



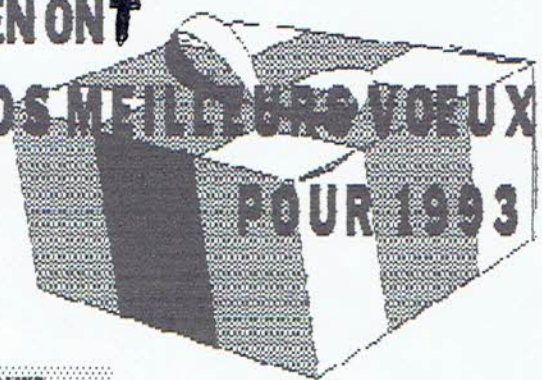
AMIGAZETTE

AMIGA 500 500+ 600 2000

N°1 LE MAGAZINE DE CEUX QUI EN ONT

JANVIER 93

NOS MEILLEURS VŒUX
POUR 1993



EDITO

LES RUBRIQUES

ACTUA

J'AI TESTE

HELP !!

PROGRAMME

PETITES
ANNONCES

Depuis quelques temps, plusieurs personnes autour de nous semblent avoir été victimes du virus de l'AMIGA. D'où l'idée de créer un petit magazine pour répondre aux différentes questions que l'on ne manque pas de se poser sur notre belle bécane et son environnement.

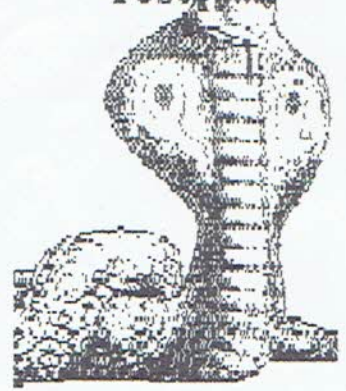
Détail très important, le magazine est élaboré à partir d'un AMIGA de base (voilà un bel exemple des possibilités de la bête!). Plusieurs rubriques vous seront proposées : actua, programmation, help, etc.... Elles pourront évoluer dans les numéros à venir suivant vos critiques et surtout vos idées qui nous parviendront nombreuses.

Pour conclure chers lecteurs, ce magazine est un moyen de communication, sachez en profiter au maximum et faites le connaître autour de vous. Vous êtes notre meilleur pub.

RICK DANGEROUS

LA PENSEE DU MOI

Pc, Console et Amiga sont dans un bateau Pc et Console tombent à l'eau qu'est ce qui reste ! hein !! qu'est ce qui reste !!!!



ACTUA

Pour les utilisateurs de l'**AMIGA** 500 avec extension sortie de l'adaptateur CDTV "A690" rendant votre **AMIGA** compatible CDTV. Au sujet du CDTV des nouveautés sont annoncées comme **DUNE** et **SENSIBLE SOCCER**.

Sortie pour Noël de l'**AMIGA** 1200 équipé d'un microprocesseur Motorola 68EC20 cadencé à 14.19Mhz livré avec le nouveau Kickstart 3.0, ainsi que la dernière mouture du Workbench 3.0 multilingue; De 2 Mo de Ram. La machine est totalement 32 Bits ainsi la mémoire Vidéo, tout autant que la mémoire système; concurrent direct du **FALCON** de chez **ATARI**, sont prix moins de 3 790 FF.

Nous saluons la venue de trois nouveaux **AMIGAGAS** dans notre grande famille; **WILLIAM, FABRICE, OLIVIER** bravo à eux.

Electronic Arts annonce la sortie de Deluxe Paint Vaga. Il comportera de nouvelles fonctions propres à tirer le meilleur parti des capacités graphiques des **Amiga 1200 et 4000**. Deluxe Paint travaillera avec une palette de 262 000 couleurs grâce au mode HAM 8. En plus de l'extension de la palette, il disposera de nouveaux outils dont un **MORPH** (Modifi la forme des objets dessinés), plein écran. Nouvelles fonctions destinées aux brosses permettent de ne plus être limité par une largeur de 250

pixels puisqu'ici, c'est la mémoire qui détermine la taille maximum de celle-ci. Les images IFF 24 bits sont acceptées et le logiciel reste compatible avec les versions 2.84 et 3.8 du player autorisé la création d'animations 8 bits.

