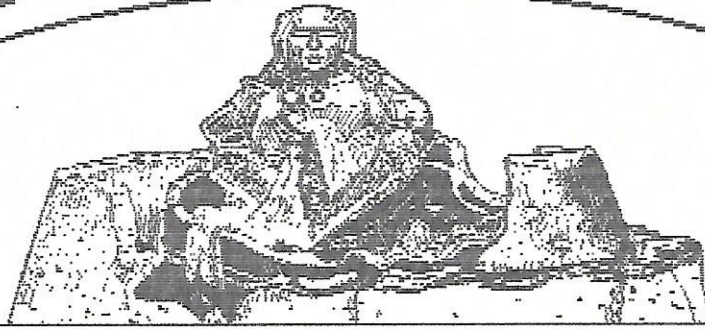


PATIENCE !

Un mois d'attente
avant d'avoir le
prochain numéro.

6.50r

Editorial

Lamentable ! C'est ce qui me vient à l'esprit quand je constate la ségrégation entre constructeurs "pro" et "familiaux" qui est faite dans les revues d'informatique professionnelle. En effet, grand lecteur de 01 informatique et du Monde informatique (ainsi que de Soft & Micro et Micro Systeme pour les mensuels), je constate à chaque fois l'attitude déplorable des rédacteurs de ces deux hebdomadaires envers les "grosses" sociétés comme Atari, Commodore et même Amstrad qui sont ignorés (que ce soit leurs compatibles PC ou leurs non-compatibles ST ou Amiga) et ne parlent que d'IBM, de Compact, de Bull, d'Helwett Packard et (un peu) d'Apple. Quand ils parlent de chiffres (ventes, part de marché, capital,...) ils continuent à ignorer leur existence en les classant 'autres' alors que cette catégorie a souvent la plus grande part dans leurs statistiques. Que l'on ne parle pas du C.64 et de ses 7.000.000 d'unités produites passe encore dans des revues qui se consacrent aux minis et micros ordinateurs, mais ce n'est pas une raison

pour ignorer l'Amiga qui fait des ravages dans le monde de la vidéo et du graphisme ou du ST qui présente une station PAO complète, un micro de gestion tout-à-fait compétitif en France face à un PC ou un Mac. N'oublions pas que ces deux machines ont toutes deux atteintes le million d'exemplaires, ce qui commence à faire bien sur la carte de visite. Certes le PS d'IBM a fait dans le même temps 2 millions d'exemplaires, mais il s'agit d'IBM et du snobisme professionnel. Et il ne faut pas oublier que nos deux marques chéries sont présentes dans le monde du PC et pas n'importe comment (Commodore propose un PC 386 très compétitif). Or ces deux hebdomadaires paraissant toutes les ... semaines, ils ont la place pour être ouverts à toutes les marques et à tout ce qui se passe dans le monde de la micro. Certains l'ont compris comme Soft & Micro qui s'est largement ouvert au ST et à l'Amiga ou comme l'icône qui concerne tous les micros 68000 et non plus seulement le Mac.

Voilà ce que j'avais envie

de dire ce mois-ci et à la prochaine pour un autre éditorial pourfendeur d'injustices, ma spécialité comme vous avez pu (peut-être) le remarquer.

B.STF

Sommaire

- Page 1
Editorial - Sommaire
- Page 2
Rédaction - Poupée Gigogne
par The Rhal
- Pages 3 & 4
PAO par B.Str
- Page 5
Uninvited par FCK, Judas & B.Str
- Page 6
RCAP mag. par les chiffres
par B.Str
- Page 7
Black Cauldron par B.Str
Platoon par Commoboy
- Page 8 : Section C.64
Power at Sea par Guerard City
Pokes again par B.Str
- Page 9 : Section Amiga
CLI and Tips par B.Str
- Les nouveaux Amiga par TMI
- Page 10 : Section ST
ST et LM 68000 - 2-
par le NazClub
- Page 11
Atari ST : LA station PAO
par B.Str
- Page 12
Section ST par LTF

Rédaction

Directeur de la publication
Rédacteur en chef
B.Str

Rédacteur en chef adjoint
LTF

Directeur artistique
The Rha!

Directeur Section ST
DF

Editeur
GB

The Rha /

présente :

Dans la série
"littératures"
RCAP magazine.

POUPEE GIGOGNE

Une clinique psychiatrique. Oû? Quelque part. Dans la chambre capitonnée, un homme avec une camisole de force. Il est mi assis mi accroupi, les yeux fermés, la respiration lente. Il ne dort pas, il ne pense pas, il ne fait rien. La chambre est irréelle. Blanche. Tout est blanc; les murs, la camisole, la lumière froide, le visage fermé de l'homme et peut-être même l'air.

Si nous nous approchions plus près nous pourrions voir que son visage n'est pas fermé mais plutôt non-ouvert comme s'il était parti dans une introspection sans espoir de retour. Encore un peu plus près et nous pourrions découvrir les moindres détails de son visage, nous constaterions que son front et sa boîte crânienne sont légèrement déformés, comme gonflés.

Si nous avons la possibilité de traverser ce front nous serions plongés dans la douce moiteur du cerveau. Contrairement à l'aspect extérieur, le cerveau semble vivant, presque trop vivant par rapport à l'extérieur. Encore plus près et nous serions capable de discerner les différentes parties du cerveau. Chaud. Humide. Gris.

En continuant notre approche nous découvririons les synapses puis les cellules composant ces synapses. L'agitation ne cesse de croître plus nous avançons. Les cellules nourrissent, se nourrissent, meurent et se reproduisent. Mais leur nombre est toujours croissant.

Nous quitterions les cellules pour les molécules, gigantesques chaînes qui donnent l'impression d'être sans fin. A ce stade les distances se font plus grandes et l'environnement est plus froid, moins accueillant. Nous laisserions les molécules pour les atomes. Ici tout semble mort, il fait froid. La rotation monotone des atomes, ponctuée par des brefs sursauts ressemble à un orage dans le lointain.

Plus près, nous distinguerions les noyaux des électrons et peut-être même compter ces derniers. Quelques fois nous verrions un électron s'arracher de son noyau pour en rejoindre un autre, ce départ provoquant un véritable cataclisme pour tous les atomes voisins. Dans cet univers de plus en plus noir et glacé les noyaux et les électrons semblent lumineux, chauds.

En approchant d'un électron nous nous réchaufferions à sa chaleur, oubliant l'univers hostile autour de nous. Plus près, nous pourrions découvrir une forme presque ronde, derrière nous le noyau n'est plus qu'un gros point lumineux. L'électron est comme irisé, légèrement coloré. Encore plus près le bleu se détacherait nettement. De plus en plus près nous découvririons du bleu, du vert, du blanc et d'autres couleurs séparées nettement. Très près nous pourrions voir les océans, les continents et les nuages. Tout près nous verrions les arbres, les routes, les bâtiments.

Un bâtiment.

Une clinique psychiatrique. Oû? Quelque part. Dans la chambre capitonnée, un homme avec une camisole de force. Il est mi assis mi accroupi, les yeux fermés, la respiration lente.

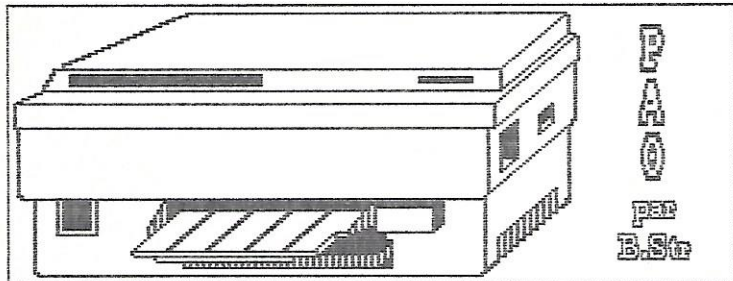
Abonnements

Vous voulez vous abonner ? Simple comme un coup de minitel. Faites 36-15 puis SM1 et branchez vous sur la BAL RCAPMAG. Laissez nous vos coordonnées, on vous recontactera. Petite indication, l'abonnement pour 12 numéros coûte 12 timbres à 2 Fr 70.

