 49 8D 49 9D
46F0:49 AC 49 B3 49 B0 B1 B2
46F8:B3 B4 B5 B6 B7 B8 B9 C1
4700:C2 C3 C4 C5 C6 CE C7 CC
4708:C9 C7 A0 C8 C5 D8 A0 00
4710:00 8D CE C2 C3 CF CC A0
4718:C8 C5 D8 A0 00 00 8D C3
4720:D5 D4 A0 A0 A0 C8 C5 D8
4728:A0 00 A0 A0 A0 A0 A0 CD
4730:C1 CE C9 D0 D5 CC C1 D4
4738:C9 CF CE A0 C4 C5 D3 A0
4740:C3 D5 D4 D3 A0 C5 CE A0
4748:C8 C7 D2 8D 8D C4 C5 D0
4750:CC C1 C3 C5 CD C5 CE D4
4758:A0 C4 C5 D3 A0 C2 C1 D2
4760:D2 C5 D3 A0 C4 C5 A0 C4
4768:C5 CC C5 C9 CD C9 D4 C1
4770:D4 C9 CF CE 8D 00 A0 A0
4778:A0 A0 C1 AF DA A0 A0 AD
4780:AD AD BE A0 A0 E2 E1 F2
4788:F2 E5 A0 E7 E1 F5 E3 E8
4790:E5 8D A0 A0 A0 CF AF
4798:D0 A0 A0 AD AD BE A0
47A0:A0 E2 E1 F2 F2 E5 A0 E4
47A8:F2 EF E9 F4 E5 8D A0 A0
47B0:A0 A0 C5 AF C4 A0 A0 AD
47B8:AD AD BE A0 A0 E2 E1 F2
47C0:F2 E5 A0 E8 E1 F5 F4 E5
47C8:8D A0 A0 A0 A0 C9 AF CB
47D0:A0 A0 AD AD AD BE A0 A0
47D8:E2 E1 F2 F2 E5 A0 E2 E1
47E0:F3 F3 E5 8D 8D 00 C1 D5
47E8:D4 D2 C5 D3 A0 C3 CF CD
47F0:CD C1 CE C4 C5 D3 8D A0
47F8:D2 C5 D4 D5 D2 CE A0 AD
4800:AD AD BE A0 A0 E5 EE F2 E5
4808:E7 E9 F3 F4 F2 E5 A0 EC
4810:E5 A0 E3 F5 F4 A0 E5 EE
4820:D6 A0 A0 A0 A0 A0 A0 AD
4828:AD AD BE A0 F6 E9 E4 E5
4830:A0 EC E1 A0 E6 E5 EE E5
4838:F4 F2 E5 8D A0 C3 A0 A0
4840:A0 A0 A0 A0 AD AD BE
4848:A0 E3 E8 E1 EE E7 E5 A0
4850:EC E5 A0 E3 EF F5 EC E5
4858:F5 F2 A0 E4 F5 A0 E3 F5
4860:F4 8D A0 C5 D3 C3 A0 A0
4868:A0 A0 AD AD AD BE A0 F2
4870:E5 F4 EF F5 F2 A0 E1 F5
4878:A0 ED E5 EE F5 8D 00 A0
4880:C5 D3 D0 A0 A0 A0 A0 AD
4888:AD AD BE A0 E1 E6 E6 E9
4890:E3 E8 E5 A0 EC E5 A0 E3
4898:F5 F4 A0 F3 FB EC E5 E3
48A0:F4 E9 EF EE EE FB 8D A0
48A8:C2 A0 A0 A0 A0 AD AD BE
48B0:AD AD BE A0 E6 EF F2 ED
48B8:E5 A0 E2 EC E1 EE E3 E8
48C0:E5 A0 B1 8D DE C2 A0 A0
48C8:A0 A0 A0 AD AD AD BE
48D0:A0 E6 EF F2 ED E5 A0 E2
48D8:EC E1 EE E3 E8 E5 A0 B2
48E0:8D 8D 8D A0 A0 C1 D0 D0
48E8:D5 D9 C5 D2 A0 D3 D5 D2
48F0:A0 D2 C5 D4 D5 D2 CE A0
48F8:D0 CF D5 D2 A0 D2 C5 D6
4900:C5 CE C9 D2 00 8D C3 C8
4908:C1 D2 C7 C5 D2 A0 D5 CE
4910:C5 A0 C9 CD C1 C7 C5 00
4918:D3 C1 D5 D6 C5 D2 A0 D5
4920:CE C5 A0 C9 CD C1 C7 C5
4928:00 C5 C4 C9 D4 C5 D2 A0
4930:C5 CE A0 C8 C7 D2 00 C3
4938:C8 C1 D2 C7 C5 D2 A0 D5
4940:CE A0 C3 D5 D4 A0 C2 C9
4948:CE C1 C9 D2 C5 00 D3 C1
4950:D5 D6 C5 D2 A0 D5 CE A0
4958:C3 D5 D4 A0 C5 CE A0 C6
4960:C9 C3 C8 C9 C5 D2 A0 D4
4968:C5 D8 D4 00 D3 C1 D5 D6
4970:C5 D2 A0 D5 CE A0 C3 D5
4978:D4 A0 C5 CE A0 C6 C9 C3
4980:C8 C9 C5 D2 A0 C2 C9 CE
4988:C1 C9 D2 C5 00 C9 CD D0
4990:D2 C9 CD C5 D2 A0 D5 CE
4998:A0 C3 D5 D4 00 C3 C8 C1
49A0:CE C7 C5 D2 A0 D0 D2 C5
49A8:C6 C9 D8 00 C1 C9 C4 C5
49B0:A0 A1 00 D3 CF D2 D4 C9
49B8:D2 00 A0 A0 A0 A0 A0 A0
49C0:C3 D5 D4 A0 BA A0 A0 D5
49C8:D4 C9 CC C9 D4 C1 C9 D2
49D0:C5 A0 A0 C7 D2 D0 C8 C9
49D8:D1 D5 C5 00 C5 D2 D2 C5

49E0:D5 D2 A0 C5 AF D3 AE A0
 49E8:C6 D2 C1 D0 D0 C5 DA A0
 49F0:D5 CE C5 A0 D4 CF D5 C3
 49F8:C8 C5 00 D0 D2 C5 D0 C1
 4A00:D2 C5 DA A0 CC A7 C9 CD
 4A08:D0 D2 C9 CD C1 CE D4 C5
 4A10:A0 C5 D4 A0 D2 C5 D4 D5
 4A18:D2 CE 00 01 2C 4A 03 00
 4A20:02 00 5C 00 04 00 00 20
 4A28:00 20 00 00 00 00 00 00
 4A30:00 00 00 00 00 00 00 00
 4A38:00 00 00 00 00 00 00 00
 4A40:00 00 00 00 00 00 00 00
 4A48:00 00 00 00 00 00 00 00
 4A50:00 00 00 00 00 00 00 00
 4A58:00 00 00 00 00 00 00 00
 4A60:00 00 00 00 00 00 00 00
 4A68:00 00 00 00 02 00 2C 4A
 4A70:01 00 01 00 02 07 00 02
 4A78:C3 06 00 20 01 00 00 00
 4A80:00 04 00 00 20 00 20 00
 4A88:00 00 00 00 00 00 00 AD
 4A90:50 C0 AD 52 C0 AD 57 C0
 4A98:AD 54 C0 AC 8A 4A 20 3C
 4AA0:4C AC 89 4A 20 3C 4C AE
 4AA8:8B 4A 20 63 4C AE 8C 4A
 4AB0:20 63 4C A9 08 20 A8 FC
 4AB8:AD 30 C0 88 D0 F5 2C 10
 4AC0:C0 AD 00 C0 10 FB 29 7F
 4AC8:C9 41 D0 03 4C 8B 4B C9
 4AD0:5A D0 03 4C 6F 4B C9 4F
 4AD8:D0 03 4C A1 4B C9 50 D0
 4AE0:03 4C BF 4B C9 45 D0 03
 4AE8:4C F3 4B C9 44 D0 03 4C
 4AF0:D7 4B C9 49 D0 03 4C 08
 4AF8:4C C9 4B D0 03 4C 25 4C
 4B00:C9 0D D0 03 4C 92 4C C9
 4B08:15 D0 03 4C F5 4C C9 08
 4B10:D0 03 4C 32 4D C9 0A D0
 4B18:03 4C E8 4D C9 0B D0 03
 4B20:4C 96 4D C9 20 D0 03 4C
 4B28:2E 4E C9 1B F0 22 C9 43
 4B30:D0 03 4C 6F 4D C9 56 D0
 4B38:06 4C 96 4E 4C BE 4A C9
 4B40:42 D0 03 4C 2A 4F C9 02
 4B48:D0 03 4C BE 4E 4C B3 4A
 4B50:AC 89 4A 20 3C 4C AC 8A
 4B58:4A 20 3C 4C AE 8B 4A 20
 4B60:63 4C AE 8C 4A 20 63 4C
 4B68:2C 10 C0 AD 51 C0 60 AC
 4B70:89 4A C8 C8 CC 8A 4A D0
 4B78:03 4C B3 4A 88 88 20 3C
 4B80:4C C8 8C 89 4A 20 3C 4C
 4B88:4C BE 4A AD 89 4A D0 03
 4B90:4C B3 4A A8 20 3C 4C 88
 4B98:8C 89 4A 20 3C 4C 8C BE
 4BA0:4A AC 8A 4A 88 88 C8 89
 4BA8:4A D0 03 4C B3 4A F0 FB
 4BB0:C8 C8 20 3C 4C 88 8C 8A
 4BB8:4A 20 3C 4C 4C BE 4A AC
 4BC0:8A 4A C0 27 90 03 4C B3
 4BC8:4A EA 20 3C 4C C8 8C 8A
 4BD0:4A 20 3C 4C 4C BE 4A AE
 4BD8:8B 4A E8 E8 EC 8C 4A 90
 4BE0:03 4C B3 4A CA CA 20 63
 4BE8:4C E8 E8 8B 4A 20 63 4C
 4BF0:4C BE 4A AE 8B 4A D0 03
 4BF8:4C B3 4A 20 63 4C CA 8E
 4C00:8B 4A 20 63 4C BE 4A
 4C08:AE 8B 4A E8 E8 EC 8C 4A
 4C10:90 03 4C B3 4A AE 8C 4A
 4C18:20 63 4C CA 8E 8C 4A 20
 4C20:63 4C 4C BE 4A AE 8C 4A
 4C28:E0 BF 90 03 4C B3 4A 20
 4C30:63 4C BE 8E 8C 4A 20 63
 4C38:4C 4C BE 4A A9 01 8D 5A
 4C40:4C CC 8A 4A F0 05 A9 40
 4C48:8D 5A 4C A2 00 BD B1 4F
 4C50:85 07 BD 71 50 85 06 B1
 4C58:06 49 01 91 06 E8 E0 C0

4C60:D0 EB 60 BD B1 4F 85 07
 4C68:BD 71 50 85 06 A0 27 B1
 4C70:06 49 FF 91 06 88 10 F7
 4C78:60 AC 89 4A 20 3C 4C AC
 4C80:8A 4A 20 3C 4C AE 8B 4A
 4C88:20 63 4C AE 8C 4A 20 63
 4C90:4C 60 20 79 4C A9 02 85
 4C98:08 A9 60 85 09 A9 00 8D
 4CA0:8D 4A AE 8B 4A E8 BD B1
 4CA8:4F 85 07 BD 71 50 85 06
 4CB0:AC 89 4A C8 B1 06 8C 8E
 4CB8:4A AC 8D 4A 91 08 C8 D0
 4CC0:02 E6 09 8C 8D 4A AC 8E
 4CC8:4A C8 CC 8A 4A D0 E5 E8
 4CD0:EC 8C 4A D0 D1 AD 8C 4A
 4CD8:38 ED 8B 4A 8D 00 60 CE
 4CE0:00 60 AD 8A 4A 38 ED 89
 4CE8:4A 8D 01 60 CE 01 60 20
 4CF0:79 4C 4C BE 4A 20 79 4C
 4CF8:AE 8B 4A E8 BD B1 4F 85
 4D00:07 BD 71 50 85 06 18 08
 4D08:AC 89 4A C8 B1 06 48 29
 4D10:80 8D 8E 4A 68 28 2A 0A
 4D18:08 4A 0D 8E 4A 91 06 C8
 4D20:CC 8A 4A D0 E7 28 E8 EC
 4D28:8C 4A D0 D0 20 79 4C 4C
 4D30:BE 4A 20 79 4C AE 8B 4A
 4D38:E8 BD B1 4F 85 07 BD 71
 4D40:50 85 06 18 08 AC 8A 4A
 4D48:88 B1 06 48 29 80 8D 8E
 4D50:4A 68 0A 28 6A 4A 08 0D
 4D58:8E 4A 91 06 88 CC 89 4A
 4D60:D0 E7 28 E8 EC 8C 4A D0
 4D68:D0 20 79 4C 4C BE 4A AE
 4D70:8B 4A E8 BD B1 4F 85 07
 4D78:BD 71 50 85 06 AC 8A 4A
 4D80:88 B1 06 49 80 91 06 88
 4D88:CC 89 4A D0 F4 E8 EC 8C
 4D90:4A D0 E0 4C BE 4A 20 79
 4D98:4C AE 8B 4A E8 E8 EC 8C
 4DA0:4A F0 26 BD B1 4F 85 07
 4DA8:BD 71 50 85 06 CA BD B1
 4DB0:4F 85 09 BD 71 50 85 08
 4DB8:AC 89 4A C8 B1 06 91 08
 4DC0:C8 CC 8A 4A D0 F6 4C 9C
 4DC8:4D CA BD B1 4F 85 07 BD
 4DD0:71 50 85 06 A9 00 AC 89
 4DD8:4A C8 91 06 C8 CC 8A 4A
 4DE0:D0 F8 20 79 4C 4C BE 4A
 4DE8:20 79 4C AE 8C 4A CA BD
 4DF0:B1 4F 85 09 BD 71 50 85
 4DF8:08 CA EC 8B 4A F0 1B BD
 4E00:B1 4F 85 07 BD 71 50 85
 4E08:06 AC 89 4A C8 B1 06 91
 4E10:08 C8 CC 8A 4A D0 F6 4C
 4E18:EF 4D A9 00 AC 89 4A C8
 4E20:91 06 C8 CC 8A 4A D0 F8
 4E28:20 79 4C 4C BE 4A AD 00
 4E30:60 D0 03 4C B3 4A 20 79
 4E38:4C A9 02 85 08 A9 60 85
 4E40:09 AE 8B 4A E8 BD B1 4F
 4E48:85 07 BD 71 50 85 06 AD
 4E50:89 4A 38 65 06 90 02 E6
 4E58:07 85 06 A0 00 B1 08 91
 4E60:06 C8 98 8D 8E 4A 18 6D
 4E68:89 4A C9 27 F0 05 CC 01
 4E70:60 D0 EA A5 08 18 6D 01
 4E78:60 90 02 E6 09 85 08 E8
 4E80:E0 C0 F0 0C 8A 38 ED 8B
 4E88:4A CD 00 60 F0 B7 90 B5
 4E90:20 79 4C 4C BE 4A 20 79
 4E98:4C A2 00 BD B1 4F 85 07
 4EA0:BD 71 50 85 06 A0 00 A9
 4EA8:00 91 06 C8 C0 28 D0 F9
 4EB0:E8 E0 C0 D0 E6 20 79 4C
 4EB8:4C BE 4A 00 00 00 20 79
 4EC0:4C AE 8B 4A E8 EC 8C 4A
 4EC8:F0 59 BD B1 4F 85 07 BD
 4ED0:71 50 85 06 AC 89 4A C8
 4ED8:CC 8A 4A F0 E7 B1 06 8D

APPLE II GS, APPLE II E, APPLE II C

RÉVEILLEZ VOUS !

IIGS: Extension mémoire GS RAM, GS RAM PLUS avec patch "Super AppleWorks" et mémoire cache. Alimentation permanente d'Iou 2 cartes: RAMKEEPER. Enfin le finder disponible en quelques secondes !

IIGS, IIE: Mémoire partitionnable sous différents systèmes d'exploitation avec RAMFACTOR. (Patch "Super AppleWorks" sur Apple II E). Alimentation permanente avec le module RAMCHARGER.

Disque Winchester 3.5" externe, BJX 20 MO compact et rapide, partitionnable sous différents systèmes. Livré avec sélecteur de programmes et utilitaires en nombre.

IIE: TRANSWARP: Accélérateur à 3.6 Mgz de la mémoire principale, auxiliaire et des accès Rom. Vitesse réglable. Extension mémoire avec 80 Colonnes: RAMWORKS III.

IIC: Extension mémoire Z-RAM ULTRA 1, 2 ou 3, de 256K à 1 MO avec ou sans horloge et/ou CPIAM. (Z-80 B 4Mgz). Compatible IIC 128K, 128K Rom 3.5, 384K. (Patch "Super AppleWorks").

APPLE II GS COMPATIBLE MS-DOS

PC-TRANSPORTER: Vous l'attendiez... Il fait merveille ! Découvrez vite le monde PC par la lucarne de votre Apple II GS en gardant vos habitudes de travail et vos périphériques.

BREJOUX.AE

29 rue Montriblout 69009 LYON
 Tél: 78.36.52.69

APPLE EXPO

Nous y serons !

APPLE II FOR EVER

4EE0:BB 4E A9 00 8D BD 4E 6E
 4EE8:BC 4E EE BD 4E AD BD 4E
 4EF0:C9 08 D0 0B B1 06 2A AD
 4EF8:BC 4E 6A 91 06 80 D8 4E
 4F00:BB 4E 90 02 80 E1 AD BD
 4F08:4E C9 07 F0 06 AD BB 4E
 4F10:4A 80 D4 C8 CC 8A 4A D0
 4F18:04 88 18 80 CA B1 06 88
 4F20:4A 80 C4 20 79 4C 4C BE
 4F28:4A 00 20 79 4C AE 8B 4A
 4F30:E8 EC 8C 4A F0 ED A9 00
 4F38:8D 29 4F BD B1 4F 85 07
 4F40:BD 71 50 85 06 AC 89 4A
 4F48:C8 CC 8A 4A F0 E2 B1 06
 4F50:D0 07 A9 00 8D 29 4F 80
 4F58:EF 8D BB 4E A9 00 8D BD
 4F60:4E 6E BC 4E EE BD 4E AD
 4F68:BD 4E C9 08 D0 0B B1 06
 4F70:2A AD BC 4E 6A 91 06 80
 4F78:CF 4E BB 4E 90 07 A9 01
 4F80:8D 29 4F 80 DC AD 29 4F
 4F88:18 F0 D6 A9 00 8D 29 4F
 4F90:AD BD 8C 4E C9 07 F0 08 AD
 4F98:BB 4E 4A 90 C4 80 C2 C8
 4FA0:CC 8A 4A D0 04 88 18 80
 4FA8:BB B1 06 88 4A 90 B2 80
 4FB0:80 20 24 28 2C 30 34 38
 4FB8:3C 20 24 28 2C 30 34 38
 4FC0:3C 21 25 29 2D 31 35 39
 4FC8:3D 21 25 29 2D 31 35 39
 4FD0:3D 22 26 2A 2E 32 36 3A
 4FD8:3E 22 26 2A 2E 32 36 3A
 4FE0:3E 23 27 2B 2F 33 37 3B
 4FE8:3F 23 27 2B 2F 33 37 3B
 4FF0:3F 20 24 28 2C 30 34 38
 4FF8:3C 20 24 28 2C 30 34 38
 5000:3C 21 25 29 2D 31 35 39
 5008:3D 21 25 29 2D 31 35 39
 5010:3D 22 26 2A 2E 32 36 3A
 5018:3E 22 26 2A 2E 32 36 3A
 5020:3E 23 27 2B 2F 33 37 3B
 5028:3F 23 27 2B 2F 33 37 3B
 5030:3F 20 24 28 2C 30 34 38
 5038:3C 20 24 28 2C 30 34 38
 5040:3C 21 25 29 2D 31 35 39
 5048:3D 21 25 29 2D 31 35 39
 5050:3D 22 26 2A 2E 32 36 3A
 5058:3E 22 26 2A 2E 32 36 3A
 5060:3E 23 27 2B 2F 33 37 3B
 5068:3F 23 27 2B 2F 33 37 3B
 5070:3F 00 00 00 00 00 00 00
 5078:00 80 80 80 80 80 80 80
 5080:80 00 00 00 00 00 00 00
 5088:00 80 80 80 80 80 80 80
 5090:80 00 00 00 00 00 00 00
 5098:00 80 80 80 80 80 80 80
 50A0:80 00 00 00 00 00 00 00
 50A8:00 80 80 80 80 80 80 80
 50B0:80 28 28 28 28 28 28 28
 50B8:28 A8 A8 A8 A8 A8 A8 A8
 50C0:A8 28 28 28 28 28 28 28
 50C8:28 A8 A8 A8 A8 A8 A8 A8
 50D0:A8 28 28 28 28 28 28 28
 50D8:28 A8 A8 A8 A8 A8 A8 A8
 50E0:A8 28 28 28 28 28 28 28
 50E8:28 A8 A8 A8 A8 A8 A8 A8
 50F0:A8 50 50 50 50 50 50 50
 50F8:50 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0
 5100:D0 50 50 50 50 50 50 50
 5108:50 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0
 5110:D0 50 50 50 50 50 50 50
 5118:50 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0
 5120:D0 50 50 50 50 50 50 50
 5128:50 D0 D0 D0 D0 D0 D0 D0
 5130:D0

Macro-commandes APW

Sylvie Gallet et Gisèle Perreault présentent ici un fichier de macro-commandes qui sera précieux aux utilisateurs du système de développement APW sur Apple IIgs. Il est accompagné d'un programme de listage desdites macros.

En lieu et place du fichier fourni sur la disquette APW, voici un fichier de macro-commandes plus complet et un petit programme Basic pour en imprimer les définitions. Rappelons que dans l'éditeur APW, on peut disposer de vingt-six macros accessibles par la touche 'option' associée à une lettre de A à Z.

Pour visualiser à l'écran les définitions des macros, à partir de l'éditeur, presser ensemble '⌘ esc' : une première page de dix macros est alors affichée ; pour afficher les autres pages, utiliser ⌘ ← et ⌘ →.

Pour redéfinir une macro affichée, taper la lettre correspondante : la définition est effacée (et perdue) et le curseur se place au début de la ligne, taper alors exactement les touches nécessaires pour réaliser la fonction voulue (pour revenir en arrière et corriger les fautes de frappe, utiliser option-delete). Terminer la définition en tapant option-esc.

On quitte l'éditeur de macros par option (seule) : on a alors la possibilité (si au moins une macro a été modifiée) de sauvegarder le nouveau fichier sur disque : il est placé dans le catalogue SYSTEM sous le doux nom de SYSEMAC.

Précisons que chaque macro peut contenir toute commande de l'éditeur dans la limite de 126 caractères, chaque touche utilisée (sauf control) comptant pour 1

Fichier Sysemac

Voici la liste des commandes de ce nouveau fichier Sysemac. Le détail des commandes imprimé en caractères 'courier' a été obtenu avec le programme DUMP.SYSEMAC.

option A

Insère un cadre avant la ligne du curseur. Le curseur est placé sur §.

```
*****
*
* §
*
*****
opt_U ctl_J opt_X opt_Y opt_Y opt_Y opt_X pom_B ctl_K ctl_K
      ctl_K ctl_U ctl_U
```

option B

Ajoute deux lignes de cadre avant le curseur. Curseur sur §.

```
*
* §
*
opt_Q opt_Y opt_Y ctl_K esc 3 4 ctl_U esc
```

option C

Insère une ligne de titre et soulignement avant la ligne du curseur. Curseur placé sur §.

```
; §
; -----
opt_U pom_B ctl_J ; opt_V pom_B ; spc  = = = = =
= = = = =
= = = = =
= = = opt_V pom_B ctl_K ctl_K ctl_U ctl_U
```

option D

Idem mais avec une ligne de -.

```
; §
; -----
opt_U pom_B ctl_J ; opt_V pom_B ; spc  - - - - -
- - - - -
- - - - -
- - - - - opt_V pom_B ctl_K ctl_K ctl_U ctl_U
```

option E

Trace une ligne avant la ligne du curseur. Curseur placé sur §.

```
***** § *****
```


SuperMacroWorks Programmer en AppleWorks

Dimitri Geystor

Vous avez SuperMacroWorks ? Vous disposez donc, *en standard*, de la souris dans AppleWorks, d'un jeu de macros toutes prêtes (celles de MACROS.FRENCH, qui sont installées automatiquement au démarrage), et vous pouvez, avec la commande $\text{⌘}W$, saisir des séries de commandes spécifiques à partir du clavier. C'est déjà beaucoup.

Mais si d'aventure il vous arrive de vous dire : «j'aimerais que mon AppleWorks fasse ceci, ou cela...», si vous avez un projet en tête (même modeste) qui vous poursuit, vous êtes mûr pour vous engager dans la passionnante aventure de la programmation en AppleWorks.

Que le mot 'programmation' ne vous effarouche pas, vous en faites sans doute déjà sans le savoir, comme M. Jourdain et sa prose... Mais comme M. Jourdain, il vous faut posséder l'outil de base, le langage dans lequel vous vous exprimez ; vous parlez déjà AppleWorks ? Parfait, vous êtes sur la bonne voie ; il vous reste à apprendre les quelques commandes spécifiques de SuperMacroWorks (clairement expliquées dans le manuel français), et vous êtes prêt à vous lancer.

Le projet

Pardonnez cette lapalissade, mais dans la grande majorité des cas il faut que le projet précède la réalisation (l'écriture automatique réussit mieux en poésie qu'en informatique). Sachez donc ce que vous voulez faire — d'une façon globale d'abord, mais néanmoins précise.

Ainsi, pour cet article, je me suis posé pour objectifs principaux :

- ⇒ une macro récréative
- ⇒ un labyrinthe, pourquoi pas ?

Du point de vue technique, cela supposait :

- ① le choix du tableur (avec des cellules rétrécies à un carré) ;
- ② une inactivation de toutes les touches sauf les flèches ;
- ③ une façon de traiter les obstacles qui rende le parcours suffisamment difficile, mais non insurmontable.

Réponses :

Pour ①, aucun problème.

Pour ②, voilà un bon emploi pour la commande $\langle ifkey \rangle$.

Pour ③, un choix délibéré : les obstacles seraient en partie apparents, et en partie cachés (voilà du travail pour la fonction $\text{⌘}U$ en perspective !).

Pour les besoins de l'article, il y aurait en fait deux macros :

- construction du labyrinthe ;
- activation du jeu.

Une fois les grandes lignes fixées, le travail peut commencer. Attendez-vous à tâtonner — c'est tout à fait normal, le contraire serait surprenant. D'où les

quelques conseils généraux qui vont suivre.

Vérifiez, débuguez, dialoguez

Non, je ne mets pas la charrue avant les bœufs en parlant de débbuger alors que la première ligne de programme n'est pas encore écrite. C'est maintenant qu'il faut y penser.

Et tout d'abord, faisons table rase : pour avoir les coudées franches, débarrassons-nous de MACROS.FRENCH (en RAM seulement...). En effet, nous allons avoir besoin de définir de nouvelles macros, et MACROS.FRENCH ne vous laisse pas beaucoup de caractères disponibles ; d'autre part, nous allons nous servir de la commande $\text{⌘}S$, pour afficher ces définitions, et il n'y a aucune raison d'imprimer à chaque fois la totalité de MACROS.FRENCH.

Alors, ouvrez un fichier de travail (TdT, évidemment), que vous appellerez, par exemple, TRAVAIL.1

Ecrivez :

```
START  
A:<a11>!  
END
```

Compilez en tapant $\text{⌘} =$; vous voilà débarrassé de MACROS.FRENCH (si jamais vous en avez besoin en cours de travail, il est inutile de relancer AppleWorks ; mettez simplement un exemplaire de MACROS.FRENCH sur le Bureau, et compilez-le à son tour avec la même commande $\text{⌘} =$).

Désormais, il vous est facile de vérifier à tout moment la syntaxe de vos macros en allant dans TRAVAIL.1 et en faisant ⌘\$.

Note : quand vous programmez, vous écrivez normalement vos macros (dans un fichier traitement de texte) sous la forme d'un enchaînement de symboles, tels que <insert>, <swap>, <path>, etc. Mais ⌘\$ les transcrit sous leur forme 'commande clavier', c'est-à-dire <OA-!>, <OA-->, <OA- ">, etc. Le manuel SuperMacroWorks vous donne évidemment toutes les équivalences. D'ailleurs, rien ne vous empêche de programmer directement, si vous préférez, avec les 'symboles clavier'. C'est une affaire de goût personnel.

Vous serez rapidement amené à écrire des macros qui s'appelleront les unes les autres, en cascade. Et très probablement, à un moment ou à un autre, votre chef-d'œuvre en cours se plantera, en envoyant AppleWorks en l'air par la même occasion. Moralité : **sauvegardez** régulièrement, et le *plantage* sera sans conséquences funestes.

Si votre macro se plante, ce n'est vraisemblablement ni la faute d'AppleWorks, ni celle de SuperMacroWorks. Moralité : vérifiez toutes vos instructions. Essayez de comprendre à quel stade s'est produit le pépin. Faites tourner une partie de la macro seulement : vous disposez pour cela de la commande d'arrêt <stop>, qu'il suffit d'insérer dans la macro pour l'arrêter net à l'endroit choisi.

Vous disposez aussi de la commande pas-à-pas : faites ⌘£ avant de taper votre commande de macro ; avec la barre ESPACE, vous pourrez faire défiler votre macro au ralenti, opération par opération (RETURN vous fera revenir à la vitesse d'exécution normale).

Enfin, n'hésitez pas à 'dialoguer' avec l'utilisateur en insérant des messages (au moyen de

l'instruction <msg>). C'est tout à fait indispensable chaque fois qu'une macro fait une pause, et que l'utilisateur doit intervenir au clavier.

Suivez le curseur

Le gros avantage de SuperMacroWorks est sa simplicité, sa sobriété quasi monacale : ses fonctions logiques travaillent sur un caractère à la fois, celui qui se trouve sous le curseur.

La plupart des opérations que vous allez programmer sont directement liées à la position et à la nature du curseur. C'est dire qu'il faut parfaitement connaître son comportement en toutes circonstances, pour éviter des surprises désagréables.

Cela va bien au-delà de la différence simpliste entre mode insertion/mode recouvrement. Certaines commandes de SuperMacroWorks modifient l'état et la position du curseur, d'autres pas.

Pour éviter les divagations, il vous faut connaître leur effet à l'avance. Ainsi, les commandes :

<read>

<inc>

<dec>

<uc>

<lc> forcent le curseur en

mode recouvrement, et le font

Question : Est-il possible d'imprimer un texte sur deux colonnes avec AppleWorks ?

Réponse : Avec SuperMacroWorks, bien sûr.

Question : Comment ?

Réponse : ... dans le prochain numéro...

avancer sur le caractère suivant.

Pour le faire revenir en mode insertion, utiliser <insert>, (qui ne fait pas avancer le curseur!).

Un bon conseil : expérimentez vous-mêmes, essayez toutes les commandes habituelles d'AppleWorks, plus celles de SuperMacroWorks, et faites-vous un tableau récapitulatif avec les catégories suivantes (quelques exemples sont donnés dans le tableau ci-dessous).

Ceci est, en quelque sorte, le b-a-ba. En explorant plus avant, on fait parfois des découvertes inattendues. Quels sont les effets sur le curseur, par exemple, de commandes qui n'ont *a priori* rien à voir avec le curseur ? (voir exemple dans l'encadré page suivante).

Commande	Change de mode ?	Déplace le curseur ?	Remarques
<read>	l->R	Avance 1 car.	
<inc>	l->R	Avance 1 car.	
....			
<insert>	non	non	
....			
<zoom>	non	non	cache options/formules
....			
<find> AWP	non	oui	affiche options et met le curseur sur le pavé "aller à la ligne" suivant
<find> MENU	non	non	ne concerne pas le curseur
<oa-Y> AWP	non	non	efface le reste de la ligne, place le pavé "aller à la ligne" sous le curseur
<oa-Y> ADB	non	non	exige un RTN pour sortir de la rubrique.
etc.			

Note : quand vous êtes en Tableur, chaque cellule s'illumine 'en bloc', et il n'y a donc pas de curseur proprement dit.

Heureusement, la fonction CU , dont le rôle premier est de corriger le contenu d'une cellule, fait intervenir le curseur de façon tout à fait normale (en bas d'écran, sous la ligne pointillée). Par ce détour, il est possible de manipuler le contenu des cellules, et en particulier de faire intervenir les fonctions conditionnelles.

J'y ai eu abondamment recours dans la macro récréative LABYRINTHE que vous trouverez dans ce numéro. À noter certaines particularités de CU :

⇒ Si une cellule est vide, Appleworks refusera d'y appliquer la commande CU (c'est logique, puisqu'il n'y a rien à corriger). Si vous prévoyez que vous aurez à tester toutes les cellules avec CU , il faut que votre macro commence par y placer quelque chose, par exemple un espace : elles paraîtront vides, mais CU fonctionnera dans tous les cas.

⇒ Il faut que vous sachiez que le texte (label) que vous écrirez dans une cellule grâce à CU ne se comportera pas comme un texte (label) écrit directement : avec CU , au lieu de déborder sur la cellule suivante, tout texte qui dépassera la longueur de la cellule sera invisible dans le tableau (mais si le curseur est amené sur la cellule, le texte invisible sera affiché au bas de l'écran). C'est une propriété tout à fait remarquable, qui permet des applications intéressantes. Dans le LABYRINTHE, le compteur utilise cette propriété, et affiche votre score à chaque coup, sous la ligne pointillée, alors que rien ne paraît dans le tableau lui-même.

⇒ Si l'on remplit une cellule avec une série de caractères identiques, CU sera inopérant. C'est une petite complication tout à fait surmontable. Exemple : la macro #2 de LABYR.CONSTR.

Début et fin de rubriques Bdd

Un lecteur, M. Dubois, m'a signalé une trouvaille qui résoud le problème suivant, qui semblait de prime abord insoluble : «Y a-t-il une macro pour aller en début de ligne (début de la première rubrique) — et en fin de ligne (début de la dernière rubrique) — en Base de données, présentation tableau ?». L'ennui est que la circulation avec TAB et pomme ouverte TAB se fait 'en continu', du début jusqu'à la fin de la Base de données, et que rien ne différencie le passage d'une rubrique à la suivante du passage d'une fiche à la suivante.

L'intuition a été d'aller voir si d'autres commandes n'avaient pas, par hasard, un effet sur le curseur. Et Ô miracle, voilà que la séquence $\langle \text{OA-X} \rangle \langle \text{Esc} \rangle \langle \text{Esc} \rangle$ envoie justement le curseur en début de fiche. La macro :

```
D: <adb><oa-X><Esc><Esc>!
```

fera le travail en présentation tableau.

Connaissant le nombre de rubriques visibles par écran, on pourra lui adjoindre le nombre de $\langle \text{Tab} \rangle$ voulus pour aller en fin de ligne.

Bravo.

⇒ Si la cellule contient une valeur calculée, c'est la formule qui sera affichée par CU . Pour avoir accès au nombre, et pouvoir le manipuler, il faut contourner l'obstacle, même si le détour peut paraître long : voir «Comment copier la valeur d'une cellule et non sa formule», Pom's 36, p. 43).

Fractionnez, organisez votre macro-programme

Évitez les macros trop longues : elles sont sources d'erreurs. Du moment qu'une macro peut en appeler une autre, le plus sage est d'écrire de petits modules que vous enchaînez ensuite, dans une boucle principale. Essayez de les écrire de façon à pouvoir les essayer indépendamment (ils vous resserviront peut-être dans d'autres macros).

N'hésitez pas à assortir chaque module de commentaires écrits, vous vous en serez reconnaissant plus tard.