TEST

SYNTHESE DES TESTS RELEVES DANS DIFFERENTS MAGAZINES MICRO

SHADOW OF THE BEAST III

Il fallait si attendre après le succès des deux premiers épisodes voici le troisième volet; on ne change pas une équipe qui gagne surtout que cela est toujours aussi bien réalisé.

Ce jeu d'arcade aventure où la réflexion est indispensable, Graphisme, Son, Animation tout a fait au top.

Seul ombre au tableau le jeu paraît un peu trop facile malgré le nombre de vies limitées. A posséder absolument!

SHADOWWORLDS

jeu de science fiction combinant jeu de rôle et jeu d'arcade. Il est en 3D isométrique entièrement géré à la souris. Vous dirigez 4 guerriers que vous aurez choisis parmi tous ceux proposés. Vous gérée par des robots. Scénario très complet? durée de vie importante. A essayer!

ZYCONIX

Un jeu de réflexion reprenant le principe de base du célèbre **TETRIS**. Vous devez à l'aide d'un curseur attraper des pièces de couleurs et les lâcher où vous désirez de façon à les aligner horizontalement où en diagonale.

Vous êtes limités par le temps. Un jeu amusant et agréable mais qui n'a rien de renversant. A réserver aux fanas de **TETRIS**.

CURSE OF ENCHANTIA

Jeu d'aventure où vous incarnez un petit garçon de notre époque qui se retrouve au fond d'un cachot dans un monde de monstres et de magie. Après quelques efforts pour sortir de votre cellule, vous aurez à traverser plusieurs mondes pour comprendre la situation. Le jeu se déroule plein écran, pour agir il suffit de cliquer sur des icônes.

Graphismes superbes.

Les personnages sont de style **CARTOON**. Si vous aimez l'aventure, **CUSE OF ENCHANTIA** est prêt à vous accueillir.

NIGEL MANSEL

Encore une simulation F1. Celle-ci est sponsorisée par **RENAULT** qui équipe la voiture de **MANSEL**. Un premier choix vous est proposé; il vous présente les 16 circuits du championnat du monde. Le second vous propose d'observer la manière avec laquelle **MANSEL** effectuerait lui-même le parcours; à vous de bien mémoriser les bonnes trajectoires et les freinages sinon attention à la casse. La course débute par les qualifications dont votre place sur la grille dépendra. Mais ce qui est différent par rapport à d'autres softs c'est que pour chaque circuit il faudra choisir les bons pneus, la position de l'aileron, le moteur et les rapports de boîte. Nous sommes devant une véritable simulation plus qu'un jeu d'arcade. Pour mordus de F1!

HELP

Voici quelques codes pour "LES AVENTURES DE MOKTAR"

niveau 01	6752
niveau 02	2845
niveau 03	3559
niveau 04	9822
niveau 05	2665
niveau 06	2466

Dans "VROOM" pour ne pas sortir de la route dans les premiers virages, venez vous coller derrière les autres voitures, elles vous freineront et vous passerez sans problème.

Pour "AGONY" pendant l'image où l'on voit un arbre en feu, tapez "FANTASY" puis faites "RETURN". Chaque fois que vous pressez "F4" vous aurez une vie supplémentaire et les meilleurs armes.

ANOTHERWORLD

DEUXIEME TABLEAU

Après avoir fais tomber la cage, prendre le lazer qui est juste à vos pieds;

Restez le plus près possible du "Primate" tuez tout ce qui bouge, lorsque l'homme s'arrête devant le boitier, pour composer le code d'ouverture de porte

retournez- vous pour faire face aux gardiens qui arrivent en surnombre; Avec votre lazer faites- vous un écran (c'est- à- dire enfoncer la gachette du joy un petit moment et relachez) là il y aura des pointillés. Quand le "Primate" aura ouvert la porte, fuyez avec lui, là on passe dans le

TROISIEME TABLEAU ...

Alors, ceux qui sont dans l'ascenseur avec le "primate" arrêtez tout de suite de monter et de descendre.....?? C'est agaçant; L'astuce c'est de descendre tout en bas, vous tirez sur la lumière verte, ensuite on va à l'étage au

dessus toujours avec votre ami et oui, comme c'est étrange voilà qu'il passe à travers une porte et vous! et bien pas moyen de passer, mais grâce à votre lazer "BOUM" plus de porte (là il faut garder le doigt appuyé sur la gachette du joy pour avoir un gros diamant. Puis lâchez tout.....et bien voilà!!)