Numéro 26

A venir le mois prochain :

- Les solutions de Déjà Vu et de Guild of Thieves.
 - Vos rubriques habituelles de programmation ST, Amiga et C.64.
 - Un banc d'essais des principaux utilitaires de dessin sur Amiga.
 - Une nouvelle de The Rha!
 - Krazy News II - The Return - (encore plus fou) par The Rha!
 - Des articles divers dans vos sections habituelles C.64, Amiga et ST.
 - Etc...
- Encore un numéro à ne pas manquer !



Pour les passionnés ou pour les curieux, voici un petit article de base sur la technique de la PAO. Article sommaire certes mais suffisant pour la plupart des besoins.

I) Matériel de base.

Il faut un ordinateur "professionnel" tel qu'un PC, un Mac, un ST ou un Amiga (Xerox propose une station PAO). 1 ou 2 mégas de mémoire et une souris sont pratiquement indispensables. Il vous faut aussi une imprimante laser (pas obligatoirement postscript) et un scanner (pour les illustrations).

II) Utilisation.

La PAO sert surtout à l'édition de plaquettes publicitaires, de magazines, de notes de service, etc... Si ça s'imprime, la PAO est dans son domaine. Dans les faits, la PAO est encore à l'aube de ses possibilités car elle n'est pas vraiment utilisée dans le monde de l'édition (magazines, livres, ...) sinon comme brouillon. Son utilisation en tant que note de service est encore limitée car on fait la même chose avec un bon traitement de texte. En fait, pour l'instant, son principal intérêt est dans le domaine publicitaire : plaquettes, dépliants, journaux publicitaires, ... Ici, les économies de temps et d'argent sont énormes et les résultats pratiquement parfaits.

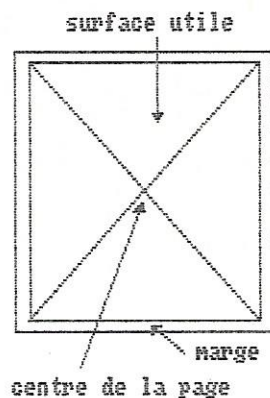
III) ABC de la mise-en-page.

Nous allons voir là les bases de la mise-en-page.

Les pages peuvent avoir différents formats dont le plus classique est le format A4 (21 X 29,7). Il y a aussi deux orientations qui sont vertical (classique) ou horizontal (dit à l'italienne). Attention, le format italien n'est pas disponible sur tous les logiciels et c'est dommage.

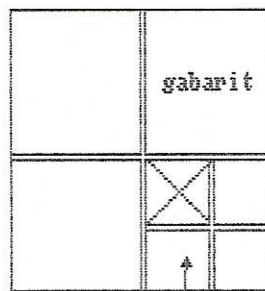
Un fois choisit un format de page, il faut définir les marges et le colonnage. Les marges les plus courantes sont de 1,9 cms à droite et à gauche et de 2,5 cms en haut et en bas. Une fois ces marges définies, vous obtenez la surface utile. Cette surface utile comprendra les textes (titres, sous-titres,...) et les images (photos, dessins,...). En dehors de la surface utile, se trouveront les entêtes, les bas de pages et le foliotage (numéro de la page), s'il y en a bien entendu, mais il faut y penser avant de définir ses marges. Voyez la figure 1 comme exemple.

Le colonnage est fonction de la nature du texte mis en page. Tout dépend s'il s'agit d'un article technique, une oeuvre littéraire, un reportage, ... Le nombre de colonnes doit s'adapter à la difficulté de lecture (fatigue visuelle, complexité du texte,...) et il varie selon le format de la page



évidemment. Pour un format A4, le nombre classique est 3 (attention, il faut qu'il y ait au moins 5 mots par ligne sinon les mouvements oculaires sont trop fréquents et la lecture devient rapidement fatigante et désagréable), cela dépend de la taille de la police de caractère (fonte) utilisée. Mais pour une oeuvre littéraire (mode d'emploi, manuel, ect...) ou un article particulièrement ardu à lire, il faut utiliser une seule colonne afin que la concentration nécessaire à une bonne lecture ne soit pas contrariée par de trop nombreux mouvements oculaires qui perturbent toujours. En fait, il faut choisir au cas par cas. Chaque colonne doit être séparée par 6 mms au moins (mais pas beaucoup plus de 15 mms).

Attaquons nous aux gabarits. Ceux-ci vont vous aider à équilibrer le texte dans la page. Notez ceci : l'équilibre des masses (constituées par du texte, des illustrations, des photos,...) est la pierre angulaire de la mise-en-page. Je ne dis pas symétrie mais équilibre. Le gabarit est une sous-division de la colonne. Il doit être le plus proche possible du carré et le gabarit du bas peut comporter des blancs (personnellement, je n'aime pas laisser des blancs car je cherche à aligner le bas). Mais il faut toujours à penser à équilibrer les masses. Les gabarits se présentent ainsi sur une page



subdivision de gabarit

X : image

A4 en trois colonnes ; 3 en largeur et au moins 4 en hauteur. Vous pouvez subdiviser les gabarits avec des sous-gabarits. Voyez l'exemple illustré (fig.2). Mais attention, vous pouvez faire oublier le gabarit en suivant le contenu d'une image. Le gabarit n'est pas là pour vous limiter mais pour vous aider, n'hésitez pas à sortir des carcants.

Parlons de la justification. Il y en a 4, la justification à gauche, à droite, centrée et totale (droite et gauche). La justification consiste dans l'alignement vertical des lignes. En occident, on utilise la justification à gauche, les arabes justifient à droite (écriture de droite à gauche) et dans l'édition, on utilise la justification totale (ou double), ce qui donne de belles colonnes bien droites. Evitez la double justification si la colonne est trop mince afin de pas avoir à faire trop de coupures de mot ou d'avoir trop d'espace entre les mots. La justification à droite est à bannir sauf pour un effet de style et la justification centrée ne concerne que des titres ou des annonces.

Vous avez une dernière chose à surveiller, ce sont les veuves et les orphelines (ce n'est pas de l'humour). Une veuve est la première ligne d'un paragraphe séparée par une fin de page ou de colonne et l'orpheline est la dernière ligne. Vous devez absolument éviter leur existence, à vous de jouer avec l'interlignage ou la taille du fonte.

Il est évident que les lignes doivent être alignées d'une colonne à l'autre, que les titres de paragraphes doivent être homogène et n'hésitez pas à utiliser l'encadrement pour faire ressortir un titre ou pour séparer de texte principal une note ou une bibliographie, ...

Le mot d'ordre final à propos de la mise-en-page est : le résultat final doit attirer le lecteur, être confortable à la lecture et agréable à l'oeil (équilibre des masses). Comme vous le voyez, trois fois rien; il suffit de prendre l'automatisme.

IV) La typographie.

Le meilleur logiciel de PAO ne peut pas remplacer vos connaissances, surtout en typographie. Cette dernière est aussi importante que la mise en page. Voyons donc ce qu'il faut savoir. La typographie peut être considérée comme un ensemble de polices de caractères (compositions typographiques).