Sauvez régulièrement votre travail. Mais comme il arrive souvent qu'on veuille revenir à une variante précédente, changez le nom du fichier.

Une astuce : Si vous avez donné à votre fichier de travail (comme suggéré plus haut) un nom suivi de '.1', voici une petite macro qui vous permettra de sauver automatiquement ce fichier en le renumérotant '.2', '.3', etc. :

```
<Ctrl-S>: <awp><OA-N><ahead>  
<left><inc><rtn><OA-S>!
```

Quand SuperMacroWorks exécute des macros *emboîtées* ('nested macros'), il tient une comptabilité des emboîtements successifs. Vous pouvez emboîter jusqu'à dix-huit niveaux successifs — c'est largement suffisant, sauf si l'une des macros que vous utilisez est une macro qui s'appelle elle-même (réursive), du type :

```
R: <all><read><sa-R>!
```

La macro ci-dessus enregistre 18 caractères dans la Macro Zéro. Mais si vous l'appellez par :

```
A: <all><sa-B>!
```

B:<all><sa-R>!

vous n'aurez enregistré que 16 caractères successifs (les deux autres instructions ayant été consommées par l'appel de A à B et de B à R. Pour être sûr d'une répétition correcte, ne vous fiez pas à une macro qui s'appelle elle-même, écrivez plutôt un compteur, par exemple ainsi :

```
R:<all><var=>0<sa-1>!
```

```
1:<all><read><incvar><varno  
t>B<rpt>!
```

la lettre B correspondant à 18 (en comptant 0=0, etc., selon l'ordre des caractères ASCII).

Notez bien le mécanisme, vous en aurez souvent besoin :

1 Une première macro cale la variable VAR (en l'occurrence à zéro, mais vous pouvez caler sur n'importe quelle valeur de 0 à 9), et renvoie à une boucle conditionnelle.

2 La boucle conditionnelle effectue l'opération répétitive, incrémente VAR, et recommence la boucle tant que VAR n'a pas atteint la valeur fixée (maximum 74 pour var = z).

3 Quand la boucle est terminée, on revient à la macro appelante (si la macro appelante comporte une suite, cette suite est alors exécutée).

Exemple :

```
C:<awp><var=>0<sa-2>qui rir  
a le dernier!
```

```
2:<awp>rira bien<rtn><incva  
r><varnot>7<rpt>!
```

Attention ! SuperMacroWorks ne possède qu'une seule variable VAR. N'y touchez pas si vous êtes en train de la 'suivre' pour d'autres raisons dans votre macro.

L'instruction <decvar> fonctionne en sens inverse d'<incvar>, ce qui permet de compter le nombre d'opérations nécessaires pour atteindre un résultat donné, puis d'en tirer les conséquences dans la suite de la macro (la macro MACROS .TABS, présentée ci-dessous, en donne une illustration brillante).

Le labyrinthe de Dimitri Geystor est effectivement sournois : à l'œil, aucun problème ; mais lors des essais, on finit par se demander si...?

Oui, rassurez-vous, il y a une solution...

Filtres et branchements

La référence est toujours le caractère sous le curseur.

Ces instructions ne déplaçant pas le curseur, on peut répéter les tests les uns à la suite des autres.

Exemple :

Filtre à voyelles

```
F:<awp><sa-D><sa-E><right><  
rpt>!
```

```
D:<awp><if><spc><right><sto  
p>!
```

```
E:<awp><ifnot>a<ifnot>e<ifn  
ot>o<ifnot>u<ifnot>i<sa-  
del><sa-D><rpt>!
```

Placer le curseur au début d'un mot, et faire ⌘F. Il n'en restera que les voyelles.

La macro SA-F est la boucle principale, qui tournerait indéfiniment à cause de <rpt>. Mais elle commence par un test, qui est la macro SA-D.

SA-D vérifie si le curseur n'est pas sur un espace ; si oui, elle arrête tout (après avoir avancé d'un espace, pour être prête pour le mot suivant), sinon elle renvoie à la macro appelante SA-F. Celle-ci continue, et appelle SA-E.

Dans SA-E, les cinq filtres successifs laissent passer tout caractère qui n'est pas une voyelle, et le suppriment. On teste aussitôt le caractère suivant. Si c'est un espace, SA-D arrête la macro. Sinon, SA-E recommence. Par contre, si le caractère est une voyelle, on revient à SA-F, on avance au caractère suivant et on recommence.

Autre exemple : Comment employer <ifkey>

Vous en avez une illustration avec la macro SA-B du fichier MACRO.LABYR, pour le jeu du labyrinthe présenté ci-après.

Il faut commencer par une boucle fermée, terminée par <rpt>, qui appelle successivement les macros contenant <ifkey>. Contrairement à l'exemple précédent, il ne peut y avoir qu'un seul <ifkey> par branchement : cela se comprend, car <ifkey> a pour fonction de refuser toute autre touche que celle qui suit ce symbole.

C'est une façon commode d'exclure les fausses commandes provenant du clavier ou de la souris.

Si l'une des touches correctes est enfoncée, la macro correspondante se poursuit. Il faut bien sûr s'arranger pour que toutes les macros appelées renvoient, en fin de compte, à la boucle fermée du début pour que la macro puisse se poursuivre.

En conclusion

Ces quelques conseils devraient déjà vous permettre de faire vos premiers pas de *programmation en AppleWorks*.

Quant aux problèmes et aux obstacles que vous rencontrerez, prenez-les comme un jeu et un défi à votre imagination. Il est bien rare que l'attirail de SuperMacroWorks vous laisse totalement sans solution. Ainsi, dans le jeu du LABYRINTHE, l'idée du compteur est venue en cours de travail, et la solution n'est pas apparue du premier coup (à savoir, une utilisation rationnelle de OA-U).

Inspirez-vous des trois ensembles de macros qui suivent.

1 L'ensemble LABYR.CON STR construira pour vous l'écran du labyrinthe, avec ses obstacles visibles et ses trappes

sournoises. Le travail se fait sous vos yeux, en une seule fois. Vous pourrez ensuite sauver LABYRINTHE pour des parties futures.

2. L'ensemble MACRO.LABYR doit être compilé séparément pour activer les 'règles du jeu',

neutraliser toutes les touches sauf les flèches, faire marcher le compteur et chronométrer la partie. Après avoir compilé, appelez LABYRINTHE à l'écran et tapez **ⓂJ** pour commencer la partie.

3. Le troisième ensemble,

MACROS.TABS, n'est pas du tout à vocation ludique. Il m'est venu des antipodes (d'Australie), via Randy Brandt (l'auteur de SuperMacroWorks). Ces macros automatisent l'emploi des tabulations, et enrichissent remarquablement la fonction traitement de texte.

1. LABYR.CONSTR

 Appleworks 1.4 SuperMacroWorks
 CONSTRUCTION DU LABYRINTHE
 =====

Cette macro construit le labyrinthe utilisé par la macro MACRO.LABYR (Pour construire le labyrinthe, taper simplement

Ⓜ puis **ⓂS**).

Une fois le labyrinthe construit, vous pourrez le sauver sous la forme d'un fichier Tableur, et le rappeler à volonté.

Pour "jouer au labyrinthe", il faut d'abord compiler les macros du fichier MACRO.LABYR. Rappelez ensuite le fichier LABYRINTHE à l'écran, et faites **ⓂJ** pour commencer une partie.

 Dimitri Geystor - Juillet 1988

START

CONSTRUCTION DU LABYRINTHE :

S:<all><oa-Q><esc><rtm>5<rtm><rtm>LABYRINTHE<rtm>
 <sa-1><sa-G><sa-V><sa-F>!

F:<asp><msg>' Terminé ! Maintenant, allez compile
 r MACRO.LABYR et revenez jouer ici '!

Démarrage, envoi aux routines de construction,
 verrouillage, message de fin.

 Légendes :

G:<asp><sa-7>B2<rtm>Début ;<down>Fin :<down><down>
 >Votre score :<down><right><right>"===<down>
 <left><left><sa-H>Trouvez le chemin<down>de
 D à A<down><sa-H>Les flèches déplacent<
 down>le curseur.Attention<down>aux trappes q
 ui vous<down>renvoient à la case<down>de dép
 art...<down><sa-H>Pour commencer, tapez:<dow
 n>"<spc><spc><spc><spc>Pomme-fermée-J<down><
 sa-H>Pour arrêter : ESCAPE<rtm><sa-7>G2<rtm>
 LE LABYRINTHE SOURNOIS<down>"=====
 =====<rtm>!

 V:<asp><oa-up><oa-left><oa-V>Po<oa-X>B<oa-right><
 oa-down><rtm>PR<sa-W>!
 Verrouille l'écran...

W:<asp><sa-7>C2<rtm><oa-X>B<down><down><down><rig
 ht><rtm>PT!

...sauf cette fenêtre

 Routines répétitives :

L:<asp><left><left><left><left>!
 Quatre fois, left

R:<asp><right><right><right><right>!
 Quatre fois, right

D:<asp><down><down><down><down>!
 Quatre fois, down

U:<asp><up><up><up><up>!
 Quatre fois, up

\$:<asp><read><read><read><read><read>!
 Cinq fois, read

H:<asp><left>"<spc><spc><spc>----<right>!
 Quatre tirets

 Construction du carré vide :

1:<all><insert><oa-A><oa-l>CE4<Rtn><oa-C><Esc><oa
 -X>C<sa-R><sa-R><Right><Right><Rtn>c<oa-Left
 ><oa-Left><oa-Left><oa-Left><oa-Left><oa-Lef
 t><Rtn><sa-2>!

2:<all>"<spc><spc>o<Right>"--<Rtn><oa-U><Right><R
 ight>-<Rtn><oa-c><Rtn><Rtn>. <sa-R><sa-R><Rtn
 ><sa-R><sa-R><Right>o<Rtn><sa-3>!

3:<all><Down>"<!><Left>"<spc><rtm><oa-U><spc><spc
 ><spc><spc><rtm><oa-C><rtm><rtm>. <sa-L><sa-L
 ><rtm><sa-L><sa-L><Left>"<spc><spc>o<!>
 <Rtn><sa-4>!

4:<all><oa-C><Rtn><sa-R><sa-R><Right><Right><Rtn>
 .<sa-D><sa-D><Down><Down><Rtn><up><sa-5>!

5:<all><oa-C><Rtn><sa-R><sa-R><Right><Right><Rtn>
 <sa-D><sa-D><sa-D><Rtn><sa-B>!

 Insertion des cloisons et des trappes :

Sous-routines :

7:<asp><oa-L>C<oa-Y>! Aller à une cellule

:<asp><oa-U><right><rtm>! Mettre une cloison

T:<asp><oa-U><right><right><right>T<rtn>!
Mettre une trappe

P:<asp><oa-U><right><right><right>P<rtn>!
Mettre une passerelle

Boucle :

B:<asp><down><right><right><sa-*><down><sa-T><down><down><sa-*><down><sa-T><down><left><sa-*><down><down><right><sa-*><down><sa-T><down><sa-*><sa-7>H11<rtn><sa-*><down><sa-*><sa-7>I6<rtn><sa-*><down><sa-*><down><sa-*><down><right><sa-T><down><left><sa-*><down><down><down><right><sa-*><down><left><sa-*><sa-7>K5<rtn><sa-*><down><sa-*><down><right><down><sa-*><left><sa-*><down><sa-*><down><down><sa-*><down><right><sa-*><down><down><left><sa-T><down><sa-*><down><down><down><left><sa-T><down><sa-*><down><right><sa-T><down><down><left><sa-*><down><sa-*><down><sa-T><right><oa-U><right>A<rtn><sa-7>F5<rtn><oa-U><right>D<rtn>!

end
=====

2. MACRO.LABYR

APPLEWORKS 1.4 SuperMacroWorks

LE LABYRINTHE SOURNOIS

Avant de jouer au labyrinthe, il vous faut le construire. C'est ce que permet de faire le fichier LABYR.CONSTR. Chargez-le, et suivez les instructions qu'il contient. Puis revenez ici.

Compilez MACRO.LABYR en tapant G=

Allez ensuite au fichier LABYRINTHE, et tapez SA-J pour commencer une partie. Les seules touches actives seront les flèches pour déplacer le curseur, et ESC pour arrêter une partie. Votre score est affiché pendant et après la partie. Si vous avez une horloge, l'heure du début et de la fin de partie sera également indiquée, et vous pourrez jouer "contre la montre".

Dimitri Geystor - Juillet 1988

START

J:<asp><sa-H><insert><oa-A><oa-L><oa-Y>D5<rtn>"000<rtn><oa-L><oa-Y>F5<rtn><0=>000<msg>' Nouvelle partie '<sa-B>!

Démarrage, mise à zéro du compteur, envoi dans la boucle (ifkey)

H:<asp><oa-L><oa-Y>C3<rtn><oa-B>B<right><rtn><up>"<time><rtn>! Début de partie

Z:<asp><oa-L><oa-Y>C3<rtn>"<time><right>Terminé<

rtn><stop>! Fin de partie

B:<all><sa-R><sa-L><sa-U><sa-D><rpt>!

C'est la boucle fermée de la fonction (ifkey)

R:<asp><ifkey><right><right><sa-1><sa-5><sa-T><sa-P><sa-K><rtn>!

L:<asp><ifkey><left><left><sa-2><sa-6><sa-T><sa-P><sa-K><rtn>!

D:<asp><ifkey><down><down><sa-3><sa-7><sa-T><sa-P><sa-A><sa-K><rtn>!

U:<asp><ifkey><up><up><sa-4><sa-8><sa-T><sa-P><sa-K><rtn>!

Les macros-flèches, et l'envoi aux sous-routines

1:<asp><oa-u><right><if>*<rtn><bell><left>!

2:<asp><oa-u><right><if>*<rtn><bell><right>!

3:<asp><oa-u><right><if>*<rtn><bell><up>!

4:<asp><oa-u><right><if>*<rtn><bell><down>!

Refuse l'astérisque, bip, et retour

5:<asp><rtn><oa-u><if><!><rtn><bell><left>!

6:<asp><rtn><oa-u><right><right><if><!><rtn><bell><right>!

7:<asp><rtn><oa-u><if>-<rtn><bell><up>!

8:<asp><rtn><oa-u><if>-<rtn><bell><down>!

Refuse de sortir du cadre, bip, et retour

T:<asp><oa-U><right><right><right><if>T<bell><bell><rtn><oa-L><oa-Y>F5<rtn>!

A la trappe

P:<asp><oa-U><right><right><right><if>P<rtn><oa-L><oa-Y>J15<rtn>!

Le secret salvateur

A:<asp><oa-U><right><if>A<rtn><sa-X><sa-Z>!

X:<asp><oa-L><oa-Y>D5<rtn>"<sa-0><rtn>! Routines finales

K:<asp><oa-U><right><right><right><right><sa-0><oa-Y><left><sa-N><inc><ahead><left><left><left><read><read><read>!

Boucle routine compteur

Sous-routines compteur :

N:<asp><if>90<sa-E>!

Copie de lignes, de cellules

Dans le numéro 36 de Pom's j'avais proposé une macro pour copier la valeur d'une cellule et non sa formule. Et j'avais bien pesé mes mots, il s'agissait de copier une CELLULE et non une LIGNE du tableur.

À l'issue de cette macro la valeur se retrouve emmagasinée dans la mémoire de la Macro zéro, de sorte qu'il est possible de la restituer n'importe où dans Appleworks : traitement de texte, base de données, ou cellule d'un tableur. Bref cette macro 'cueille' la valeur d'une cellule, et la 'replante' ailleurs. Voici à nouveau cette macro :

```
C:<asp><oa-p>b<Rtn>5<Rtn>/RAM5/COPIE<Rtn>o
<Esc><Rtn>3<Rtn>2<Rtn>/RAM5/COPIE<Rtn>CE
LLULE<Rtn><read><read><read><read><read>
<read><read><read><read><read><read><rea
d><read><Esc>4<Rtn><Rtn><Up><Rtn>o<oa-q>
<Up><Rtn><msg>'Cellule copiée. SA-0
contient lavaleur '!
```

Note 1 : RAM5 correspond au RAM disque du GS, et le 5 au début de la macro à l'option *Fichier texte (ASCII) sur disque*. Modifiez ces indications en fonction de votre configuration.

Note 2 : on m'a fait remarquer à juste titre que cette macro ne fonctionnait que si le fichier COPIE existait déjà sur RAM5. Pour qu'elle fonctionne dans tous les cas, il faut remplacer la lettre o (entre <Rtn> et <Esc>, dans la première ligne), par <Right><Rtn>. Pourquoi ? Tapez les commandes à la main, dans tous les cas de figure, et vous comprendrez : si COPIE existe déjà, les commandes 'o' et '<Right><Rtn>' sont équivalentes ; si COPIE n'existe pas, la commande 'o' fait dérailler la macro, tandis que '<Right><Rtn>' sont tout à fait anodins. Comme quoi il y a des cas où les raccourcis sont dangereux...

Certains lecteurs distraits semblent avoir confondu la macro ci-dessus avec la copie d'une LIGNE de tableur à tableur, par exemple pour consolider un compte à partir de totaux partiels. Si tel est leur désir, la procédure est différente. On peut passer par un fichier DIF, comme dans la macro suivante, proposée par M. Mercouroff :

```
C:<asp><oa-P>L<Rtn>6<Rtn>C/RAM5/COPIE<Rtn>
<Right><Rtn><Esc><Rtn>5<Rtn>2<Rtn>/RAM5/
COPIE<Rtn>COPIE<Rtn><oa-C>S<Rtn><oa-Q><E
sc>4<Rtn><Rtn>3<Rtn>o<oa-Q><Msg>'-----
```

```
---> Choisir le tableau de destination,
puis RTN <-----'<Input><Rtn><Msg>'-
-----> Choisir l'emplacement de la c
opie, puis RTN <-----'<Input><Rtn><
oa-C>D<Esc><Esc>!
```

Dans ce cas, une ligne entière sera recopiée, et elle ne contiendra que des valeurs pures (aucune formule), et bien entendu tous les labels, s'il y en a.

Je vous signale, à titre de curiosité, une autre façon de copier une ligne de tableur à tableur, en conservant les valeurs (elle est donnée dans le livre AppleWorks Applications de R. Ericson, dont je vous parlais dans le numéro 36 de Pom's). On crée une deuxième ligne, identique à celle que l'on veut copier, mais où les valeurs sont reprises dans la première ligne au moyen de la fonction àIF. En voici un exemple :

	A	B	C	D	E
1					
2		12			
3		23			
4		56			
5		-----			
6	Total	91		999	
7					
8	Total	91			
9					

La première somme est calculée avec àsum(B2...B4)
La deuxième somme est calculée avec àIF (D6=999;B8;B6)

Procédure :

- 1 Ne mettez rien dans D6, et faites ⌘K. La condition n'étant pas vérifiée, B8 affichera le contenu de B6.
- 2 Mettez le 'drapeau' 999 dans D6, et recalculez avec ⌘K. La condition étant vérifiée, B8 affichera son propre contenu. Pas de différence apparente, sauf que maintenant le copie par le presse-papiers est possible.
- 3 Copiez la ligne avec ⌘C sur le presse-papier, allez là où vous voulez l'envoyer et recopiez du presse-papiers : les valeurs s'afficheront correctement. Mais attention ! le contenu de la cellule est quand même une formule...



Encore des indispensables

«ProSel est le genre de programme dont on trouve une nouvelle capacité chaque jour. C'est un filon, une mine.» Je ne pensais pas, en écrivant cela dans Pom's 36, être amené à parler de mes trouvailles dès le numéro suivant. D'autant que j'aurai dû écrire la même chose pour deux autres programmes : ProCommand et The Desktop Manager.

ProSel et le bug du Finder

Le bug majeur du Finder et du Launcher que j'ai hélas découvert (voir Pom's 36 page 25) est exterminé par ProSel. Ce bug consiste en un plantage systématique de tous les programmes qui utilisent la carte langage de la mémoire auxiliaire (SuperMacroWorks, etc.) quand on les lance deux ou trois fois de suite depuis le Finder/Launcher.

En gros, l'origine de ce bug est dans la non-application du célèbre principe «Vous êtes prié de laisser ces lieux dans l'état où vous auriez aimé les trouver en entrant». Quelqu'un (le Finder ou les applications ProDOS 16) oublie de nettoyer les lieux en quittant, le gardien (le PQuit) considère que ce n'est pas son travail, et les nouveaux qui entrent estiment que ça doit être déjà fait. Conséquence, ça plante.

Mais il y a quelqu'un qui sait faire ce travail : c'est le grand chef, la Rom du GS soi-même. Appuyez sur Reset avant de lancer SuperMacroWorks, et ça marche impeccablement.

Malheureusement, ProDOS 16 ignore le Reset et le redémarrage à chaud. Si vous appuyez sur CTRL-Reset sous Finder ou Launcher, ça plante (CANNOT RESET \$XXXX). En revanche, sous ProDOS 8, le Reset est possible. Il nous faudrait donc un

sélecteur qui, tout en étant sous ProDOS 8, sache lancer les programmes ProDOS 16. Ce sélecteur s'appelle ProSel, bien entendu.

En résumé, le truc est tout simple : avant de lancer SuperMacroWorks depuis ProSel, faites CTRL-Reset. Bredon est un bon programmeur : il a pensé à vectoriser le Reset. Quand vous faites Reset sous ProSel, vous voyez un clignotement de l'écran, vous entendez un mélodieux *Dzoing* et un petit accès disque, et vous restez dans le sélecteur. Mais maintenant, tout est propre, et SuperMacroWorks ne plante plus.

Voici un petit patch à ProSel qui vous permet de lui faire faire Reset à votre place à chaque fois que vous quittez une application ProDOS 16 :

```
UNLOCK PROSEL.SYSTEM
BLOAD PROSEL.SYSTEM, A$200
0, TSYS
CALL-151
* 2000: 4C 00 22
* 2200: A9 53 8D F2 03 A9
      20 8D F3 03 49 A5 8D F4
      03 6C FC FF
BSAVE PROSEL.SYSTEM, A$200
0, L$212, TSYS
```

Notez bien que nous patchons ProSel, mais pour un bug qui ne vient pas de lui ! Si vous tenez à utiliser le Finder, qui est bien mignon avec ses icônes, l'autre solution consiste à patcher les applications ProDOS 8 qui utilisent la carte langage de la mémoire auxiliaire pour qu'elles fassent elles-mêmes ce Reset.

Pour SuperMacroWorks, il suffit de patcher SUPER.SYSTEM pour lui faire faire ce que fait le patch précédent, qui est très simple :

- remplacer les trois premières instructions en \$2000 par un JMP à la fin du fichier

- vectoriser le Reset sur le début du programme concerné (soit l'adresse indiquée par le JMP qui était en \$2000, soit l'adresse où vous avez mis les trois premières instructions suivies d'un JMP 2003)
- faire un JMP indexé sur FFFC, adresse du vecteur de Reset.

Si vous êtes curieux et que vous avez du temps, vous pouvez toujours tracer le Reset en Rom (*FF/FA62L) pour voir exactement quelle opération de nettoyage le Finder oublie de faire.

Un sélecteur pour ordinateur métis

Le GS est un croisement d'un ordinateur 8 bits/texte/graphique couleur (l'Apple //) et d'un ordinateur 32/16 bits/graphique monochrome (le Mac). Du Mac, il a hérité l'interface graphique-souris, le graphisme, la notion d'outils, la programmation "dirigée par les événements" (event-driven). Il ne manque que la notion de ressources, mais ça viendra. De l'Apple //, il a hérité la couleur, le mode émulation, l'écran-texte et l'ouverture (les slots). La combinaison des deux donne une des machines les plus puissantes (mais peut-être aussi les plus compliquées) que je connaisse.

Seulement cette dualité complique un peu la gestion de la machine, qui oblige à alterner en permanence entre les deux modes. Chaque application ProDOS 16 doit non seulement être lancée (ce qui suppose le chargement préalable de ProDOS 16), mais initialiser l'écran graphique et charger du disque les outils qui lui sont nécessaires avant de démarrer. En quittant, elle doit purger la mémoire des outils chargés. Au milieu de tout

ça, le PQuit du système, qui repasse à chaque fois par le mode texte et choisit le type de ProDOS (P8 ou P16) à lancer. C'est cela qui explique la 'lenteur' qu'on reproche parfois au GS, à la différence du Mac qui peut garder ses outils et ne connaît que le mode graphique.

Voilà donc ce qui fait la faiblesse du Finder, qui est d'ailleurs aussi ce qui fait sa force : il est lui-même une application ProDOS 16. Une application magnifique, c'est entendu, mais une application. Quand on s'en sert comme d'un sélecteur de programmes, c'est-à-dire comme d'une TRANSITION entre applications, les délais impliqués par les cycles d'initialisation et de clôture, plus l'encombrement mémoire, peuvent devenir insupportables.

C'est pourquoi j'utilise le sélecteur de ProSel : étant sous ProDOS 8 et utilisant l'écran texte, il n'a pas à initialiser ni fermer tout le 'cirque' de l'écran graphique et des outils. Il est donc extrêmement rapide et peu gourmand en place mémoire.

Le seul sélecteur susceptible d'être plus rapide que ProSel, ce serait ce que j'ai appelé dans Pom's 36 un 'Bird's Better Bye pour ProDOS 16'. Seulement il faudrait que, tout comme le Bird's Better Bye, il remplace carrément le code de Quit de ProDOS lui-même. Bon courage à ceux qui entreprendront de désassembler le PQuit...

Je signale d'ailleurs que ce que je viens de dire constitue un plaidoyer pour les applications graphique/souris intégrées sur GS : même avec tous les relais disques nécessaires, elles ne seront pas ralenties par la nécessité de tout fermer, relancer, réouvrir à chaque changement d'application.

Ram-disque 'dur' **Ram-disque 'doux'**

J'ai un problème, comme beaucoup, avec /RAM5, le disque Ram interne du GS : je le veux la moitié du temps, et l'autre moitié

je n'en veux pas. C'est un des aspects du métissage du GS : la moitié Apple // a besoin de la mémoire comme disque, la moitié Mac en a besoin directement. C'est précisément pourquoi Apple nous donne le choix par le tableau de bord, aussi bien de l'existence que de la taille de /RAM5.

Seulement cela a posé un problème : la reconfiguration du disque Ram ou sa disparition risque de faire disparaître des fichiers précieux que l'utilisateur a oublié de sauvegarder. Apple a donc choisi la solution 'dure' : le disque Ram est pratiquement indestructible. Il faut des solutions extrêmes pour arriver à faire accepter au GS la reconfiguration du disque Ram. On pourrait penser s'en tirer en ajustant dans le tableau de bord la taille du disque Ram en mettant un minimum très bas : de cette façon la mémoire encore inoccupée dans le disque Ram est utilisable comme mémoire directe.

Malheureusement, dans cette configuration, la taille du disque Ram ne peut qu'augmenter. Même quand on vide le disque Ram après l'avoir rempli (en détruisant les fichiers ou en le reformatant), le GS refuse de faire redescendre sa taille : il faut rebooter (et encore pas n'importe comment : voir Pom's 34 page 66 et Pom's 36 page 65). C'est vraiment un disque Ram 'dur'. Or, je crois l'avoir assez martelé dans les numéros précédents de Pom's, **sur GS, on ne reboote pas.**

Comment avoir un disque Ram 'doux', c'est-à-dire qu'on puisse à tout instant annuler pour libérer la mémoire sans relancer la machine ? La réponse, c'est encore et toujours ProSel. Le programme Ramdrive GS de Glen Bredon est un disque Ram configurable et supprimable à tout moment, sous ProDOS 8 exclusivement. Bien entendu, ce ProDOS 8 peut être lancé par le système du GS. Ramdrive GS configure en Ram-disque ProDOS 8 la partie de la mémoire libre du GS que vous lui indiquez. C'est à mon avis la solution rêvée

pour l'utilisateur d'AppleWorks sur GS, qui peut désormais répartir à sa guise sa mémoire entre ses accessoires, le bureau d'AppleWorks et le disque Ram.

La gestion du disque Ram GS de ProSel est enfantine : c'est un fichier système de ProDOS 8. Lancez-le, et votre disque est installé en une seconde. Lancez-le en appuyant sur ⌘, et vous avez un menu de configuration (taille du disque, slot et drive d'affectation). Lancez-le en appuyant sur Option, et le disque Ram disparaît. La caractéristique que je préfère, c'est qu'il suffit de lancer n'importe quel fichier ProDOS 16 pour qu'il disparaisse automatiquement ! Évidemment, avec un tel disque 'doux', le risque est grand de perdre des fichiers que vous avez oublié de sauvegarder. Mais c'est exactement ce dont nous avions besoin pour pouvoir à chaque instant affecter la mémoire du GS à notre convenance

Ce disque est appelé /RAM et inclut le disque /RAM que ProDOS 8 installe en mémoire auxiliaire. J'ai cru au début qu'il y avait un léger bug dans le programme de disque Ram de ProSel, parce que, quand vous annulez le disque de ProSel, il ne réinstalle pas /RAM. Mais je pense maintenant que c'est fait exprès : la réinstallation de /RAM de ProDOS 8 est toujours aventureuse, parce qu'elle suppose l'intégrité de certaines zones mémoire en mémoire auxiliaire.

Le seul moyen sûr de réinstaller /RAM de ProDOS 8 est de relancer ProDOS 8 lui-même. Mais attention : ne lancez pas P8 directement si vous avez booté en ProDOS 16, vous ne retourneriez plus jamais en ProDOS 16. Le moyen : mettez dans le sélecteur de ProSel une rubrique 'Relance' qui lance le programme START du sous-catalogue /SYSTEM. Cela relance ProDOS 16, qui lance START, lequel lance ProDOS 8 qui lance PROSEL.SYSTEM qui... retourne à ProSel avec le disque /RAM de ProDOS 8. C'est

compliqué pour le GS, mais simple et rapide pour l'utilisateur. C'est le meilleur moyen de supprimer le disque Ram de ProSel.

Vous ai-je déjà dit qu'on ne pouvait guère vivre sans ProSel ?

J'ai trouvé

Je posais dans Pom's 35 (page 30) une question : «On ne dispose toujours pas d'une commande FORMAT universelle pour ProDOS 8. Qui va se décider à la faire ?»

J'ai aujourd'hui la réponse : c'est Glen Bredon, bien sûr ! Pas dans ProSel, qui présente tous ses utilitaires sous forme de fichiers système indépendants de Basic.System (et il y a bien entendu tout ce qu'il faut pour formater tout disque). Mais dans l'autre : **ProCommand** (dans ses versions récentes. Voir Pom's 35 pages 29 et 60). Je sais pas si cette commande est absolument universelle : elle formate les disques 5,25" et 3,5", mais je n'ai pas essayé avec un disque dur. J'espère qu'elle ne le fait PAS !

En tout cas, avec cette commande, et toutes celles dont j'ai parlé dans mes articles précédents, notre boîte à outils ProDOS pour Basic.System est désormais complète. Je peux donc dire tranquillement que le meilleur interpréteur pour ProDOS, c'est Basic.System avec ses commandes supplémentaires. Entre Big U, ProCommand et la collection de Pom's, nous pouvons désormais tout faire.

The Desktop Manager

Un de nos lecteurs, Mr Santelli, de Sté Pazanne, cherche une commande de copie d'écran-texte sur imprimante qui marche en permanence sur son GS, à la manière de Ⓞ-H d'AppleWorks. Je lui ai répondu par une promesse : chercher un accessoire (CDA) qui le fasse, et sinon l'écrire. C'est en fait impossible pour une raison toute simple : à savoir que le CDA lui-même occupe l'écran-texte. Bien sûr, le GS a rangé quelque part l'écran

interrompu par le CDA, mais allez donc savoir où...

Il nous faut donc quelque chose qui fonctionne COMME un CDA du point de vue de la gestion de la mémoire, mais ne soit PAS un CDA (qui n'apparaisse pas à l'écran). Ce Canada Dry de l'accessoire, il existe et marche parfaitement : c'est **The Desktop Manager de On Three**. J'en ai parlé dans Pom's 35 (page 28) et 36 (page 28). Mais j'ai oublié de vous préciser trois fonctions que The Desktop Manager maintient en permanence dans le GS, activables sans modification de l'écran, au milieu de n'importe quelle application ProDOS 16 ou ProDOS 8, par les touches de contrôle que vous avez choisies vous-mêmes (j'ai choisi Ⓞ et Ⓜ), suivies des chiffres 0, 9, 5, ou 6 :

1- Copie sur imprimante d'écran-texte 80 ou 40 colonnes : c'est le Ⓞ-H que nous cherchions.

2- Sauvegarde immédiate dans le sous-catalogue /TDM/SCREENS de l'écran actuellement affiché par le GS (texte 40 colonnes, écran HGR, écran double haute résolution, écran super haute résolution) : oui, oui, sauvegarde automatique sur disque de N'IMPORTE QUEL ÉCRAN ! C'est une très belle utilisation d'une des capacités du GS, l'existence de "softswitches" en page \$C0 qui permettent de connaître à tout instant l'état de la machine.

Je savoure d'avance, en écrivant ces lignes, la réaction de l'ami lecteur (et auteur) de Pom's qui a consommé quelques belles nuits de sa précieuse jeunesse à sauvegarder sur disque les images du Works of Art 1 ('clip art' de Springboard Publisher), avec Softswitch et Dazzle Draw, au lieu d'appuyer sur les-deux-pommes 9...

3- Capture d'une portion ou de la totalité d'un écran-texte 80 colonnes ou 40 colonnes qui est stocké en mémoire dans le presse-papier (clipboard), puis restitué dans une autre

application, mais comme s'il était tapé au clavier. Bien entendu, le contenu de ce presse-papier peut être sauvegardé sur disque, puis rechargé, imprimé, etc.

Il y a juste un petit problème dans cette dernière fonction : c'est que The Desktop Manager suppose une configuration en clavier US. Si vous restez en clavier français, il "tape" Q au lieu de A. Il faut donc pour le moment passer deux fois par le tableau de bord pour utiliser cette capacité. Mais j'espère bien que la prochaine version de The Desktop Manager va rectifier cela.

Il y aurait bien aussi un petit problème cosmétique avec les barres de "ù" qu'affiche ce programme américain, mais on m'a dit qu'à Pom's nous avons un spécialiste de ce genre de chirurgie esthétique.

C(h)ameleon

J'avais mentionné dans mes articles précédents divers utilitaires de conversion des fichiers entre systèmes d'exploitation différents (Universal File Conversion, Utilitaires Système Apple, Copy [I Plus]). J'ai trouvé depuis le meilleur, d'une part parce qu'il est absolument complet (couvre tous les systèmes d'exploitation), d'autre part parce qu'il fait de la conversion "intelligente" (supprime les CTRL-J du CP/M par exemple), ensuite parce qu'il nous offre des options souples (forcer le type de fichier, choisir le statut du bit 7), enfin parce qu'il est au standard ProDOS (reconnaît tous les disques du ProDOS) : il s'agit d'un caméléon appelé Chameleon parce qu'il est anglais, mais il marche parfaitement quand même.

Chameleon, de Ewen Wannop, publié par DARK STAR SYSTEMS, est distribué par Apple2000 (BASUG Ltd), PO Box 3, Liverpool L21 8PY, Royaume-Uni.

Suite page 65 →

Un Nouveau Look

Après avoir appliqué la série de patches qui suivent à AppleWorks — version française 1.4 et version US 2.0 — vous n'en croirez pas vos yeux. Un conseil : gardez vos disquettes originales d'AppleWorks "vierge". D'abord, parce qu'on ne sait jamais. Ensuite, pour les ressortir et les charger deux semaines après avoir tapé ces modifications : alors vous verrez combien AppleWorks était affreux, avant.

Merci Claris

Au départ, j'étais simplement ennuyé par les affreuses bandes de 'ù' qui apparaissaient sur l'écran quand j'utilisais la version 2.0 US d'AppleWorks (version que j'utilise pour avoir accès aux TimeOut ; toutefois Pom's m'a promis pour bientôt une solution pour ma version française 1.4, attendons...) : sur //e, on fait facilement disparaître ces 'ù' avec le petit bouton sous le clavier qui passe en caractères américains. Mais sur GS, il faut passer par le tableau de bord, ce qui est plus long. Et de toute façon, les caractères US ne conviennent pas quand on fait du traitement de texte.

