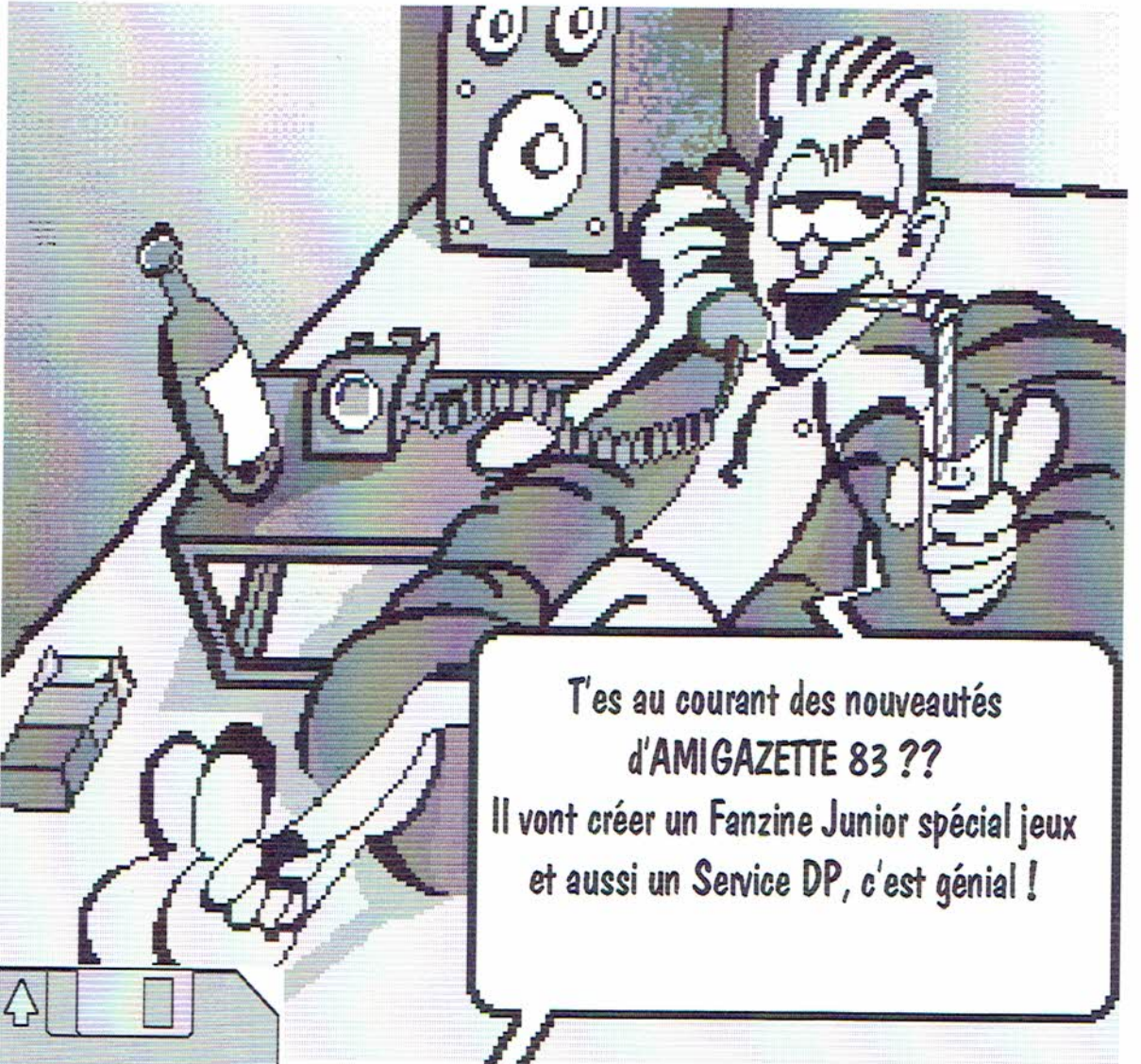


# Amiga zette 83

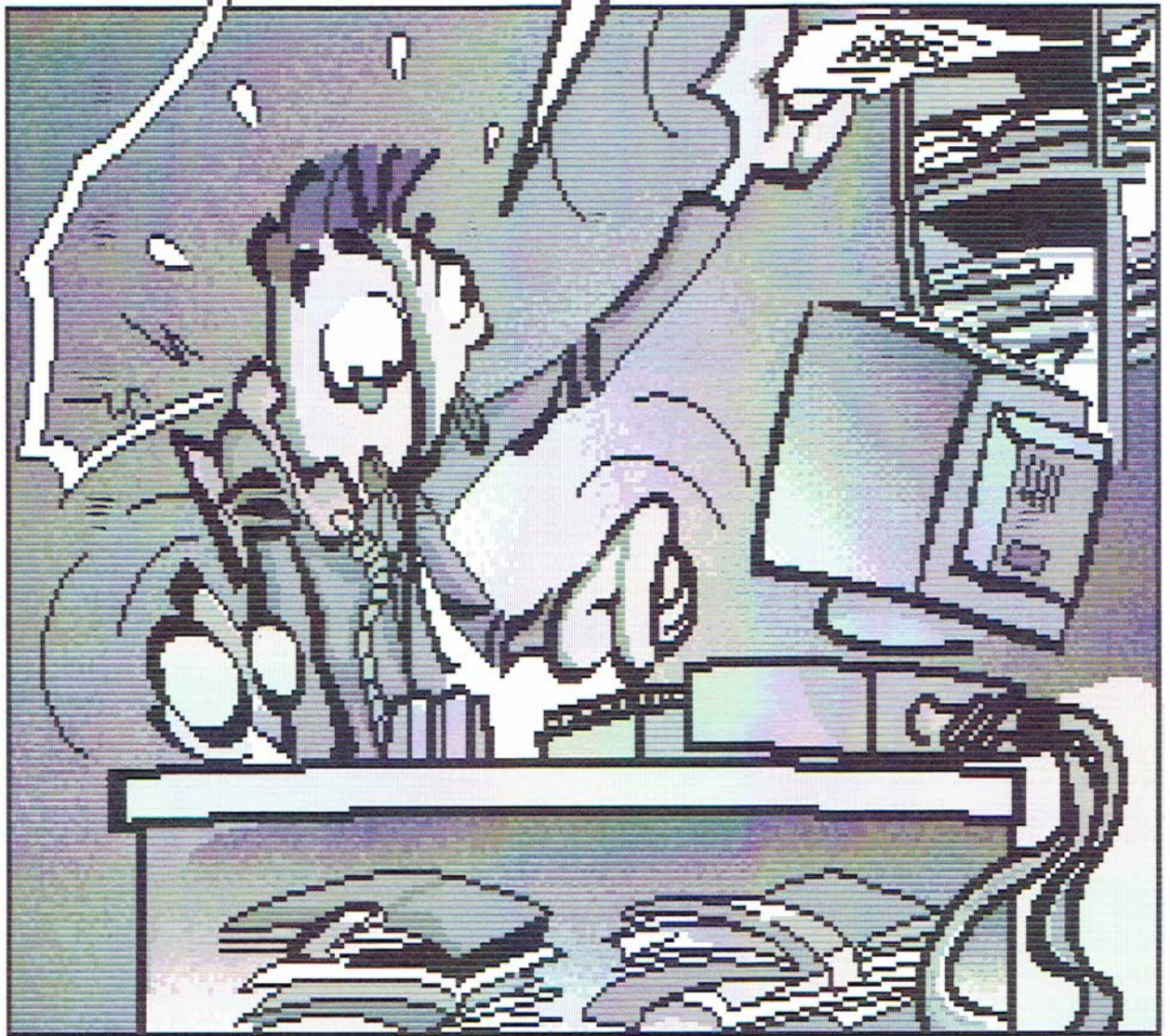
A 500 - A 600 - A 1200 - A 2000 - A 3000 - A 4000 - CD 32



T'es au courant des nouveautés  
d'AMIGAZETTE 83 ??  
Il vont créer un Fanzine Junior spécial jeux  
et aussi un Service DP, c'est génial !



*Justement je suis en  
train de calculer tous  
les kilos octets de DP  
que je vais pouvoir  
commander*



*Aller vite lire la page des nouveautés  
AMIGAZETTE 83 page 24>>>>>>>>>>>>*

Amigazette 83 est une association Loi 1901. La rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimés, après censure, n'engagent que leurs auteurs.

Le format de mise en page est propriété d'Amigazette 83. Toute copie ne peut être faite sans le consentement des membres de l'association.

Président : Grillierre José  
Trésorier : Blancho Hervé  
Secrétaire: Delattre Eric  
Conseillé informatique :  
Cierp Philippe

Adresse : AMIGAZETTE 83  
872 Chemin Mon Paradis  
83200 TOULON

Ont participé à ce numéro :  
Grillierre José  
Blancho Hervé  
Delattre Eric  
Cierp Philippe (Amiga-Phil)  
Mallard Patrick  
Stank Patrice (Patou)

Matériels et logiciels :  
A2000B ECS - A1200 - A500 -  
HP 500C - PPage 4.1 - DPaint  
IV - Snap - QuickGrab

Amigazette 83		le sommaire	
2 - FORUM	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
4 - J'ai lu...	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
5 - La galère	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
6 - AmigaDOS	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
8 - Traitement de texte	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
11 - Bricolage	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
12 - ARexx (2ème partie)	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
14 - AMOS PRO	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
16 - AMOS Junior	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
17 - Truc et astuce	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
18 - Dessin 2D	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
20 - La disquette N°5	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
21 - A propos de...	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
22 - Espace jeux	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
24 - PUB-Nouveautés	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95
25 - C.A.P.A.	Tiroir	----rwed 1	-Jan-95

## L'INTRO

Que d'émotions durant cette année 1994, espérons que 1995 sera l'année AMIGA et qu'on en finisse avec les rumeurs. Hélas, à l'heure où j'écris ces lignes aucunes nouvelles informations ne sont parvenues à la redac, sauf celles annoncées dans A.Dream de décembre. Cela n'empêchera pas AMIGAZETTE de continuer son effort pour l'Amiga et ses Fans. Plein de nouveaux projets pour cette nouvelle année, le lancement d'Amigazette Service DP qui devrait voir le jour très bientôt et aussi l'extension du journal vers un dossier junior réalisée par des adolescents fous

### La Couv. :

Toujours réalisée par notre dessinateur, Patrick, qui a utilisé sa méthode décrite page 18 Dessin 2D.

de leur Amiga mais il vous faudra attendre le numéro 7 d'Amigazette. Son contenu sera exclusivement le jeu sur informatique et consoles, sans distinction de race. Dans ce monde il faut savoir accueillir les pauvres malheureux qui ignorent l'Amiga et ainsi leur faire découvrir la micro de pointe. Bon, je vous laisse afin que vous puissiez découvrir le contenu de ce numéro qui clôture la première année d'Amigazette 83.

**Bonne année 1995**

**La rédaction.**

# Intel-Outside Intuition-Inside

A propos de ce titre, c'est en lisant un article de BUGSSY, le bulletin du Club BUGSS (au passage je salue Pascal), que je me suis dit qu'il fallait le ressortir surtout avec la reprise de l'Amiga où il va falloir se serrer les coudes pour refaire percer notre "Miga chéri" au milieu de ce dédale informatique.

Contrairement à d'autres systèmes qui se font la "bourse" à coup de MégaHertz et autres subtilités, l'Amiga est une machine à faire des amis. Prenez deux Amigamen ou women qui se rencontrent, ils vont se parler Amiga et de suite un lien d'amitié s'instaure, les informations de configuration personnelle ne viennent que plus tard dans la conversation, et peu importe, du 500 au 4000 on parle tous le même langage intuitif.

Dans un autre monde, par exemple, au hasard, celui des PCistes, le contact commence souvent par des sigles d'identification, une sorte de code tels que : "Salut, j'ai un 486 DX33 avec...!" "Moi j'ai un 386 DX2 avec sound-



Blaster etc..." C'est un peu comme pour montrer un signe extérieur de richesse. Mais si quelqu'un vous dit: "J'ai un Amiga", pas la peine d'en rajouter, on en connaît les qualités quel que soit le modèle (sans oublier le 1000). Dans la famille Amiga, on ne rejette personne, tous peuvent communiquer. Même avec 1 Méga de RAM on peut facilement montrer sa supériorité. Il ne sait pas encore faire la vais-

selle mais peut émuler bon nombre de voisins et voisines, alors pourquoi aller chercher ailleurs.