Il s'agit de faciliter au maximum la lecture (confort, lisibilité,...) mais aussi assurer la promotion d'un message (originalité, mise en valeur,...) et pour cela vous devez jouer avec les différentes formes typographiques que vous avez à votre disposition. Les polices de caractères (fontes) sont caractérisées par leur structure (familles) et leur style (taille, corps, italique,...). Voyons les différentes familles :

- famille des antiques : sans empattements
- famille des égyptiennes : empattements rectangulaires
- famille des elzéviros : empattements triangulaires
- familles des didots : empattements filliformes
- familles des écritures : polices manuscrites

Voyez ces quelques exemples, il n'y a pas de meilleures explications au mode que des exemples graphiques.

Tout l'art de la typographie est de choisir une fonte appropriée à la lecture et au message que l'on veut faire passer. Il faut distinguer deux niveaux de lecture, l'une étant "linéaire" (lecture d'un ouvrage), sans interruptions importantes, l'autre étant de "consultation" (recherche dans un index, une table des matières ou un sommaire), avec de nombreux sauts. Pour une lecture linéaire on doit prendre en compte la lisibilité, celle-ci étant maximale avec les fontes elzéviros tel que le Times. Pour les magazines, l'antique est préférée car plus aérée. Vous pouvez mixer les deux pour faire des séparations d'articles sur la même page. Mais attention, la règle est l'unité typographique, ne vous amusez pas à changer de fonte dans un même texte. Les polices didots sont plutôt utilisées pour les titres (ainsi que les antiques). Les parents pauvres des différentes familles sont les égyptiennes et les écritures, réservées à certains effets de style.

Pour une lecture de consultation, il faut placer des points de repères qui accrocheront l'œil, ensuite, il faut une logique de lecture qui s'exprimera par une hiérarchie typographique. Hiérarchie qui s'exprime dans le choix de fonte (d'une même famille ou non), de corps (taille), de style (inversé, italique), de graisse (épaisseur : maigre / demi-gras / gras / bold / noir). Ce choix est aussi lié avec la mise en page. Il s'agit de juger du meilleur effet.

Dans un texte, il est parfois nécessaire d'en faire ressortir une partie, pour cela, il vaut mieux utiliser le changement de graisse (utilisez un bold, c'est ce qui a de mieux à faire) plutôt que l'italique que vous réserverez aux citations d'ouvrages. N'utilisez jamais le mode inversé (vraiment répugnant comme résultat) ou shadow (illisible les trois-quarts du temps) et ne changez pas de fonte car vous devez respecter la règle de l'unité typographique.

Parlons un peu de la taille des caractères typographiques. Ils sont évidemment variés et vont de la taille 6 à ... ce que vous voulez (ou pouvez). La taille verticale est appelée corps. Voici les différents corps que peuvent prendre vos différentes parties d'un texte :

- Titre : hors dimension
- Titrage : de 60 à 48
- Sous-titre : de 36 à 20
- texte : de 14 à 8
- légende : de 8 à 6

Surtout, pas de corps inférieurs à 6, ils sont vraiment trop difficiles à lire et ne passent bien qu'avec les meilleures imprimantes laser (les postscripts).

La taille horizontale d'un caractère est appelée chasse et il existe deux types de chasse, la chasse proportionnelle (la taille varie selon le caractère, un 'i' ayant une chasse inférieure à un 'm') ou la chasse fixe (la taille est identique pour tous les caractères). La chasse proportionnelle s'applique plutôt aux fontes antiques alors que les élzéviros sont souvent avec une chasse fixe.

Bien, on en a fini avec cette initiation à la PAO. Je vous ai fait grâce de la majeure partie des règles de composition et de typographie, soit qu'elles sont inutiles, soit qu'elles sont hors du champs de cet article ou soit que je les ignore. De toutes façons, toutes ces règles ne s'imposent pas obligatoirement, on peut y déroger pour faire des effets de style, être original. Il

Helvetica est de la famille des antiques

Barn est de la famille des égyptiennes

Times est de la famille des elzéviros

Courier est de la famille des didots

Write est de la famille des écritures

faut considérer que ces règles sont des conseils éclairés car issus d'une longue expérience (plusieurs siècles).

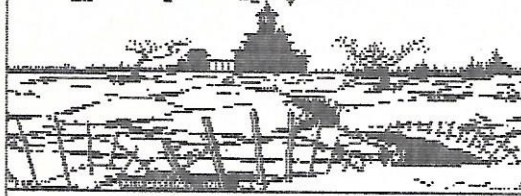
B.STF

PAO et polices de caractères

Avoir de bons logiciels de PAO c'est bien, mais sans polices de caractères variées, c'est pas "le pied". La grande force de la PAO, outre le mixage texte-image, est sa palette de fontes qui ouvrent de grandes perspectives de création, qui permet en un seul mot : la typographie.

Or, certains ordinateurs sont un peu faibles côté fontes. Je vise là les compatibles PC et l'Atari ST alors que le Mac et l'Amiga sont des petits gâtés. L'explication de ceci est simple : la standardisation des polices de caractères ne c'est faite que sur les deux derniers alors que les deux premiers ont vu plusieurs types de fontes incompatibles entre elles. Exemple avec l'Amiga : Toutes les polices étant standards (il y a quand même un traitement-de-texte qui a trouvé le moyen de ne pouvoir utiliser que ses fontes), on dispose de plusieurs disks de fontes (PS fonts, Zuma fonts 1,2 et 3, Facts fonts, etc...), plus la possibilité de récupérer les polices de certains utilitaires ou de jeux (Ah! la fonte des 3 musketeers) le tout complété par plusieurs éditeurs de fontes et vous avez un choix énorme (je possède plus d'une centaine de polices différentes). La situation est exactement la même sur Mac. Sur PC et ST, la situation, pour pas brillante qu'elle soit, n'en est pas pour autant désespérée car il existe des disks de fontes aux différents standards. Il y en a moins pour chaque logiciel, c'est tout mais c'est suffisant pour la plupart des cas. On est limité et c'est dommage.