J'ai donc commencé à chercher à remplacer ces 'ù' (code ASCII \$7C) par des '!' (code ASCII \$21) dans AppleWorks 2.0 US, ce qui m'a contraint à désassembler pas mal d'AppleWorks (c'est fou le nombre d'adresses en \$7C qu'AppleWorks utilise). J'y ai découvert des choses intéressantes : ainsi, pour AppleWorks, il n'y a pas de Rom dans nos machines, seulement un microprocesseur et des *softswitches* en page \$C0. C'est ce

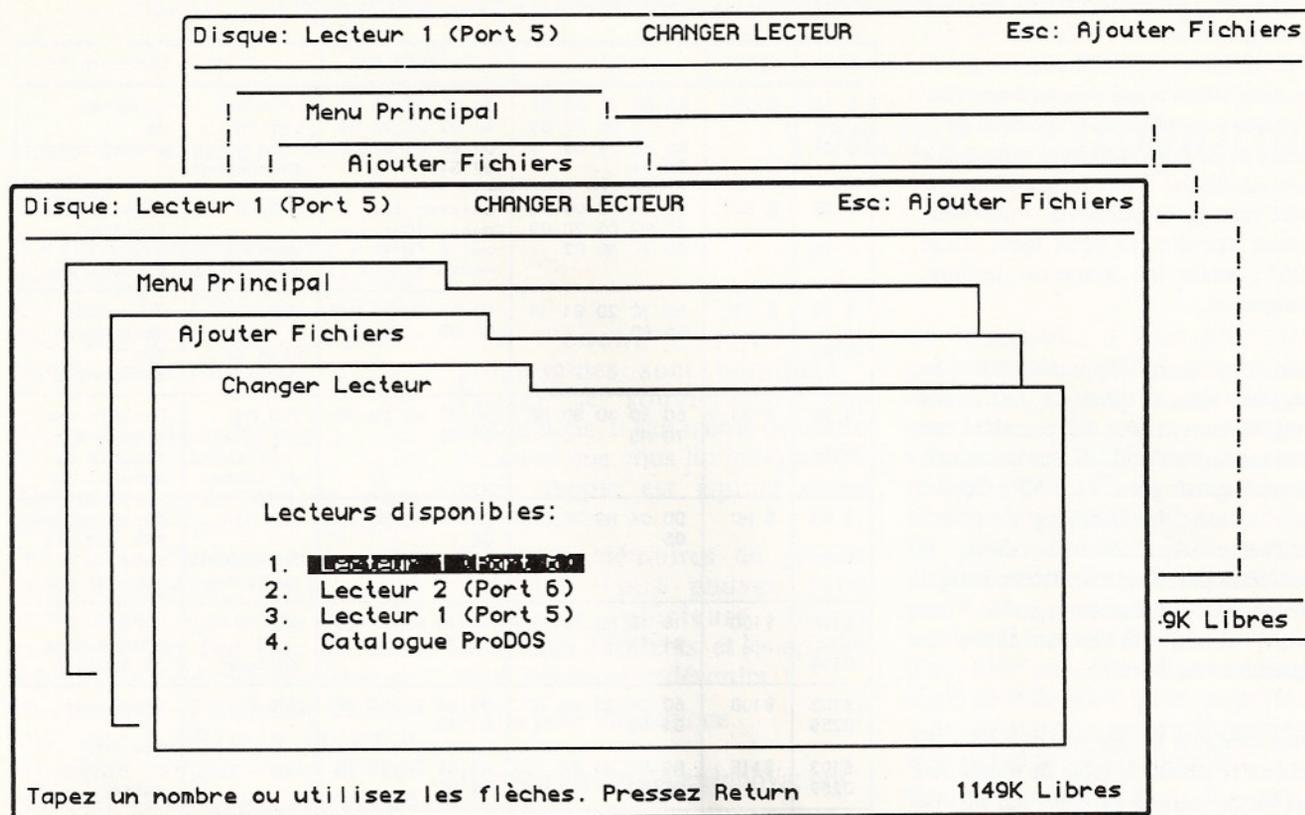
qu'on appelle *programmer sur le métal* : par exemple, AppleWorks se charge lui-même de tout ce qui est affichage en 80 colonnes. Sur GS, il ne s'occupe du Memory Manager que pour rafler au début toute la mémoire disponible, et puis bonsoir. Conséquence : le logiciel le plus puissant, le plus rapide et le plus compatible sur Apple //.

Par exemple aussi, j'ai découvert que la

programmation modulaire ne nécessite absolument pas tout le 'cirque' de l'éditeur de liens d'APW : des tables de JMP au début des modules suffisent. J'ai découvert également qu'un AppleWorks avec interface graphique-souris type Mac est très facile à faire, à condition de le faire en mode texte, avec les caractères souris, à la façon du logiciel MouseWrite de R.Wagner — enfin, facile pour qui a le programme source...

Pour un AppleWorks VF 1.4 new-look

BLOC	OCTET	ANCIENNE CHAÎNE	REPLACER PAR	SITUATION	COMMENTAIRES
\$ 18 D 24	\$ 2E	60 0D 21 09 06 21 09 06 21 09 06 21 09 06 21 02 54	60 0D 9B 09 06 9B 09 06 9B 09 06 9B 09 06 9B 02 54	APLWORKS. SYSTEM chargement	Fenêtre de présentation
\$ 2E D 46	\$ DD	60 0A 21 09 06 21 09 06 21 09 06 21 A9 02	Laisser tel quel, tant que cette fenêtre reste fermée	SEG.RM segment pour le GS	C'est une fenêtre qui ne s'ouvre pas
\$ 53 D 83	\$ 80	A2 21 20 81 11 E6 8D	A2 9F 20 81 11 E6 8D	SEG.MO Base de données	Ecran de définition des catégories
\$ 83 D131	\$ 07	60 3D 3D 3D 3D 21 A5	60 3D 3D 3D 3D 8A A5	SEG.M1 Traitement de textes	En-tête des fichiers : taquets de tabulation
\$ A0 D160	\$ 63	D0 04 A9 21 D0 06	D0 04 A9 8A D0 06	SEG.M1 Traitement de textes	Modification des taquets de tabulation
\$ C2 D194	\$ 7D	18 10 A2 21 20 81 11	18 10 A2 9A 20 81 11	SEG.M1 Tableur	Marge gauche dans le tableur
\$100 D256	\$160	60 04 20 20 21 01 A9	60 04 20 20 9A 01 A9	SEG.M1	C'est ici que se passe l'essentiel. Vive le Mousetext !
\$100 D256	\$173	A9 5F 20 84 11 AE 9C	A9 93 20 8A 11 AE 9C	Les fenêtres	
\$100 D256	\$1C1	18 11 A2 21 20 81 11 A2 26	18 11 A2 94 20 81 11 A2 26	des menus	
\$101 D257	\$ 02	18 11 A2 21 20 81 11 A5 8A	18 11 A2 9F 20 81 11 A5 8A		
\$101 D257	\$ 55	60 A4 21 06 09 21 02 5F 5F	60 04 9F 06 09 94 02 5F 5F		
\$107 D263	\$ 78	18 11 A2 21 20 81 11 A2 35	18 11 A2 9A 20 81 11 A2 35	SEG.M1 Le bureau	Fenêtre de menu du bureau. (Pomme Ouverte-Q)
\$107 D263	\$ 84	18 11 A2 21 20 81 11 60 A2	18 11 A2 9F 20 81 11 60 A2		



Justement, il a fallu ce travail pour me rappeler qu'AppleWorks est parfaitement capable d'afficher les caractères souris, puisqu'il le fait déjà (eh oui : les deux pommes dans la ligne du bas). D'ailleurs, Pom's a déjà publié des patches pour mettre les caractères souris dans AppleWorks; je ne les reproduis donc pas ici : voir Pom's 33 page 67 et Pom's 35, pages 62 et 63. Si AppleWorks n'utilise pas plus les caractères souris, c'est pour rester compatible avec les anciens //e, non mis à niveau.

Plutôt que de remplacer les 'ù' par des '!', comme le fait AppleWorks français dans le même souci, j'ai décidé pour ma part d'utiliser ces fameux caractères souris. Lecteur, si vous avez un //e non mis à niveau, je vous conseille vivement de le faire mettre à niveau par Apple, avant qu'il ne soit trop tard. Sinon, les patches qui suivent vous permettront malgré tout de faire un AppleWorks 2.0 US sans 'ù', avec deux précautions :

- ne faites pas les patches qui remplacent la valeur hexadécimale \$5F par autre chose ;
- chaque fois que la valeur hexa \$7C est remplacée par une valeur supérieure à \$80, mettez un \$21

comme valeur de remplacement.

Évidemment, après avoir fait les patches pour AppleWorks 2.0 US, il devenait très simple de faire les mêmes patches à la version française, grâce à la programmation modulaire.

De la même façon, il devenait facile de

patcher TimeOut, dont le menu affiche aussi ces sacrés 'ù' : TimeOut est une véritable extension d'AppleWorks qui utilise les mêmes sous-routines.

Mode d'emploi

Il y a beaucoup trop de patches à faire

APPLEWORKS 2.0 US		Directory: /A/			
Filename	Blocks	Index	Data		
/A/U2.0.US	1		7		
APLWORKS.SYSTEM	18	9	8	10...	25
SEG.EL	12	27	26	28...	37
SEG.RM	9	39	38	40...	46
SEG.MO	46	48	47	49...	92
SEG.M1	219	94	93	95...	311
SEG.PR	9	313	312	314...	320
SEG.OO	9	322	321	323...	329
SEG.XM	9	331	330	332...	338

APPLEWORKS 1.4 UF		Directory: /A/			
Filename	Blocks	Index	Data		
/A/U1.4.UF	1		7		
APLWORKS.SYS	18	9	8	10...	25
SEG.EL	12	27	26	28...	37
SEG.RM	9	39	38	40...	46
SEG.MO	47	48	47	49...	93
SEG.M1	216	95	94	96...	309
SEG.PR	9	311	310	312...	318
SEG.OO	9	320	319	321...	327
SEG.XM	9	329	328	330...	336

pour employer la méthode des BLOAD et BSAVE sous Basic.System. Grâce à la programmation modulaire et aux relais-disques, AppleWorks est gros ! Les deux tableaux qui suivent demandent donc que vous utilisiez la méthode de la lecture et de la modification directe des blocs sur disque. Voici la procédure (j'ai opéré sur une disquette 3,5", mais vous pouvez prendre les deux faces d'une 5,25" : seuls les numéros de bloc changeront).

Formatez deux disquettes 3,5" en ProDOS sous le nom de /A. Créez immédiatement sur la première un sous-catalogue /V2.0.US, sur la seconde un sous-catalogue /V1.4.VF. Copiez ensuite tous les fichiers de votre disquette AppleWorks dans le sous-catalogue, mais dans l'ordre indiqué par les deux catalogues page 35. Vous devez obtenir la même table de répartition des blocs.

Pour formater les disquettes, copier les fichiers et obtenir la table de répartition des blocs, utilisez ProSel bien sûr, ou alors le File.Mover de Big U. Si vous n'avez aucun des deux, remerciez Pom's qui se décarcasse pour vous et envoyez votre commande. Sinon, débrouillez-vous. Voici ce que vous devez obtenir :

Ensuite, pour changer les valeurs sur le disque, il va vous falloir un éditeur de blocs ProDOS. Il y en a deux bons, capables en particulier de localiser une chaîne de valeurs hexadécimales sur disque : le Block Warden de ProSel et le BitCopy de Copy II Plus version 8.x. Si vous n'avez aucun des deux, alors que vous êtes un lecteur de Pom's, vous êtes puni : rendez-vous directement en prison, sans passer par la case départ. Pom's a cependant pensé à vous en publiant des commandes RBLOC et WBLOC pour Basic.System dans son numéro 29. Si vous n'avez rien de tout ça, votre cas est désespéré : êtes-vous sûr que votre ordinateur n'est pas un IBM ?

Demandez à votre éditeur de blocs de localiser, soit les chaînes hexadécimales, soit les blocs indiqués dans le tableau, et faites les changements indiqués. En étudiant les modifications et en bricolant, vous aurez envie d'en faire d'autres. Pom's est prêt à publier les plus réussies.

Pour un AppleWorks US 2.0 new-look

BLOC	OCTET	CHAINE	REPLACER PAR	SITUATION	COMMENTAIRES
\$ 18 D 24	\$ 25	60 0D 7C 09 06 7C 09 06 7C 09 06 7C 09 06 7C 02 54	60 0D 9B 09 06 9B 09 06 9B 09 06 9B 09 06 9B 02 54	APLWORKS. SYSTEM chargement	Fenêtre de présentation
\$ 2E D 46	\$ E2	60 0A 7C 09 06 7C 09 06 7C 09 06 7C A9 02	Laisser tel quel, tant que cette fenêtre reste fermée	SEG.RM segment pour le GS	C'est une fenêtre qui ne s'ouvre pas
\$ 52 D 82	\$ 37	A2 7C 20 81 11 E6 8D	A2 9F 20 81 11 E6 8D	SEG.M0 Base de données	Ecran de définition des catégories
\$ 83 D131	\$ 03	60 3D 3D 3D 3D 7C A5	60 3D 3D 3D 3D 8A A5	SEG.M1 Traitement de textes	En-tête des fichiers : taquets de tabulation
\$ A1 D161	\$ AC	D0 04 A9 7C D0 06	D0 04 A9 8A D0 06	SEG.M1 Traitement de textes	Modification des taquets de tabulation
\$ C4 D196	\$ 160	18 10 A2 7C 20 81 11	18 10 A2 9A 20 81 11	SEG.M1 Tableur	Marge gauche dans le tableur
\$ 103 D259	\$ 10B	60 04 20 20 7C 01 A9	60 04 20 20 9A 01 A9	SEG.M1	C'est ici que se passe l'essentiel. Vive le Mousetext !
\$ 103 D259	\$ 11E	A9 5F 20 84 11 AE 9C	A9 93 20 8A 11 AE 9C	Les fenêtres	
\$ 103 D259	\$ 16C	18 11 A2 7C 20 81 11 A2 26	18 11 A2 94 20 81 11 A2 26	des	
\$ 103 D259	\$ 1AD	18 11 A2 7C 20 81 11 A5 8A	18 11 A2 9F 20 81 11 A5 8A	menus	
\$ 104 D260	\$ 00	60 A4 7C 06 09 7C 02 5F 5F	60 04 9F 06 09 94 02 5F 5F		
\$ 10A D266	\$ 33	18 11 A2 7C 20 81 11 A2 35	18 11 A2 9A 20 81 11 A2 35	SEG.M1 Le bureau	Fenêtre de menu du bureau. (Pomme Ouverte-Q)
\$ 10A D266	\$ 3F	18 11 A2 7C 20 81 11 60 A2	18 11 A2 9F 20 81 11 60 A2		
?	\$ 3F	A2 7C 20 81 11 20 6F	A2 9A 20 81 11 20 6F	TIMEOUT	Utilise
même bloc	\$ 4E	60 01 7C A2 0F 20 18 11	60 01 9F A2 0F 20 18 11	Affichage au chargement	parfaitement
?	\$ 73	20 18 11 A2 7C 20 81 11	20 18 11 A2 9A 20 81 11	TIMEOUT	les sous- routines
même bloc	\$ 83	20 87 11 A2 7C 4C 81 11	20 81 11 A2 9F 4C 81 11	Affichage du menu Timeout	permanentes d'Appleworks

F.P.P.

Nul n'étant infallible, ces modifications sont peut-être incomplètes, ou peuvent engendrer des pépins (sinon dans AppleWorks, du moins dans certaines macros qui lisent l'écran). Nous comptons sur vous, lecteurs, pour nous le faire savoir, si possible dans le Format Préféré de Pom's (FPP : deux colonnes. À gauche, la question. À droite, la réponse...).



Apple Expo 88
du 28/09 au 01/10

Pour rendre visite à
Pom's (stand B15)
économiquement,
n'oubliez pas votre
carte Joker...

Les Nouveaux Ecrans ProSel

Simone Lestoquard

Pour les vétérans de ProSel :

Il s'agit de fonctions tout à fait nouvelles, associées à la dernière version de l'éditeur annexe PROSEL.ED du ProSel commercialisé par Pom's.

Pour les néophytes :

Rappelons que sous le nom laconique de ProSel est regroupé l'ensemble d'utilitaires le plus impressionnant et le plus performant que l'on puisse imaginer. Sa fonction la plus originale est l'écran sélecteur de programmes (PROgram SElector), que l'utilisateur construit lui-même compte tenu de ses besoins, et qui lui permet de sélectionner et de lancer ses programmes.

ProSel a l'immense avantage de fonctionner en mode P8 (bien qu'il soit aussi capable de lancer des applications P16 sur le GS — voir l'article de P. Demblon). C'est dire qu'à peine votre disquette démarrée, l'écran sélecteur affiche la liste de vos programmes : vous cliquez sur le nom de votre choix, ProSel fait le reste. À la sortie de votre programme, vous retombez automatiquement dans l'écran sélecteur.

Au fil des versions successives, l'auteur Glen Bredon a agrémenté son sélecteur d'astuces diverses. L'avènement des disquettes 800Ko et des disques durs l'a poussé à trouver des simplifications et des raccourcis. Ainsi, à l'appel de deux touches numériques (slot et drive, c'est-à-dire port et lecteur*), ProSel affiche, à la place de l'écran sélecteur, tous les fichiers SYS exécutables du catalogue, ainsi que les noms des sous-catalogues que vous pouvez ouvrir à leur tour.

Des enchaînements de programmes sont possibles : ProSel se souvient de vos instructions. Il sait même démarrer à l'heure que vous lui indiquez (si votre Apple est équipé d'une horloge).

Pour les mémoires de grande capacité, vous pouvez faire cohabiter plusieurs écrans sélecteurs différents, et les appeler dans l'ordre et le désordre.

Voilà pour l'historique.

Et voici les dernières innovations :

□ Maintenant, l'écriture des instructions que vous donnez à ProSel en créant l'écran sélecteur est automatique. Eh oui, c'était le revers de la médaille : il fallait bien, une première fois, indiquer tous les chemins d'accès ProDOS au sélecteur. Désormais, PROSEL.ED affiche le nom des fichiers SYS (ceux qui font démarrer vos programmes), vous cliquez dessus, et ProSel fait le reste. L'option manuelle reste évidemment possible.

□ Maintenant, PROSEL.ED vous donne un contrôle total de la présentation du sélecteur : caractères normaux, inverses et MouseText, inhibition des titres, contrôle du curseur, inclusion de caractères de contrôle, occupation de tout l'écran (jusqu'à 72 applications par écran), etc.

□ Maintenant, PROSEL.ED vous permet de construire, selon la même syntaxe, des **écrans sélecteurs secondaires**, dont chacun est un fichier SYS : vous pouvez donc les appeler à tout moment par leur nom, comme une application ! Et

ils lanceront, à leur tour, les programmes qu'ils auront en mémoire (y compris, si vous le voulez, d'autres écrans secondaires). Mais rien ne vous oblige à les utiliser uniquement comme lanceurs de programmes : ils peuvent aussi bien servir d'aides-mémoire, d'instructions, etc. : vous y écrivez ce que vous voulez. Il est possible par exemple d'appeler un écran d'instructions réglé de telle sorte qu'en le quittant vous démarriez automatiquement le programme correspondant.

Pour vous aider à vous familiariser avec ces fonctions nouvelles, Pom's vous propose, sur la disquette de ce numéro, une démonstration comprenant **quatre écrans secondaires** qui s'appellent les uns les autres, selon des modalités différentes (plus le fichier ADIEU destiné à l'écran de sortie).

Attention : bien que ces écrans soient des fichiers SYS indépendants, ils ont besoin, pour fonctionner, d'être copiés sur une disquette avec ProSel dans le même catalogue.

Les explications qui vont suivre vous aideront à vous guider dans vos premiers pas.

Mode d'emploi des nouveaux écrans

Préalable

Nous supposons que vous avez déjà installé ProSel sur une de vos disquettes.

* Par exemple 52 pour lecteur 2 du port 5. Pour les ports 1 et 2, utilisez 81, 82 et 91, 92.

Recopiez sur le catalogue principal (celui qui contient le fichier PROSEL) les fichiers :

ECRAN. 1,
ECRAN. 2,
PROG. BIDON,
ECRAN. SORTIE et
ADIEU.

Lancez la disquette, qui devrait afficher l'écran sélecteur ProSel. Pour voir fonctionner la démonstration, tapez les deux chiffres correspondant au port et au lecteur de votre disquette, et sélectionnez ECRAN. 1. Amusez-vous avec les écrans, afin de voir leur fonctionnement. Maintenant, revenez au sélecteur principal, et démarrez PROSEL. ED.

Explications

Vous êtes en mode édition, la souris est inactivée, les déplacements se font avec les flèches. Vous pouvez 'faire vos armes' directement sur l'écran sélecteur, mais il est plus instructif — et moins périlleux — de travailler sur l'un des écrans secondaires.

Faites ESCAPE pour afficher les options de PROSEL. ED (La page 13 du Manuel ProSel vous donne les premières indications).

Pour charger un écran, taper L (*Load a screen*). ProSel vous demande le nom d'accès (et propose déjà un préfixe, qui est le nom de votre volume) ; complétez avec le nom d'un écran, faites RETURN.

Promenez le curseur. Si vous tapez RETURN, un petit encadré affichera toutes les caractéristiques de la rubrique, y compris les caractères de contrôle. ESCAPE renvoie à l'écran (toujours en mode édition).

Un deuxième ESCAPE vous renvoie au menu *Options*, étape obligatoire avant la sortie. Si vous choisissez 'A' (*Abort*), toutes vos modifications sont annulées. Pour sauver un écran, taper 'S' : le nom d'accès actuel s'affiche. Faites RETURN si vous le conservez, ou écrivez-en un autre.

Commandes supplémentaires

Comment arriver à ces résultats, fort 'raffinés' ? Essentiellement en manipulant les codes de contrôle.

① `Ctrl-O` neutralise les commandes normales, mais uniquement pour un seul caractère. Ce que vous taperez après `Ctrl-O` sera donc accepté comme code de contrôle, et affiché en inverse vidéo. Si vous tapez ensuite un autre caractère, ce sera un caractère normal.

Exemple : tapez à la suite `Ctrl-O` *Flèche gauche*. Vous verrez à l'écran un H en vidéo inverse, et tout le texte se décalera d'un caractère vers la gauche. Vous pouvez aussi bien taper `Ctrl-O` `Ctrl-H`, le résultat sera exactement le même.

Une astuce : si la première lettre que vous tapez est suivie de `Ctrl-H`, elle deviendra invisible (car sortie du champ par la gauche). Mais elle sera bel et bien là ; comment le vérifier ? Votre manuel vous dit, page 9 (Fonctions supplémentaires) : «*Si, dans l'écran de sélection, vous tapez une lettre, le curseur saute à la première application commençant par cette lettre*». Dans ECRAN. 2, on peut sélectionner Quitter en tapant Q, bien que le premier caractère apparent soit un caractère MouseText...

② Vous avez droit à 25 caractères par rubrique. Les codes de contrôle ne comptent pas. Si vous avez décalé le texte vers la gauche avec un `Ctrl-H`, et que vous tapez la rubrique en mode insertion, votre champ s'arrêtera au 24ème caractère apparent, ce qui peut être gênant si vous êtes au milieu d'un mot que vous souhaitez enchaîner avec le champ suivant ; pour ajouter la dernière lettre, passez en mode recouvrement avec TAB.

Note : il arrive que certains décalages excessifs perturbent l'éditeur, et brouillent l'écran. Ce n'est pas grave, tapez ESC, et revenez à l'écran d'édition.

③ Le premier caractère de chaque champ détermine si

la sélection est active ou pas. Si la valeur du premier caractère en ASCII est inférieure à 64, la rubrique est inactive ; c'est un moyen commode d'écrire des titres, ou de "neutraliser" du texte.

④ Après les codes `Ctrl-A` `Ctrl-N` l'inverse vidéo est désactivée au passage du curseur sur la rubrique. Le code `Ctrl-A` réactive la vidéo.

Rappel : pour insérer les codes de contrôle A et N, taper à la suite `Ctrl-O` `Ctrl-A` `Ctrl-O` `Ctrl-N`.

Exemple : dans ECRAN. 1, tout le texte est désactivé de la sorte, sauf dans la dernière rubrique, où la vidéo inverse est activée uniquement sur les trois points.

⑤ Si la rubrique commence par un `Ctrl-à`, elle sera affichée en permanence en inverse vidéo, et le curseur ne s'y arrêtera pas (sauf, éventuellement, si vous le déplacez avec la souris ; mais un clic le ramènera à sa place).

⑥ Si l'une des rubriques de l'écran contient `Ctrl-B`, les indications et la date en bas d'écran disparaissent. On peut écrire dans cette zone, mais pour y faire pénétrer le curseur il faut, en plus de la flèche, appuyer sur  (OPTION sur le GS).

⑦ Si l'une des rubriques de l'écran contient `Ctrl-C`, les touches numériques et la touche ESC sont neutralisées. Si vous avez utilisé `Ctrl-C`, mais avez oublié de prévoir une rubrique de sortie, pas d'affolement : `Ctrl-RESET` vous ramène à l'écran ProSel principal.

⑧ `Ctrl-O` `Ctrl-°` activent les caractères MouseText, et `Ctrl-X` `Ctrl-N` les désactivent.

⑨ `Ctrl-O` provoque le passage en vidéo inverse, `Ctrl-N` restaure l'affichage standard.

Vous voilà équipés. Avec ces explications et ces exemples vous avez en main tous les éléments pour vous confectionner des écrans personnels, originaux et performants.



Utilisation des touches fléchées des Mac
Plus, SE et II
avec la plupart des logiciels de traitement de
textes ou d'édition

← ou →

passe au caractère précédent ou suivant

↑
passe à la ligne précédente (à la verticale de la
position courante, ou à la marge si la ligne
précédente est vide)

↓
passe à la ligne suivante (à la verticale de la posi-
tion courante, ou à la marge si la ligne suivante est
vide)

Option + ←

passe au début du mot

Option + →

passe à la fin du mot

Option + ↑

passe au début du paragraphe

Option + ↓

passe à la fin du paragraphe

Majuscule + ←

sélectionne le caractère précédent (ou
désélectionne le caractère suivant s'il est déjà
sélectionné)

Majuscule + →

sélectionne le caractère suivant (ou désélectionne
le caractère précédent s'il est déjà sélectionné)

Majuscule + ↑

sélectionne une ligne de texte vers le haut, de la
position courante du curseur jusqu'à la verticale
de ladite position courante

Majuscule + ↓

sélectionne une ligne de texte vers le bas, de la
position courante du curseur jusqu'à la verticale
de ladite position courante

Option + Majuscule + ←

sélectionne le mot précédent (ou désélectionne le
mot suivant s'il est déjà sélectionné)

Option + Majuscule + →

sélectionne le mot suivant (ou désélectionne le
mot précédent s'il est déjà sélectionné)

Option + Majuscule + ↑

sélectionne le paragraphe courant, ou étend la
sélection au paragraphe précédent si le paragra-
phe courant est déjà sélectionné

Option + Majuscule + ↓

sélectionne le paragraphe courant, ou étend la
sélection au paragraphe suivant si le paragraphe
courant est déjà sélectionné

Avec les fenêtres de sélection des fichiers

↑ ou ↓

la liste affichée défile vers le haut ou le bas

Commande + ↑

ferme le dossier courant

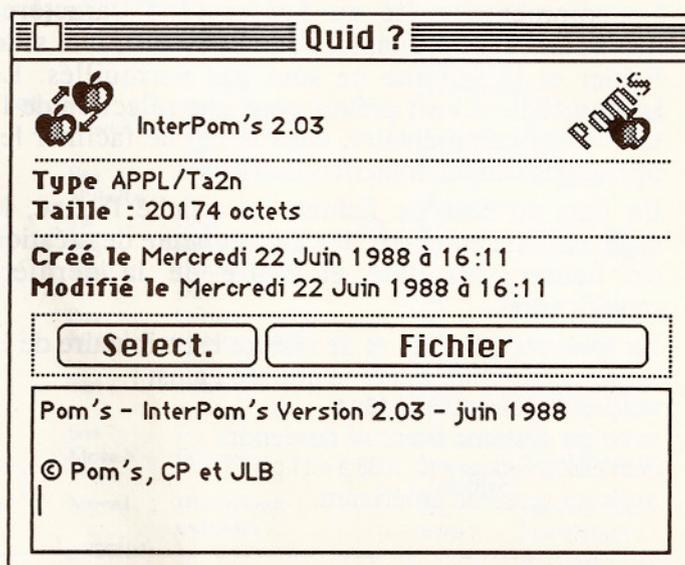
Commande + ↓

ouvre le dossier sélectionné

Accessoire de bureau

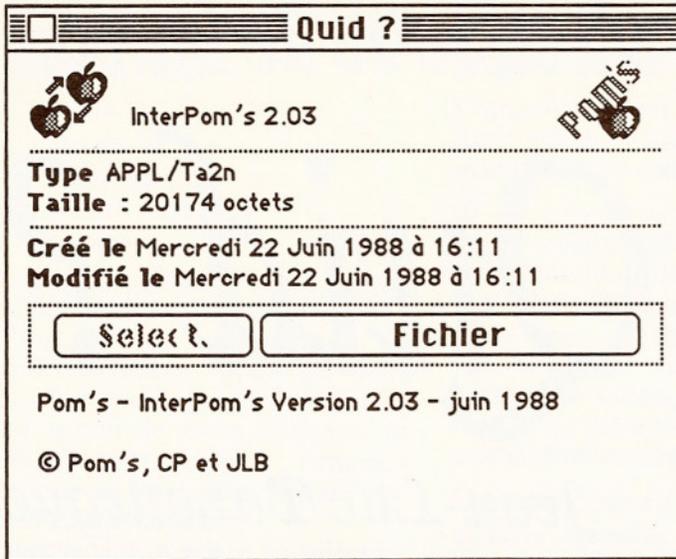
Quid ?

Jean-Luc Bazanegue



L'idée de cet accessoire de bureau est venue d'une constatation : la zone de commentaire de la fenêtre d'information sur les fichiers ne peut être consultée — et bien sûr éditée — qu'au niveau du Finder. Nous pensons avoir résolu le problème avec "Quid ?".

Comme vous pouvez le constater, la présentation de 'Quid ?' est très inspirée de celle de la fenêtre 'Lire les informations' (ou Get Info) du Finder ; les méthodes d'utilisations sont également très proches, et seule la façon de choisir le fichier traité varie : avec 'Quid ?', on clique sur le bouton 'fichier' pour provoquer l'affichage de la fenêtre de sélection standard, puis on sélectionne un fichier de la manière habituelle.



Le commentaire lié au fichier (255 caractères maximum) n'est éditable, cela va de soit, que si le fichier et le volume ne sont pas verrouillés. Le bouton 'Sélect.' est prévus pour une sélection de la totalité du commentaire, dans le but de faciliter les opérations couper/copier/coller/effacer.

En plus du nom de fichier, on affiche l'icône, le type, la taille en octets, les date et heure de création du fichier, les date et heure de la dernière modification.

Le format de la date et de l'heure est tributaire de la version du fichier système utilisée ; ainsi :

Mercredi 10 Février 1988 à 16:11
 avec un système francisé deviendra :
 Wednesday, February 10, 1988 à 4:11 pm
 avec un système américain.

