

Amigazette

E-mail: amigazette@toulon.pacwan.net

<http://www.netlinker.com/amigazette>

A1000-A500-A2000-A3000-A600-A1200-A4000-CD32...

AMIGAZette DP
c'est parti!



**Pour les 3 ans
d'AMIGAZette 83
GATEWAY 2000 s'offre
AMIGA Technologies**

AMIGAZette 83 est une association déclarée Loi 1901.

La rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs.

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

Président : José Grillierre
Trésorier, secrétaire : Hervé Blancho
Relation ext.& DPs : Olivier Ferrer (OFS)
Relation publique : Patrick Mallard
Conseiller infor. : Philippe Cierp

Siège social

AMIGAZette 83
9, rue Sainte Elisabeth
83200 Toulon
04 94 24 59 64
04 94 61 14 43

Ont participé à ce numéro:

José Grillierre
Philippe Cierp (Amiga-Phil)
Patrick Mallard (Chipset)
Olivier Ferrer (OFS)
Yoan Sidaner (Léviathan)
Mathieu Chênebit
Pierre Rivasseau
Gérard Cornu (Shaman)
Marika Medjaoud
Franck Cattin (CLF)

Matériel et logiciel

A500-A2000-A1200-HP500C-PPage4.1
DpaintV-PPaint7-QuickGrab-Snap
Modem US Robotics-DCTV
Magic Publisher-AMINET

L'intro d'AMIGAZette

Ca y est, ce moment tant attendu est enfin arrivé. Amiga n'est plus SDF, son nouveau patron est maintenant GATEWAY 2000 (voir page 2). C'est sympa de leur part d'avoir attendu le 3ème anniversaire d'AMIGAZette pour nous offrir ce cadeau, en espérant celui ci un peu plus viable qu'ESCOM ...

AMIGAZette continu donc son petit bonhomme de chemin avec les rubriques que vous aimez, le lancement officiel d'AMIGAZette

SOMMAIRE AMIGAZETTE

Page 1 Editorial (cette page)
Page 2 INFOGAZETTE - Le rachat
Page 3 INFOGAZETTE - PPaint7
Page 4 INFOGAZETTE
Page 5 SCALA, le dieu multimédia
Page 7 IMAGINE (1)
Page 10 AMIGAGUIDE - Création d'un carnet d'adresses
Page 11 Premiers pas - Les icônes
Page 13 Uploader sur AMINET
Page 15 ToolsDaemon
Page 18 AMIGASTRONOMIE
Page 19 La disquette numéro 19
Page 20 ApplSizer
Page 21 PROTRACKER
Page 23 AMIGAZette à votre
Page 24 BLITZ BASIC
Page 25 AMOS - Recherche de fichiers
Page 26 AMOS - Casse brique
Page 27 AMIGAZette DP
Page 28 C.A.P.A.



L'image de couv réalisée par OFS est pleine de symboles. Elle est d'abord constituée d'éléments récupérés sur le Net et Aminet, assemblés et retravaillés sur AD-PRO et PPAINT 7. Les tâches noires rappellent GATEWAY dont le logo est une vache blanche et noire, la disquette est là pour notre boutique DP, No risc no fun, ça c'est pour le futur et bien sûr le 3ème anniversaire du fanzine. La jeune fille ne dort pas, elle s'imagine la structure du futur AMIGA et la main, c'est celle de l'AMIGA qui a failli sombrer, récupéré de justesse par notre sauveur.

DP et aussi avec une journée informatique prévue le 22 juin à Toulon. A cette occasion nous serons branchés INTERNET avec comme partenaire France Télécom qui viendra y présenter Wanadoo. Il y aura donc concurrence PC//AMIGA.

Nous espérons vous voir très nombreux pour montrer que notre communauté est très active. Nous vous informerons par courrier sur le déroulement de cette journée AMIGAZette83.



Le rachat est officialisé

Ce communiqué a été récupéré sur Internet pas plus tard que le 27 mars. Quel remue ménage dès l'annonce de rachat par GATEWAY 2000, gros constructeur de PC aux States.

La traduction du texte est de Yann-Erick Proy.

Gateway 2000 acquiert le capital d'Amiga Technologies GmbH

North Sioux City, 27 mars 1997 - La société Gateway 2000 Inc. (Nasdaq : Gate) a annoncé aujourd'hui qu'elle avait fait une offre de rachat du capital de AMIGA Technologies y compris tous les brevets, marques et enseignes commerciales. Cette société est une filiale de ESCOM AG, un constructeur informatique allemand qui a fait faillite en juillet 1996. Amiga devança l'industrie en combinant dans un ordinateur les graphismes, les animations et les séquences video avec le son en stéréo, ce que l'on appelle de nos jours le multimedia.

L'offre a été acceptée par l'administrateur de faillite désigné par le tribunal allemand et représentant Amiga. L'accord est soumis à l'approbation réglementaire.