C'est à nous, passionnés de cette merveille pleine de technologie et de silicium, de faire savoir que l'exceptionnel existe, c'est pourquoi AMIGAZETTE 83 a besoin de vos témoignages d'activités sur cette

machine de course. Aidez nous à remplir les pages de votre fanzine et faites nous connaître vos aventures amigaciennes (ne cherchez pas, ce n'est pas encore dans le dico). Ce journal est aussi le votre, participer c'est faire avancer cette oeuvre grandiose, Hou!la la! je m'égarre (de Toulon). Je vais m'arrêter là, je sens que je vais attraper la grosse tête.

**José**

## Etes-vous un pirate??

C'est en lisant un article récent sur une revue dédiée au Macintosh que je me suis dit qu'il fallait continuer à informer sur ce type d'activité. Le piratage informatique est l'utilisation illégale (c'est-à-dire non autorisée par des conditions de licence) d'un logiciel. Vous êtes un pirate si :

- \* Vous copiez un logiciel pour un ami ou un collaborateur.
- \* En qualité de chef d'entreprise, si un de vos collaborateurs copie ou utilise un logiciel

sans licence, vous êtes responsable devant la loi.

\* Vous venez d'acheter un ordinateur et vous Dupliquez le logiciel système sur les autres machines de votre parc.

Vous pouvez être un pirate sans le savoir et encourir des peines allant jusqu'à 2 ans d'emprisonnement, assorties d'amendes pouvant atteindre un million de francs pour les particuliers et cinq millions de francs pour les entreprises.

Pourquoi prendre de tels risques quand on sait que pirater un logiciel c'est se priver de l'ensemble des services aux-

quels l'achat d'une licence donne accès : assistance téléphonique, tarifs préférentiels de mise à jour etc... Sans compter le risque d'introduire quelques mauvais virus et de plus vous ne posséder aucune documentation ni manuel d'utilisation (dont il est également interdit de photocopier). N'oublions pas que ce sont de grosses sommes d'argent qui privent les éditeurs et constructeurs pour faire évoluer votre machine préférée. Pourquoi ne pas voler l'essence dans les stations services pour faire fonctionner une automobile.

## Le sondage, suite sans fin...

OUF! ça y est, le désespoir s'estompe. Jusqu'à aujourd'hui 8 sondages nous sont revenus. Cela fait encore un peu juste pour en délibérer complètement sur la quarantaine qui reste mais ils nous apportent tout de même des idées et des critiques intéressantes pour le "debuggage" des prochains numéros. En fait il n'y a pas vraiment de critiques désespérantes (pour nous) mais plutôt des encouragements (Clap clap! applaudissements).

Les liens des lecteurs avec leur Miga préféré, vous l'avez deviné, c'est d'abord le jeu (c'est si naturel) mais du fait des capacités de notre cher compagnon la majorité s'intéresse un peu à tout, dessin 2D/3D, anim., vidéo, programmation... ce qui est normal avec cet AMI(GA) qui sait tout faire sans avoir à y rajouter je ne sais pas combien de kilo(grammes) de cartes et d'extensions diverses et variées.

Nous prenons note de toutes les remarques pour mettre à profit la bonne évolution (vers le sommet) de ce fanzine. Nous espérons encore recevoir de nouveaux retours de sondages, n'hésitez plus, prenez un stylo et remplissez le votre et si vous l'avez perdu AMIGAZETTE en a encore toute une cargaison. Ce genre d'opération sera renouvelée afin de garder un lien entre vous et nous; partager et faire partager le plaisir de l'AMIGA c'est nager dans le bonheur, loin des tracas journaliers du travail, mais il faut tout de même gagner son crouton de pain.

Merci à :

Dimitry et Cyril  
 Franck  
 Jean-Marie  
 Ludovic  
 David  
 Didier  
 Jean-Pierre  
 Nicolas

Ils se reconnaîtront, mais au fait dans tous ces prénoms masculins, où sont les filles...

## Toujours à propos du sondage...

Certains demandent plus d'explications sur l'utilisation du contenu de la disquette. Nous aimerions pouvoir combler ce manque mais il nous faudrait plus de temps et de pages. Ayez la curiosité d'ouvrir les fichiers textes fournis sur la disquette et si l'anglais vous rebute contactez nous, nous essaierons de répondre à vos questions. A propos des docs que l'on trouve plus que souvent dans la langue de Shakespeare et de Mickey Mouse, c'est dû à ce que le langage universel de programmation soit l'anglais. Il est vrai qu'il est souvent décevant de voir des programmes développés par des français (ou francophones) accompagnés

qu'une d'une doc en anglais alors que le texte original a sûrement été rédigé dans la langue de Molière, c'est pourtant bon d'être chauvin!

Heureusement cela donne des idées aux associations d'en faire les traductions. C'est le cas pour le Club BUGSS (à Pessac) présidé par Pascal Rullier, dont vous avez certainement lu des articles dans Amiga News. Nous avons la chance de l'avoir rencontré à Toulon, service militaire oblige, et espérons garder de bons contacts de nos activités lointaines en distances, mais proches par la passion de l'AMIGA.

**José**

## J'ai lu, j'ai aimé. C'est tout AMIGA, c'est Ami-GrafX

Connaissez-vous Ami-GrafX ? Quel est donc ce nouveau magazine, avec un nom pareil? "Ami" pour Amiga, "GrafX" pour graphisme, ça y est, vous comprenez, du graphisme sur notre cher Amiga!!! Encore un me direz-vous, oui, mais NON, car celui-là c'est pas d'la merde, bourré de polyphosphates et tout dégoulinant, celui-là c'est du "élevé en famille" par une bande de p'titsgars qui en veulent! Nous allons en faire le tour: tout d'abord, un numéro couvre 2 mois (comme l'Amigazette!). Ne le cherchez pas en librairie, il ne se vend que par correspondance. Il se présente donc comme étant la revue des graphistes pros sur station graphique. Les logiciels utilisés, du moins dans le N°3, sont: ALADDIN 4D, DPAINT, IMAGINE, PANORAMA, PROCONTROL, SCENERY-ANIMATOR.

En couverture, un dinosaure dans un paysage chaotique, oeuvre réalisée sur un Amiga 4000, avec Aladdin4D; c'est superbe!! En 2eme page, d'autres réalisations toutes aussi belles. 3eme page, Editorial et sommaire. Maintenant la partie pratique avec dans l'ordre: un pas à pas en 2 pages avec Imagine, cette fois la fabrication de chenilles pour tous les engins de type tank, bulldozer...etc. Tout est expliqué, avec images à l'appui. Ensuite 6 pages consacrées à Scenery-Animator, avec le final de "Voyage sur Mars", conception géographique et toutes les explications. Retour à Imagine, sur 6 pages, avec les textures et leurs différents emplois. Puis c'est au tour d'Aladdin4D, avec la conception d'un logo, sur 7 pages, plus 2 pages 1/2 d'astuces sur Aladdin4D, 4 pages avec PANORAMA, suite du N°2, 2 pages

d'un pas à pas avec PROCONTROL et MORPHPlus, 2 pages d'un pas à pas avec DPAINT, sur la création d'un effet chrome. L'abonnement pour 6 numéros est de 185 Francs (Frais de port inclus) ou si vous préférez ne prendre qu'un numéro à titre d'essai, il ne vous en coûtera que 35 Frs + 10 Frs de port. Paiement par chèque ou mandat au nom de MULTIMED, à l'adresse suivante:

MULTIMED,  
42 rue Raymond MARCHERON  
92170 VANVES

### Mon avis personnel:

**POUR** : un magazine complet et entièrement utile, du début à la fin, et qui démontre bien les possibilités de notre machine préférée. Un prix sympa.

**CONTRE** : ne pas indiquer en début d'article la configuration minimale nécessaire à la réalisation de ces travaux.

**PATRICK**

### Nouveaux matériels

Si vous possédez 120 000Frs et que vous ne savez qu'en faire, faites en don à Amigazette ou alors offrez vous la puissance avec le RAPTOR.

Ce dinosaure dévoreur de mégahertz, couplé à un A4000 de base, effectuera les travaux demandés 10 à 60 fois plus rapidement.

Il est équipé de 2 processeurs RISC qui possèdent chacun 64 mégaoctets de mémoire vive (RAM).

Avec une telle bête de somme les autres peuvent s'accrocher. L'éditeur de jeu "Team 17" et des sociétés de production audio-visuelles américaines l'utilisent déjà. Ce doit être un sacré coup de main aux calculs importants d'imageries virtuelles. Evidemment il faut aussi penser au support de sauvegarde qui doit être d'une capacité non négligeable.

### Et vous!

Avez-vous lu les revues AMIGA DREAM de décembre et AMIGANEWS de janvier dans lesquels AMIGAZETTE 83 est cité.

Hé oui! on parle encore de nous, amigaphiles varois (évidemment "nous" correspond à la petite communauté Amiga dont vous faites également partie) et en plus avec des compliments et encouragements pour continuer.

# ANTI-PUB

## La galère du mois

(ou plutôt du trimestre!)

En fait cette galère s'est étalée de septembre 94 jusqu'en décembre, je dois les attirer...

L'histoire commence au moment lorsque, par téléphone, je passe une commande chez Turtle Bay Direct d'après une pub alléchante parue dans AmigaNews. L'anti-Pub n'est pas pour le journal qui est très bien mais pour le revendeur Turtle Bay Direct que je nommerais TBD dans le reste de mon article.

Donc un beau jour de fin d'été je passai commande d'une carte accélératrice A2620 pour mon Amiga 2000 et surtout dans l'intention principale de l'accélérer afin d'écrire Amigazette un peu plus vite. Jusque là tout se passe bien, je reçus ma carte comme prévu et tel un gamin avec un nouveau jouet je m'empressai de l'essayer, et c'est à partir de ce moment que la galère commença car mon Miga refusa de booter sur la carte et sur rien d'autre. J'appelai immédiatement TBD et après diagnostique téléphonique le technicien (je crois) me dit qu'ils auraient dû m'envoyer la carte avec des ROMs compatible avec le workbench 2.1, sur ce il me confirma un envoi immédiat de ces circuits. Après 2 mois d'attente et environ 14 appels téléphoniques, toujours la même réponse "on va traiter votre envoi". Désespéré, surtout d'avoir une carte emballée dans son carton sans pouvoir l'utiliser (la carte pas le carton), je décide d'envoyer un courrier avec accusé de réception dans lequel je montre mon mécontentement et surtout demande une réponse de cette attente sans raison apparente. La poste fit bien son boulot et me rapporta l'accusé mais

sans réponse de la part de TBD. Vraiment pas sérieuse cette boîte, on vend et on se fiche complètement des clients.

Je suis donc allé voir le magasin Phox (place de la Liberté à Toulon) (là je fais de la Pub) qui a appelé sans attendre le fournisseur SERELE qui, pour tout arranger, a attendu 3 semaines pour envoyer les circuits, mais on peut leur accorder des circonstances atténuantes car en fait ils ont égarés par 2 fois les fax des commandes. Finalement c'est quasiment le Père Noël qui me les a amenés, mais cette aventure m'a coûtée une bonne note téléphonique et l'achat des ROMs à mes frais suite à une erreur (peut-être volontaire) du vendeur.

Je n'arrive pas à trouver une morale à cette nouvelle histoire vécue sauf que TBD a perdu un nouveau client sachant que j'ai préféré commander une carte SCSI chez CUDA informatique alors que j'aurais pu en avoir une moins chère chez TBD, mais une histoire de ce genre me suffit, je préfère faire confiance à des professionnels et là je peux vous conseiller CUDA, de plus ils sont très sympathiques.

**José**

# Pour certains la Startup-sequence que l'on trouve dans le répertoire "S" reste encore un mystère. Le but de cette rubrique est d'apporter quelques explications et de connaissances. Débutons par ce que votre Amiga va utiliser pour lancer l'initialisation et aboutir au Workbench.

**La Startup-Sequence**

Pour les fous du CLI, ou du shell je commence cette serie d'article, par le décorticage de la Startup-Sequence du Wb\_1.3, et 2.0 (qui se trouve être légèrement différente...).