Disquettes 'Shareware' pour Macintosh

Disquette Mac B - Polices de caractères

Andover - APL - ASCII - Bookman - Boxes - Broadway - Century - Chancery - Chicago by night - Circus - Cirth - Cursive - Cyril - East Orange - Elite - Elvish - Eon - Exeter - Greek - Hollywood - Hood River - Lineal - Mars - London - Long Island

Disquette Mac C - Polices de caractères

N Helvetica Narrow - Ophir - Palo Alto - Park Avenue - Philly - Pica - Princeton - Ravenna - Runes - Santiago - Silicon Valley - Stencil - Symbol - Tiny - Toronto fixe - Vectors - Zapf Dingbats

Disquette Mac D - Accessoires de bureau

ArtThief - Ascii.DA - FKEY - Poor Boy's - Dec Maker - File Tools - Maxwell - TheBox

Disquette Mac E - Applications

Amazing - Analog Clock - Backgammon - Banner - Bricks - Canfiels - DiskUtil - Fast Formatter - MouliMac

Disquette Mac F - Applications

DataFlow - Reversi - yapu - Enigma - F/DA - Sorter - File Diddler - HexPuzzle - Iago

Disquette Mac G - Applications

ResEdit - Icon Editor - JClock - Life - Missile Command

Disquette Mac H - Applications

MacBILLBOARD - MacWait - MenuEdit - PackIt - Social Climber - Solitaire - WaveMaker

Disquette Mac I - Applications

Snooker - SystemVersion - Adventure of Snake - ThinkTank to WP

Bon de Commande page 70



Fichier 'Quid.Job'

Asm Quid.Asm Exec Edit
 Link Quid.Link Finder Edit

Source 'Quid.Asm'

INCLUDE Quid/1.Asm
 INCLUDE Quid/2.Asm
 END

Fichier 'Quid.Link'

l
 /NoStrip
 /Resources
 Quid
 /output Accessoire "Quid"
 /Type 'DFIL' 'DMOV'
 \$

Source 'Quid/1.Asm'

RESOURCE 'DRV'R' 26 'Quid'

Include FSEqu.Txt
 Include Traps.Txt
 Include SysEqu.D
 Include ToolEqu.D
 Include QuickEqu.D
 Include PackMacs.Txt

HandleBoutonTS
 Equ WindowSize
 HandleBoutonFichier
 Equ HandleBoutonTS+4
 HandleTexte
 Equ HandleBoutonFichier+4
 HandleControle
 Equ HandleTexte+4
 HandleCtrlTS
 Equ HandleControle+4
 HandleCtrlFichier
 Equ HandleCtrlTS+4
 ReponseGetFile
 Equ HandleCtrlFichier+4
 TamponIO

Equ ReponseGetFile+72
 DraPeauColle
 Equ TamponIO+ioFIClpSiz
 DraPeauCurs
 Equ DraPeauColle+1
 CreateurFichier
 Equ DraPeauCurs+1
 TypeFichier
 Equ CreateurFichier+6
 NombreOctets
 Equ TypeFichier+6
 NombreOctetsReel
 Equ NombreOctets+10
 ChaineDateCreation
 Equ NombreOctetsReel+4
 ChaineHeureCreation
 Equ ChaineDateCreation+64
 ChaineDateModif
 Equ ChaineHeurecreation+48
 ChaineHeureModif
 Equ ChaineDateModif+64
 FichierCourant
 Equ ChaineHeureModif+48
 DraPeauFichierSel
 Equ FichierCourant+64
 DraPeauFichierPro
 Equ DraPeauFichierSel+1
 VRefNumCourant
 Equ DraPeauFichierPro+1
 VRefNumDesktop

Equ VRefNumCourant+2
 TamponIOV
 Equ VRefNumDesktop+2
 NumResCourant
 Equ TamponIOV+ioVQELSize
 NumResDesktop
 Equ NumResCourant+2
 IDcomment
 Equ NumResDesktop+2
 IDIcône
 Equ IDcomment+2
 TextelID
 Equ IDIcône+2
 TailleTampon
 Equ TextelID+10
 Oui Equ \$100
 MaxC Equ 255
 BS Equ 8
 Base
 Dc \$400
 Dc 0
 Dc \$16A
 Dc 0
 Dc Ouverture-Base
 Dc Status-Base
 Dc Controle-Base
 Dc Status-Base
 Dc Fermeture-Base

Titre	Status4	Contenu	Bra	Status3
Dec.b 4,'Quid',0	Move.l DctlWindow (A4),A3	Pea EvtMouse(A2)	@1 Move	evtMessage+2 (A2),-(sp)
Ouverture	Bsr SaisieVolume	_GlobalToLocal	Move.l	HandleTexte (A3),-(sp)
Move.m.l D3-D7/A1-A4, -(sp)	Bsr PlaceVolume Desktop	Clr -(sp)	_TEKey	
Movea.l A1,A4	Status3 Movem.l (sp)+, D3-D7/A1-A4	Move.l A3,-(sp)	MiseJour	Move.l A3,-(sp)
Tst.l DctlWindow (A4)	Status	Pea HandleControle (A3)	_BeginUpdate	
Bne Status4	Moveq #0,D0	_FinDcontrol	Bsr	PoliceGeneve (A5),A0
Subq.l #4,sp	Rts	Tst (sp)+	Movea.l	gray(A0)
Move.l sp,-(sp)	Fermeture	Beq.S @1	Pea	_PenPat
_GetPort	Bsr RetableVolume	Clr -(sp)	Move	#7+1,-(sp)
Move.l #TailleTampon, D0	Tst.b DraPeauFichier Sel(A3)	Move.l HandleControle (A3),-(sp)	Move	#38+1,-(sp)
_NewPtr,cLear	Beq.S @1	Move.l EvtMouse(A2), -(sp)	_MoveTo	
TSt D0	Move NumResDesktop (A3),-(sp)	Clr.l -(sp)	Move	#231+1+24,-(sp)
Beq.S MemoireOK	_CloseReSfile	_TrackControl	Move	#38+1,-(sp)
Move #7,-(sp)	@1 Movem.l A3-A4,-(sp)	Tst (sp)+	Move	#7+1,-(sp)
_SysBeep	Movea.l A1,A4	Beq.S @1	Move	#68+1,-(sp)
Bra Status2	Movea.l DctlWindow (A4),A3	Subq.l #4,sp	_LineTo	
MemoireOK	Tst.l HandleTexte (A3)	Move.l HandleControle (A3),-(sp)	Move	#231+1+24,-(sp)
Movea.l A0,A3	Beq.S @2	_GetCRefCon	Move	#68+1,-(sp)
Subq.l #4,sp	Move.l HandleTexte (A3),-(sp)	Bsr Boutons	_LineTo	
Move.l A3,-(sp)	_TeDispose	Bra Status3	Pea	RectBouton
Pea RectFenetre	@2 Move.l A3,-(sp)	@1 Clr -(sp)	_FrameRect	
Pea Titre	_DisposWindow	Move.l EvtMouse(A2), -(sp)	_PenNormal	
Move #Oui,-(sp)	Clr.l DctlWindow (A4)	Pea RectViStexte	Tst.b	DraPeauFichier Pro(A3)
Move #noGrowDoc Proc,-(sp)	Movea.l A4,A1	_PtInRect	Bne.S	@3
Moveq.l #-1,D0	Movem.l (sp)+,A3-A4	Tst (sp)+	Pea	RectTexte
Move.l D0,-(sp)	Bra Status	Beq Status3	_FrameRect	
Move #Oui,-(sp)	Controle	Move.l evtMouse(A2), -(sp)	Bsr	AffichePoms
Clr.l -(sp)	Movem.l D3-D7/A1-A4, -(sp)	Btst #shiftKey, evtMeta(A2)	Tst.b	DraPeauFichier Sel(A3)
_NewWindow	Movea.l A1,A4	Sne D0	Beq	@1
_SetPort	Movea.l A0,A2	Move.b D0,-(sp)	Bsr	AfficheInfos
Move.l A3,DctlWindow (A4)	Move.l DctlWindow (A4),A3	Move.l HandleTexte (A3),-(sp)	Move.l	A3,-(sp)
Move.l DctlRefNum (A4),Window Kind(A3)	_SetPort	_TEClick	_DrawControls	
Bsr PoliceGeneve	Move CSCCode(A2),D0	Bra Status3	Tst.l	HandleTexte (A3)
Subq.l #4,sp	Cmpi #accEvent,D0	Touche	Beq.S	@2
Move.l A3,-(sp)	Beq.S Evenement	Tst.l HandleTexte (A3)	Pea	RectViStexte
Pea RectBouton	Cmpi #accCursor,D0	Beq Status3	Pea	_EraseRect
Fichier	Beq Curseur	Andi #86,D0	Move.l	portRect(A3)
BoutonFichier	Cmpi #accCut,D0	Subi #86,D0	Move.l	HandleTexte (A3),-(sp)
Move #Oui,-(sp)	Beq Couper	Beq Coller	_TEUpdate	
Clr.l -(sp)	Cmpi #accCopy,D0	Subq #2,D0	Move.l	A3,-(sp)
Clr.l -(sp)	Beq Copier	Beq Couper	Bra	Status3
Clr.l -(sp)	Cmpi #accPaSte,D0	Beq Coller	@2 Sf	DraPeauColle (A3)
_NewControl	Beq Coller	Subq Couper	Bsr	SaisieVolume
Move.l (sp),HandleCtrl Fichier(A3)	Beq Effacer	Beq Couper	Bsr	PlaceVolume
Move.l A3,-(sp)	Bra Status3	Subi #FFEB,D0	Bra	Desktop
Pea RectBoutonTS	Evenement	Bne.S @4	Status3	Status3
Pea BoutonTS	Movem.l Ctparam(A2), A2	Bra Copier	Tst.l	HandleTexte (A3)
Move #Oui,-(sp)	Move EvtNum(A2),D0	Cmpi.b #BS,evtMessage +3(A2)	Beq.S	@1
Clr.l -(sp)	Cmpi #mButDwnEvt, D0	Beq.S @1	Move.l	HandleTexte (A3),-(sp)
Clr.l -(sp)	Beq.S Contenu	Bsr DeReference	_TEActivate	
Moveq #1,D0	Cmpi #keyDwnEvt,D0	Cmpi #MaxC, teLength(A0)	@2 Sf	DraPeauColle (A3)
Move.l D0,-(sp)	Beq Touche	Bne.S @1	Bsr	SaisieVolume
_NewControl	Beq Touche	Move teSelStart(A0), D0	Bsr	PlaceVolume
Move.l (sp)+,Handle CtrlTS(A3)	Cmpi #updatEvt,D0	Cmp teSelEnd(A0), D0	Bra	Desktop
Clr.l HandleTexte (A3)	Beq MiseJour	Bne.S @1	Status3	Status3
Sf DraPeauCurs (A3)	Cmpi #activateEvt, D0	Move #7,-(sp)	Tst.l	HandleTexte (A3)
Sf DraPeauFichier Sel(A3)	Beq Active	Curseur	Beq.S	@3
Sf DraPeauFichier Pro(A3)	Bra Status3	Buffer	Move.l	HandleTexte (A3),-(sp)
Bsr InvalideBouton	Beq Active		_TEDeactivate	
_InitCursor	Bra Status3		Bsr	RetableVolume
Status2			Bra	Status3
_SetPort				

Set	-4	Blt.S	@1	Move.l	A0,Tampon+baseAddr(A6)	ChaineOctet	Dc.b 6,'octet',0
Link	A6,#Buffer	Move	#7,-(sp)	Move	#4,Tampon+rowBytes(A6)	ChaineOctets	Dc.b 7,'octets'
Tst.l	HandleTexte(A3)	_SysBeep	@3	Clr.l	Tampon+bounds(A6)	BoutonTS	Dc.b 7,'Select',0
Beq.S	@2	Tst	TeScrpLength	Move.l	#S200020,Tampon+bottom(A6)	BoutonFichier	Dc.b 7,'Fichier'
Move.l	HandleTexte(A3),-(sp)	Beq	@3	Pea	Tampon+baseAddr(A6)	NomDesktop	Dc.b 7,'Desktop'
_TEIdle		Move.l	HandleTexte(A3),-(sp)	Move.l	A3,A0	.Align	2
Pea	Buffer(A6)	_TePaSte	@3	Addq.l	#2,A0	Poms	Dc.l \$00000000,\$00000050
_GetMouse	-(sp)	_InitCursor	Bra	Move.l	A0,-(sp)	Dc.l	\$00000080,\$00001100
Clr	Buffer(A6),-(sp)	Bra	Status3	Pea	Tampon+bounds(A6)	Dc.l	\$000008AA,\$00000155
Move.l	RectViStexte	Effacer	Bsr	Clr	RectPoms	Dc.l	\$000000AA,\$00001401
Pea	-(sp)	Bsr	VerifSelection	Clr.l	-(sp)	Dc.l	\$00002A02,\$00004514
_PutInRect		Beq	Status3	Move.l	-(sp)	Dc.l	\$0000A280,\$00015140
Tst	(sp)+	Move.l	HandleTexte(A3),-(sp)	Pea	_CopyBits	Dc.l	\$00028A00,\$00014560
Beq.S	@1	Bra	Status3	Clr	(sp)+,A0-A4/D0-D2	Dc.l	\$0028A2A0,\$00054514
Tst.b	DraPeauCurs(A3)	TEFromScrap	Movem.l	Clr.l	A6	Dc.l	\$008A2980,\$0453D7C
Bne.S	@2	Movem.l	A0-A1/D0-D2,-(sp)	Unlk		Dc.l	\$A2FFD6,\$1451FEAB
Subq.l	#4,sp	Subq	#4,sp	Rts		Dc.l	\$2A28FD45
Move	#iBeamCursor,-(sp)	Move.l	teScrpHandle,-(sp)	InfoFichier	Lea	Dc.l	\$4515FAA3
_GetCursor		Pea	#'TEXT',-(sp)	Lea	TamponIO(A3),A0	Dc.l	\$A20AFD45
Movea.l	(sp)+,A0	_GetScrap	(sp)+,D0	Move.l	ReponseGet	Dc.l	\$5100FAA3
Move.l	(A0),-(sp)	Bpl.S	@1	Lea	File+rName(A3),A1	Dc.l	\$2A007D46
_SetCursor		Moveq	#0,D0	Move.l	A1,ioFile	Dc.l	\$14007AAA
St	DraPeauCurs(A3)	Move	D0,TeScrpLength	Move	Name(A0)	Dc.l	\$A003D54,\$05001AA8
Bra.S	@2	Movem.l	(sp)+,A0-A1/D0-D2	ReponseGetFile+rVolume(A3),ioVRefNum(A0)		Dc.l	\$02800DD0,\$01000660
Tst.b	DraPeauCurs(A3)	Rts		SFSaveDisk,D0		IconeAPPL	Dc.l \$00010000,\$00028000
Beq.S	@2	TEToScrap	Movem.l	D0		Dc.l	\$00044000,\$00082000
Sf	DraPeauCurs(A3)	Subq	#4,sp	Move	D0,VRefNum	Dc.l	\$00101000,\$00200800
_InitCursor		Addq	#4,sp	Clr	Desktop(A3)	Dc.l	\$00400400,\$00800200
Unlk	A6	Movea.l	teScrpHandle,A0	Clr.b	ioFDIndex(A0)	Dc.l	\$01000100,\$02000080
Bra	Status3	Subq	#4,sp	Clr.l	ioFileType(A0)	Dc.l	\$04000040,\$08000020
Couper		_GetHandleSize	Move.l	_GetCatInfo	ioDirID(A0)	Dc.l	\$10000010,\$20000008
Bsr	VerifSelection	Move.l	D0,-(sp)	Rts		Dc.l	\$40003F04,\$80004082
Beq	Status3	_HLock	Move.l	RectFenetre	Dc	Dc.l	\$40008041,\$20013022
Move.l	HandleTexte(A3),-(sp)	Move.l	#'TEXT',-(sp)(A0),-(sp)	Dc	42,5,239+4,242+3+16+8	Dc.l	\$1001C814,\$080E7F8F
_TeCut		_PutScrap	Movea.l	RectTexte	Dc	Dc.l	\$04023007,\$02010007
Bsr	TEToScrap	Movea.l	teScrpHandle,A0	Dc	129,8,193+2,232+1+24	Dc.l	\$01008007,\$00806007
Bra	Status3	_HUnLock	Move.l	RectViStexte	Dc	Dc.l	\$00401FE7,\$002021F
Copier		Move.l	(sp)+,D0	Dc	132,7+4,190+2,229+25	Dc.l	\$00100407,\$00080800
Bsr	VerifSelection	Movem.l	(sp)+,A0-A1/D0-D2	RectBoutonTS	Dc	Dc.l	\$00041000,\$00022000
Beq	Status3	Rts		Dc	102+2,17+1,119+2,95+1	Dc.l	\$00014000,\$00008000
Move.l	HandleTexte(A3),-(sp)	DeReference	Movea.l	RectBoutonFichier	Dc	Dc.l	\$08000020,\$08000210
_TeCopy		Movea.l	HandleTexte(A3),A0	Dc	104,99,121,223+1+16+8	Dc.l	\$08000008,\$08000008
Bsr	TEToScrap	Rts	(A0),A0	RectPoms	Dc	Dc.l	\$08000008,\$08000008
Bra	Status3	PoliceGeneve	Move	Dc	3,248-32,34,224+16+8	Dc.l	\$08000008,\$08000008
Coller		Move	#geneva,-(sp)	RectBouton	Dc	Dc.l	\$08000008,\$08000008
Bsr	Montre	_TextFont	#9,-(sp)	Dc	100,8,123+2,233+16+8	Dc.l	\$08000008,\$08000008
Sf	DraPeauCurs(A3)	Move	#9,-(sp)	RectIcone	Dc	Dc.l	\$08000008,\$08000008
Tst.b	DraPeauColle(A3)	_TextSize	Rts	Dc	3,8,3+32,8+32	Dc.l	\$08000008,\$08000008
Bne.S	@2	AffichePoms	Set	RectEffZoneNom	Dc	Dc.l	\$08000008,\$08000008
St	DraPeauColle(A3)	Tampon	-bitmaprec	Dc	37,8+34,36+2,199+25	Dc.l	\$08000008,\$08000008
Move.l	TEFromScrap	Link	A6,#Tampon	RectEffZoneType	Dc	Dc.l	\$08000008,\$08000008
Movea.l	HandleTexte(A3),A0	Movem.l	A0-A4/D0-D2,-(sp)	Dc	42,8,66+2,231+1+16+8	Dc.l	\$08000008,\$08000008
Move	TeScrpLength,D0	Lea	Poms,A0	RectEffZoneCree	Dc	Dc.l	\$08000008,\$0FFFFF8
ADD	teLength(A0),D0	ChaineType	Dc.b 5,'Type'			Source	'Quid/2.Asm'
Move	teSelEnd(A0),D1	ChaineTaille	Dc.b 9,'Taille: '			Boutons	Link A6,#0
Move	teSelStart(A0),D2	ChaineCree	Dc.b 8,'Créé le ',0			Tst	10(A6)
Sub	D2,D1	ChaineModifie	Dc.b 11,'Modifié le '			Beq	BoutonFichier2
Sub	D1,D0	ChaineA	Dc.b 3,'à '			BoutonTS2	Bsr DeReference
Cmpi	#MaxC,D0						

Moveq	#0,D0		CreateurFichier	@5	Bsr	ValideBouton		2(A3),D0
Move.l	D0,-(sp)		+2(A3)		Bsr	NouveauTexte	Beq.S	FREFOk
Move	teLength(A0),	Move.b	#4,TypeFichier				Addq.l	#4,A1
	D0		+1(A3)	@6	Tst.b	DraPeauFichier	Addq.l	#4,A2
Move.l	D0,-(sp)	Move.b	#4,Createur			Sel(A3)	Move.l	D7,A0
Move.l	HandleTexte		Fichier+1(A3)		Beq.S	@3		_HUnLock
	(A3),-(sp)	Move.b	TamponIO+		Move	NumResDesktop		Move.l A0,-(sp)
_TESetSelect			ioFlAttrib(A3),			(A3),-(sp)		_ReLeaseResource
Bra	SortieBoutons		DraPeauFichier		_CloseResFile			
			Pro(A3)					
BoutonFichier2		Andi.b	#1,DraPeau	@3	ST	DraPeauFichier	DBra	D4,@4
Bsr	Montre		FichierPro(A3)			Sel(A3)	PasFREF	
Move	#4+24,-(sp)	Move.l	TamponIO+		Lea	TamponIOV	PasFREF2	
Move	#41+24,-(sp)		ioFlLgLen(A3),			(A3),A0	Cmpi.l	#'APPL',
Clr.l	-(sp)		D0		Clr.l	ioFileName		TypeFichier+
Clr.l	-(sp)	Add.l	TamponIO+			(A0)		2(A3)
Move	#-1,-(sp)		ioFlRlLgLen		Move	VRefNum	Bne.S	@1
Clr.l	-(sp)		(A3),D0			Desktop(A3),	Move	#1,IDIcône(A3)
Clr.l	-(sp)	Move.l	D0,Nombre			ioVRefNum(A0)	Bsr	AfficheInfos
Pea	ReponseGet		OctetsReel(A3)		_SetVol		Bra.S	FREFOk2
	File(A3)	Lea	NombreOctets				Clr	IDIcône(A3)
Move	#SFGetFile,	Clr	(A3),A0				Bsr	AfficheInfos
	-(sp)		-(sp)		_OpenResFile		Bra.S	SortieBoutons
_Pack3		_Pack7						
Tst	ReponseGetFile				Move	(sp)+,Num	FREFOk	
	+rGood(A3)	Move.l	TamponIO+			ResDesktop(A3)	Move	(A1),
Beq	SortieBoutons		ioFlCrDat(A3),		Subq.l	#4,sp	Move.l	IDIcône(A3)
			-(sp)		Move.l	Createur		D7,A0
Bsr	InfoFichier	Move.b	#longDate,-(sp)			Fichier+2(A3),	_HUnLock	
		Pea	ChaineDate			-(sp)	Move.l	A0,-(sp)
Moveq	#0,D0		Creation(A3)		Clr	-(sp)		_ReLeaseResource
Move.b	ReponseGetFile	Move	#IUDateString,		_GetResource		Move.l	A4,A0
	+rName(A3),D0		-(sp)					_HUnLock
Addq	#1,D0	_Pack6			Move.l	(sp)+,D0		
Lea	ReponseGetFile				Beq	PasFREF2		
	+rName(A3),A0	Move.l	TamponIO+		Move.l	D0,A1	Move.l	A0,-(sp)
Lea	FichierCourant		ioFlCrDat(A3),		Move.l	A1,A0		_ReLeaseResource
	(A3),A1		-(sp)		_HLock			
_BlockMove		Clr	-(sp)				Bsr	AfficheInfos
Clr	-(sp)	Pea	ChaineHeure		Move.l	(A0),A1	FREFOk2	
Pea	FichierCourant		Creation(A3)		Move	4(A1),D3	Tst.l	HandleTexte
	(A3)	Move	#IUTimeString,			-(sp)		(A3)
_StringWidth			-(sp)		_HUnLock			SortieBoutons
Cmpi	#190,(sp)+	_Pack6			Move.l	A0,-(sp)	Beq.S	SortieBoutons
Blit.S	@1				_ReLeaseResource		Subq.l	#4,sp
Moveq	#0,D4	Move.l	TamponIO+		Subq.l	#4,sp	Move.l	#'FCMT',-(sp)
Lea	FichierCourant		ioFlMdDat(A3),		Move.l	#'BNDL',-(sp)	Move	IDComment
	(A3),A2		-(sp)		Move	D3,-(sp)		(A3),-(sp)
	(A2),D4	Move.b	#longDate,-(sp)		_GetResource			
@2	Move.b	Pea	ChaineDate				Move.l	(sp)+,D0
	#'...,(A2,D4)		Modif(A3)		Move.l	(sp)+,D0	Beq.S	SortieBoutons2
Clr	-(sp)	Move	#IUDateString,		Beq	PasFREF2	Move.l	D0,A2
Pea	FichierCourant		-(sp)		Move.l	D0,A1	Move.l	A2,A0
	(A3)	_Pack6			Move.l	A1,A0		_HLock
_StringWidth					_HLock		Move.l	(A0),A0
Cmpi	#190,(sp)+	Move.l	TamponIO+				Moveq	#0,D0
Blit.S	@1		ioFlMdDat(A3),		Move.l	A0,A2	Move.b	(A0),D0
Subq.b	#1,(A2)		-(sp)		Move.l	(A2),A2	Pea	1(A0)
Subq	#1,D4	Clr	-(sp)		Move.l	A0,A4	Move.l	D0,-(sp)
Bra.S	@2	Pea	ChaineHeure		Moveq	#0,D4	Move.l	HandleTexte
		Move	Modif(A3)		Move	12(A2),D4		(A3),-(sp)
@1	Move		#IUTimeString,		Lea	16(A2),A1		_TESetText
	TamponIO+		-(sp)		Addq	#1,D4		
	ioFlXFndrInfo+	_Pack6			Moveq	#4,D0	SortieBoutons2	
	fdComment(A3),				Mulu	D4,D0	Pea	RectVisTexte
	IDComment(A3)				Lea	22(A2,D0),A2		_EraseRect
Moveq	#0,D0	Tst.l	HandleTexte		Subq	#1,D4		
Move	IDComment		(A3)		Subq.l	#4,sp	Pea	RectVisTexte
	(A3),D0	Beq.S	@7		Move.l	#'FREF',-(sp)		_InvalRect
Lea	TexteID(A3),A0	Move.l	HandleTexte	@4	Move	(A2),-(sp)		
Clr	-(sp)		(A3),-(sp)		_GetResource		Moveq	#0,D0
_Pack7		_TeDispose					Move	IDComment
					Move.l	(sp)+,A0		(A3),D0
Move.l	TamponIO+	Clr.l	HandleTexte		_HLock		Lea	TexteID(A3),A0
	ioFlUsrWds+		(A3)				Clr	-(sp)
	fdType(A3),	@7			Move.l	A0,D7	_Pack7	
	TypeFichier+	Tst.b	DraPeauFichier		Move.l	(A0),A0		
	2(A3)		Pro(A3)		Move.l	(A0),D0	Lea	TexteID(A3),A0
Move.l	TamponIO+	Beq.S	@5		CMP.l	TypeFichier+	Moveq	#0,D0
	ioFlUsrWds+	Bsr	InvalideBouton					
	fdCreator(A3),	Bra.S	@6					

Move.b (A0),D0	_DrawString	@6	Tst	IDIcone(A3)	_PlotIcon
Pea 1(A0)	Move #0,-(sp)		Bne.S	@3	
Move.l D0,-(sp)	_TextFace		Bsr	Affiche_Icône_2	@2
Move.l HandleTexte (A3),-(sp)	Pea NombreOctets (A3)	@3	Rts	#1,IDIcone(A3)	Movem.l (sp)+,A0-A4/D0-D2
_TEInsert	_DrawString		Bne.S	@4	Unlk A6
SortieBoutons	Cmpi.l #2,Nombre OctetsReel(A3)		Bsr	Affiche_Icône_2	Affiche_Icône_2
Unlk A6	Bmi.S @1		Rts	Affiche_Icône	Tampon_2
Move.l (sp)+,(sp)	Pea ChaîneOctets		@4	Bsr	Set -bitmaprec
Rts	_DrawString		Rts	Lea	Link A6,#Tampon_2
VerifSelection	Bra.S @2		SaisieVolume	Lea TamponIOV (A3),A0	Movem.l A0-A4/D0-D2,-(sp)
Bsr.S DeReference	Pea ChaîneOctet		_GetVol	Move ioVRefNum (A0),VRefNum Courant(A3)	Tst IDIcone(A3)
Move teSelStart(A0), D0	_DrawString	@1		Clr -(sp)	Bne.S @1
Cmp teSelEnd(A0), D0	Bra.S @2		Move	_CurResFile	Lea IcôneFichier,A0
Rts	Pea ChaîneOctet	@1	Rts	Move (sp)+, NumResCourant (A3)	Bra.S @2
Montre	Pea RectEffZone Cree	@2	Clr		Lea IcôneAPPL,A0
Subq.l #4,sp	_EraseRect		_CurResFile		Move.l A0,Tampon_2+ baseAddr(A6)
Move #watchCursor, -(sp)	Move #7+1,-(sp)		Move		Clr.l Tampon_2+ bounds(A6)
_GetCursor	Move #80+1,-(sp)		Rts		Movem.l #200020, Tampon_2+ bounds+bottom (A6)
Movea.l (sp)+,A0	Move #1,-(sp)		RetableVolume		Pea Tampon_2+ baseAddr(A6)
Move.l (A0),-(sp)	_TextFace		Lea TamponIOV (A3),A0		Movea.l A3,A0
_Setcursor	Pea ChaîneCree		Clr.l	ioFileName (A0)	Addq.l #2,A0
Rts	_DrawString		Move	VRefNum Courant(A3), ioVRefNum(A0)	Move.l A0,-(sp)
AfficheInfos	Move #0,-(sp)		_SetVol		Pea Tampon_2+ bounds(A6)
Pea RectEffZone Nom	_TextFace		Move	NumResCourant (A3),-(sp)	Pea RectIcône
_EraseRect	Pea ChaîneDate Creation(A3)		_UseResFile		Clr -(sp)
Move #48,-(sp)	_DrawString		Rts		Clr.l -(sp)
Move #29,-(sp)	Pea ChaîneA		PlaceVolumeDesktop		_CopyBits
_MoveTo	_DrawString		Tst.b	DraPeauFichier Sel(A3)	Movem.l (sp)+,A0-A4/D0-D2
Pea FichierCourant (A3)	Pea ChaîneHeure Creation(A3)		Bne.S	PlaceVolume Desktop2	Unlk A6
_DrawString	_DrawString		Rts		Rts
Pea RectEffZone Type	Move #7+1,-(sp)		PlaceVolumeDesktop2		NouveauTexte
_EraseRect	Move #92+1,-(sp)		Lea TamponIOV (A3),A0		Subq.l #4,sp
Move #7+1,-(sp)	_MoveTo		Clr.l	ioFileName (A0)	Pea RectVisTexte (sp),-(sp)
Move #50+1,-(sp)	_TextFace		Move	VRefNum Desktop(A3), ioVRefNum(A0)	Move.l (sp)+, HandleTexte (A3)
_MoveTo	Pea ChaîneModifie		_SetVol		Move #1,-(sp)
Move #1,-(sp)	_DrawString		Move	NumResDesktop (A3),-(sp)	Move.l HandleTexte (A3),-(sp)
_TextFace	Move #0,-(sp)		_UseResFile		_TEAutoView
Pea ChaîneType	_TextFace		Rts		Move.l HandleTexte (A3),-(sp)
_DrawString	Pea ChaîneDate Modif(A3)		Affiche_Icône		_TEActivate
Move #0,-(sp)	_DrawString		Link A6,#0		Rts
_TextFace	Pea ChaîneA		Movem.l A0-A4/D0-D2,-(sp)		ValideBouton
Pea TypeFichier+ 1(A3)	_DrawString		Subq.l #4,sp		Move.l HandleCtrlTS (A3),-(sp)
_DrawString	Pea ChaîneHeure Modif(A3)		Move.l #1CN#',-(sp)		Clr -(sp)
Move #'/,-(sp)	Tst.b DraPeauFichier Pro(A3)		Move IDIcone(A3), -(sp)		_HiliteControl
_DrawChar	Beq.S @5		_GetResource		Rts
Pea CreateurFichier +1(A3)	Pea RectTexte		Move.l (sp)+,D0		InvalideBouton
_DrawString	_EraseRect		Bne.S @1		Move.l HandleCtrlTS (A3),-(sp)
Move #7+1,-(sp)	Bra.S @6		Pea RectIcône		Move #1,-(sp)
Move #62+1,-(sp)	Pea RectTexte	@5	Move.l D0,-(sp)		_HiliteControl
_MoveTo	_FrameRect				Rts
Move #1,-(sp)					
_TextFace					
Pea ChaîneTaille					

Flight Simulator



Flight Simulator est un simulateur de vol très connu sur de nombreuses machines, IBM, Atari, Apple //. Nous vous présentons ici les impressions d'un pratiquant assidu du pilotage sur Mac. Sur l'aspect technique, les remarques de cet article s'appliqueront directement aux autres ordinateurs. Bon voyage !

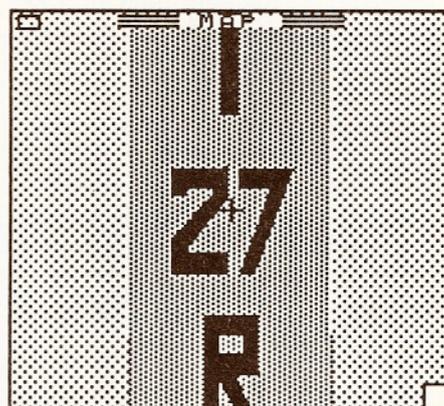
De BOS à JFK

Dernières vérifications sur un taxiway de Boston (Logan International) avant de mettre le cap sur New York, essence et huile O.K. Appel à la tour de contrôle sur la fréquence 119,10 Mhz : le vent vient du 250 — c'est-à-dire de l'ouest — et il souffle à 7 nœuds, visibilité parfaite, la piste en service est la 22 (donc orienté à environ 220°), il fait -4°, gare au verglas ; les appareils à l'atterrissage devront agir en souplesse, pour le décollage cela ne gênera pas.

Roulage jusqu'à la piste 22 à l'aide de la carte. On en profite pour régler les récepteurs VOR (radio-balises d'aide à la navigation). Le premier sera calé sur la fréquence de Boston que l'on quittera par la route 240° (les pilotes, les vrais, disent QDR 240), le second servira à contrôler la progression et le respect de la route choisie. Dès réception du VOR de Madison sur 110,40 Mhz on suivra le cap 240 (QDM 240) pour le rejoindre. Puis on recevra le T/VOR de J.-F. Kennedy qu'il suffira de suivre : lorsqu'on a la chance d'avoir un VOR à l'arrivée, il n'y a aucune difficulté à trouver les pistes. Dans le cas contraire, cas très fréquent, il faut commencer à réfléchir...

À 1h15 de New York

Alignement sur la piste, réchauffage carbu sur off, 10° de volets, recalage du conservateur de cap. Moteur à la puissance maximum, le Cessna fait un peu de bruit, on attend la vitesse de 55 nœuds pour soulager la roulette de nez, puis décollage. Le vent nous pousse un peu à gauche, compensons. Réduction de la puissance moteur, rentrée du train d'atterrissage, rentrée des volets à 300 pieds d'altitude en conservant un taux de montée de 1000 pieds/mn. Maintenant, routine : s'aider des radio-balises pour maintenir la route malgré de vent, se mettre en palier vers 6 000 pieds par exemple. New York est à un peu plus d'une heure de vol sans souci : une vingtaine de VOR pour nous orienter alors que boussole de bord, chrono et vol à vue suffiraient. De plus, on compte quinze aérodromes de détournement sur le trajet en cas de difficulté.



Nous avons décollé à 16h 10, il est 16h 38, voici déjà Willimantic, nous nous poserons à la nuit tombante.

Simuler quoi ? Où ?

Le programme de Bruce A. Artwick simule en temps réel le vol à bord d'un Cessna 182 turbo, un classique de l'aviation de tourisme. Il vole à un plafond de 14 900 pieds et maintient une vitesse de 130 nœuds durant plus de sept heures.

Le programme propose également un avion d'affaires bi-réacteur au doux son feutré qui peut monter à 51 000 pieds et atteint une vitesse de 464 nœuds : le Learjet 25G (huit tonnes au décollage). Là, n'exigeons pas un réalisme trop pointilleux, ne serait-ce que sur la manière des réacteurs pour le moins simplifié.

AUTOPILOT	
OFF	SET
<input checked="" type="checkbox"/> WING LEVELER	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> VOR 1 LOCK	<input checked="" type="checkbox"/>
<input checked="" type="checkbox"/> HEADING LOCK	<input type="checkbox"/> 0 DEG
<input type="checkbox"/> ALTITUDE LOCK	<input checked="" type="checkbox"/> 2600 FT



Les 39 paramètres calculés en permanence ainsi que l'affichage tri-dimensionnel donne une illusion de vol réel saisissante, souvent stressante. Comme dans la réalité, on peut par insuffisance de vitesse 'décrocher', l'avion tombant en piqué. Mais comme dans la réalité, on apprend à se sortir des situations difficiles... si le décrochage n'a pas eu lieu à trop basse altitude.

Comme dans la réalité, en virage il faut tirer le manche pour ne pas perdre d'altitude, il faut le pousser à la sortie des volets, la sortie du train freine l'avion, etc.

Le domaine d'évolution s'étend sur un carré de plus de 16 000 km de côté comprenant l'ensemble des États-Unis et débordant sur le Canada et le Mexique. Bien que d'immenses zones restent inhabitées, le logiciel connaît 118 aérodromes, certains comme l'International de Chicago comporte sept pistes (donc quatorze atterrissages possibles).

Accessoirement, ce simulateur propose un jeu de guerre, une bataille aérienne avec ce qu'il convient de mitrailleuses, de bombes, d'ennemis à descendre en flammes, d'usines et dépôts de carburants à rayer de la carte. Un radar de bord aide aux manœuvres.

Un peu de technique

Le premier contact avec le simulateur c'est d'abord la sonorisation : Cessna ou Jet, le bruit des moteurs tout à fait ressemblant varie en fonction de la

puissance demandée et de la vitesse.

À l'écran, la fenêtre en trois dimensions peut afficher onze vues différentes : devant, à gauche, à droite, derrière, les intermédiaires et — tant pis pour le réalisme — en-dessous, depuis la tour de contrôle et même depuis un autre avion ! Une carte optionnelle rend service pour la circulation sur les taxiways à la recherche de la piste ou du poste de carburant. Le rafraîchissement de l'écran se fait d'une à trois fois par seconde selon sa complexité (zone inhabitée ou ville) ce qui est un rythme très satisfaisant, les 24 images/seconde seront peut-être pour la prochaine version.