Maintenant ne perdez pas de temps, car en bas vous avez un garde qui commence à détruire toutes ses portes. Descendez et traversez le couloir. Puis remontez. Soyez toujours accompagné de votre guide; car là, il va vous être de grand secours, pour ouvrir une trappe.

Ensuite, il va falloir que vous- vous mettiez à rouler sur vous- même pour rentrer à l'intérieur du labyrinthe .

Alors bonne partie et je l'espère, au prochain numéro !

PROGRAMME

Programmation pour débutants sur **AMIGA**

A l'origine, l'achat d'un ordinateur répond à des besoins divers.

La programmation n'étant pas, de prime abord un but en soi, elle est rarement retenue comme un objectif principal dans la maîtrise de son **AMIGA**. La grande diversité, la richesse des logiciels n'engagent pas naturellement l'utilisateur dans une voie à priori difficile, ou tout est à apprendre, une voie qui nécessite l'apprentissage d'un mode de pensée rigoureux, d'une bonne analyse des différentes composantes d'un problème et d'un nouveau langage.

Certes, le tableau dépeint est loin de susciter l'envie de se jeter à corps perdu dans cette aventure.

Pourtant, il faut savoir que cette activité est parmi les plus formatrices, et ce dans de nombreux domaines. Elle développe des qualités qui sont fondamentales pour évoluer et s'épanouir dans le monde d'aujourd'hui. Elle contient en germe les modes de pensées que l'on retrouve dans toutes les techniques dont elle est la fille. Mais si elle permet d'acquérir un bon esprit logique, elle ne s'y arrête pas, et l'esprit de finesse, si dévalué, n'est pas en reste.

La programmation démystifie tout ce qu'elle touche car, pour exister elle doit démonter chaque concept en actions simples exécutable par un processeur qui n'admet pas l'approximation. En un mot, son plus grand mérite est d'obliger l'alchimiste qu'est le programmeur, à sans cesse remettre en cause sa vision d'un problème, et à faire preuve d'une très grande rigueur intellectuelle. Mais comme bien des activités humaines, le plus dur est encore de débiter, et cela impose de passer les nécessaires embûches que

l'on trouve sur sa route, et cela, sans désespérer de ne pas toucher rapidement les dividendes de son dur labeur.

C'est pourquoi nous ouvrons aujourd'hui une série dont le but, oh combien ambitieux! nous en avons conscience, sera de guider vos premiers pas dans le monde étrange de la création logicielle.

Chapitre 1: DEFINIR LES BUTS

Programmer une application, c'est avant tout la connaître. Comprendre chaque parcelle de son fonctionnement. De prime abord, cela paraît simple et pourtant il s'agit bien de la difficulté fondamentale à

traverser. C'est ce que l'on nomme: l'analyse.

Tout au long des différents chapitres que vous suivrez, nous prendrons comme exemple la programmation d'un petit jeu simple qui est né il y a quelques années, au début de l'avènement de la micro informatique personnelle.

Le choix de cette application et son intérêt n'ont que peu d'importance, car c'est avant tout l'intérêt didactique qui a été retenu. Ce petit programme sera, nous l'espérons, le départ d'une grande aventure pour vous.

Le thème de notre programme

Ce petit jeu mettra en scène une petite chenille très vorace fonçant droit devant elle. Le joueur devra la guider à l'intérieur d'un cadre dans lequel se trouve déposé des oeufs dont elle raffole.

Or, à chaque fois qu'elle en avalera un, son corps s'allongera d'un anneau. Très vite elle deviendra démesurément longue, et le but du jeu sera d'éviter qu'elle rentre en collision avec son corps, tout en continuant à la guider vers de nouveaux oeufs. Le score du joueur sera représenté par le nombre d'oeuf qu'aura pu ingérer l'insecte avant que celui-ci fasse une erreur et provoque l'interruption du jeu.

Il faudra donc dessiner un cadre dans lequel le jeu se déroulera, y positionner des oeufs (leur position sera aléatoire et redéfinie à chaque début de partie), la petite chenille au point de départ, ainsi que le score du jeu en cours.

Le cœur du jeu lui-même sera constitué de la gestion du joystick, qui sera interrogé à chaque déplacement de la chenille, du choix à faire en fonction des événements en cours ;

- Rencontre avec l'un des bords du cadre induisant un changement arbitraire de direction
- Collision tête de la chenille-corps, d'ou interruption du jeu

- Rencontre avec un oeuf provoquant l'allongement d'un élément de la chenille
- Le non-événement d'ou avance de la chenille dans la direction commandée par le joueur ou, à défaut dans la direction du tour élémentaire précédent.