La Startup-Sequence en 1.3 Donne cela:

- 1) Rectifie les bugs connus sous system 1.2/1.3  
c:SetPatch > NIL:
- 2) Ajoute 10 blocks Mémoires supplémentaires pour le Drive 'DF0:'  
Addbuffers df0: 10
- 3) Se place dans le répertoire c:  
cd c:
- 4) Affiche quelques informations  
echo "A500/A2000 F Workbench disk. Release 1.3.3 version 34.34\*N"
- 5) Définit l'utilisation de la mémoire Fast comme prioritaire  
Sys:System/FastMemFirst
- 6) Cherche dans 'Expansion' les cartes et lecteurs connectés  
BindDrivers
- 7) Recherche une horloge temp-réel pour charger l'heure  
SetClock load
- 8) FF=FastFile / Accélère l'affichage de la police Topaz/8  
FF > NIL: -0
- 9) active le Shell (Résident en mémoire)  
résident CLI L:Shell-Seg SYSTEM pure add
- 10) Place la commande Exécute Résidente en mémoire  
résident c:Exécute pure
- 11) monte le périphérique logique 'NewCon:'  
mount newcon:
- 12) Cette commande 'désactive' tous les Codes de retour, en dessous de 11  
failat 11

- 13) Exécute en tâche de fond le Script 's:StartupII'  
run exécute s:StartupII
- 14) Permet d'attendre 5 minutes que le Script ait terminé en renvoyant un signal  
wait > NIL: 5 mins
- 15) Charge le clavier Français (Allelouyaaahhhh...)  
SYS:System/SetMap F
- 16) Définition de quelque chemin d'accès pour le Wb  
path ram: c: sys:utilities sys:system s: sys:prefs add
- 17) Charge le Wb avec un délai d'attente  
LoadWB delay
- 18) EndCli termine le Script en refermant la fenêtre qui a été ouverte  
endcli > NIL:
- 19) Plus de commande...

Et en 2.0 avec le Wb v38+:

- ```
; $VER: startup-sequence 38.22 (24.4.92)
1) Voir la startup 1.3... (1)
C:SetPatch QUIET
2) Donne la version actuelle du kickstart et du Workbench.
Version > NIL:
3) Voir la startup 1.3... (1)
AddBuffers > NIL: DF0: 15
4) Voir la startup 1.3... (12)
FailAt 21
5) crée des répertoires (trad:Make-Dir, Fabriquerépertoire)
MakeDir RAM:T RAM:Clipboards RAM:ENV
RAM:ENV/Sys
6) Copie la source (ENVARC:) à la destination (Ram:Env)
Copy > NIL: ENVARC: RAM:ENV ALL NOREQ
7) Assign crée des device Logique
Assign > NIL: ENV: RAM:ENV
Assign > NIL: T: RAM:T
Assign > NIL: CLIPS: RAM:Clipboards
Assign > NIL: REXX: S:
Assign > NIL: PRINTERS: DEVS:Printers
Assign > NIL: KEYMAPS: DEVS:Keymaps
Assign > NIL: LOCALE: SYS:Locale
8) Si SYS:Fonts n'existe pas on le crée
IF NOT EXISTS SYS:Fonts
Assign FONTS:
EndIF
9) Voir la startup 1.3... (6)
BindDrivers
```



10) Monte tous les périphériques définis dans DEVS:DOSDrivers/ Mount > NIL: DEVS:DOSDrivers/~(#?.info)

11) Place la commande Exécute résidente en mémoire. Resident > NIL: C:Execute PURE

12) Si le Device DEVS:Monitors existe, il est copié en Ram: et exécuté :

```
IF EXISTS DEVS:Monitors
List > NIL: DEVS:Monitors/~(#?.info) TO T:M
LFORMAT "DEVS:Monitors/%s"
Exécute T:M
Delete > NIL: T:M
EndIF
```

13) Crée des variables d'environnements.

```
SetEnv Workbench $Workbench
SetEnv Kickstart $Kickstart
UnSet Workbench
UnSet Kickstart
```

14) Commande des préférences à partir du 2.0 IPrefs

14) Voir la startup 1.3... (4)

Echo "Amiga Release 2.1. Kickstart \$Kickstart, Workbench \$Workbench"

15)

```
ConClip
```

16) Définie des chemins d'accès

```
Path > NIL: RAM: C: SYS:Utilities SYS:Rexxc
SYS:System S: SYS:Prefs SYS:WBStartup SYS:Tools
SYS:Tools/Commodities
```

17) Si la s>User-Startup existe elle sera exécutée.

```
IF EXISTS S:User-Startup
Execute S:User-Startup
EndIF
```

18) Enleve la commande Exécute de la liste des commandes résidentes.

```
Resident Execute REMOVE
```

19) Voir la startup 1.3... (17)

```
LoadWB
```

20) Voir la startup 1.3... (18)

```
EndCLI > NIL:
```

21) plus de commande...

Maintenant que le voile est levé sur les Startup-séquences, il faut savoir à quoi ressemble une commande du DOS, elles ont toujours la même syntaxe: Nom\_de\_la\_commande Paramètre\_1 [Paramètre\_2] [Mots\_Clés]

Nom\_de\_la\_commande, définie le nom de la commande à exécuter Paramètre\_1, est une liste de paramètres pouvant être affectée par la commande Paramètre\_2, Eventuellement plusieurs paramètres peuvent être de-

mandés Mots\_Clés, suivant les commandes des mots clés peuvent être ajoutés

Le principal mot clé qui est utilisé par toutes les commandes (en principe) est le point d'interrogation (?) qui est internationalement connu pour être à l'origine des questions, donc si vous tapez par exemple:

```
1.Dh0:> Dir ?
```

la commande vous enverra comme résultat sa ligne explicative de sa syntaxe,

```
DIR,OPT/K,ALL/S,DIRS/S,FILES/S,INTER/S
```

pour bien comprendre et bien exploiter cette ligne de commande, il faut connaître certaines règles, chaque virgule (,) séparent les différents arguments mais ne doivent pas être écrits.

Les caractères de contrôles permettent dans la ligne de commande de savoir quel sont les valeurs demandées et aussi leurs types, les principaux sont:

A (Argument)

-Il s'agit d'une entrée, qui est obligatoire.

S (Switch)

-Ce caractère indique que le seul fait de taper le nom de l'argument

suffit à son exécution.

K (Key)

-Le paramètre de l'instruction doit apparaître dans l'entrée.

M (Multiple)

-Plusieurs paramètres peuvent être entrés, sous 1.3 les paramètres sont séparés par la virgule, et le nombre est limité, sous 2.0+ le nombre est maintenant illimité.

N (Numerique)

-Attend un paramètre numérique (2.0+ seulement)

F (Final)

-Indique quel argument doit apparaître en dernière position, 2.0+ seulement.

Maintenant je vous laisse le soin de tester les paramètres des commandes du dos, en utilisant vous même le shell et le paramètre 'Help' (?).

## Amiga-Phil.

A l'aide de l'éditeur de texte ED, éditer les différentes sortes de Startup-Sequence que vous pouvez trouver sur les disquettes et vous pourrez constater que toutes les commandes ne sont pas utilisées. Pour cela tapez la commande suivante sur un Shell :  
ED DF0:S/Startup-sequence (si celle que vous désirez est sur le lecteur DF0:)

# Le traitement de texte

## Premiers pas...

Il y a plusieurs façons de procéder pour écrire un texte.

1 - Ecriture au kilomètre, c'est à dire écrire sans tenir compte de la mise en page, et tout arranger à la fin.

2 - On peut commencer tranquillement et faire la mise en page au fur et à mesure que l'on avance dans le texte.

3 - Préparation de la page avant l'écriture.

Pour moi je pense que la deuxième façon est assez pratique mais chacun est libre de faire comme il veut. Préparer sa page peut être intéressant si l'on connaît exactement le format final mais de toutes

les façons il arrive toujours un moment où l'on doit faire des retouches. Pour effectuer une bonne mise en page il faut connaître les outils mis à votre disposition par votre traitement de texte en particulier ceux que l'on trouve sur la règle. Il faut savoir que ce que vous voyez à l'écran n'est pas forcément ce qui sortira de votre imprimante à moins d'utiliser les bons outils. Pour décaler et aligner des lignes n'utiliser pas les espaces mais les tabulations car il est beaucoup plus facile de se repérer avec les graduations de la règle qu'au "pifomètre". Pour le cadrage du texte entre les

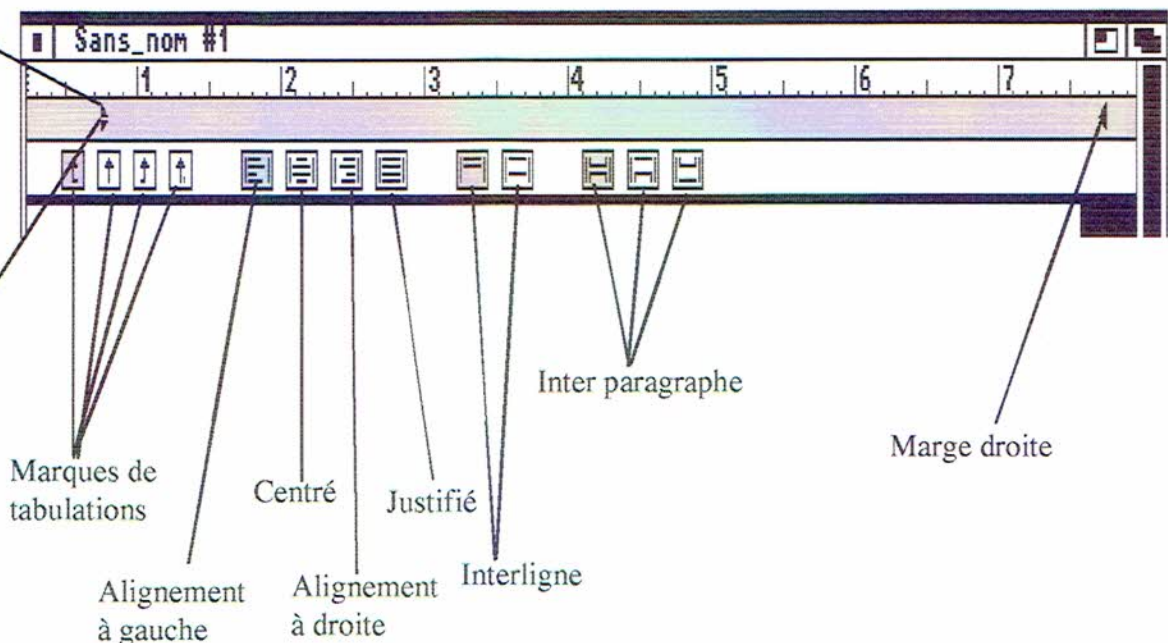
marges des outils spécifiques sont également disponibles tels que : alignement à droite, alignement à gauche, centré et justifié et pour aérer un texte utilisez les différents interlignes.

Ci-dessous, la règle du petit traitement de texte QuickWrite qui dispose du minimum nécessaire à la réalisation d'une page formattée.

Sur la page suivante un petit aperçu d'un texte formatté utilisant les tabulations, le retrait de paragraphe. Prenez le temps de positionner vos marques vous gagnerez du temps.

Retrait de paragraphe

Marge gauche



Marques de tabulations

Centré

Justifié

Alignement à gauche

Alignement à droite

Interligne

Marge droite

## **Glossaire PAO / Traitement de texte**

Ce glossaire est en fait un résumé de chaque outil disponible (au minimum) sur un traitement de texte. On peut les utiliser au début d'une page, pendant ou après. Pour valider un réglage sur un texte déjà écrit il suffit de sélectionner la zone sur laquelle doit agir ce réglage avant de l'activer.

### **Marges droites et gauches :**

Ce sont les limites des lignes de texte sur la page. Les marges ne sont pas forcément les limites de l'imprimante.

### **Paragraphe :**

Dans un traitement de texte il y a paragraphe après retour à la ligne (touche Retour ou Return)

### **Retrait de paragraphe :**

Il est plus présentable dans une lettre de décaler la première ligne de chaque paragraphe (voir précédent), il suffit de positionner les taquets de retrait de paragraphe.

### **Tabulations :**

Les taquets de tabulation indiquent une position d'écriture sur la ligne. A chaque action sur la touche Tabulation (Touche à gauche du "A") le curseur se déplacera de tabu en tabu et chaque position indique le début du texte.

### 4 types de taquets de tabulations :

Tabulation Gauche : le texte sera écrit vers la droite du taquet

Tabulation Droite : le texte sera écrit vers la gauche du taquet

Tabulation Centrée : le texte sera centré par rapport au taquet

Tabulation décimale : permet d'aligner des chiffres décimaux (exemple : une liste de prix)

### **Alignement**

Les commandes d'alignement permettent de positionner le texte entre les marges.