Au-dessous, le tableau de bord complet donne le nécessaire au vol à vue (VFR) et au vol aux instruments (IFR) :

→ le *badin* indique la vitesse de l'avion par rapport à l'air ;

→ l'*horizon artificiel* est composé de gyroscopes. Il indique l'incidence de l'avion (cabré/piqué) et son inclinaison latérale ;

→ l'*altimètre* ne donne ici que l'altitude barométrique (QNH). On ne peut pas le régler sur indication de la tour pour qu'il indique 0 au touché des roues (ce qui serait le QFE). Autrement dit, connaître l'altitude de la piste évitera un touché inattendu... ;

→ Le *variomètre* indique les variations d'altitude ;

→ La *bille* permet de coordonner les virages c'est-à-dire de conserver une inclinaison équilibrant le taux de virage (cadence) ;

→ le *conservateur de cap* est constitué d'un gyroscope. Il donne le cap de l'avion en virage alors qu'à ce moment, la boussole est... débous-sollée ;

→ le *compas* est tout à fait fiable en vol stable, il permet de régler le conservateur de cap qui 'déraille' lui, avec le temps et les virages ;

→ le *compte-tours* ;

→ les *OBI* (récepteur VOR) indiquent la position angulaire d'une radio-balise donnée. En recevant deux VOR on détermine facilement la position de l'avion. Le premier est équipé d'un 'glide' qui indique la pente à respecter pour l'atterrissage aux instruments ;

→ le *DME* indique la distance par rapport à un VOR ;

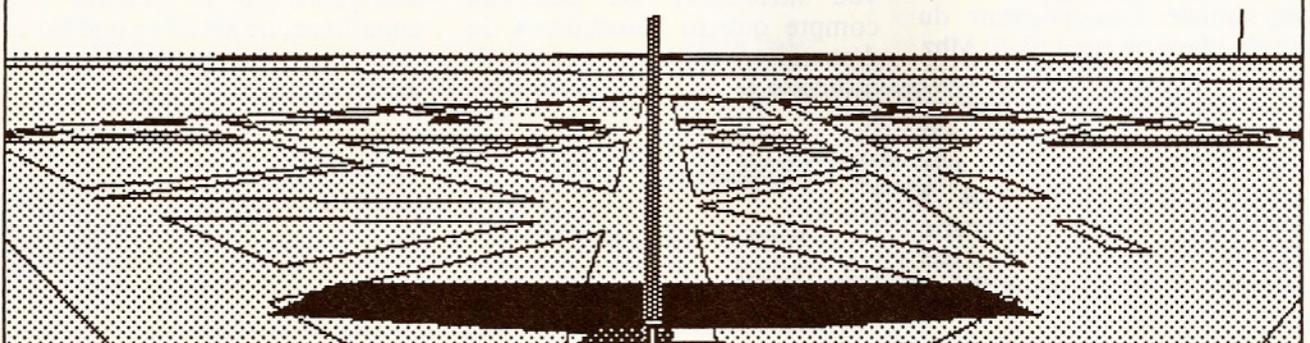
→ les trois *indicateurs OMI*, servent aux atterrissages aux instruments ;

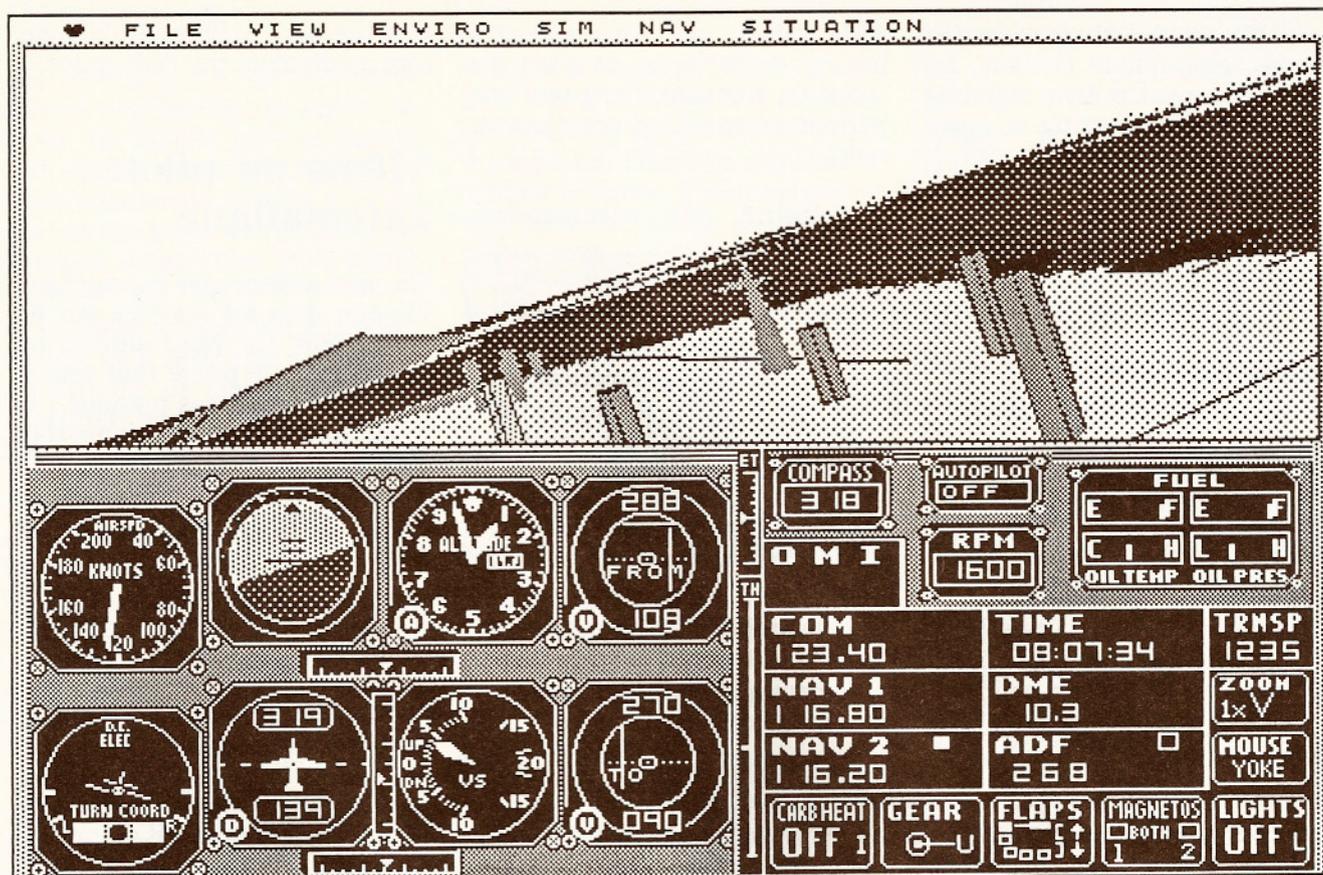
→ l'*horloge*, la *jauge de carburant*, *jauge* et *manomètre d'huile*.

La lecture du tableau de bord donne également : la position des volets d'atterrissage, du train, de la dérive, du trim de profondeur, des ailerons, la fréquence radio, les fréquences des VOR, le canal du radio-compas et celui du transpondeur, l'état (on/off) des feux, du système de réchauffage du carburateur, du pilote automatique.

Nous avons donc là un engin très complet mais rassurez-vous, pour faire des tours de piste, seuls quelques indicateurs stratégiques sont indispensables et le simulateur a prévu des simplifications pour aider le débutant : même sur un

Un coup d'œil derrière, en quittant Boston Intl





ordinateur, on ne pilote pas son avion correctement le premier jour (ni même le dixième !...). Il est ainsi possible :

- de coordonner de façon automatique les virages (ailerons et dérive) ;
- d'éviter que le simulateur ne s'émeuve d'un atterrissage à côté de la piste ;
- de négliger le trim de profondeur ;
- de ne pas être sanctionné par un crash en cas de brutalisation du moteur ;
- de faire une pause, facilité non négligeable pour régler un VOR, appeler la tour sans devoir simultanément contrôler le vol, etc.

A *contrario*, il est possible de renforcer les difficultés et de travailler avec un 'panneau partiel', comme à l'instruction, pour apprendre à se poser sans indicateur de vitesse ou sans variomètre par exemple.

La pratique

Le manuel — en anglais — ne se

veut pas un cours de pilotage et il renvoie à des ouvrages américains consacrés à la question tant pour le vol à vue que pour le vol aux instruments. Quelques notions de la mécanique de vol ne sont pas inutiles pour démarrer plaisamment et il pourra être bon de se documenter sur l'aviation de tourisme.

L'indispensable livre de C. Gulick évoqué ci-après aidera aux premiers vols.

Décoller ? Enfantin : deux petites précautions, tirer le manche délicatement et ça vole. En revanche, patience, transpiration et longueur de temps pour l'atterrissage, on fauche une belle surface de champs de blé et on casse bien des avions avant de maîtriser la chose. Plus tard, on apprend à respecter les indications de la tour de contrôle concernant la piste à emprunter, on simule une panne moteur à 3 000 pieds et on se pose où il faut en jouant avec les volets si besoin, le tout en souplesse.

Pour tenter l'atterrissage avec le Jet, il n'est pas mauvais d'atterrir

déjà bien avec le Cessna : le bi-réacteur est plus lourd à manipuler et il faut d'autant plus anticiper les réactions de l'appareil pour que les virages ne se terminent pas sur un mauvais cap après quatorze lacets. De plus, la piste arrive deux fois plus vite qu'avec le Cessna...

Si on reste aux commandes du Cessna, on pourra tenter des acrobaties. Le premier vol sur le dos ne manquera pas de se terminer sur le plancher des vaches : l'effet des commandes change en fonction de la position de l'avion et une fois sur le dos, le moteur cale...

Contrôles

Le simulateur offre des options et des réglages sous la forme de menu type Mac mais pas réellement Mac : on voit nettement qu'il s'agit d'un programme adapté d'autres ordinateurs, ce qui d'ailleurs ne gêne nullement.

Il est possible de définir la position de l'avion pour décoller de tel ou tel aérodrome et de définir les conditions météo :

→ le vent est réglable en secteur et vitesse selon quatre niveaux, les limites des niveaux étant réglables également. Il est possible de doser la quantité de turbulences ;
→ la nébulosité, sur trois niveaux ;

→ la saison qui détermine les heures de lever et coucher du soleil (le simulateur respecte une période de transition entre jour et nuit).

Sensibilité des commandes,

fiabilité de l'appareil, réalisme sont modifiables par l'utilisateur.

Même un pilote automatique !

On peut s'interroger *a priori* sur l'intérêt d'un tel système sur un simulateur (le Mac simule un avion, mais le pilote tout seul !) tant qu'on ne l'a pas pratiqué : le pilote automatique ne fait pas tout mais il soulage le pilote, le vrai, lors du calcul d'un déroutement ou lorsque que l'hôtesse apporte le café.

Ce pilote automatique est doué de quatre fonctions séparées, mixables :

→ contrôle d'ailerons pour aider à la lutte contre les turbulences ;
→ Verrouillage sur un VOR : l'avion suivra la route indiquée, vers ou depuis un VOR donné ;
→ Suivi d'un cap donné : contrairement à l'option précédente, le pilote devra calculer la dérive due au vent latéral avant de donner le cap au pilote automatique ;
→ Maintient d'une altitude : utile par exemple pour survoler San Francisco à 600 pieds en Jet...

Présentation du package

Le simulateur est présentée sur une disquette 400Ko protégée contre la copie mais avec un programme de backup. Il est accompagné d'un manuel en anglais de 140 pages qui est insuffisant sur le plan pédagogique — mais on ne peut pas vraiment lui reprocher — et insuffisant en ce qui concerne les cartes : seuls les aérodromes principaux sont indiqués, il faut se reporter au livre de Gulick pour le complément.

Question : comment Microsoft, éditeur de ce programme le propose-t-il en France sans manuel français, au mépris de la législation ?

Un livre indispensable

'Voler avec Flight Simulator' de Charles Gulick, ouvrage américain est aujourd'hui édité en français par P.S.I. (175,00 F). Il s'agit d'un complément qui sera indispensable à celui qui découvre l'aéronautique avec le simulateur en lui apprenant les manœuvres de base de façon progressive et didactique.

On y apprend comment piloter le Cessna, le Jet, atterrir de jour comme de nuit, faire des acrobaties etc.

Il donne les conseils nécessaires, suggère d'enregistrer les situations au bon moment pour pouvoir répéter les exercices. De plus, il répond à des interrogations simples pour lesquels le manuel du programme n'est d'aucun secours : quel taux de montée respecter, comment faire correctement l'arrondi, etc.

Il explique par la pratique le fonctionnement des instruments de bord, chaque voyage étant une occasion d'étudier un nouvel aspect du solfège de l'aviation.

C. Gulick propose même d'utiliser le simulateur comme une télécommande d'avion modèle réduit.

Enfin, les cartes qui manquent au manuel sont données en annexe. Un excellent livre qui doit rester à proximité du manuel.

Hélas, comme souvent, l'auteur est trahi par le traducteur qui ne semble pas concerné par le sujet et qui ne possède pas le vocabulaire adéquat. Visiblement, l'éditeur n'a pas procédé à la relecture critique qui s'imposait.

Ne résistons pas à quelques perles :

- le DME se met à afficher des mn au lieu de NM, c'est-à-dire des minutes au lieu de miles nautiques ;
- la gouverne de profondeur devient le gouvernail de profondeur, vestige de sous-marin certainement ;
- un virage c'est un virement, réminiscence comptable ?
- le palonnier se lit pédales de gouvernail ;
- par tronçon de base, il faut comprendre étape de base ;
- bord d'attaque et bord de fuite de l'aile sont nommés tête et queue ;
- sur la légende des cartes, on remarque des balises non opérationnelles alors qu'elles sont simplement non directionnelles !

On passe sur les abréviations traduites à tort ou mal traduites et sur le glossaire qui est un vrai festival.

Question traditionnelle : lequel n'aime pas son travail, l'éditeur ou le traducteur ? les deux ?... Les meilleurs livres ne sont jamais à l'abri de tels traitements ; celui-ci reste pourtant lisible et indispensable. Pour les possesseurs d'Apple //, notons que Charles Gulick avait déjà fait paraître 'Flight Simulator Co-Pilot' dans lequel il décrivait une approche aux instruments.

Des regrets

Les regrets que nous exprimons ici sont négligeables en regard de toutes les qualités offertes par ce soft vendu autour de 500,00 F. Nous utilisons la version 1.02 du Mac ce qui laisse des numéros de versions disponibles pour régler les détails qui nous chiffonnent :

- l'horizon artificiel est imprécis : de nuit, sans référence visuelle, il est difficile de savoir si l'avion vole droit (seul un point en haut de l'indicateur aide le pilote). La définition insuffisante de l'écran y est pour quelque chose toutefois il était sûrement possible de l'améliorer ;
- les fenêtres sont faussement extensibles : en modifiant leurs tailles, on déforme l'affichage mais on n'en modifie pas le contenu ;
- le système de sauvegarde et de rappel des situations n'est pas optimisé, et il est loin des conventions Mac. Dommage qu'on ne puisse faire un simple double-clic sur un fichier pour

démarrer sur sa configuration préférée ;

- dans la version 1.02, il n'y a pas l'aide acoustique des markers OMI promise dans le manuel ;
- en pause, l'horloge continue à égrener le temps. Pour naviguer à vue avec boussole et montre, mieux vaut — comme dans la réalité — éviter la pause ;
- enfin, notons à nouveau l'insuffisance des cartes.

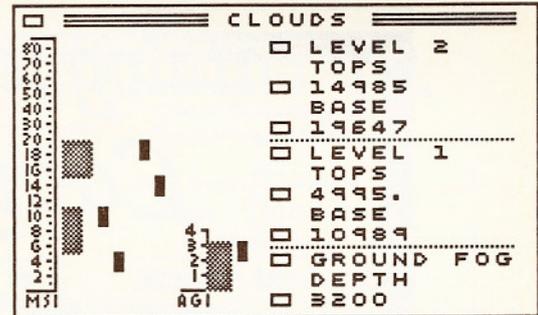
Pour en savoir plus...

...sur le pilotage, pour trouver documentations et littérature :

- Général Aviation — 97 rue Mademoiselle — Paris ☎ 47 83 72 44.
- Fédération aéronautique.

Flight Simulator

Ce programme est disponible chez les revendeurs spécialisés, tant pour le Mac que pour l'Apple //.



Micro 78 — 2 bis, rue St Honoré — 78000 Versailles — ☎ 39.53.51.63 — propose la version Macintosh par correspondance aux conditions suivantes : 498,00 F TTC et 448,20 F TTC aux abonnés de Pom's (précisez votre numéro de carte Joker sur la commande).

Le livre 'Voler avec Flight Simulator' peut aussi être acquis au même endroit (175,00 F TTC et 157,50 F TTC pour les abonnés de Pom's).

Les FNAC proposent la version Apple // à 481,00 F TTC accompagnée du livre de Gulick.

Appel aux Macmaniaques

Si vous avez un Mac...

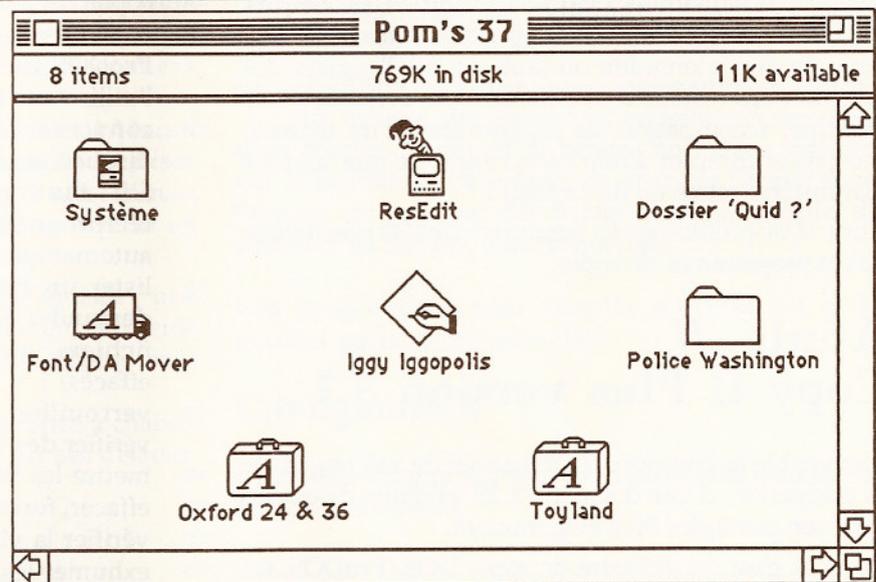
Si vous vous tenez au courant de toute l'actualité Mac...

Si vous lisez l'anglais...

Si vous souhaitez consacrer quelques heures à votre revue...

Si vous êtes le Jean-Yves Bourdin du Mac...

Écrivez-nous...

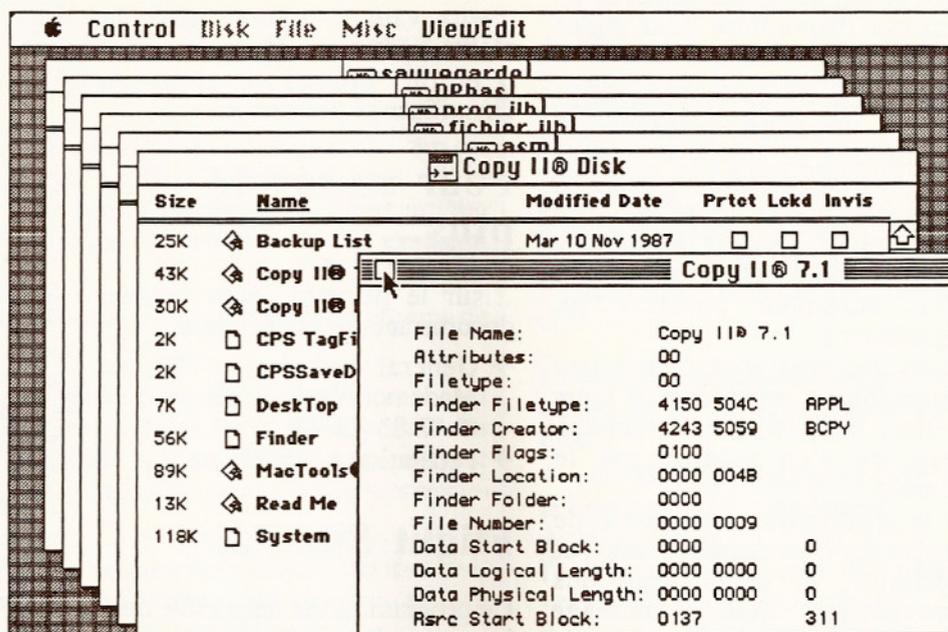


Plusieurs fichiers et programmes sur la disquette Pom's Mac 37 : l'accessoire de bureau 'Quid ?' publié dans ce numéro — la dernière version de ResEdit (1.2A1) qui apporte beaucoup de 'plus' par rapport aux versions précédentes, en particulier lorsqu'il s'agit de traiter des objets graphiques (polices de caractères, icônes, curseurs...) — IggY Iggopolis, un excellent jeu d'arcade — la police Oxford, conventionnelle — la police Toyland, ludique — et enfin la police Washington, pratique, puisqu'elle permet d'encadrer des textes avec des logiciels de traitement de textes qui ne sont normalement pas prévus pour cela (MacWrite, Word...).

Au catalogue Pom's :

Copy II Mac & Apple //

Deux best sellers sont aujourd'hui au catalogue de Pom's : le célèbre programme de copie Copy II+ version 8.3 pour l'Apple // et Copy II version 7.1 pour le Mac, tous deux édités par Central Point Software.



Ces programmes font partie de la logithèque de bien des Applemaniaques (350 000 exemplaires vendus depuis la version 1) mais nous avons remarqué que, faute de documentation ou faute de lire l'anglais, ces programmes restent sous utilisés. Pom's, fidèle à son principe, accompagne ces programmes d'un manuel français et complet. Enfin comprendre ce que sont les 'paramètres' et ce qu'ils cachent !

Nous vous présentons ici succinctement les possibilités de ces programmes de copie.

Apple // Copy II Plus version 8.3

L'ensemble se compose d'un manuel de 160 pages, de sa traduction, d'une disquette 5,25" et d'une disquette 3,5", non protégées bien évidemment.

Copy II, c'est un utilitaire de copie DOS/ProDOS, un bit copieur (copie bit à bit pour la sauvegarde de disque protégés) pour disque 5,25" et un pour les disques 3,5".

Le Filer

Avec le programme de copie DOS/ProDOS — programme qui remplace très avantageusement votre Filer et votre Convert —, il est possible de :

⇒ copier les disques 5,25" 16 secteurs non protégés

- ⇒ (DOS, ProDOS, Pascal, CP/M, SOS) ;
- ⇒ copier les disques 3,5" non protégés ;
- ⇒ copier des fichiers indifféremment en DOS et en ProDOS (le programme reconnaît le format et l'utilisateur n'a pas à s'en soucier) ;
- ⇒ convertir des fichiers (il suffit de mettre les disquettes et de demander une copie de fichier. S'il faut passer de DOS à ProDOS ou réciproquement, Copy II fera le nécessaire automatiquement) ;
- ⇒ lister un catalogue DOS ou ProDOS (on peut demander les attributs qui accompagnent les fichiers ainsi que l'affichage des fichiers effacés) ;
- ⇒ verrouiller, déverrouiller, renommer, effacer, vérifier des fichiers, en afficher le contenu ;
- ⇒ mettre les fichiers par ordre alphabétique ;
- ⇒ effacer, formater un disque, le vérifier ;
- ⇒ vérifier la vitesse des lecteurs 5,25" ;
- ⇒ exhumer les fichiers effacés ;
- ⇒ Copier DOS 3.3, changer le programme de boot, créer un dossier ProDOS etc.

Bien entendu, sous ProDOS, Copy II utilise tous les supports : disquettes, disques durs, Ram disques, Speedisk, etc.

Les bit copieurs

3,5" ou 5,25", les bit copieurs sont similaires : ils

permettent de sauvegarder la plupart des disquettes protégées contre la copie. Le maniement est simple car il suffit de taper au clavier le nom du programme et Copy II s'occupe du reste... Il est possible d'adapter les paramètres de copie à ses besoins à l'aide de la volumineuse documentation.

Configuration requise...



... pour le Filer et le bit copieur 5,25"

Ces programmes sont compatibles avec les Apple II ou II+ dotés d'une carte langage, les Apple II/e, II/c, IIGS et les Laser 128. Pour le bit copieur, un deuxième lecteur n'est pas un luxe en raison des nombreux accès aux disques.

... pour le bit copieur 3,5"

Ce programme ne fonctionne qu'avec un II/e 65C02, un IIGS ou un Laser 128. En raison d'une limitation inhérente à ce lecteur, l'Unidisk 3,5" ne permet pas la copie bit à bit (c'est en effet un lecteur *intelligent* : il ne sait lire et écrire que des blocs, pas des bits). L'"Apple 3,5" du GS et le lecteur externe du Mac fonctionnent normalement (rappelons que ces lecteurs se connectent à l'Apple II/e grâce à la carte Universal Disk Controller).

Utilisation

L'ergonomie de Copy II Plus 8.3 rend l'utilisation particulièrement agréable : on copie en une seule manœuvre un dossier ProDOS, même s'il contient lui-même en plus de fichiers, d'autres dossiers.

Les imbrications de dossiers sont affichées à l'écran sous la forme d'un arbre, permettant de localiser visuellement un fichier et, de plus, il n'est jamais nécessaire de préciser DOS ou ProDOS : convertir un fichier se résume à une copie.

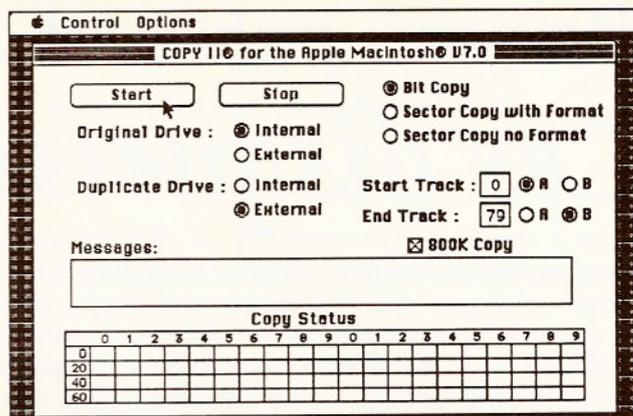
Sur l'Apple IIGS, toute la mémoire est utilisée : une disquette 800Ko peut ainsi être copiée en une seule passe ce qui permet la duplication en chaîne sans remettre l'original.

Enfin, le manuel tout à fait didactique offre à chacun la possibilité de travailler au bit près sur ses disques.

Macintosh Copy II version 7.1

La disquette, accompagnée de ses manuels d'utilisation anglais et français, comporte plusieurs programmes :

⇒ Copy II qui permet la sauvegarde des disquettes protégées ou non. Il peut copier un disque partiellement et se contenter d'un seul lecteur. Un fichier annexe donne des instructions pour les programmes à sauvegarder ;



⇒ Copy II Hard Disk permet la copie de programmes protégés sur disque dur, Ram disque ou autre volume Mac ;

⇒ CPSTagFix corrige un bug des Macintosh 512 avec Rom 128 et des Macintosh Plus. Sur le Macintosh, des *tags* sont associés à chaque bloc de données sur disque afin de pouvoir reconstituer un fichier abîmé et de relier des blocs qui seraient accidentellement 'isolés'. Ils permettent par exemple à des programmes tels que Copy II de retrouver intacts des fichiers mis à la corbeille. En principe. Car les Mac 512/128 et Mac Plus n'inscrivent pas ces *tags* correctement : la restitution est impossible. CPSTagFix s'exécute à chaque démarrage, patche les routines d'accès au disque et donc remédie à ce problème.

Le Mac SE souffre d'un autre bug : s'il est équipé de deux lecteurs internes, celui du haut est plus lent... CPSTagFix règle également la question.

⇒ MacTools est un puissant programme d'édition des fichiers, des attributs d'un fichier et des blocs d'un disque. Il permet de rendre un fichier invisible sur le bureau électronique, de changer l'application Startup, de protéger des fichiers contre la copie, de contrôler un fichier ou un disque, etc.

Les programmes sont simples d'utilisation et le manuel particulièrement clair.

Configuration

Copy II fonctionne sur tout Macintosh doté d'au moins 512Ko de mémoire.

Copy II Plus 8.3 pour Apple II comprenant les disquettes et les manuels français et anglais : 500,00 F TTC, port 20,00 F, tarif abonnés (indiquer votre numéro de carte Joker) : 450,00 F.

Copy II 7.1 pour Macintosh comprenant disquette et manuels : 500,00 F TTC, port 20,00 F, abonnés : 450,00 F.



Domaine public, shareware :

Les disquettes DPA

À votre demande, les sept premières disquettes de logiciels domaine public et *Shareware* pour Apple // sont arrivées. Vous pouvez les acquérir pour le prix de 80,00 francs en disquette 5,25" ou 3,5" (le contenu étant le même). Il s'agit d'une sélection : pas de vieilleries en Integer Basic (nous avons d'ailleurs privilégié pour ce premier ensemble les logiciels pour GS). Toutes sont sous ProDOS, un petit fichier traitement de textes AppleWorks appelé LISEZ.MOI vous renseignera sur le contenu de chaque disquette. Les documentations sont sur les disques, soit sous forme de *Help*, soit en fichiers AppleWorks. Si vous n'avez pas AppleWorks : commandez tout de suite la disquette numéro 1...

Un mot sur les logiciels en *Shareware* : il s'agit d'un mode (à encourager) de diffusion des logiciels sous Copyright. Vous êtes invités à copier librement la disquette, à essayer le logiciel, et si vous décidez de le conserver, à envoyer 10 ou 15 dollars à l'auteur. Les difficultés pour envoyer 10 dollars en chèque aux États-Unis depuis la France sont souvent dissuasives. Un conseil : envoyez quelque chose qui VAUT 10 dollars, par exemple des disquettes vierges, avec un petit mot d'explications et de remerciements. Nous savons d'expérience que ça marche et que ça fait plaisir. Et c'est bien à l'auteur (et non à Pom's) qu'il faudra adresser vos questions, demandes, etc.

DPA 0001 : DOC.STUFF Version 2.3

DOC.STUFF est un ensemble d'utilitaires pour la lecture sur écran, l'impression et la compression de fichiers textes ou de fichiers traitement de textes AppleWorks, qui fonctionne sur tout Apple //.

DOGPAW est une commande additionnelle pour le Basic System du ProDOS. Elle permet d'afficher ou imprimer tout fichier texte ASCII, AWP AppleWorks, et les fichiers compressés par le COMPRESSOR, avec de multiples options.

COMPRESSOR compresse d'environ 30% et décompresse les fichiers textes et AWP.

BEXTER fait un peu la même chose que Dogpaw, mais en changeant un fichier AWP ou texte en un fichier binaire incluant Dogpaw. Ce fichier peut alors être BRUNé sous ProDOS ou Dos 3.3.

DOC.GETTER lit un fichier texte ou AWP et le convertit en un tableau de chaînes de l'Applesoft. Ces chaînes peuvent alors être affichées ou

imprimées par des PRINTs en Basic avec DOC.SCREENER.

SCLU (Screen Layout Utility) vous permet de composer facilement un écran-texte. Cet écran-texte est ensuite transformé par SCLU en lignes de PRINTs de programmes Applesoft.

Commentaire Pom's : DOC.STUFF est à notre connaissance le meilleur moyen d'afficher et imprimer des fichiers textes et traitement de textes AppleWorks sans passer par un traitement de textes, en restant sous Applesoft.

DPA 0002 : SETUP.SYSTEM/P8CDA v1.1/ NIFTY LIST v1.2

SETUP.SYSTEM est un programme destiné à donner à ProDOS 8, sur tout Apple //, les capacités d'initialisation de ProDOS 16. Voir Pom's 35 page 62.

P8CDA est un utilitaire (GS uniquement) qui permet d'installer les Accessoires de bureau Classiques (CDA) du GS en *bootant* sur une disquette ProDOS 8, sans charger le système du GS. Voir Pom's 36 pages 24-25.

NIFTY LIST est un accessoire pour GS (CDA) qui vous donne accès à toute information sur l'état de la mémoire du GS, les outils chargés, etc. Il vous permet aussi de la modifier : attention à ce que vous faites. Voir Pom's 36 page 28.

Commentaire Pom's : trois indispensables.

DPA 0003 : DIVERSI-CACHE /DIVERSI-COPY/ DIVERSI-HACK/DIVERSI-KEY

(NB : Versions récentes de Juillet 87)

DIVERSI-CACHE est un utilitaire indispensable pour accélérer de trois fois minimum les accès disques du GS, qui en a bien besoin.

DIVERSI-COPY est un excellent copieur universel pour disques 3,5" et 5,25". Fonctionne sur tout Apple //, à la différence des trois autres programmes, spéciaux GS. Reconnaît la carte Universal Disk Controller de Central Point.

DIVERSI-KEY est un programme de macros qui fait pour TOUTE application ce que SuperMacroWorks fait pour AppleWorks seulement. Extraordinaire.

DIVERSI-HACK, se présentant comme un CDA, permet l'accès au moniteur et l'impression de

l'écran au milieu de toute application.

Commentaire Pom's : tous ces utilitaires sont le complément indispensable du GS. Voir Pom's 36 page 26, Pom's 35 page 30 et Pom's 34 page 66.

DPA 0004 : CLASSIC DESK ACCESSORIES GS Vol 1

Une disquette pleine de CDA à tout faire, du plus classique au plus exotique. Une seule chose à faire : les mettre un à un dans le sous-catalogue /SYSTEM/DESK. ACCS de votre disquette système et les essayer. Voir Pom's 35 à propos des accessoires GS, Pom's 36 page 28 à propos de ceux de Glen Bredon, page 65 à propos de Slotswitch.

Commentaire Pom's : vous trouverez forcément votre bonheur sur cette disquette. Pom's propose que le NOTEPAD de Glen Bredon devienne entre nous un standard de communication. Envoyez vos fichiers de Notes (Aides pour des applications, etc.) à Pom's.

DPA 0005 : GS FUNPACK Vol 1

Ensemble de 9 accessoires de bureau (NDA) pour les applications 'de bureau' (graphiques/souris) du GS.

Commentaire Pom's : bon ensemble d'accessoires type Macintosh, dans lequel chacun trouvera son bonheur.

DPA 0006 : APW/ORCA UTILITIES 01

Ensemble d'utilitaires GS à lancer depuis un 'shell' comme APW ou ORCA.

DISPLAY affiche les images et animations Super Haute Résolution du GS.

PLAY permet d'écouter les fichiers de sons digitalisés du GS.

PRT est un excellent utilitaire d'impression des fichiers source en

Pascal, avec tout ce qu'il faut (numérotation des lignes, références croisées, etc.)

Commentaire Pom's : Indispensable aux programmeurs APW.

DPA 0007 : SHR CONVERT v2.0

Excellente application ProDOS 16, qui convertit à peu près tous les formats d'images, Apple, Macintosh, Atari, Commodore, etc. en format d'images Super Haute Résolution pour le GS. Help intégré faisant une documentation complète.

Vous vous en servirez pour convertir les images Simple et Double Haute Résolution, mais aussi pour passer par exemple du format des *brosses* de Deluxe Paint au Format GS Paint, etc.

Commentaire Pom's : Indispensable à tout possesseur de GS. Attention si vous avez une version antérieure à la 2.0 : seule la 2.0 sauve les images sur disque !

**Disquette DPA 0001 à DPA 0007 5,25" ou 3,5" : 80,00 F TTC.
Bon de commande page 71.**

Comment réparer un bug avec BLOCK.WARDEN, de ProSel

Certains utilisateurs de SuperMacroWorks auront eu la surprise, en tapant SA-), de voir le mois 'juillet' bizarrement orthographié. La cause en est une 'coquille' cachée à l'intérieur du fichier SUPER.SYSTEM (en langage machine, inaccessible aux simples mortels).

Voilà une bonne occasion de sortir la trousse à outils, en l'occurrence l'utilitaire BLOCK.WARDEN de ProSel. Voici les opérations, dans l'ordre :

1. Lancez BLOCK.WARDEN.
2. Insérez dans un lecteur (si elle n'y est pas déjà) UNE COPIE de la disquette avec votre Appleworks modifié par SuperMacroWorks.
3. Tapez 'P'. BLOCK.WARDEN demande d'indiquer le préfixe : tapez le nom d'accès complet d'Appleworks, faites RETURN.
4. Tapez 'F' pour 'Follow'. BLOCK.WARDEN vous demande le nom du fichier à parcourir. Tapez 'SUPER.SYSTEM', faites RETURN. Vous vous retrouvez au début du fichier SUPER.SYSTEM.
5. Pour retrouver le mot fautif (julliet au lieu de juillet), tapez d'abord 'E' pour passer en mode Edition, puis Ctrl-S pour faire une recherche. BLOCK.WARDEN demande d'indiquer la chaîne recherchée. Tapez 'julliet' et RETURN.
6. Si ce mot fautif existait bien dans le fichier, le curseur s'y pose instantanément ; mais il est sur la plage de gauche, réservée aux valeurs hexadécimales : ce n'est pas très commode pour modifier du texte. Appuyez sur TAB : le curseur saute dans la plage de droite, et devrait se trouver sur la première lettre de 'julliet'.
7. Retapez posément 'juille' (en cas de fausse manœuvre, les flèches font avancer ou reculer le curseur). Faites ESC pour revenir au "Command mode".
8. Tapez 'W' pour enregistrer la modification. Répondez 'Y' pour confirmer. Le disque tourne, la modification est faite.
9. Pour revenir à ProSel, tapez 'Q' et 'Y'.