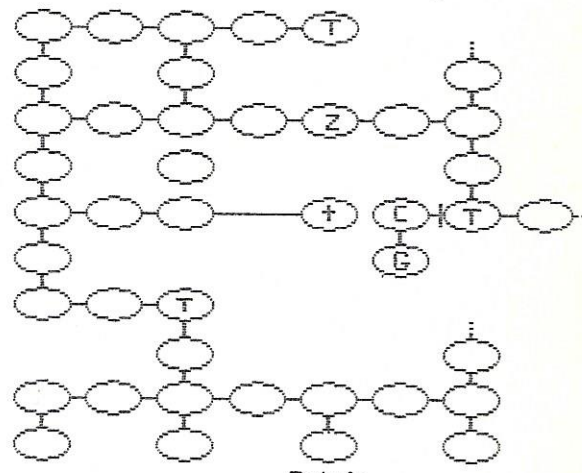
UNINVITED



Solution : FCK, Judas, B.Str

NW, ouvrir le livre, le lire, ouvrir la table de chevet, ouvrir le scroll, le lire, sortir, ouvrir le porte gauche, W, ouvrir le livre, le lire, sortir, redescendre, ouvrir "No ghost", ouvrir la le porte droite, [operate] "No ghost" sur la femme, jeter la bouteille, W (2e d.), [operate] hache sur le fauteuille de gauche, prendre la clé, N, remonter à l'étage, W, [operate] clé sur l'armoire, ouvrir l'armoire, prendre la boîte, prendre la fiole, ouvrir les deux scrolls et les lire, sortir, redescendre, W (1e gauche), ouvrir la porte, N, [operate] "Cider spider" sur la balustrade, S, N, prendre l'araignée, jeter "Cider spider", S, S, ouvrir la le porte gauche, W, ouvrir la porte droite, aller à droite, prendre le bouquet de fleur, ouvrir la porte du fond, N, ouvrir le bureau, lire les fiches et noter le numéro des éléments Or, Argent et Mercure, ressortir, ouvrir la porte du fond à gauche, W, ouvrir la porte de droite, prendre le couteau et les allumettes, sortir, ouvrir la porte gauche, W, [operate] lampe, [operate] araignée sur le fantôme, ouvrir l'agenda, le lire, sortir, S, S, ouvrir la porte du fond, N, ouvrir la porte du fond prendre la cage, N, aller vers la serre, ouvrir la porte, N, verser de l'eau dans le pot vide, sortir, S, aller dans le bâtiment de droite, [speak] à un chien "instantum illuminaris abraxas", ouvrir la porte, N, déplacer la croix, [speak] à la statue "specan heafod abraxas", ouvrir la boîte d'allumette, [operate] une allumette sur la boîte d'allumette, [operate] allumette enflammée sur le chandelier, laisser la cage et la hache et prendre le chandelier, NW, déposer le chandelier, revenir dans la chapelle, prendre la cage, N, suivre le plan du labyrinthe (pour le zombi : [operate] talisman sur le zombi, pour la tombe en forme de croix : [operate] bouquet sur la croix, pour les cages : [operate] clé sur la serrure entre les cages, [operate] cage sur l'oiseau, pour récupérer la gemme : ouvrir la cage, prendre la gemme et laisser la cage), revenir dans la chapelle, prendre la hache et la croix, S, aller au laboratoire (à gauche), [operate] gemme sur le slot au dessus de la porte, N, déposer le pot (avec des fruits maintenant) sur le tapis, ouvrir la porte du fond, N, ouvrir le coffre-fort (combinaison : 79-47-80) et prendre la jarre, [operate] hache sur la jarre pour la briser, garder le gateau, laisser la hache, retourner à la maison, S (dans Rec Room), déposer le gateau et attendre que le petit monstre le prenne et vous laisse une clé (des [operate] sur la gateau font passer le temps plus vite), revenir dans le hall d'entrée, allumer un feu dans la cheminée avec une des allumettes, mettre la boîte dans le feu, prendre le pentagramme, revenir dans le laboratoire, ouvrir la porte du puit, descendre, W, [operate] pentagramme sur la glace, N, poser le corps dans la vide, N, [operate] clé noire sur la porte, ouvrir la porte, N

Ouvrir la porte de la voiture, sortir, [operate] boîte-à-lettre, ouvrir l'enveloppe, lire la lettre, prendre l'amulette, ouvrir la porte, entrer, ouvrir la porte droite, entrer, ouvrir le livre, lire le livre, sortir, ouvrir la porte du fond, N, monter l'escalier, ouvrir la 3e porte droite, NE, ouvrir le tiroir de la commode, prendre l'étoile, sortir, ouvrir la 2e porte droite, E, prendre hache, sortir, ouvrir le porte droite, SE, prendre la bouteille "No ghost", prendre la bombe aérosole "Sider spider", sortir, ouvrir la 2e porte gauche,



T : Tombe
Z : Zombi
C : Cage
† : 5 Zombis

, remonter à l'étage, aller dans la salle de bain de la chambre, [operate] robinet, faire des [operate] sur la lampe du plafond jusqu'il y ait assez d'eau pour ouvrir le passage, monter, [hit] le frère, [operate] croix sur le monstre, sortir par la fenêtre.

Congratulations!

By defeating the evil entities that had taken possession of both this mansion and your little brother, you,

FCK Judas B.Str

have proven yourself Master of the House of Abraxas!

The GameMasters Team

FIN

FCK, Judas & B.Str

Voici tous les articles et quelques statistiques sur RCAP magazine.

Numéro 13

- Labyrinth Solution de E.Str et LTF
- Quelques nouvelles du groupe RCAP par E.Str
- Super RCAP contre Mc Intox nouvelle de Vesicule

Binaire

- Arrghh, ST le massacre par DF

Numéro 14

- Réponse à Headraster par E.Str
- Pokes par E.Str
- RCAP contre Mc Intox (suite) par Vesicule Binaire
- Ultima I solution de The Rha!

Numéro 15

- Rubrique du bricoleur fou par LTF
- Space Quest solution par R & B
- Aniga 500-1000, lequel choisir ? par LTF et E.Str
- L'Aniga répond à l'Atari ST par E.Str et Judas
- Oyez, oyez, voici de nouveaux pokes par E.Str
- Section ST par DF

Numéro 16

- RCAP d'OR 87 par E.Str et LTF
- Andrew Braybrook : Aniga 2 - ST 0 par E.Str
- Casse-Briques, pas la brique par LTF
- Le bricoleur fou par LTF
- Jeux professionnels sur Aniga par LTF, E.Str et Judas
- Barbarian solution de LTF
- Super RCAP contre Mc Intox (suite) par Vesicule

Binaire

- Section ST par DF et LTF

Numéro 17

- Zzap Tips par E.Str
- Historique des micros LTF et E.Str
- C.64 : Comment poker vos jeux par E.Str
- RDAP world par E.Str
- Super RCAP contre Mac Intox (suite) par Vesicule

Binaire

- La quart d'heure de la mauvaise langue par TMI
- Le bricoleur fou ; le mega ST par LTF
- Section ST par DF
- News ST par DF

Numéro 18

- Programmation : Scrolling (1ère partie) par H.Syl et E.Str
- Super RCAP contre Mc Intox (suite) par Vesicule

Binaire

- SICOB ? par The Rha!
- Bricoleur Fou ! Fou ! Fou ! par LTF
- Chez Commodore France, on fête la connerie par LTF
- King Quest solution par JFT et E.Str
- Zzap tips par E.Str
- RCAP d'OR de la connerie par TMI
- Historique de la micro (suite) par E.Str et LTF
- Cours de 68000 par E.Str
- Section ST par DF

Numéro 19

- Les Scrollings - Seconde Partie - par H.Syl
- Fou ! Le Bricoleur Fou !! par LTF
- RCAP love story par LTF
- Tass Time in Tonetown solution par LAST
- Super RCAP versus Mc Intox (suite) par Vesicule

Binaire

- Cours de 68000 : l'adressage par E.Str
- Zzap Tips (or pokes) par E.Str

Numéro 20

- Break! sur les interruptions par H.Syl
- RDAP World est sorti ?? par LTF
- Génération 4, le magazine de l'année ? par LTF
- Les armes des pirates par The Rha!
- Telecon's Blues par Mak
- Super RCAP contre Mc Intox (fin) par Vesicule Binaire
- Juste quelques Tips (Why not ?) par Papapower
- Leisure Suit Larry solution par Han Solo
- Aniga Soft par E.Str
- Murder on Mississippi solution par OI
- Zzap Pokes par E.Str
- Cours de 68000 (troisième partie) par E.Str
- Section ST par DF

Numéro 21

- Ripage de musiques par C.I.A.
- New Zzap pokes par E.Str
- On nous communique par Loulou Bécane et Papapower
- Space Quest II solution de Han Solo
- Crime Parfait nouvelle de The Rha!
- Nasty Boy : "Le mensonge ...lui" par LTF
- Emulation par LTF
- Cours de 68000 (4ème partie) par E.Str
- Section ST par DF

Numéro 22

- RDAP World, ce sont les cons qui en parlent le mieux par TMI
- Pokes of Zzap par E.Str
- King Quest II solution de E.Str
- 4-3-2-1-60! Décollage réussit ! par Guernard City
- Nebulus solution de The Rha!
- RCAP est mort, vive RCAP par E.Str
- Cours de 68000 (5ème partie) par E.Str
- Ceux qu'il faut avoir par LTF
- Annonces à gogo par LTF
- Top Glaucque par LTF et E.Str
- Section ST par DF