"Cette acquisition est une bonne nouvelle pour Gateway et la clientèle Amiga" a déclaré Rick Snyder, président directeur général de Gateway 2000. "Cela va renforcer notre position en matière de propriété intellectuelle et réanimer une société qui fut un pionnier des solutions multimedia et de la technologie des systèmes d'exploitation.

Amiga Technologies sera renommée AMIGA

International. La société opérera comme une entité commerciale indépendante et conservera son actuel président, Petro Tyschtschenko, qui travaillera au développement de nouveaux produits pour le marché Amiga.

"Gateway 2000 nous redonnera vie et de l'énergie pour le futur" a déclaré Tyschtschenko.

À propos de Gateway 2000

Gateway 2000, Inc., une société fondée en 1985 et classée parmi les Fortune 500, est le leader de la vente directe de PC. La société, dont le siège social se trouve à North Sioux City, Dakota sud, a des unités de fabrication aux USA, en Irlande et en Malaise, et emploie plus de 9 700 personnes dans le monde. Les produits et services Gateway 2000 obtiennent régulièrement les plus hautes distinctions des principales publications spécialisées. En 1996, la société a livré 1,9 million de systèmes et a annoncé un chiffre d'affaire de 5 milliards de dollars et un bénéfice net de 250 millions.

À propos d'Amiga

Depuis l'introduction de l'Amiga 1000 en 1985, Amiga a incarné une utilisation efficace de la mémoire et de l'espace disque, tout en innovant avec des développements industriels relatifs au multimedia, le multi-tâches en 32 bits et l'autoconfiguration.

Pour toute information supplémentaire, veuillez envoyer un e-mail à Steve Johns, Directeur du Développement de l'entreprise pour Gateway 2000 à johnsste@gw2k.com



PPaint 7: L'Excellence en 2D

PPaint, le meilleur logiciel de dessin 2D, après la disparition de Deluxe Paint, nous revient en version 7.0.

Si l'interface n'a guère évolué, le logiciel est enrichi de fonctions supplémentaires. Un nouvel outil symbolisé par une couronne, fait son apparition dans la barre d'action. Il rassemble dans un requester de nombreuses macros qui vont vous permettre de vous simplifier la vie.

Passage du Gif vers le PNG automatique, création d'Anims au format gif pour vos pages Web, création de Slide Show, Catalogueur d'images, et j'en passe. De plus, vous avez même la possibilité de rajouter des macros dans la liste.

Notons également que le programme peut maintenant charger des images au format PhotoCD,

BMP OS/2 et sans oublier tous les Datatypes qui sont supportés. Des filtres ont été rajoutés pour le traitement des images.



Disponible en version Disquette, et c'est une première en version CDRom, PPaint 7 devient incontournable sur notre plateforme pour qui veut faire des trucs sympa avec ses images ou ses dessins.

A noter pour finir, la profusion de patches et de macros fournis par Cloanto depuis la sortie de son bébé sur Aminet. Bientôt donc, sur les galettes du même nom.

OFS

AmiGateway: Vers l'an 2000...

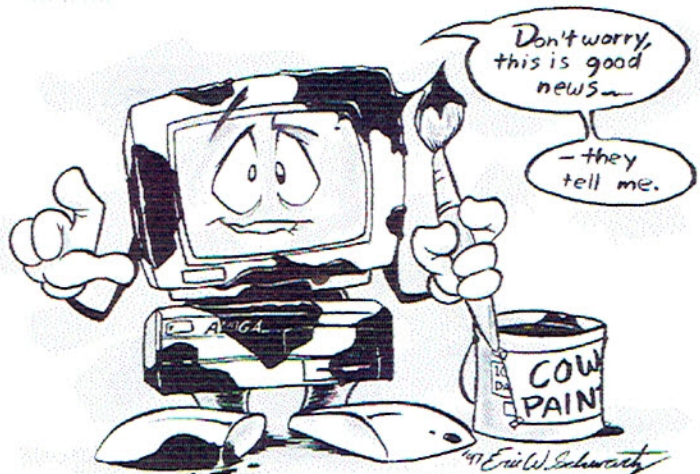
Ainsi donc, nous l'avons notre rachat. **ENFIN!**

La nouvelle a fait grand bruit sur Internet et a été annoncé par des organismes financiers n'ayant aucun rapport avec l'Amiga. Preuve que ce rachat tant espéré, reste un évènement sur la planète Multimédia.

De nombreuses personnes du monde Amiga y sont allées de leurs petites phrases, et de leurs dessins humoristiques, comme l'a si bien fait Eric Schwartz dont vous pouvez admirer l'oeuvre juste à côté.

Concernant les tâches noires et blanches présentes sur le dessin de la couv', et sur celui d'Eric Schwartz, elles représentent l'emblème de Gateway 2000, à savoir une Vache noire et blanche (CQFD ;).