DG

Apple // for ever

Jean-Yves Bourdin

Nouvelles du front

Manque de puces

C'est la crise : on manque de Ram. Celles dont tout le monde a aujourd'hui besoin, les Ram dynamiques 256Ko x 1bit (les 41256), font défaut dans le monde entier. Pour parler gros sous, la cause est simple : les Japonais ayant fait du dumping (vente à perte) sur les 41256, le prix a dans un premier temps chuté vertigineusement. Du coup, les autres producteurs ont soit fermé leurs usines, soit pensé s'en tirer en reconvertissant leurs usines pour produire des puces de 1 mégabit. L'offre (essentiellement japonaise) est donc devenue très inférieure à la demande sur les 41256.

Et les prix ne sont pas prêts de baisser, les producteurs cherchant à imposer des accords de marché à long terme à prix fort. Même la Speedisk est devenue indisponible. Attention d'ailleurs : les puces dont ont besoin les cartes d'extension mémoire des Apple // (GS compris) sont des 41256 à 150 ou 120 ns dont le rafraîchissement se fait *colonnes en premier* ("CAS before RAS"). Jusqu'ici, c'étaient les seules qu'on trouvait en France chez les marchands de composants. Mais on commence à voir arriver des puces de provenance inconnue, et il n'y a pas moyen en regardant la puce de savoir si elle convient. Méfiance donc. Ceci dit, si vous avez des 41256 "CAS before RAS" à vendre à prix 87, j'achète !

Du nouveau en 89...

Dans une récente déclaration (Infoworld du 9 Mai), John Sculley, Président d'Apple, a confirmé qu'Apple ne sortirait aucun modèle nouveau en 88. Mais c'est pour

préciser que de nouveaux modèles sortiront en 89. Ce n'est pas sans raison qu'Apple envisage d'embaucher 2 000 employés supplémentaires en 88 (dont certains d'ailleurs dans le nouveau Centre de Recherches qu'Apple ouvre... en France). Comme d'habitude, le refus éminemment louable du *vaporware* par Apple nous réduit aux spéculations. Sachant que le même Sculley avait déclaré, lors d'une rencontre récente avec les groupes d'utilisateurs (rencontres qu'Apple USA organise régulièrement) qu'il «s'attendait à vendre des Apple // à la fin du siècle», certaines de ces spéculations, comme celles de Tom Weishaar dans Open Apple de Juin, apparaissent plus probables que d'autres.

...et ensuite

Pour avoir une idée de l'avenir de l'Apple //, ce n'est pas vers Apple qu'il faut se tourner, nous dit Tom Weishaar, mais vers William Mensch, du Western Design Center. William D. Mensch, c'est celui qui a conçu et réalisé le 65816, le microprocesseur 16 bits compatible Apple // qui équipe le GS. Il a réalisé ce processeur après qu'on lui ait dit chez Apple qu'Apple ne l'utiliserait jamais ! Pour les connaisseurs : ce sont ses initiales (WDM) qui définissent la mystérieuse instruction \$42 du 65816.

Justement, cette instruction, ainsi que l'autre instruction-mystère (COP), Mensch va l'utiliser dans le prochain enfant qu'il est en train de réaliser pour la famille 6502, le 65832: un microprocesseur 32 bits capable d'émuler 6502 et 65816, compatible 'patte à patte' avec le 65816, qui se servira de WDM et COP pour passer en mode 32 bits. Mensch prévoit les prototypes dans un an et demi, et le démarrage de la production en 1990. La comparaison avec les 68030 et

68881 qui vont équiper la prochaine génération des Macintosh serait, selon Mensch, à l'avantage de la puce compatible Apple //. Le 65832 de base tournera à 8 Mghz, et coûtera 25 dollars. Mensch estime qu'il pourra réaliser des 65832 tournant à 20 Mghz.

Incidentement, Mensch estime qu'Apple peut d'ores et déjà faire tourner le GS à 8 ou 10 Mghz avec des changements mineurs (Ram statiques au lieu de Ram dynamiques, puces spéciales Apple mises aux vitesses permises par l'avancement des techniques industrielles depuis l'époque de la conception du GS). Ce qui permet à Tom Weishaar de se dire «absolument certain» que nous verrons un jour un GS plus rapide. Les seules questions étant quand et à quel prix...

Mais Mensch a une autre réalisation en cours, qui me semble extrêmement prometteuse : un micro-ordinateur complet dans une seule puce, plusieurs microprocesseurs travaillant en parallèle. Le 65C265, tel est son nom, contiendra non seulement un 65816, mais 256 octets de Ram interne, 4Ko de Rom également interne, des commandes arithmétiques 16 bits, l'équivalent de deux interfaces série, une horloge en temps réel, une puce de communication-réseau, huit compteurs, plus une interface à haute performance pour le raccordement en parallèle d'autres microprocesseurs.

L'architecture en parallèle est une des voies de l'avenir pour les micro-ordinateurs : les autres fabricants de micro ont choisi l'autre voie (le RISC). C'est donc peut-être sur un ordinateur compatible Apple // qu'on verra sur un micro ce qui fait actuellement la force des gros systèmes genre Cray ou des stations type Apollo.

Tout cela n'est pas du vaporware : si le Western Design Center diffuse dès maintenant, sur simple demande, un 'Preliminary Technical Data Sheet' pour le 65C265, s'il annonce pour très bientôt une carte expérimentale pour les développeurs (avant le GS, Mensch avait diffusé une carte expérimentale avec un 65816), c'est que le 265 à 25 dollars qu'il nous promet n'est plus très loin.

Dernier avertissement

Apple va sortir bientôt un nouveau //c avec lecteur 3,5" intégré, mais il ne veut pas le dire à l'avance (et il a raison). N'oublions pas qu'Apple dispose d'une puce de 3 cm sur 3 (la Méga II qui est dans le GS) qui contient un Apple // tout entier, et que selon Del Yoccam on peut mettre un Apple // comme composant dans un réfrigérateur ou un fer à repasser. Le même Del Yoccam affirme qu'il ne veut pas laisser de marché aux compatibles : or si un compatible //c accéléré existe déjà (le Laser 128 de Video Technology/Central Point), les mêmes ont en cours de réalisation un compatible GS...

En tout cas, ce qui est officiel, c'est qu'Apple Computer exerce sur les développeurs Apple // une pression considérable pour qu'ils sortent désormais tous leurs logiciels sur disquette 3,5" (certains s'en plaignent : ils ont tort).

Prière de relire ce que j'ai écrit page 56 de Pom's 36 pour les //e et //c pas encore mis à niveau, et sur la nécessité urgente pour les possesseurs de //c de trouver un Unidisk 3,5" quelque part. Pour les possesseurs de //e, vous pouvez encore à la rigueur attendre pour le lecteur 3,5", mais il faut vous trouver vite une carte d'interface (non, LA carte d'interface : l'UDC de Central Point) pour ces lecteurs, quitte à y brancher vos 5,25 en attendant. De toute façon, le prix des Ram aujourd'hui pousse aux lecteurs de disques.

Ne dites pas que vous n'étiez pas prévenu...

Virus

Le principal danger à propos des virus informatiques, ce sont les idées

fausses à propos des virus, et non les virus eux-mêmes : Tom Weishaar a aussi bien raison de nous le rappeler dans Open Apple. La peur des virus a effectivement fonctionné comme la peur du Sida, développant les mythologies les plus régressives — et représentant comme elle un excellent révélateur aux yeux de l'observateur un peu philosophe.

Par exemple, les virus ont chassé les bugs : il n'y aurait plus de bugs (c'est-à-dire d'erreurs de programmation) dans les programmes, à en croire certains, mais seulement une anonyme mauvaise volonté (le diable, en fait). Bien commode...

Rappelons donc quelques règles de base, d'ailleurs tout aussi vraies indépendamment de tout virus :

- ① un virus n'est rien d'autre qu'un programme ou un morceau de programme. La meilleure défense, c'est de comprendre ce qui se passe dans votre machine : lisez Pom's ;
- ② la règle d'or de l'informatique, c'est « faire des doubles », ne travaillez que sur des copies ;
- ③ n'utilisez que des programmes originaux de provenance connue. Au moins, vous saurez à qui vous adresser en cas de pépin ;
- ④ n'utilisez pas de programmes protégés contre la copie : c'est une conséquence du §2, et il n'y a pas vraiment de différence entre certaines protections et un virus.

Bon, ceci étant dit, si j'ai accepté de parler des virus, c'est parce qu'une machine de la série Apple // y est exposée plus que les autres : il s'agit du GS. D'une part, à cause de la quantité de code à faire entrer du disque système pour la faire tourner. De l'autre et surtout, parce qu'elle est capable de retenir en permanence des morceaux de programme introduits depuis un disque dans la Ram sauvegardée par pile (BRAM). On peut vous modifier votre machine sans que vous vous en rendiez compte (c'est ce que fait Softswitch, voir Pom's 33-34).

L'outil pour combattre cela, Pom's vous l'a déjà donné : c'est le programme BRAM de Jacques Toumayeff dans Pom's 36. Utilisez-le

tout de suite pour sauvegarder sur disque votre Ram batterie. Et de temps en temps, disons une fois par mois, rechargez celle-ci du disque. Bien entendu, ce programme vous donne aussi un moyen de mettre des virus dans les GS des autres. Comme toujours, les outils sont les mêmes, les techniques sont les mêmes : infecter et désinfecter, c'est comme plomber et déplomber. Quand on sait faire l'un, on sait faire l'autre. Disons que la différence est la même qu'entre l'espionnage et le contre-espionnage...

AppleWorks GS : Ça y est !!!

Après les remontrances de Tom Weishaar dans Open-Apple, celles de Paul Statt dans InCider, Claris se faisait encore sérieusement tirer les oreilles dans l'éditorial de Dan Muse dans InCider de Juin, consacré à GS-Works de Styleware (voir Pom's 36 pages 63-64), pour s'être obstinément refusée à faire une version 16 bits, améliorée, d'AppleWorks. Je dois vous avouer que j'avais prévu d'ajouter ma note au concert, sachant que Claris avait l'air de faire le mort, voire d'encourager Styleware (?)

Et voici la nouvelle qui arrive : AppleWorks GS est en vente chez Claris ! Et c'est tout simplement... GS Works qui est rebaptisé de ce nom. Qu'est-ce qui s'est passé ? Eh bien... CLARIS A RACHETÉ STYLEWARE, tout simplement ! Que devient Kevin Harvey, P.D.G. et fondateur de Styleware, dont je vous disais le plus grand bien à cause de son esprit "Apple // For Ever" dans Pom's 36 ? C'est désormais le directeur du groupe pour les logiciels intégrés à Claris !

L'idée est d'une part de faire d'AppleWorks GS le produit-pilote d'une gamme pour le GS, et d'autre part... de réaliser un logiciel intégré pour le Macintosh de même niveau, capable de faire pièce à Works de Microsoft. Ça ne devrait pas être trop difficile, sachant que Works est en dessous de la combinaison AppleWorks/TimeOut sur Apple //, mais pas si facile que ça, sachant

Lexique

CDA et NDA : accessoires pour le GS du type de l'Alarme (CDA) et du Converter (NDA) publiés dans Pom's 35.

Compilateur : programme qui se charge de traduire en bloc un programme écrit dans un "langage" informatique pour le faire exécuter ensuite, en bloc, par la machine.

Debugger : outil de mise au point permettant de suivre (tracer) et interrompre l'exécution d'un programme compilé pour essayer de voir "où ça plante".

Driver : programme pour piloter les périphériques et les interfaces d'un ordinateur (par exemple l'imprimante et la carte d'interface de l'imprimante).

Interpréteur : programme qui se charge de traduire et faire exécuter par l'ordinateur en direct, une instruction après l'autre, un programme écrit dans un "langage" informatique.

Macintosh : ordinateur auxiliaire pour la programmation de l'Apple // (voir la rubrique "Toujours plus").

Macrocommandes ou macros : ce que Dimitri Geystor fait dans Pom's.

MIDI : standard de communication entre un ordinateur et les instruments de musique électronique type synthétiseur (Microcomputer Digital Instruments Interface).

MS/Dos : système d'exploitation repris par Microsoft sur l'ancien CP/M pour les anciens ordinateurs personnels IBM.

NDA : voir CDA.

PAO : Publication Assistée par Ordinateur (Anglais : Desktop Publishing).

Ram dynamiques et statiques : ce sont toutes les deux des puces mémoire dans lesquelles on peut lire et écrire. Mais les Ram statiques ont seulement besoin d'être alimentées pour garder l'information, tandis que les Ram dynamiques ont besoin en plus d'un "rafraîchissement" électrique périodique. La principale différence est cependant qu'à capacité et vitesse égales, les Ram statiques sont considérablement plus chères...

RISC : technique de construction de microprocesseurs à gamme d'instructions extrêmement réduite, mais s'exécutant ultra rapidement. Rien ne sert de comparer les vitesses d'horloge de différents microprocesseurs si le nombre de cycles d'horloge demandés pour l'exécution d'une instruction varie de 1 à 20. Le 6502 de l'Apple // était en un sens une préfiguration du RISC. C'est ce qui explique que le tri de 1 000 fiches identiques soit plus rapide avec AppleWorks sur un //e à 1 Mhz qu'avec Framework sur un IBM AT à 8 Mhz.

SCSI : standard de communication rapide entre un ordinateur et ses périphériques permettant de chaîner ces périphériques et de les rendre compatibles avec différents ordinateurs.

Shell : sorte d'interpréteur du système d'exploitation qui sert de poste de commande à partir duquel on lance des utilitaires (éditeur, assembleur, etc.), et permettant de faire des opérations disques en direct. Sur GS, APW/ORCA est le "shell" d'un environnement complet de développement. Voir Pom's 35 page 29.

Standard ProDOS : logiciel sous ProDOS 8 ou ProDOS 16, non protégé, acceptant d'être placé dans n'importe quel sous-catalogue (dossier), configurable, acceptant les Classic Desk Accessories du GS et renvoyant au Quit du ProDOS en sortie.

Vaporware : pratique commerciale qui consiste à vendre du vent. Voir Pom's 36 page 58.

qu'AppleWorks GS (ex GS-Works) est entièrement écrit en assembleur 65816 (eh oui). Il semble aussi que Claris envisage pour le Mac des logiciels intégrés suffisamment modulaires pour qu'on puisse y ajouter des modules fabriqués par des firmes extérieures de logiciels : bref, l'idée de TimeOut sur Mac.

En somme, possesseurs de Macintosh, réjouissez-vous : d'ici 18 mois à peu près, vous pourrez avoir AppleWorks et TimeOut sur Mac, grâce à Claris. D'ici là, vous pouvez toujours faire des piles avec Hypercard...



Toujours plus

Alleluiah

Mon rêve exposé dans Pom's 36 a ému pas mal de lecteurs, qui avaient également des visions nocturnes de disquettes lisibles au format Macintosh, MS/Dos et ProDOS sur le même lecteur et la même machine, mais avaient quelques angoisses parce que certaines de ces machines hallucinées avaient des reflets bleus.

Comme Père Noël, je pensais, homme de peu de foi, à Central Point Software ou à Applied Engineering. Je n'avais pas songé au seul vrai, à notre Père (Noël) à tous, et c'est pourtant lui, toujours attentif aux vœux de ses fidèles, qui va réaliser mon rêve. J'avais même osé murmurer un peu de mal de lui, sous prétexte d'une bêtise inoffensive de 512 ou 524 octets. La machine qui va exhausser mes vœux ne sera donc pas bleue, mais couleur de platine, ce sera — tiens, ça tombe bien — celle qui est sur mon bureau, un Apple IIGS. Et le Père Noël, il n'y en a qu'un : **Apple Computer, évidemment.**

Son cadeau, qu'il prévoit pour Noël bien sûr, ce n'est rien moins qu'un **nouveau système d'exploitation pour le GS**, capable entre autres de lire les fichiers Macintosh et MS/Dos, plus rapide que ProDOS 16, et quand même compatible ProDOS. Il a déjà un nom : **GS OS**. Alors, en attendant Noël, on fait silence, on ne pose pas de question, on attend et on

respecte : le Père Noël travaille. De toute façon, nous le connaissons : jamais rien, aucun bruit ni vaporware avant que nos sabots soient remplis.

— *Eh, mais, attends, est-ce qu'il va reconnaître mon disque dur ? Et mes accessoires ProDOS 16 ? Est-ce qu'il pourra formater en MS/Dos ou seulement lire ? Va-t-il falloir ingurgiter un GS OS Reference Manual, je n'en suis même pas à la page 20 du ProDOS 16 Reference ? Et alors, le ProDOS 16 2.0, on l'aura jamais ? Et toutes mes applications ProDOS 16 ? Et puis dis donc, c'est TOI qui rêvais, moi j'...*

— **CHUT !**

Accélérateurs

Ça y est, **Zip Chip**, de **Zip Technology**, après avoir battu tous les records de vaporware, est enfin disponible. On l'a vue, en vrai, à la fête Apple de Boston. Revue dans un prochain Pom's. On a pu aussi voir à la même fête une autre chip accélératrice pour //e //c, appelée **Rocket Chip**. Mais ce coup-là, je ne vous donnerai l'adresse que quand elle sera effectivement disponible ! En attendant, si vous voulez savoir comment marche la Zip Chip, et tout savoir sur le cache (cache mémoire et disque), lisez les articles de Peter et Allen Baum dans **CALL APPLE**.

J'ignore si Zip Technology fera un jour une Zip Chip pour GS, ni quand sortira le GS rapide. Mais ce qu'on sait, c'est qu'on a vu à la fête Apple une démonstration d'une **Carte accélératrice pour GS d'Applied Engineering**. Elle tourne à 6 Mhz, coûtera 300 dollars, et sa disponibilité est prévue pour la fin 88.

Musique

Musiciens, une autre adresse pour les matériels et logiciels Midi : **Digital Arts and Technologies**. Leur catalogue est la revue la plus complète existant à ma connaissance en matière de matériels et logiciels musicaux, en particulier MIDI.

Une autre bonne nouvelle pour les musiciens, et même pour tous les possesseurs de GS : **Applied Engineering** annonce pour bientôt

sa carte **Audio Animator** pour GS. Cette carte fera tout en même temps : stéréo, digitalisation de sons, et interface MIDI (compatible Passport) en entrée et en sortie. Je n'ai rien contre les cartes actuellement existantes : mais celle-là sera sans doute la meilleure.

Avec **Diversi Tune** que Bill Basham (Diversi Cache) vient de sortir chez **Diversified Software**, le GS va bientôt se vendre dans les boutiques d'instruments de musique.

Musiciens, je vous conseille la lecture de l'article assez complet de Marc Apfelstadt dans **Call Apple** de Juin.

GS/MAC

Vous avez un Mac, vous AIMEZ le Mac ? Vous aimez VRAIMENT le Mac ? Bon, eh bien vous avez raison. C'est une machine très utile pour programmer... l'Apple //. D'abord, parce que cette satanée Boîte à Outils du GS qui donne des migraines aux fidèles de l'Apple //, vous, vous jonglez avec, n'est-ce pas ? Mais aussi, parce que l'APDA diffuse les versions bêta de **MPW IIGS TOOLS** et de **MPW IIGS C**, c'est-à-dire ce qu'il faut pour développer en assembleur et en C pour le GS (et pour l'Apple // en général), mais sans quitter la Programmer's Workshop du Mac.

Et là, je vais être franc : moi qui n'ai pas (pas encore ?) de Mac, je vous envie, parce que l'APW du GS n'est VRAIMENT PAS (pas encore ?), et de loin, à la hauteur de MPW du Mac. Puisque, comme vous l'avez remarqué, il y a aussi sur GS des TML Pascal et des AC Basic qui ressemblent fort à leurs grands frères du Mac, vous pourriez peut-être jeter un petit coup d'œil sur vos sources, non ? Et puis peut-être jeter aussi un regard sur l'appendice A de la Programmer's Introduction du GS, intitulé "Converting Macintosh Programs to the Apple IIGS" ?

Transporter

InCider de Juin publie, sous la signature de Eric Grevstad, la revue la plus complète que j'aie pu lire à propos de la carte **PC Transporter** d'**Applied Engineering**. Je

recommande cet article à tous ceux qui envisagent cet achat. Il règle par exemple le débat sur le boot depuis le drive Apple 3,5" attaché à la PC Transporter (voir Pom's 34-35) : ce drive boote parfaitement en MS/Dos, mais pas en ProDOS (il est reconnu par ProDOS, mais le GS ne peut pas booter sur ce drive). Il faut donc, soit avoir un second drive 3,5", soit le débrancher de la Transporter pour le rebrancher sur le GS.

Voici les deux derniers paragraphes de cet article :

«Le scénario idéal pour la PC Transporter est d'avoir un GS avec un moniteur RVB analogique, acheter un lecteur PC 5,25" Applied Engineering, et soit alterner le lecteur Apple 3,5" d'un connecteur à l'autre, soit en avoir un pour ProDOS et un autre pour la PC Transporter. Vous économiserez 200 à 300 dollars par rapport à un clone PC ; cela suffit pour accepter le compromis concernant les lecteurs, mais pas pour accepter le sacrifice des modems internes, cartes d'extension mémoire, adaptateurs EGA, et autres options pour les slots d'expansion des clones PC.

«Mais vous aurez une machine techniquement élégante, dédoublable, l'accès à trois univers logiciels (//, GS et MS/Dos), le transfert facile de fichiers de données brutes entre ProDOS et MS/Dos. Ce n'est pas une solution universelle pour tout propriétaire d'Apple, mais PC Transporter est une réussite remarquable.»

Robot Lego

Chez vous aussi, il y a plein de petits bouts de plastique sur la moquette ? Vous aussi, vous avez dû fabriquer de drôles de tiroirs pour que les gosses rangent réellement les pièces ? Je vois, encore des parents victimes du Lego. Ce truc-là, c'est comme les trains électriques : il n'y a que les parents qui puissent vraiment y jouer comme il faut.

D'autant que maintenant, vous pouvez connecter tout ça sur votre Apple //, faire de véritables robots en Lego, et même pratiquer de la vraie intelligence artificielle. Plutôt que des bouge-tortue et des pose-crayon bien

fades, le Logo (le Basic aussi d'ailleurs) va vous servir à piloter de vrais robots en Lego, à leur faire APPRENDRE des trajets, etc. Bien entendu, un ordinateur, des moteurs en Lego, la programmation, un robot, c'est du fragile, du complexe, du précieux. Le mieux, c'est que les gosses se contentent de regarder et d'apprendre pendant que Papa installe tout ça et le fait fonctionner.

Alors, pourquoi ne pas offrir aux enfants, pour leur anniversaire, le TSI Educational Robotics System, de Technology Services Institute, ou le Lego TC Logo de Lego Systems ? Vous allez voir comme ILS vont apprendre pendant que VOUS vous amusez (après tout, n'est-ce pas injuste qu'il n'y ait pas eu tout ça pendant que VOUS étiez gosse ?)

Le mange-disque

Beagle

Notre bon vieux chien a l'air de se porter sacrement bien avec le succès des TimeOut. Succès bien mérité des premières applications, auxquelles viennent s'ajouter trois autres, dont je vais vous parler plus bas.

Mais, me direz-vous, à quoi bon nous faire venir l'eau à la bouche, alors que les applications TimeOut ne fonctionnent qu'avec la version américaine 2.0 d'AppleWorks ?

Je m'en vais vous faire une confiance : il va y avoir bientôt du nouveau du côté de chez Pom's !

Que diriez-vous d'un Superfonts fonctionnant avec l'AppleWorks 1.4 français ? Et d'un Ultra-Macros ? D'un Graph ? Et d'autres encore ? Le tout totalement francisé, assorti d'un manuel français ? Ne vous frottez pas les yeux, vous avez bien lu. Alors un peu de patience, ne cassez pas votre tire-lire, et n'envoyez pas pour le moment vos sous outre-atlantique. Bientôt, ce sera la fête chez nous ! Mais chut, pas un mot à personne. Promis ?

— Au correcteur de TimeOut Quickspell s'ajoute maintenant un dictionnaire des synonymes doué de la même vitesse : TimeOut Thesaurus.

— TimeOut Superfonts et TimeOut Graph contiennent maintenant carrément un programme de Paint du niveau de Dazzle Draw ou 816 Paint, le tout sous AppleWorks.

— Randy Brandt a réalisé une disquette pleine à craquer de macros et d'utilitaires appelée TimeOut MacroTools : entre autres choses, une base de données des bonnes adresses d'AppleWorks. Un utilitaire de confection de menus style AppleWorks. Et surtout : un debugger permettant de tracer vos propres macros et leurs variables. Après le compilateur, le debugger : AppleWorks est maintenant devenu un langage, un interpréteur de macros.

— La série des Desktools me semble globalement assez futile, comme le disait Eric Weyland dans Pom's 34. Mais ce n'est pas l'avis général, puisque Beagle vend de plus en plus de ces utilitaires qui "doublonnent" AppleWorks lui-même ou SuperMacroWorks : TimeOut Desktools II et TimeOut Powerpack nous offrent ainsi une calculette scientifique et financière (ce que le tableur d'AppleWorks fait à la perfection), un utilitaire pour porter à 36 au lieu de 12 le nombre de fichiers sur le bureau (qui devient du coup un monstrueux capharnaüm : alors on y rajoute un utilitaire pour alphabétiser les noms de fichiers sur le bureau !), et bien d'autres gadgets. Il doit pourtant y avoir du bon là-dedans, puisque Powerpack est de Randy Brandt. J'espère pouvoir faire mon autocritique dans un prochain Pom's.

— Mark Simonsen a réalisé l'éditeur de fontes GS que nous attendions, du moins si j'en crois le courrier de Beagle. Je l'ai commandé, mais toujours pas reçu à ce jour. On annonce aussi une comptabilité complète en TimeOut (!).

Jem Software

Jem Software est l'entreprise où Randy Brandt (l'auteur de SuperMacroWorks) publie des "petits programmes", des patches à AppleWorks, de mini-applications TimeOut, des macros, etc. J'en ai

acheté plusieurs : ce sont essentiellement des programmes pour "bidouilleurs". Si vous aimez le bricolage, ces disquettes sont de vraies mines.

Certains patches à AppleWorks suppriment carrément une de ses fonctions pour la remplacer par une autre. Ainsi PathFinder remplace l'option "formater des disquettes" par une fonction autrement plus utile : celle qui vous permet de ne plus taper au clavier des chemin d'accès ProDOS (dont on ne se souvient jamais au moment voulu), mais de les sélectionner en "auscultant" les catalogues des volumes en ligne. Une version pour AppleWorks 1.4 sera bientôt au catalogue de Pom's...

Late Nite Patches vous permet de charger les fichiers texte et DIF de la même façon que vous chargez un fichier AppleWorks, mais seulement des fichiers texte (?). J'aime bien gagner de nouvelles fonctions, mais je n'aime pas en perdre (?) : en fait, c'est Claris qui devrait embaucher Randy pour sa prochaine version d'AppleWorks.

Au fait, le défaut de Late Nite Patch nous rappelle quelque chose que vous ne savez peut-être pas : AppleWorks permet de charger N'IMPORTE QUEL FICHER, de n'importe quel type, dans le traitement de textes d'AppleWorks. Il suffit de lui dire le chemin d'accès. AppleWorks ne mentionne que les fichiers texte ASCII, mais accepte tout en fait. Cela peut être le moyen de réparer un fichier base de données abîmé, de charger un fichier binaire pour en extraire le texte, etc.

Retour à Jem Software : je vous recommande très chaudement son prochain programme, dont j'ai reçu la version bêta et qui sera publié en août. Il s'agit de MiniPaint, un programme graphique pour GS, qui fait bien plus de choses que GSPaint pour un encombrement disque et mémoire très réduit. Au lieu de charger une grosse application, ayez toujours sous la main cet éditeur de graphiques GS, souple et efficace. Ah les vertus de l'assembleur...

Le mange-mémoire

Puisque je parle de GS Paint : PaintWorks Gold en échange de 20 dollars et la page de garde de la documentation de GSPaint (voir Pom's 36), ça marche. J'ai reçu le mien, merci **Activision**. PaintWorks Gold est vraiment excellent. Je maintiens que cette version de GSPaint est le meilleur programme graphique disponible à l'heure actuelle sur GS.

Mais il faut quand même que je place un couplet critique sur la boulimie de mémoire de ce genre de gros programme, qui exige 1 256Ko de mémoire, là où il pourrait se contenter de la moitié. Vu ce que j'ai écrit au début de cet article sur la crise des puces Ram, la tendance actuelle («Vas-y mon gars, si l'utilisateur n'a pas assez de mémoire, il va en rajouter») devient inacceptable.

La raison de cette tendance, c'est que la programmation "industrielle" d'aujourd'hui se fait dans un langage "universel", type C, qui est compilé ensuite, éventuellement avec quelques sous-routines en assembleur pour les parties lentes. Pourquoi fait-on comme ça ? C'est tout simple : ça coûte beaucoup moins cher, comptabilisé en termes d'heures de travail de programmeur. Oui, mais ça fait des programmes extrêmement gourmands en mémoire et en espace disque, sans compter la question de la vitesse.

Cette voracité n'est pas du tout inévitable. La dernière version de Page Maker sur Mac occupe moins de 250Ko de mémoire. Rappelons donc que la version "C compilé" ou "Pascal compilé" ne peut être que la première version, celle qui prouve que ça marche. Après, il faut progressivement tout réécrire, en assembleur (eh oui), module par module. C'est ce qui fait la différence entre Quick File et AppleWorks, sur Apple //, ou entre les premières et les dernières versions de QuickDraw du Mac. Cherchez donc comment programment les Alan Bird, Randy Brandt, et autres Glen Bredon...

Mise au point

"Apple // for ever" est l'objet de sollicitations commerciales importunes et réitérées. Il convient donc de rappeler que cette chronique est libre de publicité, et que je ne parle dans ici que des produits nouveaux pour l'Apple // et de leurs producteurs (auteurs et éditeurs).

Lecteurs, excusez-moi : c'est vrai qu'il est frustrant d'apprendre l'existence de matériels et logiciels nouveaux sans savoir où on peut les acheter en France. Mais on ne demande pas à une revue des nouveaux modèles de voiture de donner l'adresse du garage du coin, ou à un critique littéraire de donner, en plus du titre, de l'auteur et de l'éditeur du livre, l'adresse de la librairie du quartier...

Autre chose serait sans doute de faire un jour, pourquoi pas, une étude sur la diffusion des logiciels et matériels pour Apple // en France. Il y a un bon nombre de revendeurs et importateurs, mais dans une très grande incohérence. Nous faisons ce que nous pouvons à Pom's pour essayer d'y remédier et de satisfaire vos demandes. Merci de vos encouragements.

Pour le reste, le seul conseil que je puisse vous donner est une évidence : faites jouer la concurrence...

Alors, Messieurs de Versionsoft, rappelez-vous que c'est avec le coup de génie de l'assembleur ProCode que vous avez commencé. Et vous, Messieurs d'Activision, d'Electronic Arts et d'ailleurs, rappelez-vous que le GS est un Apple //, et pas une variante de l'IBM. Il ne faut pas prendre les fils de Wozniak pour les enfants de chœur des "standards industriels". Maintenant que vous avez ORCA DESKTOP et MPW GS, vous n'avez plus d'excuses.

Geos court

La tendance à l'abandon de la protection des logiciels (autres que les jeux) se confirme : Electronic Arts, qui vous comptait auparavant un léger supplément pour la version déprotégée de logiciels comme Deluxe Paint II, a compris la leçon d'Activision (PaintWorks Gold), et vend directement des disquettes au standard ProDOS. Si vous avez acheté une version protégée, renvoyez-la : l'échange est gratuit.

C'est sans doute cette tendance qui

m'avait fait écrire dans un remords tardif dans Pom's 36, que la protection de Geos, de Berkeley Softworks, résidait dans une mini-carte à mettre dans le slot 7. Au moins, les disquettes auraient été copiables.

Mais non : cette mini-carte est une carte générant des interruptions pour l'horloge de Geos pour ceux qui n'ont pas de souris. C'est bel et bien le système d'exploitation, la disquette de boot qui est protégée. Absurde. Berkeley Softworks a envoyé à Pom's une version complète de Geos pour essai. Désolé, lecteurs, mais vous ne lirez pas sous ma plume de revue complète de Geos : il serait excellent... s'il n'était pas inutilisable ! Et la partie inutilisable intervenant AVANT l'excellent, j'ai renoncé avant d'y arriver.

L'excellent, ce sont l'interface utilisateur (graphique-souris, pas le standard Mac, mais peut-être même meilleur), les applications (GeoPaint, GeoWrite), les possibilités et les idées nouvelles (Berkeley Softworks se charge par exemple d'imprimer sur

LaserWriter vos disquettes de data GeoWrite).

Inutilisable, à cause... du système d'exploitation, c'est-à-dire de Geos lui-même. D'abord, ce qui est lié à la protection : impossible de booter d'une disquette 3,5", seulement de la disquette 5,25" originale. Pour le disque dur, il faut commencer par le reformater entièrement (!), puis il va y installer des "fichiers cachés", qu'il faudra ensuite "désinstaller" avec Geos en cas de pépin sur le dur. Mieux que ça : il ne reconnaît même pas ses propres disquettes originales d'application sur lesquelles il m'a fait écrire mon nom. Ces disquettes étant cependant censées être déprotégées, cela donne le dialogue suivant à chaque fois que je charge GeoWrite ou GeoPaint :

- Excusez-nous, mais le nom du propriétaire de cette application n'est pas le même que celui de la disquette de boot. S'il vous plaît, dites-nous si vous êtes :

- 1/ Jean-Yves Bourdin
- ou
- 2/ Jean-Yves Bourdin

- Jean-Yves Bourdin

- Merci. Nous vous rappelons que vous n'avez le droit d'utiliser Geos que sur un seul ordinateur, bla-bla- bla... Appuyez sur Return.

Là, enfin, le programme démarre ! C'est du Raymond Devos...

De toute façon, même sans la protection, le système d'exploitation est une sorte de sous-ProDOS du pauvre : les catalogues et fichiers ressemblent à du ProDOS volontairement trafiqué pour planter Copy][Plus et ProSel. Il reconnaît ma carte d'extension mémoire... en la reformatant, c'est-à-dire en supprimant tout ce que j'y ai mis ! Ce sera la même chose si vous avez une RamWorks ou MultiRam. Si vous avez une Ramfactor, il la reconnaîtra peut-être un jour, mais pas maintenant. Si vous avez une carte type Saturn, tant pis pour vous. De toute façon, il ne reconnaît que quatre disques maximum. Il peut copier des fichiers d'une disquette 5,25" sur une

disquette 3,5" ou un disque Ram, mais n'y parvient pas d'une disquette 3,5" sur un disque Ram. Il n'y a STRICTEMENT RIEN pour documenter ce système d'exploitation.

On aurait pu penser qu'un système d'exploitation venant après ProDOS lui serait supérieur : que nenni ! La solution est pourtant évidente : faire de l'interface graphique de Geos un interpréteur de ProDOS, du genre de Basic System. Messieurs de Berkeley Softworks, nous sommes très heureux que vous ayez raccroché le train de l'Apple // : mais à vous aussi, rappelons qu'il ne faut pas prendre les fils de Wozniak pour des enfants de chœur des "standards industriels".

Sous le capot

Eurêka

J'appelais dans Pom's 36 les possesseurs de //c à courir les magasins pour trouver un Unidisk 3,5", seul lecteur 3,5" compatible avec le //c, mais qui n'est plus diffusé par Apple. J'appelais aussi nos lecteurs dans Pom's 35 et 36 à nous trouver une adresse équivalente à celle de Redmond Cables aux USA pour les câbles permettant de relier votre Apple // à n'importe quoi.

Un de nos fidèles lecteurs, Mr Loiseleux, nous a donné la réponse pour les deux : lui. Toute opération de maintenance, câblage, réparation, du][+ au GS, peut être effectuée par SOS Computer à Paris, qui répare des Disk][préhistoriques, dessoude les Ram 41256 soudées (qui valent de l'or aujourd'hui) pour les mettre ailleurs, trouve ou fait tous les câbles à la demande (même par correspondance), trouve des Unidisk 3,5" pour le //c, vous les modifie pour le Mac (voir Pom's 35 page 62), etc...