Numéro 23

- Etude : la protection juridique du logiciel (ludique) par E.Str
- Police Quest solution de Han Solo
- Ripage de musique (suite et fin) par C.I.A.
- On nous communique par DAN et Sevie
- Anigados en bref ! par E.Str
- Section ST par LTF

Numéro 24

- Terranex solution de H.Syl
- Krazy News par The Rha!
- Fanzine News par E.Str
- Train de nuit nouvelle de The Rha!
- Shadogate solution de The Rha!, Mhan et E.Str
- King Quest III solution de Han Solo
- La rubrique de Papapower par Papapower
- Pokes à poker par Loulou Bécane et E.Str
- C (1ère partie) par H.Garret
- CLI toujours par E.Str
- La Grande Méchante Liste (de softs Aniga) par E.Str
- LM 68000 et ST (Han Solo, Sombre Vader et MajorFatal)
- Section ST par LTF

Numéro 25

- Poupée Gigogne nouvelle de The Rha!
- PAO par E.Str
- Uninvited solution de FCK, Judas et E.Str
- RCAP mag. par les chiffres par E.Str
- Black Cauldron solution de E.Str
- Platoon solution de Comboy
- Power at Sea par Guernard City
- Pokes again par E.Str
- C (2nde partie) par H.Garret
- CLI and Tips par E.Str
- ST et LM 68000 -2- par Han Solo et Sombre Vader
- Atari ST : LA station PAO par E.Str
- Section ST par LTF

Voici la liste de tous les auteurs d'articles de RCAP magazine depuis le premier numéro. Le premier nombre donne représente les articles écrits seul et le second nombre ceux écrits en collaboration.

E.Str	: 49-16	Comboy	: 1-0
LTF	: 24-8	Saar	: 1-0
The Rha!	: 24-3	Cobra	: 1-0
DF	: 9-1	Laurent B.	: 1-0
H.Syl	: 4-2	Yann B.	: 1-0
Han Solo	: 4-2	Judas	: 0-3
TMI	: 3-0	Loulou Bécane	: 0-2
Papapower	: 2-1	Sombre Vader	: 0-2
FCK	: 2-1	Major Fatal	: 0-1
MGC	: 2-1	Mhan	: 0-1
Guernard City	: 2-0	Sevie	: 0-1
H.Barett	: 2-0	DAN	: 0-1
Vesicule Binaire	: 1-0	JFT	: 0-1
R & B	: 1-0	Jose A.	: 0-1
LAST	: 1-0		
OI	: 1-0		
C.I.A.	: 1-0		

Et voilà.

Et voici une dernière petite liste : Les solutions publiées dans RCAP magazine. Pas mal non ?

1ère année :	- Space Quest
	- Barbarian
	- King Quest
	- Tass Time in tonetown
	- Leisure Suit Larry
	- Murder on Mississipi
	- Space Quest II
	- King Quest II
	- Nebulus
	- Police Quest
	- Terranex
	- Shadogate
	- King Quest III
2ème année :	
	- Labyrinth
	- Dragonworld
	- Mindshadow
	- Rambo
	- Wizard of Oz
	- Zorro
	- Ultima I
3ème année :	
	- Black Cauldron
	- Platoon
	- ...

A l'année prochaine.



Black Cauldron

par
B.Str



Entrer dans la maison en se plaçant près de la porte [DO1], aller près de Dalben [DO1], aller près du chaudron [DO1], aller près du placard [DO1] X 6, sortir de la maison, E, entrer dans la porcherie, [INEM] [gruel] [USE], W, entrer dans la maison et regarder, sortir, S, E, N, ne pas se faire enlever pas le Gwythaint, aller à côté de l'eau [USE] [water skin],

une fois que le Gwythaint ait enlevé He-wen, E, N, se placer sur le côté extérieur droit du pont pour trouver en dessous un panier de nourriture [LOOK] [DO1], pour boire [INEM] [water] [USE], remplir à nouveau son outre, S, M, M, N pour passer entre les buissons, se placer derrière la pierre puis le buisson à gauche (et en partie derrière la pierre) aller vers le buisson bleu clair au fond, puis aller vers le centre de l'écran, près de la porte [DO1], parler avec Gwystyd (mot magique : bmpxf), allez prendre les cookies dans le placard puis sortir, S, aller vers l'Est jusqu'à une ouverture entre les buissons vers le nord y aller, W, près de la dague [LOOK] puis [DO1], E, N traverser la rivière, N, [LOOK] dans le trou de l'arbre [DO1], [INEM] [lute] [USE] X 2, N, E, remplir son outre, E par le côté sud du plan d'eau, se placer à côté de la pierre, [INEM] [magic word] [USE], passer sur la pierre pour entrer dans la grotte à côté de la chute d'eau, parler avec le roi des elfes [DO1], quand il vous demande un cadeau [INEM] [lute] [USE] [DO1], pour sortir vous allez utiliser un peu de la poussière pour voler [INEM] [flying dust] [USE], sortir par le haut, [INEM] [magic word] [USE], traverser, W, N, E, il faut patrouiller dans le coin jusqu'à l'apparition de Gurgi et profitez en pour refaire de l'eau, aller au contact de Gurgi, [INEM] [apple] [USE] et voilà c'est fait, à partir de la chute d'eau N, N, W, W, W, M, N, il va falloir bien manoeuvrer aller derrière le rocher en bas à droite (on ne doit plus vous voir) aller le plus au nord puis aller vers le rocher en haut à gauche aller le plus au nord puis aller à l'est jusqu'au milieu de l'écran puis aller vers le nord en direction de l'arbre mort [INEM] [rope] [USE] [DO1], monter en diagonale (sauvegarde à faire avant), on recommence aller au bord gauche puis aller contre la montagne grimpez allez le plus à l'ouest, descendre sur la plateforme puis aller E, N, passez votre chemin prudemment pour aller au N, M, se mettre à côté de la carriole [DO1], une fois à l'intérieur, [DO1] (autre solution : attendre que les crocodiles vous laissent un passage dans la douve, nagez jusqu'au mur, aller contre le mur, puis grimpez en évitant les pierres que des imbéciles vous jettent et ne passez pas sur les pierres de couleurs [INEM] [dagger] [USE] pour couper le lierre vous aurez alors une fenêtre ouverte que vous pourrez utiliser), faites-vous capturer par un garde, prendre le gobelet et [INEM] [tin cup] [USE] contre la porte, quand vous en aurez marre de taper contre la porte revenez vers le banc un passage secret s'ouvre dans le plancher le prendre [DO1] plusieurs fois pour parler avec Eilonwy, W, M, N, il y a 4 rectangles les uns sur les autres dans le mur, se palcer à côté, [LOOK] [DO1] X 4, N, à côté du cercueil [LOOK] [DO1] [INEM] [sword] (vous l'utiliserez quand un garde vous cherchera des crosses), laissez Eilonwy s'en aller, S, S, E, près de la gargouille [LOOK] [DO1], près de l'autre gargouille [DO1], N, un garde apparait utiliser rapidement l'épée et prendre les clés, aller contre la porte [INEM] [key] [USE], S, W, monter l'escalier, E, près de la petite porte [DO1] X 2 [INEM] [sword], S, S, près du mécanisme du pont levit, [USE], sortir, E, S, S, S, redescendre mais sauvegarde avant de redescendre la corde, S, S, S, pour passer sur la rive sud, [INEM] [flying dust] [USE], aller directement au sud, [INEM] [sword], ouvrir la porte et entrer, ouvrir le coffre, attendre les sorcières et parler avec elles [DO1], leur offrir votre épée [USE], une fois dehors, allez à côté du chaudron, [LOOK], attendre que le Gwythaint prenne le chaudron, E, un coup de poussière, aller en nord, retourner chercher de l'eau potable, E, E, S, remplir, N, W, M, M, N, N, N, remonter par la corde [DO1], se refaire une petite grimpe, M, W, entrer dans le chateau, N, aller entre le 2e et le 3e tonneau à droite, après chute, [INEM] [magic mirror], S, E, [USE] quand l'horrible vient vers vous, regardez et subissez la suite jusqu'à ce que vous soyez sur la terre ferme [LOOK] [DO1].