### On trouve 4 types d'alignement :

à gauche : le texte sera aligné par rapport à la marge gauche

à droite : le texte sera aligné par rapport à la marge droite

centré : le texte sera aligné par rapport au centre de la page entre les marges.

justifié : le texte sera aligné entre les marges. Le programme va calculer chaque espacement entre les mots de façon à ce que chaque ligne fasse la même longueur

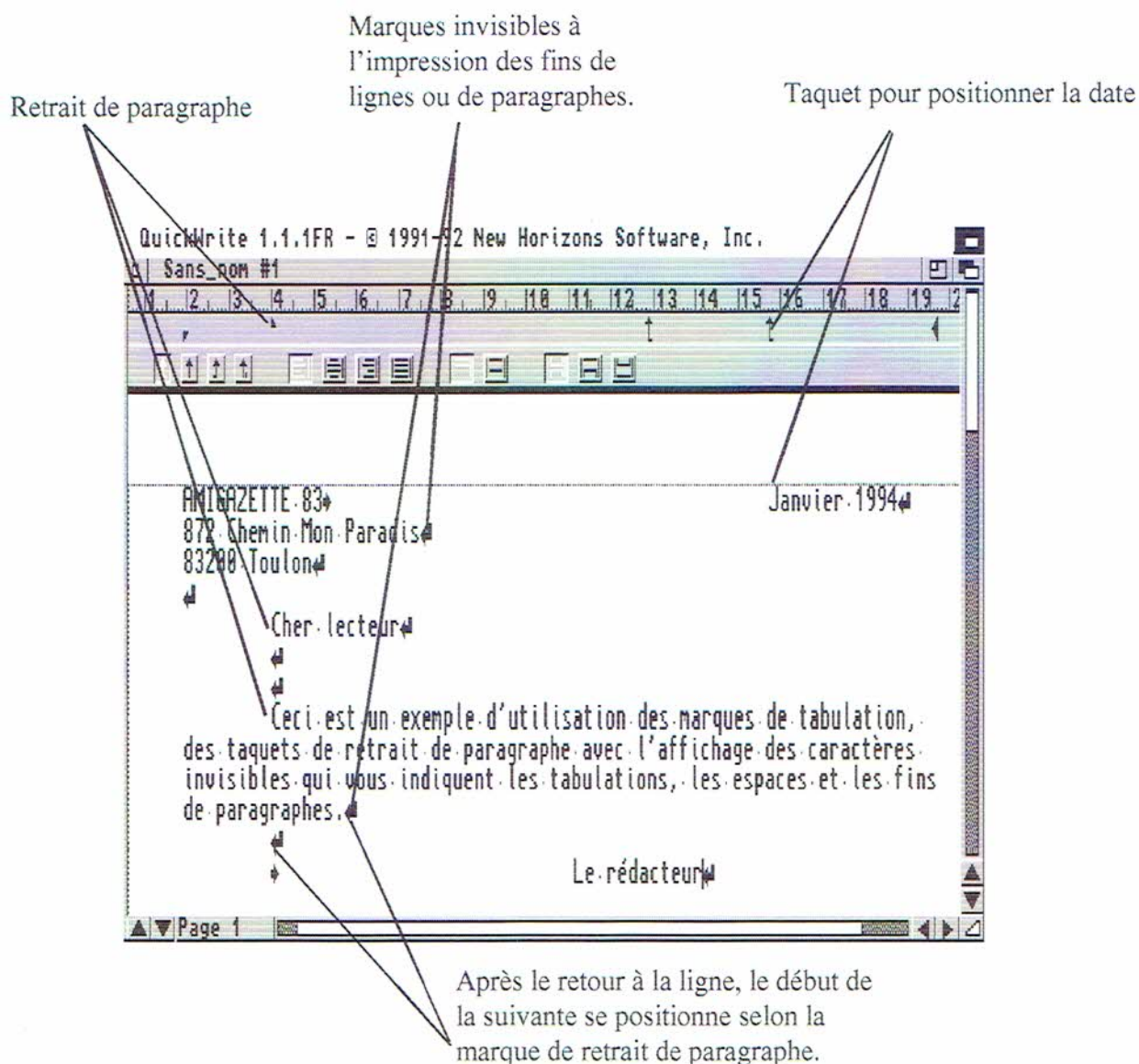
### **Interligne :**

Permet de régler l'espace entre les lignes.

### **Inter-paragraphe :**

Permet de régler l'espace entre les paragraphes

## Un dessin vaut mieux qu'un long discours.



J'espère que ce premier pas vous a apporté quelques notions qui ne sont que les premières à connaître. Il est évident que si vous parcourrez le manuel d'emploi d'un traitement de texte toutes les explications y figurent c'est pourquoi je vais essayer d'approfondir par l'exemple. J'ai volontairement utilisé QuickWrite (paru dans une disquette d'AmigaDream)

car ses outils sont assez standard et se retrouvent sur d'autres logiciels même plus évolués comme ProWrite3.0 ou FinalCopyII.

Les marques dites "invisibles" sont des marques visuelles qui permettent de se situer sur la page et pouvoir ainsi modifier la bonne tabulation ou voir que le texte a été décalé par des espaces et non par une "tabu".

Les espaces sont visualisés en général par des points plus petits que le caractère "Point". Les marques de retour à la ligne sont pour QuickWrite une flèche et pour d'autres logiciels, plus couramment, un "P" inversé.

Les autres outils seront traités dans les prochains numéros.

**José.**

# Séquence Bricolage

N'allez pas chercher votre fer à souder et la panoplie du parfait bricoleur, seuls un tournevis cruciforme, une feuille cartonnée et une paire de ciseaux seront nécessaires. C'est simple, mais il fallait y penser.

Cet article s'adresse tout particulièrement aux possesseurs d'Amiga 2000. N'avez vous jamais remarqué un encrassement de votre lecteur de disquettes interne. Je pense que la réponse est oui car j'ai également constaté ce fait et après expertise de la cause de l'encrassement j'ai résolu en partie ce problème. Comme vous le savez votre unité centrale dispose d'un ventilateur qui rejette vers l'arrière l'air chauffé par le résultat du laborieux travail de vos puces ce qui provoque une aspiration par l'avant (fig.1). Je vois que vous

commencez à comprendre que votre fameux lecteur de disquette, et également tout autre périphérique se trouvant dans un des emplacements contigus, va subir cette aspiration d'air qui va, au passage, déposer les poussières ça et là sur la mécanique, têtes magnétiques et électronique. Surtout laissez le ventilateur tranquille sauf pour un dépoussiérage, il ne fait que son boulot.

Je vais vous dévoiler l'astuce que j'ai trouvé. Entièrement FreeWare, vous pouvez la distribuer sans droits de copyright. Il suffit de détourner le flux

d'air et de l'empêcher de traverser le lecteur.

Munissez vous d'une feuille de carton style bristol ou couverture de grand bloc note. Vous effectuez une découpe (voir figure 2) de façon à ne pas gêner les différents cablagés. Cette modif. qui ne figure nulle part ailleurs que dans AMIGAZETTE 83 va vous changer la vie et surtout empêcher le lecteur de trouver de mauvaises disquettes alors que c'était lui le fautif. Pour information ce genre d'anomalie se retrouve un peu partout dans les autres systèmes.

**José**

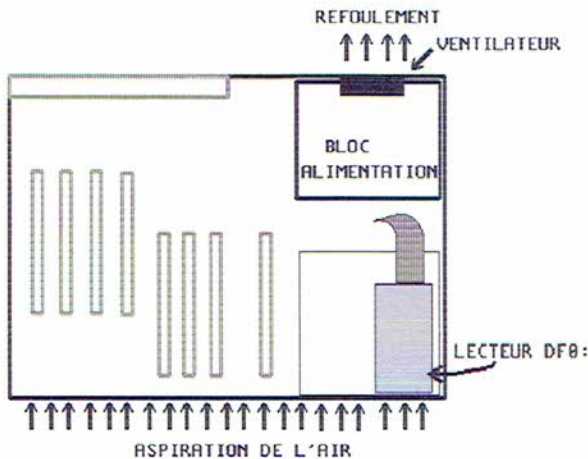


Figure 1

Vue de dessus simplifiée de l'A2000

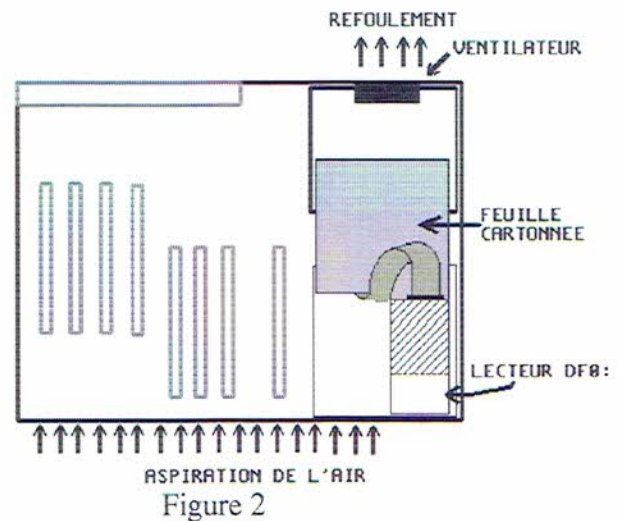
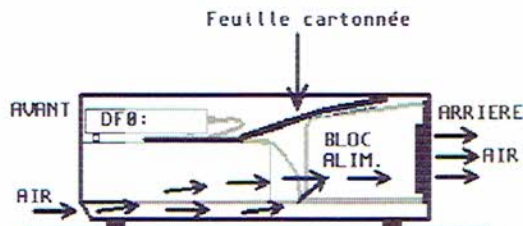


Figure 2



La feuille de carton qui est découpée de façon à pouvoir glisser sous le lecteur DF0: doit aussi être positionnée pour laisser passer la nappe de câble.

# ARexx

Par Xavier Leclercq.

## (2)

Comme prévu dans le numéro précédent voici la suite, mais pas la fin, de ce petit cours d'apprentissage du langage de programmation ARexx qui peut rendre de grands services dans l'utilisation de votre AMIGA.

### 5. Les entrées / sorties :

Pour écrire quelque chose à l'écran comme vous avez déjà pu le constater il s'agit de la commande SAY . Mais évidemment , pour ouvrir un écran personnel afin d'y inscrire quelque chose , manipulation qui peut très facilement être réalisée avec ARexx , on devra procéder autrement. Mais il nous faudra d'abord voir ensemble l'appel de fonctions spécialisées à l'aide d'une 'library'.

L'entrée au clavier se pratique soit à l'aide de l'instruction PARSE PULL soit à l'aide de l'instruction PULL mais qui aura la caractéristique de transformer l'entrée en majuscules.

La commande SAY affiche par défaut en majuscules. Pour obtenir les accentuations et la différence majuscules / minuscules, vous devez placer des " " ou des ' '. Pour forcer l'entrée en majuscules, on peut rajouter le mot UPPER dont le mécanisme de fonctionnement est identique à PARSE UPPER VAR. PULL et PARSE UPPER PULL ont donc un fonctionnement similaire.

```
/* LES ENTREES/SORTIES EXEM-
PLE #6 */
SAY "Votre Nom ? "
PARSE PULL nom
say bonjour nom
SAY Votre Prenom ?
PULL prenom
say bonjour prenom
SAY "Votre Prenom ?"
PARSE UPPER PULL prenom
say bonjour prenom
```

Comme commandes d'entrées/sorties se présentent aussi comme candidats la série des commandes qui permettent de contrôler un fichier.

OPEN (Nom\_logique , Nom\_physique , Attribut)

L'ouverture du fichier BIDON en lecture se présentera de la manière suivante : OPEN (Poignée\_Fichier , "BIDON" , "READ") . La variable qui porte le nom de poignée\_fichier (handle\_file) permet de créer un lien entre le fichier et une autre commande ARexx qui voudrait y accéder comme par exemple l'ordre READLN. Notez que l'on peut raccourcir l'encodage de l'attribut en ne fournissant que la première lettre par exemple ("R" à la place de "READ") mais ceci rend moins lisible le source !

Variable = READLN (Nom\_logique)

Lecture d'une ligne complète de texte jusqu'à la rencontre d'un retour de chariot ; le nom\_logique étant la "poignée\_fichier".

long = WRITELN (Nom\_logique , variable\_A\_Ecrire)

Ecrit le contenu de la variable dans le fichier. Dans "long", vous pouvez trouver le nombre de caractères qui ont été écrits.

Si vous désirez écrire ou lire une longueur bien définie il suffit d'utiliser des variantes de READLN et WRITELN qui sont :

long = WRITECH (Nom\_logique , variable\_A\_Ecrire) mais la variable à écrire peut-être un seul caractère.

READCH (Nom\_logique , nombre\_de\_caractères\_à\_lire) Si la fin de fichier est rencontrée elle peut-être détectée par EOF(nom\_logique) qui renvoie TRUE si la fin de fichier est détectée.

EXISTS("BINDON")

Si le fichier BIDON existe dans le répertoire courant alors EXISTS retournera la valeur booléenne TRUE (VRAI).

CLOSE (Nom\_Logique) : ferme le fichier.