Ce que nous venons d'exposer paraît court et simple, et cela est nécessaire pour la suite de notre travail. Cela paraît facile et évident en première lecture, mais gardons-nous bien, dans nos prochaines applications de passer trop rapidement cette étude. Plus elle sera soignée, méticuleuse et réfléchie, et plus notre travail de programmeur en sera facilité. Il est bien rare d'avoir, dès le début, cerné tous les événements pouvant survenir et il arrive qu'au cours de la programmation proprement dite, l'on soit confronté à un problème imprévu. Parfois, cela est vite réparé, mais de temps en temps cela conduit à remettre en cause une grande partie de la logique de fonctionnement de notre application. D'où une grande perte de temps. Une fois encore répétons que notre activité souffre difficilement l'approximation. Chaque phase de notre travail est importante et il ne faut en négliger aucune.

chapitre 2: les briques élémentaires de notre construction; le BASIC

Lors du premier chapitre, nous avons abordé ce qui fait l'esprit de la programmation. Nous allons maintenant nous intéresser à la lettre, c'est-à-dire le langage AMIGA BASIC.

Le BASIC est un langage relativement facile à apprendre, c'est pour cela qu'il est souvent retenu pour débiter. Pourtant ce n'est pas un langage simpliste, au fil des années, il a

évolué avec les matériels, il est devenu très puissant et sous certaines formes (tel le gfa basic) il n'a plus à envier d'autres langages plus subtils, certes, mais aussi beaucoup plus ardu à utiliser.

Le BASIC est donc un langage, et comme tout langage, il faut en posséder les rudiments pour l'employer. Rassurons-nous, c'est beaucoup moins compliqué qu'il n'y paraît. Le tout est de progresser lentement.

Comme toute langue, il n'est pas nécessaire de tout en connaître pour le pratiquer. Nous découvrirons, au fur et à mesure les principaux ordres qui permettront de construire notre petit jeu.

Nous partirons du principe que vous savez ouvrir l'application BASIC qui se trouve sur votre disquette Extra 1.3.3. Si ce n'était pas le cas, il ne vous reste plus qu'à prendre connaissance de la procédure en consultant votre manuel d'AMIGA BASIC au chapitre 2 "premier contact". Charitablement, nous ne vous conseillons pas, alléché par la lecture de ce chapitre, de vous jeter sur les suivants, car vous seriez très vite stoppé dans votre élan. En effet, comme le dit l'auteur, ceci n'est pas un manuel d'apprentissage ! nous serions même enclin à penser que c'est un repoussoir à débutant.

Donc, ça y est vous savez lancer votre BASIC. Sur votre droite, la fenêtre de programmation, sur votre gauche, la fenêtre de sortie voyons si ça marche. Tapons à droite un ordre.

Exemple:
10 PRINT "bonjour"

En tapant sur retour chariot, nous voyons apparaître : bonjour si ce n'était pas le cas, c'est que nous aurions oublié un espace ou bien un(")

En programmation, un détail à

priori insignifiant peut avoir une grande importance, et bien des débutants qui n'ont pas conscience de ce fait buttent souvent sur des erreurs minimes parce qu'ils n'ont pas prit le temps de regarder leur production d'un oeil neuf, en remettant en cause leur certitudes. Il ne faut jamais hésiter à revoir la description d'un ordre dans le manuel. D'ailleurs c'est ce que vous nous conseillons de faire maintenant pour ce qui est de la définition de PRINT page 8-124. N'hésitez pas à faire de multiples essais de cet ordre, variez les possibilités, tenter tout ce qui vous passe par la tête.

Comme vous l'avez remarqué PRINT (écrire en anglais) vous permet d'afficher ce que vous mettez entre les guillemets.

Après cet intermède récréatif, nous allons aborder une notion fondamentale en programmation. Il s'agit des variables créer une variable, c'est en fait affecter une valeur à une expression. Par exemple, supposons que nous gérons des disquettes. Or nous avons besoin de connaître à tout instant le nombre de disquettes que nous possédons, et, naturellement nous n'avons aucune mémoire; qu'à cela ne tienne l'AMIGA le fera pour nous;

tapons sur l'écran :
disquette=30

Si nous demandons maintenant, à gauche :

disquette

En n'oubliant pas le retour chariot ...