SCSI

Avec son lecteur de disques compacts (voir l'article de Christian Piard dans Pom's 36), Apple diffuse une carte d'interface SCSI (voir lexique). Des fabricants de disques durs diffusent aussi des cartes SCSI. Attention, soyez vigilants : si votre carte est une

carte SCSI Apple, exigez absolument les Roms révision C, les anciennes Roms étant affectées de bugs majeurs. Si votre carte SCSI n'est pas une carte Apple, vérifiez qu'elle est bien capable de piloter le lecteur de CD-Rom Apple.

Une nouvelle compagnie a précisément démarré la vente de disques durs SCSI pour les Apple // : il s'agit de **Chinook Technology**. 650 dollars pour 20 mégas, c'est intéressant. Surtout que ce disque dur est particulièrement silencieux... Les mêmes affirment préparer un disque dur pour //c.

Dératisation

Dame Souris est bien mignonne, mais elle trotte, trotte sur mon bureau, et elle veut trop souvent en sortir. Il serait bien pratique de pouvoir arrêter sa course. Il y a un moyen : la retourner pattes en l'air, et remplacer son mouvement par de gentilles caresses sur son ventre dodu. Mais Dame Souris Apple n'aime pas trop cette indécente position. Les laboratoires de **Kensington Microware** ont produit une nouvelle race de rongeurs, appelée **Turbo Souris**, qui se fixe près du clavier du Mac ou du GS, et travaille ventre en l'air. La dernière version de cette race est aussi la fameuse souris pour gauchers que nous cherchions depuis si longtemps : elle a DEUX boutons, ce qui permet d'avoir une position de clic permanent. Surtout, elle est d'une très grande précision, les parties en mouvement étant remplacées par un mécanisme optique. Et elle a un port ADB en sortie, ce qui permet d'y connecter en chaîne d'autres rongeurs (tablettes graphiques par exemple).

Patchworks

AppleWorks : une commande "Escape" pour l'ImageWriter

Si vous travaillez comme moi avec AppleWorks et une ImageWriter //, vous avez nécessairement rencontré au moins deux problèmes :

① le bug de l'espace arrière (backspace) en mode proportionnel : pas moyen d'imprimer proprement, en proportionnel, «mê» ou «aïeul». C'est un bug rédhibitoire de l'ImageWriter //. En plus, pas moyen d'envoyer deux ou plusieurs backspace en proportionnel, contrairement à ce que dit la documentation. La seule manière de s'en sortir, c'est de sortir du mode proportionnel juste le temps d'imprimer le «e^», et d'y retourner juste après.

② malheureusement, AppleWorks n'accepte de changer de police qu'en début de ligne, pas au milieu d'un mot. De plus, AppleWorks ne permet pas d'utiliser toutes les possibilités de l'ImageWriter //, par exemple la couleur.

Il n'y a pas moyen de passer par la définition de *Mon Imprimante* : dans ce cas, on perd carrément le mode proportionnel. Il faut donc patcher AppleWorks. Je m'en suis tiré avec le patch suivant, qui remplace les commandes *Gras Début* et *Gras Fin* par un simple Escape, derrière lequel j'introduis moi-même mes commandes pour l'imprimante, à la manière d'AppleWriter.

```
BLOAD /APPLEWORKS/SEG.PR, A$2
000, T$FF
POKE 9286,1 : POKE 9289,1
BSAVE /APPLEWORKS/SEG.PR, A$2
000, T$FF
```

Attention aux conséquences cependant : d'abord, dans vos textes, il va falloir rajouter un '!' à tous les *Gras Début* et un "" à tous les *Gras Fin* (sinon, attendez-vous à des choses très curieuses). Ensuite, AppleWorks va compter ce qui suit les commandes Escape comme des lettres à part entière pour son décompte de la longueur des lignes, et les lignes en question seront un peu plus courtes (ce qui n'est pas grave, puisqu'AppleWorks n'a pas la justification à droite). Enfin, comme AppleWorks répète les commandes à chaque début de ligne, si une ligne commence entre un *Gras Début* et un *Gras Fin*, il va envoyer un Escape et les deux caractères suivants seront interprétés comme des commandes imprimantes. Bref, il faut se servir de cet Escape

mot par mot.

Mais vous pourrez utiliser la couleur, ajuster vos interlignes, et avoir des «ê» propres en mode proportionnel. Avant d'imprimer en élite proportionnel (proportionnel2), je remplace par exemple tous les «e^» par '<Gras Début>q ^e <Gras Fin>P', et ça roule. Bien entendu, j'ai défini une macro avec SuperMacroWorks pour faire ce travail à ma place.

À ce propos, je rappelle que SuperMacroWorks permet de télécharger dans l'ImageWriter une fonte Power Print au chargement d'AppleWorks : avec le patch ci-dessus, vous pouvez donc à tout moment alterner entre la fonte téléchargée et la fonte normale de l'ImageWriter.

Vivre sans Prosel

N'en déplaise à Pierre Demblon, il existe une manière de vivre sans Prosel (du moins sans le sélecteur de Prosel). Rien ne vous empêche en effet d'utiliser un programme Basic comme sélecteur. Reprenez votre collection de Pom's, et vous trouverez plein de programmes de menus, de hellos et de startup. L'inconvénient, c'est que la commande de Run universel de Basic System (—) ne marche pas pour lancer les programmes ProDOS 16 (type \$B3).

Mais le coup a été prévu par Apple : sous le système du GS, il existe une variante de l'appel au Quit du ProDOS 8, appelée *Enhanced Quit Call*, qui permet au PQuit de lancer une application ProDOS 16. (J'espère qu'au moins Pierre Demblon comprendra ce que je viens d'écrire. Pour les autres, les explications sont dans ProDOS 16 Reference, chapitre 5). Open Apple de Juin donne un mini-programme permettant de lancer un Programme ProDOS 16 depuis Basic System. Après condensation, il se résume aux quelques lignes suivantes :

```
100 DATA 32,0,191,101,7,3,0,
4,238,128,2,0,0,0
110 FOR I = 768 TO 781: READ
A: POKE I,A: NEXT
120 FILE$ = "/MON.DISQUE/MON
.PROGRAMME": REM Pathname
compLet
```

```
130 POKE 640, LEN (FILE$) : F
OR I = 1 TO LEN (FILE$) :
POKE 640 + I, ASC (MID$ (F
ILE$, I, 1)) : NEXT: CALL 768
```

Contrairement à ce qu'écrit Open Apple, il y a parfaitement moyen de faire que le GS retourne à votre sélecteur en Basic après l'exécution du programme ProDOS 16 : il suffit de mettre Basic.System dans le sous-catalogue /SYSTEM de votre disque de boot sous le nom de START, comme nous l'apprend... Pierre Demblon (Pom's 36 page 26), et de veiller à mettre votre Startup dans le bon sous-catalogue.

Bon d'accord, Pierre : ce truc pour vivre sans Prosel en utilisant Basic .System, c'est comme s'éclairer à la lampe à pétrole. Mais enfin on peut.

Types de fichiers

Quand vous quittez AppleWorks, votre sélecteur de programmes vous propose de lancer divers fichiers sur la disquette AppleWorks. Et quand vous lancez SEG.PR, par exemple, ça plante lamentablement. C'est qu'AppleWorks a attribué le type de fichier SYS (\$FF) à certains de ses segments. Seul APLWORKS .SYSTEM (ou APLWORKS.SYS et SUPER.SYSTEM si vous avez mis SuperMacroWorks) sont réellement lançables.

Le patch est simple : changez le type de fichier des segments marqués système, sauf ceux mentionnés ci-dessus, en ce que vous voulez (j'ai toujours un faible pour IVR). Au bout de trois mois d'utilisation quotidienne de ce patch, je conclus qu'AppleWorks ne vérifie jamais les types de fichier (pas plus que SuperMacroWorks : changez aussi le type de COMPILER.SYSTEM).

Comment faire pour changer le type d'un fichier ? ProDOS 8 à une commande SETINFO, mais pas Basic.System. On peut toujours le faire 'à la main' avec un éditeur de blocs (Block Warden de ProSel, Bitcopy de Copy][Plus). Ou avec une commande d'APW. Mais le plus simple c'est d'utiliser... Basic .System, avec la commande SETINFO que vous trouvez dans ProCommand de Glen Bredon (toujours lui).

Tiens, tant que j'y suis : il y a dans AppleWorks trois fichiers (SEG.00, SEG.RM, SEG.XM) entre lesquels AppleWorks choisit selon la machine qu'il trouve (128Ko simple ou avec carte type Multiram/ Ramworks, 128Ko avec carte d'extension type Apple/Ramfactor, GS). Vous pouvez donc (sur votre COPIE uniquement, bien entendu) supprimer les deux fichiers inutiles pour vous. Le système de classement documentaire hautement performant qui est en vigueur à Pom's (ça devait être au milieu de la troisième pile à gauche avant les toilettes, mais le chat est passé par là) ne m'a pas permis de retrouver le papier où j'avais noté la répartition exacte : si vous avez un GS, c'est SEG.RM qu'il faut garder. Sinon, faites comme moi, utilisez un Filer avec une option UNDELETE (plutôt celui de ProSel que celui de Copy][Plus, qui ne delete pas selon le nouveau standard ProDOS), vous devez y arriver en deux coups maximum.

Encore une partie et j'éteins

GS : le délire

Un véritable événement : trois nouveaux jeux sur GS qui 'font la différence'. Avec l'Apple // bien sûr, mais aussi avec les consoles de jeux. Trois jeux qui introduisent la zizanie dans une belle famille française jusque là très unie : je pars acheter le pain avec Appleworks et 'Apple // For Ever' sur l'écran, et en rentrant, je trouve **Defender of the Crown**, **Déjà Vu**, ou **Alien Mind**.

Cinemaware : retenez ce nom, c'est celui d'un éditeur qui fonde une ère nouvelle du jeu sur Apple //. Désormais tous les jeux sur GS (et sur les autres machines...) vont devoir se confronter au standard de réalisme, de vitesse, d'intégration des effets sonores, de beauté des images du premier de la série, **Defender of the Crown**. Il n'y a plus d'ordinateur, il y a une histoire, tout simplement. Une histoire genre Robin des Bois/Ivanhoé en l'occurrence, sauf qu'Errol Flynn, c'est vous. Prochainement sur votre

écran : **Sinbad**, **SDI**, **King of Chicago**, etc.

PBI, lui, nous montre ce qu'est l'animation en Super Haute Résolution sur GS, avec son jeu d'arcade **Alien Mind**. Le jeu qui vide les cafés et fait rentrer les jeunes à la maison.

Déjà Vu, enfin, de **Icom Simulation**, nous l'avons... déjà vu, mais sur Macintosh. Un jeu d'aventure très intéressant, où le clavier n'existe pas. La souris ouvre et ferme les fenêtres, fait glisser les icônes, clique sur les actions souhaitées. Pour emporter le pistolet, cliquez sur son image, et faites-le glisser dans la fenêtre 'inventaire'. Excellent jeu sur Macintosh. Sur GS, c'est la même chose... avec la couleur en plus, rien que ça. Un régal.

Invasion

Attention, ILS ARRIVENT : ils nous envoient carrément leurs bandits. **Carmen San Diego** arrive maintenant en Europe, et c'est pour la piller. Ce jeu de **Broderbund** est un des rares logiciels éducatifs qui nous accroche au point qu'on y joue pour le plaisir : la géographie est en prime. Les espions arrivent derrière les bandits : la série des **Spy's Adventures** atteint désormais aussi le vieux continent (**The Spy's Adventures in Europe**). Pas aussi excitante que Carmen, mais on s'y laisse prendre aussi. Ils nous envoient même leurs avions : après les USA et le Canada, après le Japon, **Sublogic** amène son **Jet** et son **Flight Simulator II** de Londres à la Place Rouge en passant par Paris : le "Western European Tour" est le dernier-né de la série des **Scenery Disks**.

Allô, Michel !

Tu as bien fait de me conseiller d'acheter **Pirates**, de **Microprose**. C'est un jeu de simulation historique qui couvre tous les aspects du jeu : simulation, arcade, stratégie, aventures. Tu as tous les niveaux pour jouer, du débutant à l'expert, tu peux choisir des "carrières" multiples. On ne s'en lasse pas. Franchement, c'est une très grande réalisation. La version

GS est plus belle que la version //e, évidemment. Mais la version //e est également superbe, et l'intérêt du jeu est le même dans les deux versions. Simplement les fenêtres sont lentes sur //e, et foncent sur GS. Un seul conseil : SOYEZ CRUELS, TRÈS CRUELS.

16 Bits

AppleSoft GS

Iconix GS, de **So What Software**, ça a du marcher, puisqu'après ce nécessaire pour programmer les outils graphiques du GS en Applesoft, nous avons maintenant **Sonix**, qui fait la même chose pour le son, et **Disc Commander**, qui fait la même chose avec ProDOS. Applesoft for ever ? Peut-être bien, tant qu'il y aura '&' et 'Call'.

Epson

Bonne surprise en recevant mon **PaintWorks Gold** à 20 dollars : il contient, dans le sous-catalogue /SYSTEM/DRIVERS, un driver d'imprimante pour Epson et trois drivers pour des cartes d'interface parallèles. Depuis le temps que nous rouspétions, ça arrive enfin : les propriétaires de GS commencent à avoir la liberté de choisir leurs imprimantes. C'est **Styleware** qui a réalisé ces drivers et **Activision** qui les diffuse. Il paraît qu'Apple aurait l'intention de les racheter pour les mettre dans un prochain disque système.

J'espère sérieusement qu'Apple songera aussi à y mettre un driver pour la LQ (un vrai, pas le simple décalque de celui de l'ImageWriter) : il serait temps, non ? On pourrait aussi espérer avoir un jour une documentation sur ces fichiers de drivers, pour que chacun puisse faire le sien (j'aimerais bien avoir un driver de carte interface Epson). La Bible (Toolbox Reference, page 15.23) nous dit que ces fichiers doivent être de type \$BB, sous-type 0001, ce que montre le catalogue de la disquette système. Pour le reste : «*Au moment de la publication, aucune information*

supplémentaire n'était disponible à propos des formats des fichiers drivers» ! Rien non plus au catalogue DDA sur ce point. Dites, Mr Apple, il faut s'appeler Styleware pour avoir droit à ce genre d'information élémentaire ?

Au boulot

Le GS, une machine pour l'entreprise ? Bien sûr, rien n'est plus absurde que de vouloir artificiellement cantonner une machine aussi polyvalente dans un créneau déterminé (éducation, jeux ou autres). C'est ce que nous prouve **Ordigrammes** avec son programme **Super Senior** permettant la gestion complète d'une P.M.E. : facturation, gestion de stocks, gestion des ventes au complet. Parlez-en à votre patron : vous tenez là le moyen de lui montrer que ses 'gains de productivité' passent par l'abandon de son informatique ringarde.

Accents

En parlant de **Calendar Crafter**, de **Mecc**, dans Pom's 36, j'avais oublié un point essentiel : si ce programme fonctionne en sept langues, c'est entre autres parce qu'il a un accessoire (NDA) qui donne accès, dans toutes les applications type Mac, à l'ensemble des 256 caractères des fontes GS, ce qui inclut entre autres nos accents. L'accessoire, appelé **Mecc Key Cap**, vous montre à l'écran le clavier tel qu'il le redéfinit grâce aux touches Contrôle et Option. Il ne quitte plus ma disquette système. Il marche dans **Multiscribe**, **Deluxe Paint**, **816 Paint**, etc., et ridiculise toutes les tentatives françaises que j'ai pu voir : c'est dommage, mais c'est comme ça.

APW OK

Je disais ci-dessus quelque peu de mal de l'APW (Apple Programmer's Workshop), qui est la boîte à outils complète du programmeur sur GS, comparée à l'équivalent sur Mac. Je maintiens qu'il y a làdedans quelque chose d'un peu rustique, pénible, poussif : ça sent l'IBM, quoi. Effectivement, APW dérive d'ORCA, lequel a été conçu au départ sur le

modèle d'un vieil assembleur IBM, et le shell de l'APW copie Unix.

Mais si l'APW d'Apple en reste à ce premier modèle, ORCA, lui, continue son évolution indépendante : **ByteWorks** vient de réaliser son **Orca Desktop**, lequel constitue un très bel utilitaire de développement intégré style Mac, avec un magnifique debugger, et plus qu'un debugger, tous les utilitaires de trace, de mesure des vitesses, etc. Avec **Orca Desktop**, vous pouvez savoir pendant et après l'exécution de votre programme (Assembleur, C, ou Pascal, et peut-être un jour Basic) quelles sont les sous-routines les plus fréquemment exécutées, et combien de temps chaque sous-routine a pris. Nul n'ignore que j'ai un préjugé en faveur de Merlin (voir Pom's 34, page 63) : mais là, je commence à changer d'avis.

Je ne détaillerai pas ici toutes les capacités de **Orca Desktop**, je passe directement à la conclusion : pour ceux qui font de la programmation MULTI-LANGAGES (un bout en C, un bout en Pascal, sous-routines en assembleur) pour l'Apple //, vous n'avez aujourd'hui que deux choix réels. Ou bien **Orca Desktop**, ou bien le Mac et MPW... Si vous voulez tout savoir sur Orca et pourquoi et comment a été réalisé l'Orca Desktop, lisez la chronique régulière que tient son auteur, Mike Westerfield, dans **Call Apple**.

PAO

Un peu de patience, et le GS va devenir une 'machine à PAO' à faire pâlir le Mac : à la fête Apple, on a pu voir des démonstrations très intéressantes de **Medley** et **GS-Works** (voir Pom's 36), mais aussi de **Pages**, un futur programme de **PAO Publishing**. Patience...

Particularismes

Le GS, plus encore avec les nouvelles Roms, tient à se singulariser par rapport à nos bons vieux //e et //c. Quelques trucs à savoir :

— au lieu de CTRL-I 80 N, envoyez plutôt au port série la séquence

CTRL-I 80 N CTRL-I C E avant d'imprimer ;

- si vous ne voulez pas que le premier caractère que vous envoyez sur l'écran 80 colonnes soit 'brouté' après une erreur disque, incluez un PRINT CHR\$(0) dans votre routine de traitement d'erreur ;
- n'utilisez pas le Pascal UCSD version 1.3 tant que vous n'avez pas la version GS Roms 01 : il peut carrément détruire vos disques lors des sauvegardes.

Cachotteries

Lancez le **Program Launcher** du GS (celui de la disquette système 3.1). Mettez le curseur de la souris sur le mot «Version» en bas à gauche. Appuyez sur ⌘ et cliquez sur la souris. S'il ne se passe rien, insistez. Ah les petits cachottiers... Merci quand même.

Une version clandestine du système ? Au moment où j'écris ces lignes, DDA diffuse une version expérimentale du Système 3.2 de Janvier 88. Mais j'ai reçu des USA une version 3.2 de Mars 88 qui a bien l'air, elle, d'être définitive : il suffit de faire le truc du **Launcher** ci-dessus pour s'en apercevoir. On y trouve un **ProDOS 8** version 1.5, un **Basic.System** Version 1.2 (si !), des **Utilitaires** Système Version 3.1 indispensables (la version 3.0 donnait de curieux noms aux fichiers Dos 3.3), un pseudo-driver d'**ImageWriter LQ** (il ne diffère que d'un octet du driver d'**ImageWriter II**), un **Midi Tool**, un driver d'interface **Midi Apple**, un driver d'interface **Midi Passport**, une masse considérable d'utilitaires **Appletalk**, et surtout les versions définitives des outils (par exemple le **Note Synthetizer** et le **Note Sequencer**). Épluchage dans un prochain Pom's.

À lire

Pêle-mêle

Dans la série "Bulletin du groupe d'utilisateurs de macros pour le tableur d'AppleWorks le mardi" (voir Pom's

36), voici une revue pour les utilisateurs d'AppleWorks dans l'éducation : **The Works**. Eh oui, AppleWorks est à la fois un des meilleurs instruments pour apprendre la puissance de l'informatique, et un des meilleurs outils pour l'enseignant. La preuve en est faite dans l'article de D.E. Chesebrough dans **A Plus de Mai**. Cet article est une mine d'adresses, de bibliographies, etc. sur AppleWorks.

Pour vous procurer les livres américains indispensables sur l'Apple //, la meilleure solution est aujourd'hui de vous abonner à ce que j'estime être la meilleure revue US sur l'Apple // : **Open Apple** de Tom Weishaar fournit maintenant ce service au même prix pour tous ses lecteurs dans le monde.

Tant que je suis dans les revues US, j'en profite pour mentionner que Gary Little, un des meilleurs experts de l'Apple //, est devenu directeur de la revue **A Plus** depuis son numéro de Mai. Les connaisseurs et les amoureux de l'Apple // prennent de plus en plus le pas dans les revues US sur les journalistes 'purs' (je veux dire les journalistes que le PDG du groupe de presse vient de muter de la revue du jardinage du groupe, pour un stage dans la revue informatique avant leur passage à la revue de mode féminine) : reflet de la maturité grandissante des lecteurs.

Applesoft For Ever ? En tout cas, la première revue spécifiquement consacrée à l'Applesoft vient de naître : elle s'appelle **Reboot** et est éditée par Ross Lambert.

Si vous voulez tout savoir sur les jeux pour Apple //, lisez **InCider** de Mai : 550 des meilleurs jeux sur Apple // y sont passés en revue.

Dissection

Le meilleur moyen d'apprendre à programmer son Apple //, c'est de regarder comment font les autres, les 'maîtres', donc de désassembler. Et quand le désassemblage d'une œuvre maîtresse est faite par un autre maître, il n'y a pas de meilleur cours. C'est ce que nous trouvons en ce moment dans

la revue **Assembly Line**, de Bob Sander Cederlof, qui, entre deux citations de l'Ancien Testament, désassemble AppleWorks.

J'avais par exemple trouvé des choses bien étonnantes dans SEG.PR en le désassemblant pour faire le patch ci-dessus pour l'ImageWriter : j'ai compris pourquoi grâce à Bob Sander. Si AppleWorks, quand vous choisissez «6/ QUITTER», exige absolument la présence de sa disquette, c'est qu'il a commencé par sauver à l'intérieur de SEG.PR les 3 pages du code de Quit qu'il a trouvées dans ProDOS, pour utiliser ces 3 pages (et même la quatrième, celle qui va de \$D000 à \$D0FF) pour lui. En sortie, il les restitue à Prodos.

Intéressant, ce truc. Et ça m'explique par quel mystère j'ai retrouvé un jour en sortant un Quit dont je n'étais pas parti : j'avais remplacé la disquette AppleWorks par ce que je croyais être un double. Et si vous pratiquez le 'truc' (que j'ai utilisé un moment : mais rien ne vaut un jeu de macros) d'avoir plusieurs fichiers SEG.PR sur la disquette pour avoir plus de trois configurations d'imprimante, et de passer de l'un à l'autre en les renommant, faites attention à votre Quit !

Tab Books

1 001 choses à faire avec votre Apple IIGS (1 001 things to do with your Apple IIGS) constitue en fait une bonne introduction au GS, par l'exemple. Emportez-le sur la plage si vous n'emportez pas le GS. Joignez-y un autre livre qui vient également de sortir chez Tab Books : **Smart Apples** est une excellente introduction à l'Intelligence Artificielle sur Apple //. Votre Apple discute avec vous, fait de la poésie, etc.

Nouvelles de l'Est

Notre correspondante Lyda Pátková (rappelez-vous les programmes WPL de notre numéro 33), nous a fait parvenir **Elektronika** de Mai, revue tchèque d'informatique et électronique. Reconnaissons que le fond des articles nous a échappé quelque peu mais nous

y avons remarqué un article sur les lecteurs de codes barre, les nouveaux IBM et compatibles, quelques programmes en Basic sur Atari, en assembleur sur IQ 151 (ordinateur venant du froid, à base de 8080), en Basic sur Spectrum et un peu de Pascal teinté d'exotisme du style *PROCEDURE NdznaKz; REPEAT Poloz; VKrok; UNTIL Znacka;...* Rien sur Apple, pourtant importé : Pom's International n'a plus qu'à attaquer agressivement ce marché !



Adresses

A Plus

P.O. Box 40158, Philadelphia, PA 19106-9931, USA.

Activision

3885 Bohannon Drive, Menlo Park, CA 94025, USA.

APDA

290 S.W. 43rd Street, Renton, WA 98055, USA.

Applied Engineering

P.O. Box 5100, Carrollton, TX 75011, USA.

Assembly line

S-C Software, P.O. Box 280300, Dallas, TX 75228, USA.

Beagle Bros

6215 Ferris Square, Suite 100, San Diego, CA 92121, USA.

Berkeley Softworks

2150 Shattuck Avenue, Berkeley, CA 94704, USA.

Broderbund Software

17 Paul Drive, San Rafael, CA 94903, USA.

ByteWorks

4700 Irving Boulevard NW, Suite 207, Albuquerque, NM 87114, USA.

Call Apple

290 S.W. 43rd Street, Renton, WA 98055, USA.

Chinook Technology

601 Main Street, £ 635, Longmont, CO 80501, USA.

Cinemaware

4165 Thousand Oaks Boulevard, Westlake Village, CA 91362, USA.

Cirtec

Currie Road Industrial Estate,
Galashiels, Selkirkshire, Scotland,
TD1 2BP, Royaume-Uni.
☎ 0896 57790.

DDA/Prim'vert
36, rue des Etats Généraux
78000 Versailles

Digital arts and technologies
Dept IN2, P.O. BOX 11,
Milford, CT 06460, USA.

Diversified software research
348880 Bunker Hill, Farmington,
MI 48018-2728, USA.

Electronic Arts
Electronic Arts Direct Sales,
P.O. Box 7530, San Mateo,
CA 94403, USA.

Icom simulations
648 S. Wheeling Road, Wheeling,
IL 60090, USA.

Incider
80 Elm Street, Peterborough,
NH 03458, USA.

Jem Software
P.O. Box 20920, El Cajon,
CA 92021, USA.

Kensington Microware
251 Park Avenue South, New York,
NY 10010, USA.

Lego Sytems, Inc
555 Taylor Road, Enfield,
CT 06082, USA.

Mathaid
9, rue Chanoine Jacob
54000 Nancy

Open Apple
P.O. BOX 11250, Overland Park,
Kansas 66207, USA.

PBI software, Inc
1163 Triton Drive, Foster City,

CA 94404, USA.

Ordigrammes
10, rue Sully — 69006 Lyon
☎ 78 94 20 20

Reboot
P.O. BOX 266, Unalakleet,
Alaska 99684, USA.

So What Software
10221 Slater Avenue, Suite 103,
Fountain Valley, CA 92708, USA.

SOS Computer
50, rue Rochecouart — Paris 9
☎ 42 81 03 73

Tab Books
P.O. Box 40, Blue Ridge Summit,
PA 17214, USA.

Technology services institute
190 Mohegan Drive, West Hartford,
CT 06117, USA.1

The works
P.O. BOX 72, Leetsdale,
PA 15056, USA.

Western design center
2166 East Brown Road, MESA,
AZ 85203, USA.

Remords

Ceci est une nouvelle "rubrique" permanente d'Apple // For Ever" Elle contiendra les corrections finales envoyées juste-à-la-limite (parfois même un peu après...) à l'impression. Excusez-en par avance le style.

— Vu le papier que Roger Wagner vient de m'envoyer à propos du nouveau Merlin-16, je ne vais peut-être pas changer d'avis sur Merlin et Orca. Rendez-vous dans un prochain Pom's.

— TEX sur Apple // ? Eh oui, et ce sont des français qui font ça, encore ! Pom's a reçu un exemplaire de **Babytech GS**, de la Société **Mathaid**. Pas eu le temps de l'étudier sérieusement, juste un essai. Mais ça marche. Si ! Et il y a aussi un **Babytech** pour Apple // 128Ko. Pas le temps d'expliquer ici ce qu'est le TEX. Ou vous le savez, et alors, maintenant que vous savez que ça marche AUSSI sur Apple //, vous vous précipitez sur **Babytech**. Ou vous ne le savez pas, et alors voyez un des prochains Pom's. Sachez seulement que si **TEX** (donc **Babytech**) est indispensable aux matheux et autres physiciens, il ne leur est, contrairement à ce que laissent entendre les impérialistes des mathématiques, **ABSOLUMENT PAS** réservé, non mais sans blague !

— Mieux que la **RAMFACTOR** ? Peut-être. Le seul autre fabricant de cartes d'extension mémoire qui soit au niveau d'**Applied Engineering** pour le hard et le soft, c'est l'écossais **Cirtech**. Il vient de réaliser une **PLUS-RAM 16** qui peut mettre 16 mégas sur une seule carte avec des puces de 4 mégabit (!) ou 4 mégas avec des puces de 1 mégabit ! Voir Pom's 38...

→ Suite de la page 33

Les indispensables

En relisant cet article, et les deux autres que j'ai écrits sur **ProDOS** dans Pom's 35 et 36, je m'aperçois qu'il y a quatre programmes dont je parle à chaque fois :

- ProSel (bien sûr)
- Copy][Plus
- ProCommand
- The Desktop Manager

Ils doivent donc être mis tous les quatre dans la liste des indispensables, et pas seulement les deux premiers comme je l'avais écrit à tort dans Pom's 35 (évidemment, **The Desktop Manager** n'est à inclure que pour les possesseurs de **GS**). À part **Copy][Plus**, les trois autres sont quasi inconnus et mal diffusés.



Bibliographie

Alexandre Duback

Le livre du Macintosh, par Hervé Thiriez – Éditions du PSI – 345 pages – 230 FF.

Le marché du Macintosh est aujourd'hui nettement plus professionnel qu'il y a quelques années. On trouve facilement des livres très généraux sur le Macintosh, ou des livres spécifiques à tel ou tel logiciel. L'objet du *Livre du Macintosh* est différent : ce livre a pour but d'être le livre de chevet de tout utilisateur professionnel du Macintosh.

La première partie traite du Macintosh, tant au niveau du matériel que des configurations ou du fonctionnement du Finder et du MultiFinder. On y trouve, comme dans tout le reste du livre, de multiples astuces d'utilisation, indiquant par exemple les différentes solutions possibles quand une disquette est refusée par un lecteur. L'auteur ne se livre pas à de l'admiration sans borne : il y a même un chapitre intitulé "MacAllergies"...

La seconde partie passe en revue les différentes utilisations générales du Macintosh, en 7 sections : Le traitement du texte et de l'image, Le traitement des données numériques, Le traitement des masses de données, Le traitement des concepts, L'intégration des traitements, Du logiciel à l'application et Les utilitaires. Dans chaque section, les principaux logiciels sont passés en revue, avec une analyse critique de leurs forces et faiblesses, et accompagné de divers conseils et astuces d'utilisation.

Pour citer Décision Informatique (autrement, on pourrait m'accuser de partialité...) : «*Un livre indispensable pour les utilisateurs du Macintosh et pour tous ceux qui souhaitent mieux connaître cet environnement*».

La disquette d'accompagnement, comportant une pile HyperCard servant d'aide-mémoire pour le livre, un mini-système expert en Basic, d'autres piles HyperCard, un Album et un Calepin bien garnis, et de multiples accessoires de bureau de première nécessité, est vendue par votre revue préférée (voir bon de commande à la fin de ce numéro) au prix de 200 F TTC port compris.

La PAO facile, par Françoise Otwaschkau et Jean-Pierre Vuylsteke – Marabout – 350 pages.

Il s'agit en fait principalement du passage en revue d'un certain nombre de logiciels de traitement de textes et de mise en page : WriteNow, MacAuteur, WriterPlus, Microsoft Word, WordPerfect, Expressionist, MathWriter, MacPaint, FullPaint, MacDraw, MacDraft, SuperPaint, Cricket Draw, Illustrator, LaserPaint, PageMaker, ReadySetGo!, Xpress et RagTime, pour ne parler que des plus connus.

Ce genre de revue de détail, logiciel par logiciel et en très peu de place (le livre est au format livre de poche), est en général sans intérêt. Les auteurs nous ont ici surpris : en effet, ils ont bien couvert le terrain ; de plus, leurs descriptions des logiciels et leurs critiques sont pertinentes, ce qui n'est pas fréquent dans ce type d'ouvrage.

Flight Simulator, par Charles Gulick – P.S.I. – 175,00 F

Nous rappelons ici ce livre indispensable aux adeptes de Flight Simulator II sur Mac, avec une mention «Peut mieux faire» indulgente concernant la traduction. Se reporter à la fin du banc d'essai de ce numéro. Flight Simulator Co-Pilot du même auteur, ouvrage en anglais, rend un service équivalent aux utilisateurs d'Apple //.

PageMaker facile, par Bernard Frala – Marabout – 182 pages.

Un problème, pour commencer : il s'agit d'un livre écrit pour la version MS-DOS de PageMaker, ce qui veut dire que les utilisateurs du Mac devront un petit peu adapter les propos de l'auteur. Le livre est assez bien fait et se termine par un index et une table des matières détaillées. La version décrite est la version 2.0 du logiciel.

Courrier des Lecteurs

Affitext

Jacques Guitard

Pom's 36 : je ne peux utiliser le programme DEMO de AFFITEXT car je n'ai comme réponse que NO BUFFER AVAILABLE. Où est le problème ?

Lors de l'essai de Répom'deur sur votre serveur, la fonction de service N° 2 me demande un mot de passe. Quel est ce mot de passe et comment l'obtenir ?

Le message NO BUFFER AVAILABLE est un message typiquement ProDOS, or un encadré page 17 précise que AFFITEXT fonctionne sous DOS 3.3. Vu ?

La démonstration de Répom'deur est aussi utilisée par nos lecteurs et collaborateurs pour laisser des messages à l'attention de la rédaction ; comme l'accès aux fonctions de service donne, entre autres, la possibilité de détruire le fichier, vous comprendrez que nous préférons garder le mot de passe secret.

GS Musical

Jérôme Avrillon

J'ai acheté le livre du PSI "La boîte à outils du IIGS" et j'ai constaté l'absence de chapitres sur le son.

Les possibilités sonores du IIGS sont effectivement aussi vastes que sous-exploitées. Cependant, l'article "Travaux pratiques Ensoniq" publié dans ce numéro apporte un élément de réponse non négligeable, et nous prévoyons d'autres applications 'musicales' pour les prochains numéros.

AppleShare

Jean-Marie Lamy

Dans Pom's 36, vous indiquez un serveur AppleShare qui dessert des Apple // avec un Mac serveur sous ProDOS. Est-ce exact ou ce réseau est-il seulement pour Mac ?

Le réseau AppleShare est un réseau local, comparable au nano-réseau Thomson utilisé dans l'Éducation Nationale, et sur lequel on peut effectivement raccorder des Apple //. En revanche, si le 'maître' de ce réseau est bien un Macintosh, il n'est pas sous ProDOS (impossible), mais gère ProDOS.

Timing

Jean-Louis Martin

Doit-on posséder une carte horloge sur Apple // e pour disposer des fonctions 'temps' prévues dans le noyau serveur Pom_Link 3.1 ?

Eh oui...

SAV

André Boutz

Y a-t-il une solution pour que les disques ne soient pas systématiquement lus, voire modifiés à chaque commande 'ON LINE' du ProDOS ?

Je ne peux pas copier la nouvelle disquette système remise par Apple avec la nouvelle ROM ni sur le disque dur, ni dans la RAM. J'obtiens un "Erreur système - n° 840". Parallèlement, j'ai vérifié avec le programme "Peeks et Pokes long sur GS" (Pom's 31) la RAM Disk et j'ai trouvé une anomalie dans les bancs 4, 5, 6 et 7 : lorsque j'y écrit un octet pair, je relis un octet impair. Le concessionnaire me dit que son test donne un résultat correct. Qu'en pensez-vous ?

Oui, avec l'utilitaire SCAVENGE de ProSel.