### 6. Les alternatives :

Prenons le schéma suivant :

```
SI le fichier1 existe ALORS
SI le fichier2 existe ALORS
SI le fichier3 existe ALORS
AFFICHE "fichier1 ET fichier2 et fi-
chier3 existent."
SINON
AFFICHE "Le fichier3 n'existe pas!"
SINON
AFFICHE "Le fichier2 n'existe pas!"
SINON
AFFICHE "Le fichier1 n'existe pas!"
```

En ARexx cela donne :

```
/* LES ALTERNATIVES EXEMPLE
#7 */
fichier1 = "SYS:c/dir"
fichier2 = "SYS:c/list"
fichier3 = "SYS:c/cd"

IF EXISTS(fichier1) THEN
IF EXISTS(fichier2) THEN
IF EXISTS(fichier3) THEN
SAY "fichier1 ET fichier2 et fichier3
existent."
ELSE
SAY "Le fichier" fichier3 "n'existe
pas!"
ELSE
SAY "Le fichier" fichier2 "n'existe
pas!"
ELSE
SAY "Le fichier" fichier1 "n'existe
pas!"
```

Dans le jargon informatique, on appelle le triplet IF THEN ELSE une alternative complète. L'obligation est qu'il faut pour chaque ELSE un IF qui lui correspond. Vous allez me répliquer à la vitesse de l'éclair qu'il risque d'avoir un problème si on ne veut pas afficher que le fichier3 n'existe pas!

Mais papa ARexx pense à tout et même à rien : NOP. Cette commande (comme en assembleur) ne FAIT RIEN. Ce qui donne :

```
/* LES ALTERNATIVES EXEMPLE
#8 */
fichier1 = "SYS:c/dir"
fichier2 = "SYS:c/list"
fichier3 = "SYS:c/cd"
```

```
IF EXISTS(fichier1) THEN
IF EXISTS(fichier2) THEN
IF EXISTS(fichier3) THEN
SAY "fichier1 ET fichier2 et fichier3
existent."
ELSE
NOP
ELSE
NOP
ELSE
SAY "Le fichier" fichier1 "n'existe
pas!"
```

Il existe au moins un autre moyen de faire parler ARexx et cet instrument de torture est le SELECT :

```
/* LES ALTERNATIVES EXEMPLE
#9 */

SAY "Premier nombre :"
PARSE PULL A
SAY "Deuxième nombre :"
PARSE PULL B

SELECT
WHEN A < B THEN SAY A "<" B
WHEN A > B THEN SAY A ">" B
OTHERWISE SAY A "=" B
END
```

Attention si le premier WHEN est VRAI le deuxième n'est pas évalué ! OTHERWISE signifie pour "tous les autres cas". Si A n'est pas < ou > B alors il ne lui reste plus que l'égalité à B !

**A suivre...**

## 6 bis. Premier programme récapitulatif :

```
/******
/* ARexx crée un aide mémoire automatique */
/* Auteur : Xavier Leclercq */
/******
```

Que fait ce programme ? Il lit le fichier date\_du\_jour.dat qui contient la date actuelle et qui a été créé par la command CLI :

```
1> DATE > date_du_jour.dat
```

; puis il lit, ligne par ligne, le contenu de agenda.dat (qui a été créé à l'aide de votre éditeur de texte favori) et si il constate que la date du jour est identique à une date de l'agenda, il affichera le contenu du rendez-vous...

Exemple de contenu du fichier date\_du\_jour.dat :

```
-----
Saturday 27-Jun-92 12:57:45
```

Exemple de contenu du fichier Agenda.dat :

```
-----
28-jun-92 Proclamation des résultats !
30-jun-92 Rendez-vous à la Générale de Banque à BXLS !
etc...
```

```
/******
```

```
/* Nom des fichiers */
Nom_Du_Fichier1 = date_du_jour.dat
Nom_Du_Fichier2 = agenda.dat
```

```
arg chaine6
```

```
/* Le fichier contenant la date existe ? */
/* Il est créé comme ceci au cli : 1> DATE > date_du_jour */
IF EXISTS(Nom_Du_Fichier1) THEN DO
/* On ouvre le fichier en lecture */
OPEN(fichier1,Nom_Du_Fichier1,'READ')
lireDate = READLN(fichier1)
/* Décomposition de la date */
PARSE UPPER VAR LireDate chaine1 chaine2 chaine3
CLOSE (fichier1)
/* Le fichier contenant l'agenda existe ? */
IF EXISTS(Nom_Du_Fichier2) THEN DO
/* On ouvre le fichier en lecture */
OPEN(fichier2,Nom_Du_Fichier2,'READ')
/* Iterative jusqu'à la rencontre de fin de fichier */
DO WHILE ~eof(fichier2)
ligne = READLN(fichier2)
/* Décomposition d'une ligne de l'agenda */
PARSE VAR ligne chaine4 chaine5 ; PARSE UPPER VAR chaine4 chaine4
IF arg() < 1 THEN DO
IF chaine2 == chaine4 THEN
SAY programme du chaine2 ':' chaine5
END
ELSE
IF chaine4 == chaine6 THEN
SAY programme du chaine6 ':' chaine5
END
CLOSE (fichier2)
END
ELSE
SAY "Je n'arrive pas à ouvrir le fichier" Nom_Du_Fichier2
END
ELSE
SAY "Je n'arrive pas à ouvrir le fichier" Nom_Du_Fichier1
```

L  
E  
P  
R  
O  
G  
R  
A  
M  
M  
E

```
Screen Open 0,640,256,2,$8000
Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Colour 1,$FFF
```

```
EXEBASE=Leek(4)
TASK=Leek(EXEBASE+276)
```

```
L_RESSOURCE=Leek(EXEBASE+336)
L_DEVICE=Leek(EXEBASE+350)
L_INTR=Leek(EXEBASE+364)
L_LIB=Leek(EXEBASE+378)
L_PORT=Leek(EXEBASE+392)
L_TASKREADY=Leek(EXEBASE+406)
L_TASKWAIT=Leek(EXEBASE+420)
L_SOFTINT=Leek(EXEBASE+434)
L_SEMAPHORE=Leek(EXEBASE+532)
RESMODULES=Leek(EXEBASE+300)
```

```
Print "ExecBase: ";Hex$(EXEBASE,8)
```

```
-----
L_MEM
AFF_LIST[L_RESSOURCE]
AFF_LIST[L_DEVICE]
AFF_LIST[L_INTR]
AFF_LIST[L_LIB]
AFF_LIST[L_PORT]
AFF_LIST[L_TASKREADY]
AFF_LIST[L_TASKWAIT]
AFF_LIST[L_SOFTINT]
AFF_LIST[L_SEMAPHORE]
RESIDENT[RESMODULES]
-----
```

```
Procedure L_MEM
Cls : Home
Print "Memory List..."
TASK1=Leek(Leek(4)+322)
```

```
Do
TASK_TYPE[TASK1+8] : TYPE$=Param$
Print
Print Peek$(Leek(TASK1+10),60,Chr$(0));" MemFree: ";Left$((Str$(Leek(TASK1+28))-")+" ",8)
Print "Adr: ";Hex$(TASK1,8);" ";TYPE$;" Pri: ";Hex$(Peek(TASK1+9),2);
Print " Lower: ";Hex$(Leek(TASK1+20),8);" Upper: ";Hex$(Leek(TASK1+24),8)
```

```
TASK1=Leek(TASK1)
Exit If Leek(TASK1)=0
```

```
Loop
End Proc
```

```
Procedure TASK_TYPE[TASK1]
TYPE$="Unknow "
If Peek(TASK1)=1 Then TYPE$=" Task "
If Peek(TASK1)=2 Then TYPE$="Interrupt"
```

**Ce programme est composé de plusieurs procédures qui peuvent être utilisées ultérieurement dans d'autres programmes.**

**Lancez AMOS PRO et chargez la source que vous trouverez sur la disquette A83 N°5.**

**Vous avez la possibilité de voir toutes la configuration de votre AMIGA, les taches en cours etc...**

**Pour ceux qui possèdent le programme du domaine public ARTM y trouveront une petite similitude mais ici c'est AMOS qui fait tout cela.**



L  
E  
P  
R  
O  
G  
R  
A  
M  
M  
E

```

If Peek(TASK1)=3 Then TYPE$=" Device "
If Peek(TASK1)=4 Then TYPE$=" MsgPort "
If Peek(TASK1)=5 Then TYPE$=" Message "
If Peek(TASK1)=6 Then TYPE$=" FreeMsg "
If Peek(TASK1)=7 Then TYPE$="ReplyMsg "
If Peek(TASK1)=8 Then TYPE$="Ressource"
If Peek(TASK1)=9 Then TYPE$=" Library "
If Peek(TASK1)=10 Then TYPE$=" Memory "
If Peek(TASK1)=11 Then TYPE$=" SoftInt "
If Peek(TASK1)=12 Then TYPE$=" Font "
If Peek(TASK1)=13 Then TYPE$=" Process "
If Peek(TASK1)=14 Then TYPE$="Semaphore"
If Peek(TASK1)=15 Then TYPE$="SignalSem"
If Peek(TASK1)=16 Then TYPE$="BootNode"
End Proc[TYPE$]
Procedure AFF_LIST[TASK1]
Print Hex$(TASK1,8)
Do
TASK_TYPE[TASK1+8] : TYPE$=Param$

Print "Adr: ";Hex$(TASK1,8);" ";
Print Left$(Str$(Peek(TASK1+9))+" ",5);
Print TYPE$;" ";
Print Peek$(Leek(TASK1+10),40,Chr$(0))

TASK1=Leek(TASK1)
Exit If Leek(TASK1)=0
Wait Key
Loop
Print
End Proc
Procedure RESIDENT[TASK2]
Print Hex$(TASK2,8)
Do

TASK1=Leek(TASK2+SUITE)
TASK_TYPE[TASK1+12] : TYPE$=Param$

Print "Adr: ";Hex$(TASK1,8);" ";
Print Left$(Str$(Peek(TASK1+13))+" ",5);
Print TYPE$;" ";
Print Peek$(Leek(TASK1+14),40,Chr$(0))

Add SUITE,4
Exit If Leek(TASK2+SUITE)=0
Wait Key
Loop
Print
End Proc

```

*Si vous n'avez pas le courage de taper tout cela,  
allez voir dans la disquette AMIGAZETTE 83 N°5,  
titrer AMOS.*

# La Bidouille

## Les boucles

Yooohhh... les débutants, maintenant que vous savez tester sur AMOS, je vous propose maintenant d'étudier les 'boucles'.

Les principales boucles que l'on peut trouver sur BASIC sont:

Les boucles inconditionnelles

-Do - Loop

Les boucles conditionnelles

-Do - Exit (Exit If) - Loop

-While (Teste) - Wend

-Repeat - Until (Teste)

Les boucles contrôlées

-For (Star) To (end) - Next (Star)

-For (Star) To (end) - Next (Star)

Step (Saut)

Il peut en exister d'autre mais ce sont les boucles que l'on trouve sur tous les BASIC, et cela est suffisant pour créer tous les programmes.

le terme de 'Boucle inconditionnelle' tourne à l'infinie, rien ne peut les arrêter, ce genre de boucle (Do, Loop), c'est comme la prison, cela existe, mais il vaut mieux rester à l'extérieur seul le Break au clavier (CTRL/C), ou une erreur peut les stopper...

Leurs syntaxes est très simples:

Do

Ligne de code...

Loop

Les concepteurs des Basics ont donc créer pour cela des boucles, ou il est possible de 's'échapper'... Ce sont les 'Boucles conditionnelles'.

Le principe de base reste toujours le même, la recursion (voir Dico...), et leur syntaxe diffèrent suivant le style de test que nous voulons.

La boucle, Do, Exit(Exit If), Loop: Après des années d'attente dans une boucle qui ne s'arrêtait pas ils ont décidé de tester la sortie de la boucle (Do, Loop) avec l'instruction 'Exit'(Trad: Sortir), et 'Exit if' (Trad:Sortir si) voici les deux syntaxes...

Do

Ligne de code...

if Test est vrai (ou faux) Then Exit

Loop

-----

Do

Ligne de code...

Exit if Test est vrai (ou faux)

Loop

Comme dans les deux cas, le résultat est le même je vous conseille d'utiliser l'instruction 'Exit If', est 'Exit' seulement dans le cas ou le test 'If, Then' est incontournable.

La boucle, While(Teste), Wend:

Cette boucle du même style que la suivante, vous permet de faire un test et d'exécuter ce qui se trouve dans la boucle seulement si le test est VRAI...

Le principe de ce test est très important dans la mesure où, le test se fait AVANT l'exécution...