AMIGA nous répondra obligeamment; 30

Maintenant, si nous venons d'acquérir 3 disquettes de plus, nous avertirons l'AMIGA ainsi :
disquette = disquette+3
etc...

Ainsi tout se passe comme si

l'ordinateur avait placé dans une case de sa mémoire marquée "disquette", le nombre 33.

Or cette case nous pouvons l'appeler a,x,hgg, ou de tout autre nom.

Et même, moyennant quelques précautions nous pourrions même mettre en mémoire une série de lettres ou une phrase. Cette précaution consiste en fait à mettre le signe (\$) derrière le nom de la case mémoire afin de montrer à l'AMIGA qu'il s'agit d'une variable alpha-numérique, c'est-à-dire qu'elle n'est pas seulement constituée de chiffres mais aussi de lettres.

Un petit exemple:
10 a\$="bonjour"
20 print a\$

AMIGA répond :

bonjour

Cela n'y paraît pas mais vous venez de taper un véritable programme!

Maintenant, imaginons que nous voulions mémoriser la position d'un tableau de bataille navale. Ce tableau est composé de 10 fois 10 cases dont certaines cachent un bateau. Nous allons le définir ainsi à l'AMIGA:

10 DIM a\$(10,10)

L'ordre DIM explique à l'ordinateur qu'il s'agit d'un tableau, a\$ qu'il s'agira d'y stocker des mots et (10,10), les dimensions dudit tableau. Maintenant, nous allons positionner un sous marin en (4,3):

20 a\$(4,3)=sous

marin

Si nous appelons la case a\$(3,4), l'ordinateur répondra : sous marin .

Cette fonction permet donc de

mémoriser tout sorte de tableaux différents, et cela est très utile dans de nombreuses applications que nous vous laissons le soin d'imaginer.

Pour plus de détails, consultez le chapitre 8 du livre AMIGA BASIC nommé guide de référence, et notamment les pages 8.9 à 8.12

naturellement, si vous possédez tout autre livre sur le BASIC, n'hésitez pas à le consulter et à faire les exemples qu'il propose. Enfin testez vos propres idées, c'est très formateur.

Une autre notion intéressante qu'il est utile de développer est constituée des ordres DATA, READ, RESTORE; voulant dire respectivement donnée, lire, et revenir au point de départ. En un mot il s'agit là de stockage séquentiel de données.

un petit exemple:

10 DATA bonjour, je, suis
1, amiga
20 READ a\$; READ
b\$; READ c\$; READ d\$
30 PRINT a\$
40 PRINT b\$, c\$, d\$
50 RESTORE
60 GOTO 20

Lançons le programme.
L'AMIGA répond:

bonjour
je suis I amiga

L'ordre DATA a stocké les données, READ les a lues, enfin RESTORE a ramené le pointeur interne de l'ordinateur à la première donnée stockée quant à GOTO, il s'agit d'un ordre demandant à l'amiga de continuer l'exécution du programme en ligne 20

Maintenant, en attendant le prochain numéro, vous pouvez tapoter quelques ordres,

à bientôt.

PETITES ANNONCES

NR1

Cherche contacts sur
A500,A500+ pour échange de
jeux et logiciels de travail.

NR2

Cherche documentation sur DE
LUXE PAINT 4 et COMPTE
CHEQUE.

NR3

A500 échange jeux,utilitaires et
demos.

NR4

Recherche imprimante et
moniteur pour AMIGA 500 à
petit prix.

NR5

Cherche contacts sur CPC 6128+
et sur GAME BOY pour échange
de jeux.

NR6

Cherche télévision portable de 34
cm

Pour répondre, contacter le
journal avec le numéro de
l'annonce.

Ce JOURNAL a été réalisé par

Mr DELATTRE ERIC
Rédacteur des rubriques
ACTUA, JAI TESTE

Mr THEBAULT PATRICE
rédacteur de la rubrique
PROGRAMMATION

Mr BLANCHO HERVE
Maquetiste et mise en Page

Avec le logiciel **PAGE SETTER**
sur un **AMIGA 500**.

Si vous avez des suggestions à formuler au
sujet de notre journal, nous écrire à l'adresse
suivante

Mr blanchio herve service remorqueur
D.P.Toulon
BP 720
83800 Toulon Navale.