FIN

Solution de Platoon par Commoboy

Solution de Platoon : Suivez les plans.

Niveau 1

Allez chercher les explosifs. Quand vous passerez le pont, il se

relèvera automatiquement.

Voici les maisons :

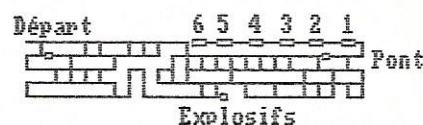
Nos 1, 2 et 3 : rien

No 4 : tirez sur le type et trouvez la carte.

No 5 : passez dans la pièce suivante.

No 6 : Trouvez la torche.

No 5 : passez à travers la trappe au plancher.



Niveau 2

Pour tuer plus facilement les ennemis, tirez leurs dans l'estomac plusieurs fois (un autofire est ici très pratique).

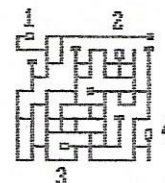
Lieux :

No 1 : Abattez le soldat et prenez la torche (tiroir de gauche).

No 2 : Prenez le compas (tiroir de gauche).

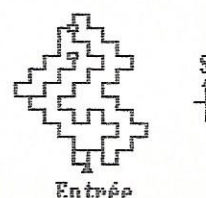
No 3 : Prenez d'autres torches (boite en haut à gauche).

No 4 : sortie par l'échelle.



Niveau 3

Vous partez en faisant face au sud. Il y a deux sorties, choisissez la votre.



SECTION COMODORE 64

POWER AT SEA par GUERARD CITY

C'est un jeu intéressant que peu d'amateurs ont testé faute d'indications alors qu'il s'agit d'un must d'Accolade (encore un).

BUT : prendre les deux bases ennemies dans le golfe.

SELECTION : la composition d'armes, d'hommes de départ est suffisante. Sélectionner "DONE".

Le jeu démarre sur le pont, avec le capitaine en face de quatre officiers que l'on repérera de gauche à droite 1 - 2 - 3 - 4. L'officier 1 dès le départ tourne la tête et l'on entend un bip-bip. C'est l'officier de transmissions. Le sélectionner en se tournant vers lui (à fond) et presser le bouton de feu, suivre ses instructions.

Pour démarrer les moteurs, choisir l'officier 2, une carte du golfe apparait, positionner les 3 points de l'itinéraire (se diriger vers une base) puis appuyer sur le touche 'S' et choisir sa vitesse.

Attendons ensuite le bip de l'officier 1 et suivre ses indications. En cas d'alerte, choisir l'officier 4 et se conformer à sa suggestion, lancement des avions, canons, etc... (4 cas).

1) Attaque d'une base : détruire tous les points de tir sur la côte (régler la hausse du canon). Important : détruire les trois fortins à la fin du scrolling pour affaiblir la base. Ensuite, attaque générale en calculant le nombre de soldats en fonction de la force de la base.

2) Défense anti-aérienne : en cours de navigation, une attaque aérienne est possible. Utilisez la DCA.

3) Attaque d'un navire : 2 possibilités

a. avec les avions : chasseurs ou bombardiers. Volez au ras de l'eau puis mitrailler ou bombarder le navire.

b. avec un navire : se diriger sur l'ennemi en fixant "head to" à 37° et la vitesse sur 'half' puis stopper les moteurs. Appuyez sur 'E1' pour obtenir le canon.

PS : il est possible d'accélérer le temps durant la navigation avec la touche 'F8'.

Voilà, amusez-vous bien.

POKES again par B. Str

Et voici encore une petite liste de pokes (je finis les vieux pokes qui me restent avant de passer aux recents -qui seront devenus vieux entretemps-).

CAVELON : 25728,96 SYS 11480
CHALLENGE OF THE GOBOTS : 28798,80
SYS 16384
CHINA MINER : 32776,0 SYS 33127
CHILLER : 22957,173 SYS 50758
CURSE OF SHERWOOD : 6404,0 SYS 17423
CYBERTRON : 6888,234 6889,234
6890,234 6891,234 SYS 2128
DENARIUS : 38218,234 38219,234
38220,234 SYS 6912
ELEVATOR ACTION : de 50911 à 50915
,234 SYS 53200
ENFORCER : 12227,228 12228,49 SYS
52432
FAIRLIGHT : 34413,234 34414,234
34420,234 34421,234 SYS 20992

Ce n'est pas beaucoup, mais vu l'heure à laquelle je les tape, j'en ai vraiment assez. Allez, salut.

C (seconde partie) par H.BARETT

BARATIN

Voici la deuxième partie de l'explication du langage C. Elle commencera par une mise au point: le C est un langage très STANDARD. Il faut d'abord apprendre le C standard, et seulement après on pourra passer aux parties propres à l'Amiga (qui tout d'abord paraissent compliquées, puis archi-simples quand on voit tout ce qu'elles font !). Ceci est important, car si on sait programmer de façon standard en C, on arrive à faire des programmes extrêmement portables: un programme qui n'utilise que du texte (pas de graphismes) peut être exécuté tel quel sur un Amiga (Ahh !), un Atari ST (autre grande machine, au passage, il faudrait que les possesseurs d'Amiga rencontrent plus les possesseurs de ST et vice-versa), un IBM-PC (beurk... mais il paraît qu'il en faut !), MAIS aussi, par exemple, un VAX 780, et pourquoi pas, un CRAY-1 sous unix ? (Pour les utilisateurs d'Apple, je rappelle que le CRAY-1 est une machine plus chère et plus puissante que le MAC, mais peine perdue, ils ne le croiront pas).

LES CHOSES SÉRIEUSES

Reprenons le petit exemple compilé au premier article.

PREMIÈRE LIGNE : #include "stdio.h"

Il serait plutôt prématuré d'expliquer cette ligne maintenant. Pour l'instant il faut retenir trois choses :

- il est important que include soit écrit en minuscules et précédé d'un dièse
- le nom stdio.h doit être absolument entre guillemets (pas des apostrophes, des GUILLEMETS)
- pour l'instant, on mettra cette ligne au début de tous les programmes.

LA SUITE : main() et printf()

Là ça se corse. On attaque une caractéristique essentielle du langage C :

les FONCTIONS. Essayons d'y aller coolos. Le C, comme BASIC, par exemple, possède des mots réservés, qui sont des instructions. Par exemple for, while, case, sont des instructions du langage C (pour une liste détaillée, voir un bouquin; il n'y a pas assez de place ici pour ce genre d'information inutile). C'est le "noyau dur" de C; si ces mots réservés ne sont pas reconnus, ce n'est pas C que vous êtes en train d'utiliser... N'importe quel autre nom est soit une variable, soit une fonction. Mais d'abord, qu'est-ce qu'un nom ? Cette question a vraiment l'air con, c'est pour ça que je vais n'expliquer tout de suite.

1) un nom est une suite de lettres et de chiffres, et doit obligatoirement commencer par une lettre. Exemple: jeanpaul2 est un nom autorisé, ainsi que wx3fr49, par exemple. Mais rabais/prix n'est pas autorisé, à cause du %, qui n'est ni un chiffre ni une lettre.