While D=10

D=D+1 (Ou 'Inc D')

Wend

Ce genre de boucle me permet par exemple de faire des attentes pour la souris. Par principe lorsque vous appuyez sur le bouton gauche de la souris le programme détecte la pression et continu son déroulement, la ligne suivante attend que vous lâchiez le bouton pour continuer, exemple:

Do

If Mouse Key=1

Print "Bouton de gauche..."

While Mouse key=1 : Wend

End If

Loop

Si vous enlevez la boucle While-Wend, vous avez devant vous une mitraille de 'Bouton de gauche...' qui vont s'imprimer sur l'écran, la boucle attendra en tournant sur elle-même que vous ayez lâché le bouton pour continuer.

La boucle, Repeat, Until(Test):

Cette boucle est à peu près la même chose que la boucle précédente, la seule différence vient que le test se fait à la fin de la boucle, comme la boucle précédente le test doit être satisfaisant. (Pas d'exemple...)

Les boucles contrôlées se trouvent être les plus importantes et aussi les plus anciennes.

La boucle For(Star) To(end), Next(Star) et For(Star) To (end), Next(Star) Step(Saut)

permettent de boucler un nombre de fois déterminées.

NOTA: dans Amos, la commande 'Exit' peut être incluse dans cette boucle.

voici un exemple:

For N=1 To 1000

Print "-";N

Exit if Mouse Key > 0

Next N

Voilà je vous laisse le soin de bien la comprendre, parce que j'ai un GARY à prendre et je ne voudrais pas être en retard...

A tchao, les amossiens de la planète Amos

**Amiga-Phil.**

## Dans la série Truc et Astuce >>>>

### >>>>DirectoryOpus et le Dé/Compactage

Si vous êtes un des heureux possesseur de DirectoryOpus v4.1, Vous vous êtes certainement demandé comment procéder pour automatiser certaines fonctions qui généralement se traitent sous CLI avec le clavier.

Lorsque vous recevez une disquette CAM ou tout est archivé avec Lharc, ou des fichiers .zoo ou .arc voir même des fichiers .DMS (DiskMasher), il est très facile de faire le décompactage de ces fichiers, avec la destination désirée, sans ouvrir ni la disquette et ni le CLI.

Bien, on arrête le blabla... et je vous donne les astuces, la procédure à suivre vous devez la connaître (voir la doc), donc on va la simplifier.

- 1) Sélectionnez la configuration.
- 2) Cliquez sur le bouton 'MENU' ou 'BUTTONS' si vous voulez configurer un bouton.
- 3) Sélectionnez un Item de menu ou un bouton vierge.
- 4) Dans cet écran vous pouvez modifier le nom et les couleurs.
- 5) Cliquez sur 'New entry' (La ligne et le bouton des commandes s'activent)
- 6) Placez le bouton sur 'AmigaDOS' pour les commandes CLI
- 7) Dans la ligne à droite entrez le texte suivant...  
(Sys:C/Lha-axZ2ha {d}{RsEntrer un nom d'archive Lha}.Lha" {F})
- 8) Cette ligne vous permettra d'archiver un fichier (ne pas oublier de mettre le programme Lha dans le répertoire 'c'.

Le programme exécute le programme Lha, affiche le requester de chaîne de caractère en affichant le texte 'Entrer un nom d'archive

Lha' le '.Lha' qui suit sera additionné au nom de votre fichier (Ex:Entrer 'ArchPrg' donc 'Arch-Prg.Lha').

Ensuite DirOpus appellera le programme pour toutes les entrées sélectionnées de votre côté, vous aurez dans une fenêtre sélectionné les répertoires et fichiers à archiver et dans la fenêtre ciblée l'endroit où

sera stocké l'archive finale.

J'espère que mes explications seront suffisamment claires pour vous aider dans les méandres de ce super programme (la commande décrite, je l'ai appelée 'Lha Add' pour 'Lha Additionner').

#### Voici d'autres commandes:

##### Désarchivage

- Lha Ext (Sys:c/Lha -a X "{f}" "{d}")

##### Archivage

- DMS Add (Sys:c/DMS Read "{d}{RsNom pour le fichier .DMS}"  
From {s})

##### Compactage

- DMS Ext (Sys:c/DMS Write "{f}" To "{d}" NoPause)

Pour les Archives Zoo ou Arc cela se passent à peu près comme pour Lha.

#### traduction des fonctions du bouton '{}':

- {d} - Nom du répertoire destination
- {f} - 1ère entrée sélectionnée (avec chemin)
- {F} - Toutes les entrées sélectionnées (avec chemin)
- {fu} - 1ère entrée sélectionnée (avec chemin+Sans désélectionner)
- {Fu} - Toutes les entrées sélectionnées (avec chemin+Sans désélectionner)
- {o} - 1ère entrée sélectionnée (sans chemin)
- {O} - Toutes les entrées sélectionnées (sans chemin)
- {ou} - 1ère entrée sélectionnée (sans chemin+Sans désélectionner)
- {Ou} - Toutes les entrées sélectionnées (sans chemin+Sans désélectionner)
- {p} - Port AREXX/Nom de l'écran public
- {Rd} - Requester choix de directory
- {Rf} - Requester choix de fichier
- {RF} - Requester choix de fichier (Multi-sélection)
- {Ro} - Requester de Fonts
- {Rs} - Requester d'entrée de chaîne de caractère
- {s} - Requester choix de directory source
- {v} - Variable prédéfinie

Nota : vous trouverez les fichiers "lha" et "DMS" dans le répertoire C de la disquette A83 numéro 5.

**AMIGA-PHIL.**

# La petite leçon de dessin

Que les pros du dessin sur ordinateur se rassurent, cette leçon n'a pour seul but que d'apprendre à des débutants à pouvoir exécuter un dessin sur leur écran. Certes ma méthode n'est peut-être pas des plus géniales, mais elle a au moins le mérite d'être réalisable par les plus malhabiles.

Il vous faudra donc pour réaliser cet exercice un logiciel de dessin (j'utiliserais DPaintIV) ainsi qu'une règle graduée, un crayon et une feuille de papier (le modèle est en dernière page).

## Allez, on y va !!

Lancez DPaintIV.

Dans le requester Format d'écran cliquez sur basse résolution, 32 couleurs, cliquez sur OK.

Votre écran s'affiche. Sur la droite de l'écran se trouvent les outils et les couleurs. Mettez le pointeur sur la couleur blanche et cliquez avec le bouton droit. Cliquez ensuite avec le bouton gauche sur CLR ("Poubelle" pour certains autres logiciels). Votre fond d'écran devient blanc. Sélectionnez la couleur rouge avec le bouton gauche de la souris. Faites un gribouillis sur l'écran sans lâcher le bouton gauche de la souris. Cliquez ensuite sur UNDO, le gribouillis disparaît. Refaites plusieurs traits sur l'écran en changeant plusieurs fois de couleurs, puis cliquez sur CLR, votre page redevient blanche. Vous vous rappellerez donc que : CLR efface l'écran, UNDO annule la dernière action.

Placez maintenant votre pointeur en haut de l'écran, appuyez et maintenez le bouton droit appuyé. En haut de l'écran s'affiche la barre des menus. Déplacez le pointeur sur le menu Préférences, glissez sur coordonnées et relâchez le bouton de la souris. 2 séries de chiffres s'affichent à l'écran, une avec une flèche horizontale, l'autre avec une flèche verticale. Quand vous déplacez la souris, ces valeurs changent, et en mettant le pointeur tout en bas à gauche de l'écran, vos coordonnées sont à 0; dans l'exercice les chiffres affichés correspondront à des millimètres. Ce sont ces coordonnées qui vont nous servir de règle sur l'écran. Nous considérons qu'un point à l'écran (Pixel) vaudra 1mm, donc 1cm fera 10 pixel, 12cm feront 120 pixels...etc. Prenons

maintenant le dessin fourni dans l'Amigazette. Afin de recopier le dessin, nous allons d'abord créer un cadre autour de ce dernier (ce qu'il faudra faire pour copier tout autre dessin). Mesurez le cadre. Il fait 15 cm de haut sur 12 cm de large. Tracez maintenant ce cadre sur l'écran. Départ de la brosse aux coordonnées 0 H, 0 V. Montez jusqu'aux coordonnées 150 V, cliquez 1 fois avec le Bouton Gauche (BG), déplacez la souris vers la droite jusqu'au point 120 H (tout en gardant l'alignement des 150 V). Cliquez 1 fois avec le BG. Descendez maintenant aux coordonnées 120 H, 0 V, cliquez 1 fois avec le BG. Sélectionnez la couleur rouge pour la brosse, ainsi que l'outil "loupe" et positionnez la "croix" sur le point 150 V et 0 H. Cliquez 1 fois. Votre portion d'image se trouve agrandie. Sélectionnez maintenant l'outil "ligne droite". Positionnez le point rouge sur le point 150 V et 0 H. Tout en maintenant le bouton gauche appuyé, déplacez la souris vers la droite; lorsque vous arrivez au bord de la boîte à outils, lâchez le BG. Faites avancer l'image par les flèches de direction du clavier. Reprenez votre tracé jusqu'à ce que le trait rouge recouvre le point 150 V et 120 H. Faites la même manipulation pour descendre au point 0 V et 120 H. Cliquez 1 fois sur la loupe. Voici votre cadre tracé. Changez la brosse en noir et sélectionnez l'outil "main levée en pointillés". Passons à notre dessin: mesurez avec votre règle les distances du point A (TOUJOURS DE LA GAUCHE VERS LA DROITE ET DU BAS VERS LE HAUT) Il se trouve à 0.5cm du bord gauche et à 0.5 cm du bas. Reportez ces distances sur l'écran en plaçant la brosse aux coordonnées 5 V et

5 H, cliquez 1 fois avec le BG. Mesurez le point B, il se situe lui à 11.5 cm du bord gauche et à 0.5 cm du bas. De la même manière que précédemment, cliquez 1 fois au coordonnées 115 H et 5 V. Sélectionnez l'outil ligne droite et faites se rejoindre les 2 points. Procédez de la même façon pour les points C,D,E,F,G,H,I,K et L.

Sur le dessin, la partie en haut à gauche a l'apparence d'un cercle non fermé, dont le centre se trouverait à 4 cm du bord gauche et à 10.5 cm du bas. Positionnez la brosse aux coordonnées 40 H et 105 V (point I). Cliquez 1 fois avec le BG. Le bord droit du cercle se trouve lui à 6.5 cm du bord gauche du cadre et donc aussi à 11 cm du bas (H). Le bas du cercle est quand à lui à 4 cm du bord gauche et à 8.5 cm du bas (J). Vous avez les limites de votre cercle. Sélectionnez l'outil cercle contour, placez la "croix" sur le point central(I).

Appuyez sur le BG et tout en le maintenant appuyé, déplacez la souris vers le bas jusqu'à ce que le cercle recouvre les 2 points J et H. Relâchez le BG. Revenez à l'outil "main levée en pointillés". Je pense que vous avez compris le système. Continuez à marquer et tracer les points qu'il vous manque et finissez le dessin. Il ne vous reste plus qu'à effacer le quart de cercle inutile.

Sélectionnez l'outil "Loupe", et cliquez sur le point H. Vous avez ainsi un agrandi de ce point. Cliquez une fois avec le BD juste sous le point H, et miracle, le point noir s'est effacé. Descendez ainsi jusqu'au point G.