Si vous POKez \$A4 dans ADRESSE, Peek(ADRESSE) doit restituer \$A4, sinon — et contrairement à ce que dit votre concessionnaire — une petit stage au service après vente s'impose.

Trous d'écran

André Vaysse

J'aurais bien aimé en savoir plus sur l'utilisation des adresses situées dans les trous de l'écran texte par les drivers de disques, la carte 80 colonnes, la souris, etc.

La meilleure solution, c'est de vous procurer le manuel de référence de votre machine. C'est d'origine Apple, bien fait, on y trouve tout et votre revendeur Apple se fera un plaisir de vous le vendre.

Macintosh

Patrice Devoge

À partir de quel numéro de Pom's avez-vous commencé à parler du Macintosh ?

Le numéro 14 de septembre-octobre 84.

Apple // vers Macintosh

Veton Picq

Je cherche un câble et logiciel pour récupérer des fichiers 'texte' d'un Apple][+ sur un Mac SE.

Les logiciels InterPom's (Mac et Apple //) sont tout à fait adaptés à ce genre de manipulation. Les versions 1.0 publiées dans le numéro 28 de Pom's, bien que pas vraiment prévues pour une utilisation 'locale', vous rendront service. Si vous désirez des transferts plus rapides et confortables, les versions 2.xx sont plus adaptées.

Le câble a utilisé doit être du type croisé dit 'Nul modem'. Vous pouvez le réaliser vous-même ou le commander aux Éditions MEV à l'aide du bon de commande placé à la fin de ce numéro.

Basic et extensions

Michel Morcellet

Je voudrais savoir quels sont les moyens, sur un IIGS, d'avoir la possibilité de disposer de toute, ou d'une grande partie de ma mémoire de 1 280Ko depuis le Basic Applesoft.

En fait, il y a une bonne solution, c'est le compilateur Beagle. Il reconnaît et utilise la plupart des extensions de mémoire pour le stockage des variables.

Détecteur

Thierry de Lavau

Je vous est commandé une disquette (Pom's 34) pour essayer de monter un micro serveur.

Seul problème, ça ne marche pas. J'ai un câble de liaison Apple/Minitel. Faut-il un détecteur d'appel ?

Le Minitel est incapable de signaler à l'ordinateur qu'un appel a lieu ; il faut donc absolument utiliser un appareil qui dit à votre Mac ou Apple // «ça sonne!». Le schéma de ce détecteur a été publié dans le numéro 34 de Pom's. Lors de la mise au point de votre programme serveur, vous pouvez simuler un appel en appuyant sur ⌘ sur l'Apple //, ou le bouton de la souris sur le Mac.

CDA/NDA

Emmanuel Rousseau

Envisagez-vous la diffusion d'une disquette de CDAs et NDAs sur IIGS ?

Oui... d'ailleurs c'est fait ; reportez-vous à la présentation des disquettes en "ShareWare" de ce numéro.

Fichiers AppleWorks

Jean-Pierre Merle

J'ai créé un serveur à partir de Pom_Link 2.1 avec un accès à une banque d'informations. Question : comment procéder pour utiliser des données écrites sous AppleWorks 1.4 et les utiliser sous la forme de fichiers Basic ?

Pour cela, il suffit d'imprimer (avec ⌘-P) dans un fichier ASCII sur disque. Vous obtenez alors un fichier 'texte' utilisable avec les OPEN, READ et CLOSE. On peut noter au passage — puisqu'on nous pose souvent la question — que cette méthode peut aussi être employée en cas de transferts de fichiers 'tableur' d'un Apple // à un Macintosh, ou d'un Apple // à un IBM ou compatible, via InterPom's.

Kit Apple //e+

Jean-Luc Turlin

Dans quel numéro de Pom's parlez-vous du kit Apple //e+ ?

Dans le numéro 24.

Copieur

Chris Moréno

Sensationnel votre serveur. Je voudrais savoir s'il existe des logiciels copieurs pour Macintosh, et si oui, comment me les procurer.

Si vous êtes auteur ou éditeur de programmes et chercher à faire de la copie 'massive', vous pouvez vous procurer auprès d'Apple le programme "MtCopy".

Si vous cherchez plutôt un copieur autorisant la sauvegarde de programmes protégés, ou l'installation de ce type de programmes sur disques durs, les Éditions MEV distribuent désormais la version 7.1 du fantastique Copy II avec une documentation en français.

SETUP.SYSTEM

Claude Metzger

Comment puis-je avoir le 'SETUP.SYSTEM' sous ProDOS ?

Ce fichier, évoqué dans la rubrique "Apple // for ever" du Pom's 35, était sur la disquette d'accompagnement dudit numéro. Il sera dorénavant placé sur toutes les disquette Pom's à partir de ce numéro 37.

Serial Pro et Minitel

Patrick Pointu

Où peut-on trouver la carte Serial Pro d'Applied Engineering en France ? Prévoyez-vous de continuer la série sur Minitel & Apple.

Vous pouvez vous procurer cette carte auprès de la société Bréjoux — 29, rue Montriblout — 69009 Lyon — ☎ 78 36 52 69.

Les possibilités télématiques des Apple // et Macintosh sont très loin d'être épuisées ; attendez-vous donc à voir apparaître prochainement de nouvelles réalisations.

Disquettes Pom's

Nicolas Fiorese

Je suis possesseur d'un Apple //c et j'aimerais connaître la démarche à suivre pour acquérir sur disquette les programmes de votre revue. J'aimerais aussi avoir quelques informations supplémentaires à propos du scanner Scannit de Jed Design :

- fonctionne-t-il avec les Apple //c et IIGS ?

- par quelle société et à quel prix est-il distribué en France ?

Avec chaque numéro de Pom's est éditée une disquette qui regroupe les programmes listés. Cette disquette peut être acquise sur abonnement, ou encore en utilisant le bon de commande placé à la fin de chaque numéro. Une commande 'télématique' est aussi possible en appelant — muni de votre carte de crédit — notre serveur au (1) 39.53.04.40.

Scannit fonctionne normalement avec les Apple //c et IIGS. Il n'y a pas (du moins pas à notre connaissance) d'importateur officiel des produits de chez Jed Design ; il est cependant possible de s'adresser directement à la source. Voici donc l'adresse aux États-Unis :

JED Design, Inc. 3300 Central Avenue SE — Canton — Ohio 44707 — USA

Documax et Unimate

Luc Marilleau

Envisagez-vous de distribuer Documax ? Alpha Système ne diffuse pas directement "Unimate", comment se le procurer ?

La distribution de Documax par Pom's n'a pas encore été envisagée. Une commande directe à Signum Microsystems est cependant toujours possible : Signum Microsystems — 120 Mountain Avenue — Bloomfield — Connecticut 06002 — USA.

Pour Unimate, le plus simple est de le commander à votre revendeur habituel, qui se fera un plaisir de le demander à Alpha Système.

PC Transporter

Gérard Rigaud

Devant acheter une carte PC Transporter aux États-Unis pour IIGS, aurais-je des problèmes d'utilisation en France ?

Non. Les problèmes que l'on peut rencontrer sur du matériel acheté aux États-Unis sont dus aux tensions et fréquences différentes du secteur. La carte PC Transporter n'étant pas auto-alimentée (elle prend l'énergie nécessaire à son fonctionnement sur l'alimentation de l'Apple //), ces problèmes sont exclus.

T_Pom's

Atelier 29

Beaucoup de problèmes avec SSC Apple sur IIGS. T_Pom's ne démarre pas si le tableau de bord est «slot 2 - your card». En revanche, sur le port modem intégré pas de problème.

Il y a plusieurs causes possibles :

- votre carte Super Série n'est pas une SSC Apple (attention : certains revendeurs vendent ou ont vendu des fausses cartes Apple avec des 'vraies fausses' documentations Apple). Les cartes dites

compatibles ne le sont en réalité jamais complètement ;

- votre carte SSC n'est pas (ou est mal) configurée.

Nous avons souvent donné cette configuration (dans le numéro 34 en particulier), nous vous proposons donc de vous y reporter. N'oubliez pas le 'jumper bloc' qui doit être en position 'modem' ;

- le câble utilisé pour la liaison SSC/Minitel ne fonctionne pas normalement. Il y a un petit truc simple qui permet de tester le fonctionnement de l'ensemble Apple // - Minitel tout en excluant un éventuel problème logiciel :

au niveau du Basic, faites PRE2 puis INE2. À partir de ce moment, et si tout fonctionne normalement, lorsque vous tapez un caractère sur le clavier du Minitel, ledit caractère doit s'afficher DEUX FOIS sur l'écran du Minitel.

Téléchargement

Patrice Mourier

Quel sont les serveurs permettant de télécharger des programmes pour Apple // ?

Il y en a deux à notre connaissance : Calvacom (il faut être abonné ; pour obtenir des renseignements à ce sujet vous pouvez faire le 3613 puis, au niveau télérel, 175111 et enfin le code NOUVEAU) et VIF (3616 code VIF).

INGENIEUR D'AFFAIRES

SHARP vous propose de relever un nouveau défi : lancer la commercialisation d'une gamme de produits (scanners...) auprès de partenaires.

Pour réussir pleinement dans ce nouveau poste, vous disposez d'une formation technique complétée par une expérience de vente d'au moins 5 ans (produits similaires) et vous êtes sensible aux techniques de la P.A.O.

Bien sûr, vous avez l'esprit ouvert aux nouvelles technologies, vous faites preuve de professionnalisme et de bonnes capacités relationnelles.

Fixe + intéressement.

Véhicule indispensable.

Remboursement des frais.

Poste à pourvoir fin août.

Merci d'adresser lettre + CV + photo à Gilles GREGIS, SHARP SBM, 53 avenue du Bois de la Pie, BP 50094, 95948 Roissy Charles de Gaulle Cedex.



Gagnez du temps ! Avec votre Minitel et de votre carte de crédit, appelez notre serveur gratuit 24 heures sur 24 au (1) 39 53 04 40.

Pour les envois par avion, ajoutez 15 F par numéro et/ou disquette, câble, détecteur.

➔ Revues Pom's

n° 8 35,00 F <input type="checkbox"/>	n° 10 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 11 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 12 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 13 40,00 F <input type="checkbox"/>
n° 14 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 15 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 16 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 17 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 18 40,00 F <input type="checkbox"/>
n° 19 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 20 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 21 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 22 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 23 40,00 F <input type="checkbox"/>
n° 24 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 25 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 26 40,00 F <input type="checkbox"/>	n° 27 45,00 F <input type="checkbox"/>	n° 28 45,00 F <input type="checkbox"/>
n° 29 45,00 F <input type="checkbox"/>	n° 30 45,00 F <input type="checkbox"/>	n° 31 45,00 F <input type="checkbox"/>	n° 32 45,00 F <input type="checkbox"/>	n° 33 45,00 F <input type="checkbox"/>
n° 34 45,00 F <input type="checkbox"/>	n° 35 45,00 F <input type="checkbox"/>	n° 36 45,00 F <input type="checkbox"/>	n° 37 45,00 F <input type="checkbox"/>	

➔ Disquettes Pom's Apple II, 140Ko - 5,25 pouces

Ces disquettes regroupent l'ensemble des programmes pour Apple // d'une revue.

Jusqu'au numéro 28, elles sont au format DOS 3.3. Depuis le n° 29, le recto est en DOS 3.3, le verso en ProDOS.

n° 1+2 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 3 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 4 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 5 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 6 60,00 F <input type="checkbox"/>
n° 7 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 8 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 9 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 10 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 11 60,00 F <input type="checkbox"/>
n° 12 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 13 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 14 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 15 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 16 60,00 F <input type="checkbox"/>
n° 17 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 18 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 19 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 20 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 21 60,00 F <input type="checkbox"/>
n° 22 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 23 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 24 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 25 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 26 60,00 F <input type="checkbox"/>
n° 27 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 28 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 29 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 30 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 31 60,00 F <input type="checkbox"/>
n° 32 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 33 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 34 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 35 60,00 F <input type="checkbox"/>	n° 36 60,00 F <input type="checkbox"/>
n° 37 60,00 F <input type="checkbox"/>				

➔ Disquettes Pom's Apple II, 800Ko - 3,5 pouces

Ces disquettes regroupent l'ensemble des programmes pour Apple // d'une revue. Format ProDOS.

n° 29 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 30 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 31 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 32 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 33 80,00 F <input type="checkbox"/>
n° 34 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 35 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 36 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 37 80,00 F <input type="checkbox"/>	

➔ Disquettes Pom's pour Macintosh

Ces disquettes regroupent l'ensemble des programmes pour Macintosh d'une revue.

	n° 14+15+16 150,00 F <input type="checkbox"/>	n° 17 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 18 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 19 80,00 F <input type="checkbox"/>
n° 20 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 21 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 22 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 23 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 24 80,00 F <input type="checkbox"/>
n° 25 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 26 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 27 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 28 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 29 80,00 F <input type="checkbox"/>
n° 30 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 31 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 32 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 33 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 34 80,00 F <input type="checkbox"/>
n° 35 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 36 80,00 F <input type="checkbox"/>	n° 37 80,00 F <input type="checkbox"/>		

➔ Recueils de la revue Pom's

Ces recueils regroupent quatre numéros de Pom's.

n° 1 (revues 1 à 4) 140,00 F <input type="checkbox"/>	n° 2 (revues 5 à 8) 140,00 F <input type="checkbox"/>	n° 3 (revues 9 à 12) 140,00 F <input type="checkbox"/>
Disquettes 1 à 4 200,00 F <input type="checkbox"/>	Disquettes 5 à 8 200,00 F <input type="checkbox"/>	Disquettes 9 à 12 200,00 F <input type="checkbox"/>

➔ Hardware communication

Pour la mise en œuvre des câbles et détecteur, se reporter aux numéros 27, 28, 30, 31, 33 et 34 de Pom's qui présentent les programmes de communication.

Détecteur de sonnerie Apple //	500,00 F <input type="checkbox"/>	
Détecteur de sonnerie Macintosh	500,00 F <input type="checkbox"/>	Précisez le type de Macintosh _____
Câble Minitel/ordinateur	225,00 F <input type="checkbox"/>	Précisez le type d'ordinateur _____
Câble local ordinateur/ordinateur	225,00 F <input type="checkbox"/>	Précisez les types _____ / _____

Envoyez ce bon et votre règlement à : Éditions MEV - 12, rue d'Anjou - 78000 Versailles

Nom : _____

Adresse : _____

Règlement par : CB/Visa/Euro/MasterCard Chèque bancaire Chèque postal Mandat
numéro de la carte _____ date d'expiration _____

Montant _____ F Signature : _____

Gagnez du temps ! Avec votre Minitel et de votre carte de crédit, appelez notre serveur gratuit 24 heures sur 24 au (1) 39 53 04 40.
 Pour les envois par avion, ajoutez 15 F par numéro et/ou par disquette soit, par exemple, 90 F pour un abonnement avec ou sans disquettes.

Bon de commande

➔ Logiciels pour Apple II

Ludologic 140Ko	80,00 F <input type="checkbox"/>	Ordico 140Ko	200,00 F <input type="checkbox"/>	E.P.E 5.1 140Ko	200,00 F <input type="checkbox"/>
E.P.E 5.1 800Ko	200,00 F <input type="checkbox"/>	Clv_Pom's 140Ko	200,00 F <input type="checkbox"/>	Clv_Pom's 800Ko	200,00 F <input type="checkbox"/>
InterPom's 2.0 140Ko	450,00 F <input type="checkbox"/>	InterPom's 2.0 800Ko	450,00 F <input type="checkbox"/>		
Pom_Link 3.1 140Ko	450,00 F <input type="checkbox"/> *	Pom_Link 3.1 800Ko	450,00 F <input type="checkbox"/> *	<i>(avec carte Joker : 400,00 F)</i>	
SuperMacroWorks	500,00 F <input type="checkbox"/> *	<i>(avec carte Joker : 450,00 F)</i>			
Compilateur Beagle	750,00 F <input type="checkbox"/> *	<i>(avec carte Joker : 675,00 F)</i>			
Big U	450,00 F <input type="checkbox"/> *	<i>(avec carte Joker : 400,00 F)</i>			
ProSel	500,00 F <input type="checkbox"/> *	<i>(avec carte Joker : 450,00 F)</i>			
Copy II Plus 8.3	500,00 F <input type="checkbox"/> *	<i>(avec carte Joker : 450,00 F)</i>			

➔ Disquettes 'shareware' pour Apple II

Présentation dans ce numéro.

DPA 140Ko '001' '002' '003' '004' '005' '006' '007' 80,00 F par disquette
 DPA 800Ko '001' '002' '003' '004' '005' '006' '007' 80,00 F par disquette

➔ Logiciels pour Macintosh

Excel efficace 400Ko	190,00 F <input type="checkbox"/>	Excel efficace 800Ko	175,00 F <input type="checkbox"/>	MacAstuces	200,00 F <input type="checkbox"/>
Clv_Pom's	200,00 F <input type="checkbox"/>	InterPom's 2.0	450,00 F <input type="checkbox"/>	Raccourci	200,00 F <input type="checkbox"/>
Le livre du Macintosh	200,00 F <input type="checkbox"/>	Pom_Link 3.1	450,00 F <input type="checkbox"/> *	<i>(avec carte Joker : 400,00 F)</i>	
Copy II 7.1	500,00 F <input type="checkbox"/> *	<i>(avec carte Joker : 450,00 F)</i>			

➔ Disquettes 'domaine public' pour Macintosh

Mac 'A' 'B' 'C' 'D' 'E' 'F' 'G' 'H' 'I' 80,00 F chaque

➔ Logiciels pour IBM PC

Secrets de Multiplan 175,00 F InterPom's 2.0 450,00 F

➔ Reliures

Reliures toilées pour 6 numéros de Pom's (un an) : _____ exemplaire(s) à 60,00 F, soit _____ F

➔ Abonnements (comprenant la carte Joker)

La carte Joker offre un accès privilégié à notre Hotline (assistance dans la mise en œuvre des programmes diffusés par Pom's) et donne droit à des remises sur les produits Pom's.

Abonnements pour six numéros à partir du _____, à :

la revue Pom's seule	225,00 F <input type="checkbox"/>
la revue et les disquettes Apple II 140Ko	525,00 F <input type="checkbox"/>
la revue et les disquettes Apple II 800Ko	625,00 F <input type="checkbox"/>
la revue et les disquettes Macintosh	625,00 F <input type="checkbox"/>
la revue Pom's, les disquettes Apple II 140Ko - 5' 1/4 et les disquettes Macintosh	925,00 F <input type="checkbox"/>
la revue Pom's, les disquettes Apple II 800Ko - 3' 1/2 et les disquettes Macintosh	1025,00 F <input type="checkbox"/>

Envoyez ce bon et votre règlement à : Éditions MEV - 12, rue d'Anjou - 78000 Versailles

Nom : _____

Adresse : _____

Règlement par : CB/Visa/Euro/MasterCard Chèque bancaire Chèque postal Mandat
 numéro de la carte _____ date d'expiration _____

Montant _____, ___ F Signature : _____

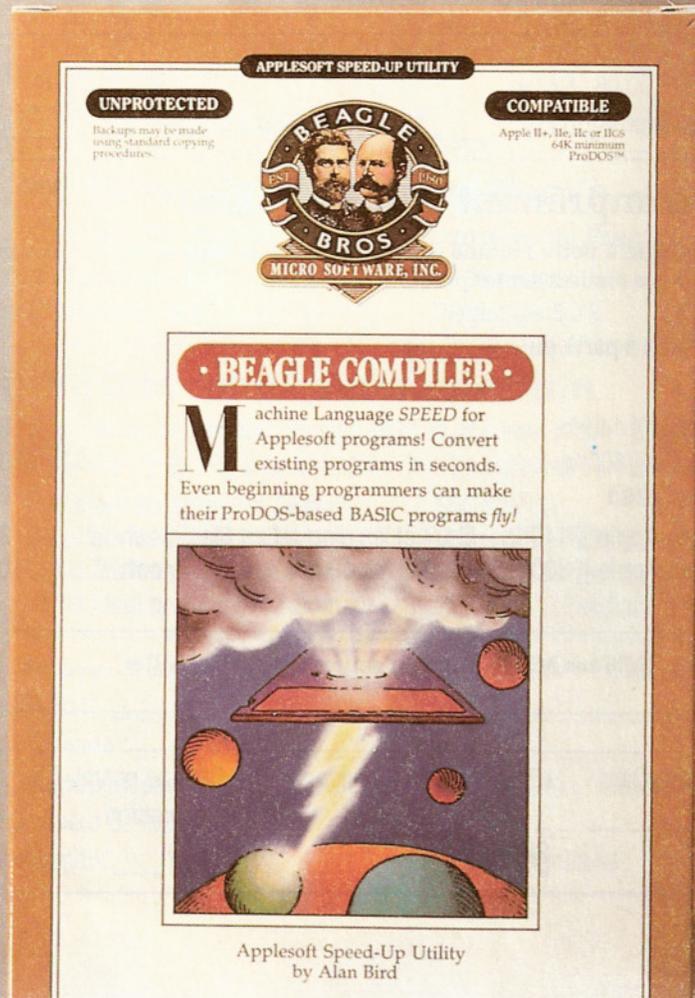
Jamais un outil aussi *rapide* n'a été aussi *simple*

Compiler un programme Basic
avec le BON OUTIL, c'est :

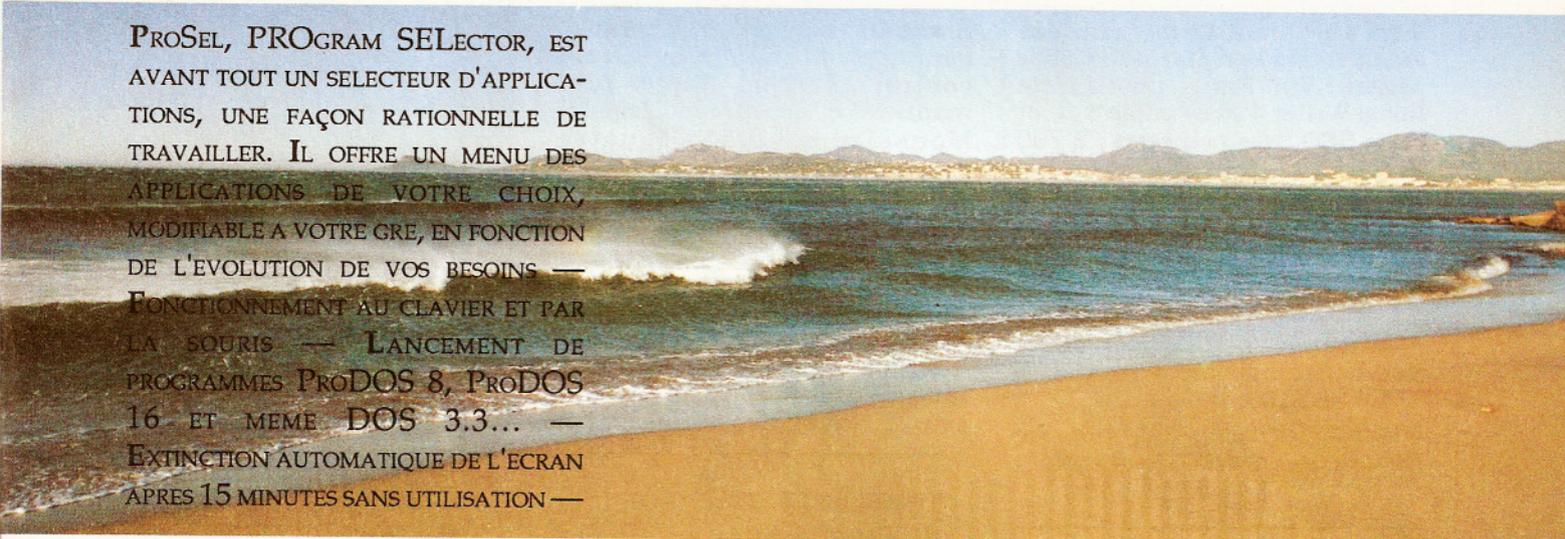
- ➔ Transformer le Basic en langage machine,
sous ProDOS,
- ➔ Accélérer de 2 à 20 fois l'exécution des
programmes,
- ➔ Générer un code plus compact que le Basic
original,
- ➔ Compiler instantanément, lors du RUN,
ou sur disque,
- ➔ Utiliser les cartes d'extension-mémoire,
- ➔ Gagner en confidentialité : le code est
hermétique,
- ➔ Gagner en efficacité...

Compilateur, documentations française et américaine
750,00 F TTC, (abonnés 675,00 F), frais de port 20,00 F.
Pom's - Éditions MEV - 12, rue d'Anjou - 78000 Versailles
(commande par Minitel : (1) 39 53 04 40)
Banc d'essai, Pom' 35

Compilateur Beagle™



IL EST DANS LA MICRO-INFORMATIQUE APPLE DES NOMS MAGIQUES. **GLEN BREDON** EST DE CEUX-CI. IL EST DES PROGRAMMES QUI SIMPLIFIENT L'INFORMATIQUE, QUI OFFRENT SOUPLESSE ET LIBERTE. **PROSEL** EST DE CEUX-CI.



PROSEL, **PROGRAM SELECTOR**, EST AVANT TOUT UN SELECTEUR D'APPLICATIONS, UNE FAÇON RATIONNELLE DE TRAVAILLER. IL OFFRE UN MENU DES APPLICATIONS DE VOTRE CHOIX, MODIFIABLE A VOTRE GRE, EN FONCTION DE L'EVOLUTION DE VOS BESOINS — FONCTIONNEMENT AU CLAVIER ET PAR LA SOURIS — LANCEMENT DE PROGRAMMES **PRODOS 8**, **PRODOS 16** ET MEME **DOS 3.3...** — EXTINCTION AUTOMATIQUE DE L'ECRAN APRES 15 MINUTES SANS UTILISATION —

PROSEL EST AUSSI UN ENSEMBLE D'UTILITAIRES. — **RECHERCHE** DE FICHIERS DANS LES DOSSIERS — **DUMP** DE TOUS FICHIERS EN ASCII OU TEXTE — **SUPPRESSION** LOGIQUE DE VOLUMES **PRODOS** INUTILES A UNE APPLICATION — **EXECUTION** PROGRAMMEE D'APPLICATIONS AVEC MINUTAGE DES SEQUENCES DE TRAVAIL — **CONSTITUTION** D'UNE MEMOIRE-CACHE — **GESTION** DES SAUVEGARDES ET RESTITUTIONS DE TOUT VOLUME **PRODOS** (DISQUES DURS SUR DISQUETTES) — **PROGRAMME** DE COPIE UNIVERSEL ET DE MANIPULATION DE FICHIERS Y COMPRIS RECUPERATION DE FICHIERS EFFACES — **ANALYSE** DE L'OCCUPATION DES DISQUES, ARBRE DE CATALOGUES, AFFECTATION DES BLOCS — **REORGANISATION** DES DISQUES — **RECUPERATION** DE DISQUES ABIMES — **PROTECTION** D'APPLICATIONS PAR MOT DE PASSE — **FORMATEUR** POUR LES DISQUETTES 3,5 POUCES EN **DOS 3.3** —

SUR LES APPLE, PROSEL...

LA LIBERTE EST ACCESSIBLE : 500,00 F Y COMPRIS DOCUMENTATION FRANÇAISE, PORT 20,00 F. **TARIF CARTE JOKER** : 450,00 F — **EDITIONS MEV/POM's** 12, RUE D'ANJOU — 78000 VERSAILLES
© : (1) 39 51 24 43 - **COMMANDE** PAR **MINITEL** AU : (1) 39 53 04 40

Petites Annonces

Vends moniteur couleur Fidelity, très bon état, sans câble péritel : 700 Frs - Imprimante ImageWriter I avec câble //e et carte SSC, très peu servi : 2 700 F.

Albert Pain - 7, rue Haute Serre - 31130 Balma - ☎ 61 24 32 99 de préférence le matin ou après 19 heures.

Vends Springboard Publisher 5 1/4" : US \$100.

Michael Riccioli - 4, rue Ste Geneviève - 92400 Courbevoie.

Vends Apple II+ 64Ko, enhancer II, Disk II, moniteur monochrome, joysticks et documentation : 4 000 Frs - SSC et câble minitel : 750 Frs - SSC et ImageWriter I : 4 000 Frs - Moniteur couleurs : 1 500 Frs - Carte 80 colonnes : 500 Frs - Carte CP/M : 500 Frs - Disk II : 1 000 F.

Jean-Michel Davoise - Merry-la-Vallée - 89110 Aillant-sur-Tholon - ☎ 86 73 62 72.

Recherche carte Z80 avec documentation complète pour Apple //e.

J.Y. Gagnepain - École de Meulers - 76510 St Nicolas d'Almermont - & 35 85 79 49.

Vends câble de liaison Apple // & SSC/Minitel pour utilisation des programmes de Pom's : 200 F.

Rémy Tourment - 24, rue Désille - B.P. 763 - 62321 Boulogne sur Mer Cedex - ☎ 21 83 87 80 (hb) ou 21 83 51 50 (le soir).

Vends Apple //e 128Ko 65CO2, carte Z80, carte 80 colonnes, carte super série, écran monochrome, filtre, clavier type IBM, souris, joysticks, livres et logiciels : 5 000 F.

Sébastien Duwernet - ☎ 32 36 02 35.

À vendre lecteur 3,5" (UniDisk) pour Apple //e ou //c, avec carte contrôleur pour Apple //e, manuels et facture et logiciel MouseDesk 3,5" (quatre langues) : 3 000 F.

Rémy Tourment - 24, rue Désille - B.P. 763 - 62321 Boulogne sur Mer Cedex - ☎ 21 83 87 80 (hb) ou 21 83 51 50 (le soir).

Vends, pour Apple //e, souris + interface, carte interface pour ImageWriter I, support moniteur, joystick, manettes,

logiciels dont Orca/M, Koala, Flight Simulator.

Docteur Bernard Miquel - 16, boulevard de Genève - 34500 Béziers - ☎ 67 35 02 70.

Cherche toujours des marguerites pour mon Apple Daisy Wheel Printer. Grand merci a qui aura la gentillesse de bien vouloir me dépanner.

Michel Imbert - 22, route Nationale - 10270 Lusigny-Barse - ☎ 25 41 52 10

Horizontalement

- 1 - Donc présente
- 2 - Redécouvrais
- 3 - Appréhenderas
- 4 - Enlaidit - Partira
- 5 - Stylo qui a mal supporté le voyage !
Fosser !
- 6 - Existence - Long temps
- 7 - Tête d'Italien - Filtrée
- 8 - Ses officiers ne perdent pourtant pas
leur place... - Roulement
- 9 - Rendra fou
- 10 - Intentes un procès - Absolument

Verticalement

- 1 - Manière d'être
- 2 - Sorte de paix
- 3 - Pampa - Pianiste
- 4 - On dit qu'elle est douce - Support
- 5 - Modéré - Capitale décapitée
- 6 - Maladie transmise par les tiques
- 7 - Salut - Levant
- 8 - Orifices - Ile renversée
- 9 - Coiffure - Divague
- 10 - Défricheras

Problème 37

par

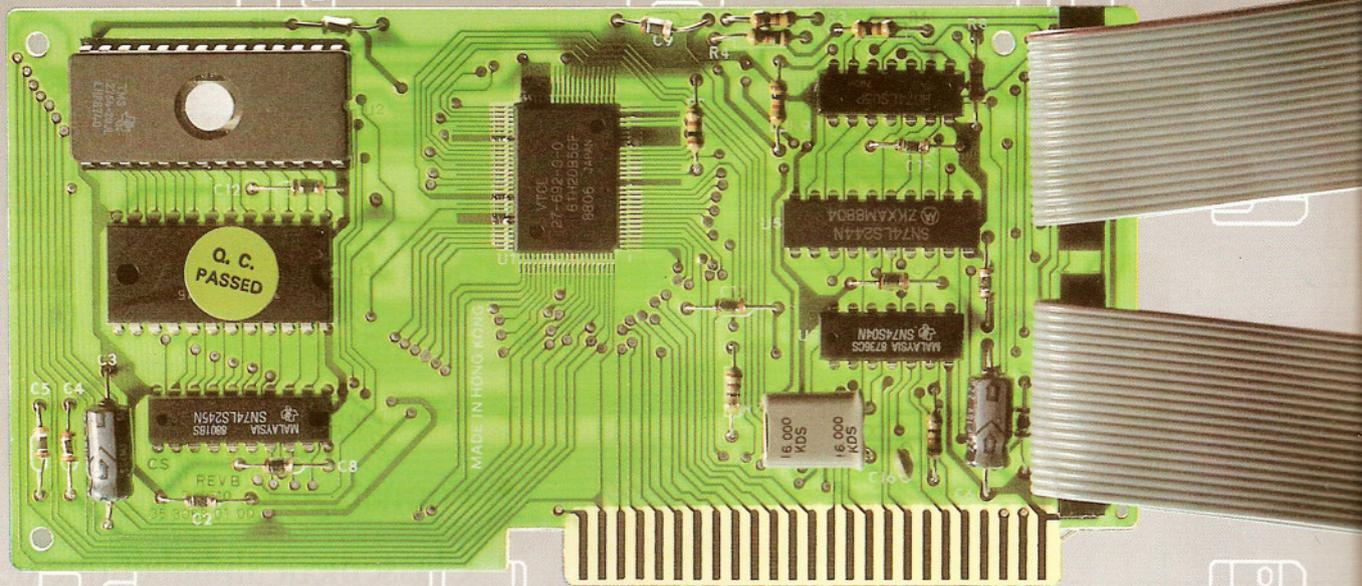
Joëlle Piard

T	A	L	O	N	N	E	T	T	E	
E	P	I	N	E	U	R	I	E	N	
L	E	N	I	F	I	A	N	T	E	
E	R		R	A	T	I	E	R	E	
U	O	S		S	E	L	A			
I		T		T	E	L	L	E	R	
S	T	E	L	E		E	O	D	E	
A	I	L	E		F	R	I	R	E	
I	R	E	N	E		A	R	E	S	
S	A	S	S	A	S	S	E	S		

Solution du n° 36

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

Universal Disk Controller



...LA solution pour relier aux Apple //e et][+ :

- un "Apple 3.5 GS Platinum" 800Ko
- un lecteur Macintosh 800Ko
- un lecteur Macintosh 400Ko
- un lecteur Chinon 800Ko
- un Unidisk 5,25" 140Ko

Connectée à n'importe quel port, elle pilote deux lecteurs (même différents, pouvant totaliser 1,6 méga). Elle permet le travail bit à bit avec tous les lecteurs d'aujourd'hui (ce travail était impossible avec l'Unidisk 3.5").

Carte UDC : 1 050,00 F TTC franco
Tarif carte Pom's Joker : 945,00 F TTC

Copy II Plus 8.3

Apple //

- Utilitaire complet pour la gestion des disques et fichiers DOS/ProDOS, y compris conversion automatique
- Utilisation de toute la mémoire disponible (un 800Ko en une passe par exemple)
- Récupération de fichiers effacés
- Formatage de disques
- Classement alphabétique des fichiers
- Sauvegarde de la plupart des logiciels...

Copy II Plus 8.3 sur disquette 5,25" et 3,5",
avec documentation française : 500,00 F TTC
Abonnés (carte Joker) : 450,00 F TTC
Port : 20,00 F

Copy II 7.1 Macintosh

- Copie de sauvegarde de la plupart des logiciels
- Copie de la plupart des logiciels sur disque dur
- Récupération de disques endommagés
- Récupération de fichiers effacés même sur disque dur

...

Copy II est livré avec MacTools

Copy II Mac 7.1, MacTools,
avec documentation française : 500,00 F TTC
Abonnés (carte Joker) : 450,00 F TTC
Port : 20,00 F

MANUELS EN FRANÇAIS

Éditions MEV/Pom's - 12, rue d'Anjou - 78000 Versailles
(1) 39 51 24 43. Commande par Minitel au (1) 39 53 04 40