2) les majuscules et les minuscules ne sont pas équivalentes : PRINTF, printf et printf sont trois noms distincts. Ceci est particulier à C; alors, attention à la frappe !

3) un caractère spécial qui n'est ni une lettre, ni un chiffre, est autorisé dans un nom: c'est l'underscore (_). On s'en sert pour remplacer les espaces, (qui eux séparent les noms et ne peuvent donc pas en faire partie), ex: nombre_de_pions est un nom autorisé.

Maintenant qu'on sait ce que c'est qu'un nom, qu'est ce qui différencie un nom de variable d'un nom de fonction ? Eh bien c'est une règle simple : tout nom suivi d'une parenthèse gauche "(" est une fonction, sinon c'est une variable.

Les fonctions sont les autres instructions de C; ce ne sont pas des noms réservés. Sur un Amiga, il y a les fonctions fournies par la ROM, qui est toujours dans la machine (sauf pour les possesseurs d'Amiga 1000, qui la rentrent avec la disquette KICKSTART), les fonctions fournies par le compilateur, (printf en est un exemple), et les fonctions que l'on crée soi-même.

Continuons l'exemple de printf. Comme en BASIC (qui comprend l'instruction PRINT, presque équivalente), cette fonction est chargée d'afficher du texte. L'écriture est un peu différente : printf est suivi d'une parenthèse gauche (c'est ce qui fait que C sait qu'il s'agit d'une fonction, comme je l'ai déjà dit plus haut), puis du texte à afficher, entre guillemets (toujours comme en BASIC), puis d'une parenthèse droite, et finalement d'un point virgule, qui indique la fin d'une instruction.

RECAPITULATION : la ligne printf("Hello, World"); est un APPEL DE FONCTION. printf est le NOM DE LA FONCTION, et "Hello, World" est L'ARGUMENT DE LA FONCTION.

Et comment fait-on sa propre fonction ? Là aussi c'est simple. Lorsque, après la parenthèse gauche, il y a, non pas un point virgule, mais une accolade gauche, le compilateur C sait (prononcez ça à toute vitesse, pour

voir!) que l'on DECLARE UNE NOUVELLE FONCTION. Suivant l'accolade gauche se trouvent les instructions qui seront exécutées lorsqu'on appellera la fonction, puis la fin de la fonction est indiquée par une accolade droite. C'est exactement ce qui c'est passé avec la fonction main() : La fonction main() est une fonction qui n'a pas d'arguments, et qui appelle printf lorsqu'elle-même est appelée. (La fonction main, lorsqu'elle existe, est appelée automatiquement; ainsi, pour démarrer, un programme BASIC commence (bêtement) à la première ligne, le C commence en appelant main()).

A ce propos, je signale que main signifie "principal" en anglais, et ne désigne pas le membre dont vous vous servez la nuit ... pour taper sur vos claviers, bande de vicieux !)

Créons une nouvelle fonction; par exemple une fonction qui écrira H.BARETT (mégalomanie, quand tu nous tiens !!).

La déclaration de la fonction devra être placée avant la fonction qui l'appelle, dans notre cas il faudra l'insérer juste avant main() .

```
#include "stdio.h"
```

```
hb()
{
    printf(" H.BARETT");
}
```

```
main()
{
    printf("salut"); hb();
    printf(", c'est toi l'auteur de l'article
signé"); hb();
    printf(" ? ");
}
```

on remarque plusieurs choses:

- la fonction hb() est appelée deux fois dans main() , puisqu'on a écrit deux fois hb(); (noter le point virgule qui montre qu'il s'agit bien d'un appel de fonction)
- la présentation n'a pas d'importance, le compilateur convertit automatiquement les retours à la ligne en espaces, et remplace plusieurs espaces par un seul espace; ainsi il voit, lui, le programme sous cette forme :

```
#include "stdio.h"
hb() { printf(" H.BARETT"); } main() { printf("salut");
hb(); printf("c'est toi l'auteur de l'article signé");
hb(); printf(" ? "); }
```

Ce qui, avouons-le, est nettement moins lisible (mais ce serait une écriture correcte).

On compile le programme (@ make essai , si on a appelé le programme essai.c) puis on l'exécute (1) essai , toujours si on l'a appelé essai.c)

On peut alors voir :

```
1)essai
1)salut H.BARETT, c'est toi l'auteur de l'article signé
H.BARETT ? 1)
```

Ce qui était sensiblement ce à quoi on pouvait s'attendre.

Voilà ! un gros morceau a été avalé, la prochaine fois on rentrera plus à fond dans la fonction printf() , et on verra ce que sont les variables.

Ne lâchez pas ! Ce n'est tout de même pas si dur ...

H. BARETT

CLI and Tips par B.Str

Voici en vrac des trucs et des astuces utilisables sous CLI.

- dir opt a permet de faire un directory complet.
- dir opt d fait un directory de tous les directories.
- dir opt i est plutôt spécial. Un prompt apparaît ('?') qui attend les commandes suivantes : [RETURN] pour passer au fichier suivant, [I] pour afficher le contenu ASCII (remplace Type), [E] pour entrer dans un sous-directory et [B] pour en sortir.
- La commande l est un foul. Il est utilisable avec la commande COPY mais aussi avec des commandes CLI telles que DIR. Exemple : DIR C:\S qui vous donnera les directories de c et de s.
- La séquence #? est un nasque. Faites DIR AM? et vous aurez tous les fichiers commençant par a.
- La combinaison des touches [AMIGA-GAUCHE] et [ALT-GAUCHE] ainsi que la combinaison [AMIGA-DROITE] et [ALT-DROITE] permettent de passer à l'écran de tâche prioritaire à l'écran de tâche secondaire et vice-versa.
- [CTRL] D interrompt une exécution batch (EXECUTE ou RUN).
- [CTRL] C interrompt l'opération d'une commande CLI.

**ST et LM 68000 - 2 -
par le NazClub**

Voici cette semaine un petit truc qui enchantera les amateurs de digits. Nous allons voir comment reprendre de la musique sous forme de digit et la repasser sans pour cela utiliser la table qui est fournie avec ST Replay.

Il faudra tout d'abord convertir la source en digit à un format exploitable. Cette conversion (rébarbative en LM) sera plutôt écrite en GFA.

Donc, voici la source pour transformer un fichier *.SPL en un fichier que nous appellerons avec le suffixe *.COM. Ce programme intègre la table logarithmique dans le fichier son, chaque nibble (demi-octet) représente la valeur envoyée sur le canal son. On a donc que deux voies en fonction.

GFAConvert - par Sombre Vader du NazClub -

```

'
' Programme de reconversion de musiques digitalise
' par Sombre Vader
' nouveau format; bit 0- 3 voie A, bits 4- 7 voie

```

B

Do

```

ClS
Clear
N=1.446891656
Z=Log(N)

```

```

Print
Print " NazClub 1988"
Print " Programme de codage de musiques
digitalises par Sombre Vader"

```

```

Dim Va(256),Vb(256)
Tampon$=Space$(32000)
For A=Varptr(Tampon$) To
Varptr(Tampon$)+32000 Step 4
Lpoke A,&H12345678

```

Next A

ClS

J=1

```

For P=1 To 255
Cc=Int(Log(P)/Z)
Ptr1:
K1=P- N^Cc
If K1>0
Cb=Int(Log(K1)/Z)
Endif
Ptr2:
If Cb<0
Cc=Cc- 1
Goto Ptr1
Endif
If Cc=0 And Cb=0

```

Cb=1

Endif

Va(J)=Cc

Vb(J)=Cb

Add J,1

X=N^Cb+N^Cc

Draw P,X

Draw P,Cc

Draw P,Cb

Next P

Va(0)=1

Vb(0)=0

Print At(1,23); " Pressez RETURN ";