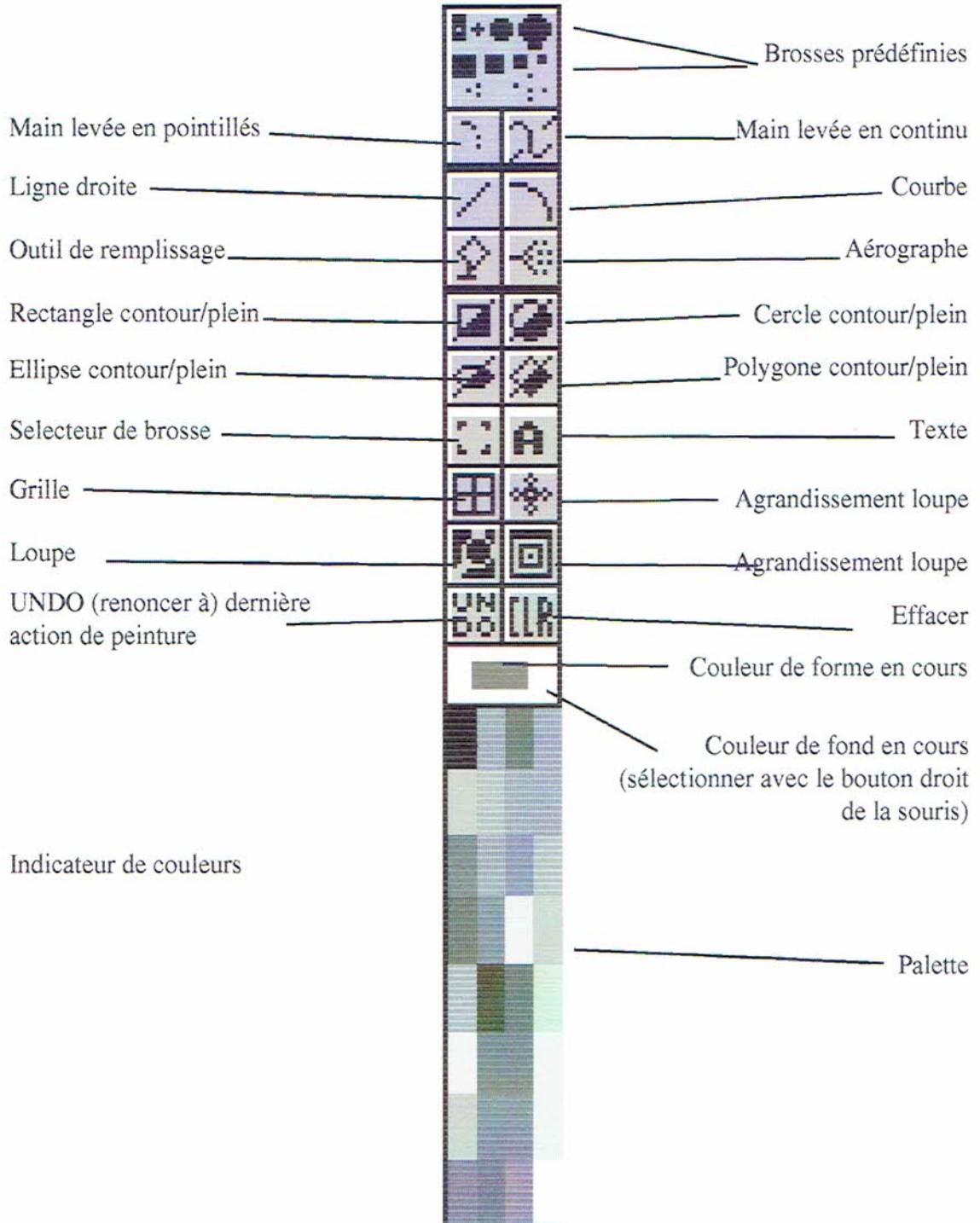
Voilà, vous venez d'effectuer la copie parfaite du dessin sur papier.

Mon système n'est peut-être pas des plus modernes ni des plus rapides, mais il m'a permis de faire pas mal de dessins. N'oubliez surtout pas d'effectuer des sauvegardes tout au long de votre travail, un accident est si vite arrivé...!!!

**Patrick**

## Commandes de la boîte à outils

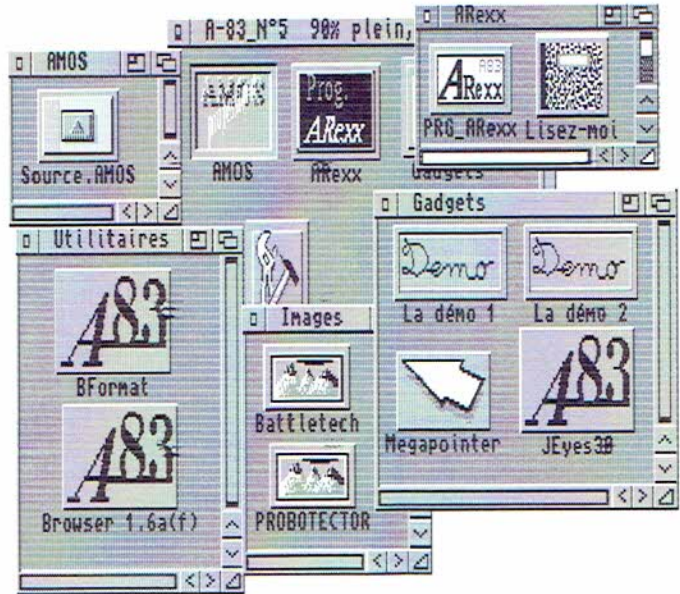
Ne figure que les effets obtenus par le bouton gauche ou le bouton droit de la souris.



**Nous voici arrivés à la disquette numéro 5 et encore des choses utiles et agréables, voir même amusantes et fonctionnantes sur tous les types d'Amiga sans distinction.**

### Au programme :

- Des utilitaires
- Des gadgets amusants
- Des démos pour épater les copains
- De l'AMOS
- De l'ARexx
- Des dessins



### BROWSER :

La version 1.6 de cet utilitaire de workbench est intéressante car elle a l'avantage de fonctionner sur tous les workbench. Il en existe une nouvelle version plus conviviale mais seulement pour les 2.0 et plus.

Lorsque vous lancez Browser, il ouvre une fenêtre donnant la liste des volumes disponibles. Cliquez sur DF0: (par exemple) et aussitôt s'ouvre une nouvelle fenêtre avec le contenu de DF0:. A l'aide de la souris vous pouvez effectuer toutes sortes d'opérations dans les volumes, tiroirs et fichiers (copies, déplacements etc...) Cet utilitaire n'est pas très gourmand en mémoire et peut être très pratique pour ceux qui ne disposent que d'une configuration minimum.

Un résumé en français des fonctions est sur la disquette.

### BFormat :

Cet utilitaire est un outil de formatage, mais surtout spécialisé pour les disquettes endommagées. Ne vous est il jamais arrivé de vous voir refuser un formatage sous prétexte qu'une ou plusieurs pistes sont abîmées. Maintenant vous détenez le doctor es'disque.

Cet utilitaire peut également servir pour un disque dur endommagé.

Vous commencerez par loger ce fichier dans votre répertoire C. Puis lancez le SHELL. Désolé mais il n'y a pas d'interface utilisateur. La syntaxe est la suivante :

```
BFormat DRIVE < drive > NAME < nom > [FFS/NOFFS] [FAST/QUICK/SLOW] [QUIET]
```

< drive > est le nom de votre lecteur

< nom > est le nom de votre disquette

FFS ou NOFFS : avec ou sans FastFileSystem (pour le WB 1.3 utilisez NOFFS)

FAST ou QUICK ou SLOW : mode de formatage (voir doc)

QUIET : sans dialogue d'écran

exemple : BFormat DRIVE DF0: NAME Disquette FFS FAST

**Tiroir Images :** double cliquez sur les icones des images et celles-ci s'afficheront. automatiquement.

**Tiroir Gadgets :** Essayez les et vous verrez.

**Tiroir ARexx :** Vous y trouverez le script décrit dans l'article ARexx. En cliquant l'icone vous pourrez voir son fonctionnement. Pour modifier l'agenda.dat utilisez un éditeur de texte. Pour le fichier "date\_du\_jour" utilisez un SHELL pour lancer l'ordre suivant : DATE > date\_du\_jour ce qui aura pour effet de mettre la date dans ce fichier.

**Tiroir AMOS :** Vous n'y trouverez que la source de la routine AMOS qui ne pourra être utilisée qu'avec AMOS PRO.

## Récapitulatif des utilitaires et programmes des disquettes AMIGAZETTE 83

### Disquette N°1

Shortcut  
AZ 1.50  
AmigUtil II  
SysInfo  
MultiDOS  
DiskRepair2.7  
Poing

### Disquette N°2

StéréoMaster  
View  
Imploder 4.0

### Disquette N°3

SuperDupper  
Snap  
PowerPacker2.3b  
ShowFonts

### Disquette N°4

SnoopDos1.5  
VirusChecker6.40  
SPClock  
CalcKey  
Washer  
MasterMind  
MiniPac

### Disquette N° 5

Browser 1.6  
BFormat  
MégaPointer  
JEyes30

Pour les nouveaux venus dans ce monde de bonheur qu'est la grande famille AMIGA, voici la liste du contenu de chaque disquette AMIGAZETTE 83 jusqu'à ce jour. Il est toujours possible d'acquérir les anciennes disquettes pour le modeste prix de 8 Frs par disquette. Pour le même prix vous pouvez également demander un 'pot pourri" de tous ces petits programmes utiles et surtout libres d'utilisation.

Un petit rappel, pensez à ouvrir les fichiers textes pour y lire les modes d'emploi et autres explications. Si vous possédez un programme du Domaine Public que vous trouvez très pratiques faites le nous savoir il peut intéresser les autres utilisateurs.

## Français or not Français

On nous a demandé d'expliquer un peu plus les utilitaires contenus dans la disquette, cela va dans le sens de notre pensée mais il nous faudrait augmenter le nombre de pages et aussi travailler la nuit au risque d'une scène de ménage. Ayez la curiosité de fouiller dans les tiroirs, des fichiers textes sont là pour expliquer le fonctionnement des logiciels. L'inconvénient est qu'ils sont souvent dans la langue de shakespeare et là nous arrivons à une deuxième

question posée dans un sondage. Dans la programmation le langage universel est l'anglais, donc même les français font les Docs dans cette langue en oubliant quelque fois d'y mettre la version originale (certains proposent une traduction par retour du courrier). Il est vrai qu'ils pourraient faire l'effort d'une traduction c'est pourquoi des associations et clubs se prennent par la main et se font de longues heures de traduc, pour ne pas les citer, le club BUGSS, à Pessac près de Bordeaux.

**José**

**King's Quest 6.** (La soluce: 1ère partie).

Après que votre bateau se soit échoué vous vous retrouvez sur la plage.

Ramassez votre anneau qui traîne sur le sable et déplacez la grosse branche au second plan. Ouvrez le coffre et prenez la pièce qui s'y trouve. Prenez le chemin au nord et allez au château. Parlez aux gardes à l'entrée et montrez leur votre anneau. Vous serez admis au château où vous aurez une entrevue avec le Vizir. Vous serez viré et vous n'aurez plus le droit d'y retourner. Revenez à l'embranchement et allez au village. Parlez au mendiant. Allez au Pawn shop. Parlez au marchand et donnez lui votre pièce. En échange, prenez l'oiseau mécanique. Prenez un bonbon à la menthe dans l'assiette sur le comptoir et sortez. Allez au magasin voisin et prenez un livre de poèmes (l'étagère la plus à droite). Ramassez la feuille qui tombe et parlez au marchand, il vous proposera d'aller voir le passeur pour vous donnez des éclaircissements. Essayez de ramasser le livre sur le comptoir et le marchand vous le donnera en échange d'un livre rare. Lorsque vous sortez, prenez au passage le livre sur la table à côté de l'entrée. Allez au nord et à l'ouest. Frappez chez le passeur, parlez lui et il vous fera entrer.

Prenez la patte de lapin sur la table et parlez lui, vous dira que le type au Pawn shop à une carte magique. Allez-y et parlez-lui en. Donnez votre anneau en échange de la carte et allez à l'arbre. Utilisez l'oiseau mécanique puis allez sur la plage. Utilisez la carte et allez sur l'île de la montagne sacrée. Ramassez la plume et la fleur, résolvez les énigmes des falaises de la Logique.

A bientôt pour la suite de cette superbe aventure, dans le prochain numéro d'Amigazette 83.

**Jurassic Park.** (les codes version 500).

Niveau 2:8EB75C3D.  
 Niveau 3:DE5FB8C5.  
 Niveau 4:EEE7740D.  
 Niveau 5:BEB75C25.  
 Niveau 6:AEA7542D.  
 Niveau 7:BEA7542D.  
 Niveau 8:CE5FB0C5.  
 Niveau 9:FE6FA8DD.  
 Niveau 10:EE77780D.  
 Niveau 11:9EO74035.

**Yo!Jo!**

Pour avoir 55 vies, il faut, à la fin du niveau bonus, pendant que l'ordinateur compte les points, appuyer sans arrêt sur le bouton de tir jusqu'au début du monde suivant.

**Ishar 2.**

Après le chargement du jeu, dirigez vous vers le Nord.