Form Input 1,Rep\$

ClS

Print " Fichier source choisis (moins de 32 Koctets)

:"

Fileselect "A:*.","",Source\$

If Source\$=""

End

Endif

Print Source\$

Bload Source\$,Varptr(Tampon\$)

For A=Varptr(Tampon\$) To

Varptr(Tampon\$)+32000 Step 4

Exit If Lpeek(A)=&H12345678

Next A

Size=A- Varptr(Tampon\$)

Print " Taille de la musique source : ";Size;" octets"

For A=Varptr(Tampon\$) To Varptr(Tampon\$)+Size

X=Peek(A)

Poke A,Va(X)+Vb(X)*16

Next A

Print " Fichier destination

:"

Fileselect "A:*.","",Dest\$

If Dest\$=""

End

Endif

Print Dest\$

Bsave Dest\$,Varptr(Tampon\$),Size

Loop

Bon, voilà maintenant créé un fichier, il ressemble à un fichier SPL, il a la taille d'un fichier SPL, mais ce n'est pas un fichier SPL. Nous allons maintenant voir la routine permettant de l'incorporer dans un programme en assembleur.

Chargement et exécution d'un fichier *.COM

INITIALISATION:

MOVE.L #VIDE,ADRMUSIQUE

MOVE.B #%00100000,\$FFFA1D

MOVE.B #49,\$FFFA23; Frequence pour 5Khz

MOVE.L #TIMC,\$100+5*4

OR.B #%00100000,\$FFFA09

OR.B #%00100000,\$FFFA13

RTS

TIMC:; Interruption timer C

MOVE.B #%11011111,\$FFFA11

MOVE.W #%10010100000000,SR


```

MOVEM.L A0/D0/D1,- (SP)
MOVE.L ADRMUSIQUE,A0
MOVE.B (A0)+,D0
BEQ FINNOTE
MOVE.B D0,D1
LSR.B #4,D1
MOVE.B #9,$FF8800
MOVE.B D1,$FF8802
AND.B #%00001111,D0
MOVE.B #8,$FF8800
MOVE.B D0,$FF8802
MOVE.L A0,ADRMUSIQUE
MOVEM.L (SP)+,A0/D0/D1
RTE
FINNOTE:
MOVE.L A1,- (SP)
FINMUSIQUE1:
MOVE.L POINTEURPARTITION,A0
MOVE.L (A0),A1
TST.L (A0)+
BEQ FINMUSIQUE
MOVE.L A1,ADRMUSIQUE
MOVE.L A0,POINTEURPARTITION
MOVE.L (SP)+,A1
MOVEM.L (SP)+,A0/D0/D1
RTE
FINMUSIQUE:
MOVE.L #PARTITION,POINTEURPARTITION
BRA FINMUSIQUE1

```

; Datas de la partie musique

```

ADRMUSIQUE:DS.L 1
POINTEURPARTITION:DC.L PARTITION

```

```

PARTITION:
DC.L SON1,SON2,SON3,SONx,...
DC.L 0

```

```

VIDE:
DC.w 0,0

```

```

SON1:
IBYTES "SON1.COM"
DC.W 0

```

```

SON2:
IBYTES "SON2.COM"
DC.W 0

```

```

SON3:
IBYTES "SON3.COM"
DC.W 0

```

```

SONx:

```

```

...
end

```

Bon, voilà, ce sera tout pour cette fois, je suppose que ceci vous donnera assez d'occupation jusqu'au mois prochain. Prochain cours, certainement les scrollings verticaux (les plus faciles) ou les routines d'interruption balayage. En cas de bugs des routines, contactez- nous sur SM1 (bal NazClub).

A la prochaine,

- The NazClub 1988 -
(Han Solo, Sombre Vader)

ATARI ST : LA station PAO par B.Str

Ce qui m'a frappé au stand Atari lors du dernier SICOB, outre sa (très grande) taille et son austérité (voire tristesse) est le nombre inimaginable d'imprimantes lasers présentes.

C'est qu'Atari vise le créneau de la PAO en France et Apple ou IBM on de quoi s'inquiéter. Le ST peut former une station PAO très performante. L'imprimante laser est correcte (assez loin de la qualité d'impression d'une Postscript mais tellement moins chère), le Méga ST2 avec disque dur parfait et un super logiciel est à votre disposition : Publishing Partner Professional. Ajoutez à cela un écran 1024 X 1024 pour faire du wysiwyg en format A4 et des scanners en-veux-tu-en-voilà et vous avez là l'indispensable et le superflu pour une somme relativement modeste. Un matériel parfait pour la majeure partie des utilisations PAO. Notez que les imprimantes lasers postscripts et les autres (aiguilles et jets-d'encre) sont à votre disposition.

Certe, un Mac II avec Page Maker 3.0 et Laser Writer II est nettement au-dessus mais tellement plus cher (prix astronomique donnant une idée plus précise de l'infini).

Certe, l'Amiga arrive avec des logiciels tels que Professional Page ou Publishing Partner Pro (le même en légèrement mieux) mais c'est nettement plus cher (mais vous avez un choix d'imprimantes impressionnant).

Certe, le PC avec ses 36000 cartes d'extensions et sa foule de logiciels, d'imprimantes, d'extensions hard en tout genre est là mais ... quoiqu'un 386 c'est pas mauvais (14 Mhz) et quel choix.

N'empêche que si vous avez quelqu'un qui veut faire de la PAO, faites-lui penser très sérieusement à la station ST. Ici, l'erreur est impossible.



J'ACCUSE !!!!!!!

Tout le monde connaît ST Magazine. Et bien je n'en ai pas que du bien à dire. Vous vous souvenez que le mois dernier dans RCAP Magazine je vous avais annoncé certains articles, dont un comparatif des vitesses des émulateurs IBM sur ST et Amiga, appliqué au logiciel DBase III. Que trouvez vous dans le ST Mag de ce mois? Le dit article. Hasard???

J'avais annoncé la solution de Dungeon Master. Le mois dernier ST Mag avait commencé à sortir le premier Dungeon. (A ce train là, ils avaient pas fini). Changement de stratégie, ils publient ce mois-ci les plans de tous les Dungeons. Hasard? NON!

UN MEMBRE DE ST MAG LI SRCAP MAGAZINE!!!! et surement en manque d'idées originales, en profite pour pomper mes idées.

Cela dit, les plans sont incomplets, dont une bonne partie d'un niveau dans lequel on récupère une clé pour finir le jeu. (Winged key).

Cela me conforte dans l'idée de sortir ma solution, car en plus les plans seuls des dungeons est insuffisant pour finir le jeu.

Ceci dit, cela m'oblige à renforcer ma solution, en la rendant plus complète encore, afin de compenser le fait de m'être fait griller sur les plans par ST Mag; mais j'encaisse le coup, et je me dis que finalement c'est de bonne guerre, et que cela prouve la notoriété de RCAP Mag.

Avant de vous quitter, je vous dévoile la fin de Dungeon Master, ce sera le super scoop du mois:

Si vous êtes arrivé à l'avant dernier niveau, transformez le firestaff en arme suprême en le mettant devant une Gem encastrée dans une porte (au préalable vous aurez brûlé l'amalgame entourant la Gem avec le Spell approprié). Attention, en faisant cela, vous fermez l'accès aux niveaux inférieurs, toute marche en arrière est impossible.

Allez au dernier niveau affronter le maître du Chaos. Tuez les monstres qui traînent, et une fois le nettoyage effectué entraînez le maître du Chaos dans la petite pièce fermée par deux portes, enfermez vous avec lui, remplissez la pièce de cages (avec le firestaff) et faites un FUSE: LTF Et voilà!