Évitez les trois malfrats en train de tabasser la femme, car vous risquez d'y perdre illico tous vos points de vie. Allez plutôt au village pour enrôler une bonne équipe. Choisissez une équipe composée d'un Clerc (Eliandr par exemple), d'un Magicien (Zeloran est parfait), d'un Archer (pourquoi pas Fandhir) et d'un Guerrier (à vous de choisir). Allez acheter vos armes (épée, arc et flèches) chez l'armurier et votre nourriture chez le marchand du coin. Celle-ci vous permet de regagner des points de physique après un combat. Revenez maintenant en force près des trois malfrats et massacrez les. Examinez ensuite la femme. Vous ne pouvez, hélas, plus rien pour elle. En revanche, son pendentif vous sera précieux. Mangez ensuite pour reprendre des points et revenez au village soit pour enrôler d'autres personnages, soit pour acheter des casques et des boucliers. Pour changer d'île et commencer réellement votre aventure, il vous faut récupérer un bateau. Quand vous irez au port (au S-SO), vous serez arrêté par les gardes et emmenés devant le chef du village. En échange d'un collier volé par les Orcs de la Forêt, celui-ci acceptera de vous céder un de ses bijoux. Prendre la direction de l'est dans la Forêt, puis au Nord pour ramasser au passage quelques champignons noir et blanc et des pissenlits (près des pierres). A l'extrême nord, vous devrez combattre des guêpes. Quand vous serez tiré d'affaire, vous irez dans la clairière du côté sud et vous essayerez de tuer les Orcs qui s'y trouvent. Utilisez au mieux les talents de votre archer et récupérez le collier autour du cou du capitaine des Orcs quand vous l'aurez occis. Il ne vous reste plus qu'à retourner au village remettre celui-ci au chef. Récupérez le bateau, mangez et dormez. Achetez flèches, armes, protections et nourriture puis, partez sur les traces de l'infâme Shandar dans l'île de Zach.

**A bientôt pour de nouvelles aventures.**

**PATOU.**



# AWESOME

est un jeu d'arcade multitableaux. Les trucs et astuces nécessitent l'usage d'un éditeur de secteur afin de pouvoir aller modifier les différents octets cités dans cet article.

## CHEAT MODE TRUCS ET ASTUCES

Pour les 2 premiers niveaux, prenez un bouclier maximum et foncez. Ainsi vous perdrez un peu de vie mais vous gagnez un peu de temps pour faire le niveau suivant.

A l'écran où l'on recharge le bouclier et les armes, presser la touche "+" et avec le curseur, appuyer sur le mot "SHIELD". Maintenant, pendant le combat, vous pourrez détruire tous les ennemis avec la touche F1 et remettre votre énergie au maximum avec la touche F2. Vous pourrez même avoir plein d'armes différentes avec les touches numériques de 0 à 9.

Quand vous devez choisir de modifier votre énergie ou votre canon, faites comme si vous vouliez modifier votre énergie, allez sur le mot énergie appuyez sur "+" et sur bouton de tir. Vous aurez de l'argent, l'essence et l'énergie infinie.

Pour avoir des cristaux infinis (donc de l'argent), recherchez les octets 5379 0001 8333A 30 et remplacez le 5379 par 4A79.

Pour avoir des discs infinis, recherchez les octets 5379 0001 833C 30 et remplacez le 5379 par 4A79. Pour que ces deux trucs marchent ramassez au moins 1 cristal & 1 disc.

Pour avoir de l'énergie infinie pour les 2 phases qui se passent à la surface de la terre, recherchez les octets 5379 0001 8758 6C et remplacez-les 5379 par 4A79.

Attention l'énergie ne descend que lorsque vous vous faites toucher par un ennemi.

Je vous conseille de collecter le plus d'argent possible, sinon vous risqueriez de rester bloqué au milieu du jeu pour cause de ne pas pouvoir payer l'hôtel en attendant d'aller sur une autre planète.

-Sur le chemin d'Acquoss:

1ère phase: Tuer les ennemis et ramasser le plus de discs possible.

2ème phase: Détruire toutes les astéroïdes

-Sur Acquoss: Vendre tous les discs en votre possession. Acheter l'arme "Sonic Mining Laser". Prendre du fuel. Prendre contact avec l'ordinateur et accepter la 2ème offre. Aller sur Tundrars.

-Sur le chemin de Tundrars:

1ère phase: Détruire les aliens.

2ème phase: Détruire les ennemis et ramasser le plus de discs possible.

3ème phase: Détruire les astéroïdes et prendre le plus de cristaux possible.

-Sur Tundrars: Vendre tous les discs et les cristaux. Acheter l'arme "Mortar Bolts". Prendre contact avec l'ordinateur et accepter la première offre. Prendre fuel. Aller sur Follas.

-Sur le chemin de Follas:

1ère phase: Détruire le convoi et prendre sa cargaison; Pour ceux qui ne voudraient pas affronter les escorteurs car ils n'ont pas beaucoup d'énergie, il faut s'arranger pour faire sortir le convoi de votre champ de votre radar.

2ème phase: Changer d'arme obligatoirement et prendre impérativement "Mostar Bolts". Une fois dans le rond, tirer et se frayer un passage sans toucher le rond. Une fois dehors, détruire les ennemis et prendre le plus de discs et cristaux possible.

3ème phase: Changer d'arme et prendre la "Sonic Mining Laser". Rentrer dans le trou qui clignote sur votre radar, dedans votre radar se transforme en compteur et il faut ramasser le plus d'énergie possible avant que le compteur arrive à zéro. Détruire ennemis.

-Sur Follas: Vendre tous les discs et cristaux. Prendre fuel. Prendre contact avec l'ordinateur et accepter la 2ème offre. Allez sur Volcurn.

-Sur le chemin de Volcurn:

1ère phase: rentrer dans le rond, détruire le milieu et prendre l'arme qui apparaît. Puis arrangez-vous pour faire

sortir le rond du champ de vue de votre radar: pour ceux qui n'ont pas beaucoup d'énergie faire directement cette manoeuvre.

2ème phase: Détruire les astéroïdes et prendre le plus de cristaux possible.

3ème phase: Changer d'arme et prendre la "Motar Bolts". Détruire les ennemis qui lancent les missiles.

-Sur Volcurn: Vendre tous les discs et cristaux en votre possession. Prendre fuel. Ne pas prendre contact avec l'ordinateur. Aller sur Cryogène.

-Sur le chemin de Cryogène:

1ère phase: Détruire les ennemis et prendre les discs.

2ème phase: Rentrer dans le rond, détruire le centre et prendre l'arme "Courcircuitteur Radial".

3ème phase: Changer d'arme, prendre la "Sonic Mining Laser" et ramasser cristaux lorsque vous aurez détruit les astéroïdes.

-Sur Cryogène: Vendre cristaux. Prendre fuel. Ne pas prendre contact avec l'ordinateur. Aller sur Morb.

-Sur le chemin de Morb:

Il n'y a rien de spécial dans ses phases d'actions, il faut continuer à faire ce qui est décrit au dessus.

-Sur Morb: Vendre cristaux et discs. Prendre fuel et maintenant sortez de la galaxie et admirez la fin qui est aussi belle que la présentation.

autres conseils: Sur le chemin de Volcurn, les dragons de l'espace vous tirent dessus. Pour les éviter il faut s'arranger pour passer au milieu des tirs.

Le "Courcircuitteur Radial" sert à détruire tous les ennemis qui se trouvent autour de vous, alors servez-vous en si vous êtes cernés par des ennemis, surtout si vous n'avez pas beaucoup d'énergie.

Attention: cette arme ne sert qu'une fois et s'active lorsque vous appuyez sur la barre d'espacement.

**AMIGA-PHIL.**



Place de la liberté à Toulon

Photo - Vidéo - Télévision  
Mais c'est aussi  
l'informatique

**Des jeux AMIGA    Des jeux CD 32**

**Des Logiciels AMIGA**

Dépositaire d'AMIGAZETTE 83

## ESPACE VIDEO

Retrouver y toutes les  
nouveauités  
vidéo  
Ouvert 7/7 jours  
(sauf lundi matin)  
Location de lecteurs

Dépositaire  
AMIGAZETTE 83

## Les nouveautés d'AMIGAZETTE 83

**PROCHAINEMENT**

### Très bientôt lancement d'Amigazette 83 Service DP.

Le principe sera un peu différent des autres distributeurs de DP, ce sera une distribution au kilo octet. Pour 2 centimes le kilo vous pourrez commander des disquettes remplies de programmes choisis par vous. Ces disquettes seront prêtes à l'emploi et bien entendu bootables. Les modalités de commandes seront expliquées dans le prochain numéro d'AMIGAZETTE.

**En cours de  
création**

### Le fanzine junior d'AMIGAZETTE 83

Une extension d'Amigazette 83 est en cours de création. Son nom est encore secret et ne sera dévoilé que dès la première sortie. Ce sera un supplément qui ne traitera que des jeux, et quelque soit la console ou l'ordinateur mais avec une préférence pour l'Amiga et la CD32. Ce dossier spécial jeux sera réalisé sur Amiga par des enfants et adolescents et sera supervisé par la rédaction d'AMIGAZETTE 83. Nous espérons la première sortie avec le numéro 7. Si vous désirez y participer contactez nous ou faites nous parvenir des textes, essais de jeux, trucs et astuces ou toute autres choses intéressantes concernant les jeux.

A bientôt les ludomaniaques.

**La Page C.A.P.A. d'AMIGAZETTE 83**(Commande **A**dhésion **P**etites **A**nnonces)**A VENDRE**

Pour débutant ou bricoleur en montages électronique/logique : +200 circuits TTL et CMOS avec DataBook, plus lot de divers composants et montages divers.

Prix : 300Frs -

tél : 94 24 59 64 ou Amigazette 83

**Profitez de cet espace  
pour vos petites  
annonces  
c'est gratuit.**

Disque dur IDE(2,5") 120 Mo interne  
Prix 1500Frs

Idéal pour la vidéo  
GENLOCK "AMIGALOCK"  
Entrée vidéo PAL/SECAM  
Sortie vidéo PAL  
1 entrée vidéo  
1 entrée AMIGA RVB  
1 sortie vidéo AMIGA RVB  
1 sortie péritel vidéo AMIGA  
1 sortie vidéo  
1 sortie AMIGA

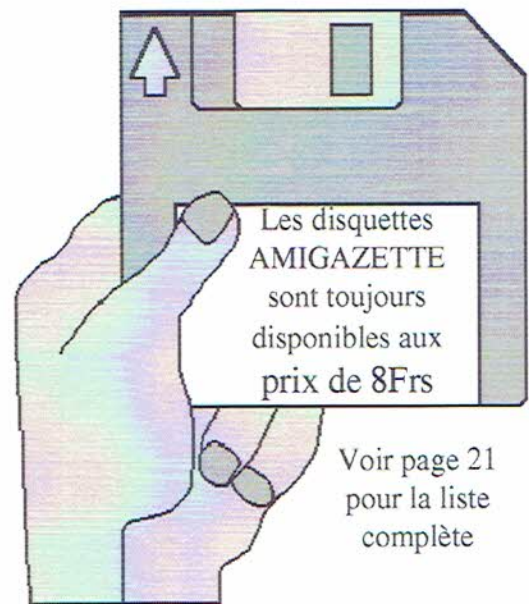
1 fondue Image  
Interrupteur inverseur d'image  
(image de synthèse/image vidéo)  
Filtre RVB pour digitaliseur  
Alimentation 12v  
Prix à débattre 3000Frs

Mr CATTIN Franck  
Tél : 94 36 62 26 le soir

**AVIS DE RECHERCHE...**

Amigazette recherche Amigaphile maîtrisant l'image 2D/3D, programmation ou autre discipline pour création de rubriques d'initiations, trucs et astuces ou démonstration, bien sûr dans un esprit de bénévolat. Apportez nous vos idées, nous saurons les mettre en page, les textes resteront votre propriété si vous le désirez (copyright).

*Lancez vous dans l'aventure AMIGAZETTE,  
c'est accessible à tous.*



Vous voulez adhérer à AMIGAZette 83, c'est très simple. 3 formules sont possibles.

|   | Fanzine                                 | Disquette |
|---|-----------------------------------------|-----------|
| 1 | 12F/2 mois                              | 8F/2 mois |
| 2 | 72F/an<br>(6 Fanzines)                  | 8F/2 mois |
| 3 | 120F /an<br>(6 Fanzines + 6 Disquettes) |           |

Si vous choisissez la formule 2 ou 3, écrivez nous sur papier libre :

vos nom et Adresse, quel type d'ordinateur vous possédez, votre formule d'adhésion et si possible comment vous comptez vous procurer le Fanzine ( chez un de nos distributeurs, auprès d'un membre d'AMIGAZette ou par courrier)

Pour le règlement par chèque, libellez le à l'ordre d'AMIGAZETTE 83 que vous remettrez à votre correspondant ou par courrier à l'adresse suivante :

**AMIGAZette 83**  
872 Chemin Mon Paradis  
83200 Toulon

# La petite leçon de dessin

Ce dessin accompagne le texte de l'article de la page 18.