Pour l'instant, nous n'en savons pas plus.



Juste vous faire remarquer les propos tenus par le PDG de Gateway. Le logo reste, et Amiga Technologies a été renommée en Amiga International, pour des raisons purement juridiques.

Nous en serons plus sur les intentions de Gateway au cours du World Of Amiga qui se tiendra à Londres les 17 et 18 Mai prochain. Encore à attendre me direz-vous! Il n'empêche qu'un salon Amiga c'est rare, et qu'un World Of Amiga ne peut faire que du bien à notre machine.

Patience est mère de Vertu.....Qu'ils disaient.

OFS



Trapped 2

Machine boostée
pour Doom-Like secoué



Trapped nous arrive en version 2. Depuis le 1er opus, le jeu a pas mal changé. La vue n'est plus limitée à un cadre sur l'écran (à la manière d'AB3D), on joue maintenant en plein écran. Et c'est Impressionnant! L'environnement a été amélioré, les ennemis sont en 3D mappée, et l'ambiance sonore est époustouflante. On a vraiment l'impression, d'y être.

L'aspect négatif qui avait été fait sur le 1er numéro, se répète pour cette 2ème version, et le maniement des armes est toujours aussi

catastrophique. Enfin, les effets de lumière, et d'ombre sont particulièrement réussis, et ne sont pas sans rappeler les fameux Lens-Flare de Lightwave.

Vous pourrez trouver une version démo sur Aminet Game/demo (1,3Mo). Notez qu'une 68030/50 équipée de 4Mo de Fast est le minimum pour profiter de ce Doom-like.

La version complète sera disponible uniquement sur CDRom à partir du mois d'août 97.

OFS



Art Effect

My Soft is beautiful

Nouveauté du côté du traitement de l'image avec l'arrivée d'une nouvelle version d'ArtEffect. Ce logiciel n'est pas sans rappeler Photoshop sur PéCul ou Mac. Cette nouvelle mouture apporte des filtres supplémentaires et de nouveaux formats de chargement et de sauvegarde. Il n'en reste pas moins très gourmand en mémoire.

Il se place directement en concurrence avec

Photogenics 2. A noter que les avis sont partagés, certains ne jurent que par Photogenics (N'est ce pas Timetre ;-). Art Effect devrait être un des premiers logiciel à être porté sur PowerPC.

OFS



<http://www.netlinker.com/amigazette>

Encore du nouveau, décidément vous êtes gâté pour ce 3ème anniversaire ;-)

Vous l'aurez peut-être noté, la page Web d'AMIGAZette a changé d'adresse, et ce afin de mieux vous informer. Notre page est hébergée par la société Quartz Informatique. Nous disposons ainsi, d'une adresse Email supplémentaire. Le courrier étant automatiquement redirigé vers amigazette@toulon.pacwan.net

Du neuf sur notre page, avec la possibilité de télécharger des éléments propres à votre Fanzine (Logo, Index, etc...). Une page sur la Foire de Toulon a été rajouté, ainsi que des liens vers les rédacteurs et participatifs à la réalisation de la Gazette.

Et toujours, le sommaire du numéro en cours, ainsi que de sa Disquette. Nous nous efforçons au maximum de répondre à vos exigences, alors si vous avez des idées, n'hésitez pas ;-)

SCALA

Le Dieu Multimédia...



ScalaMM

OFS

Comment parler de Multimédia sur Amiga sans prononcer le mot Scala? Difficile! Si j'osais une parabole, je dirai que Scala est à l'Amiga ce que le ballon est au Football: **INDISPENSABLE!**

Ceux qui ont eu la chance de découvrir Scala grâce au Pack Magic, savent combien c'est un outil formidable de création, et de plus très simple. Pour ceux qui n'ont pas encore eu le courage de s'y mettre, j'espère que cette série vous y aidera ;-)

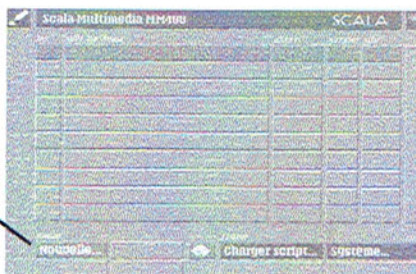
Règles de Base:

L'utilisation de Scala est fort simple, et le manuel est très bien fait. Malheureusement beaucoup d'entre nous laissent le manuel de côté et ne lisent jamais les Docs'. Comme pour le fonctionnement des Dps d'ailleurs, et de la Disquette AMIGAZette (Allo AMIGAZette, pourquoi ça marche pas? ;-). L'usage de Scala peut s'envisager tout seul, mais il est très intéressant de travailler sur d'autres logiciels, afin de faire la présentation de ses oeuvres sur Scala. Ainsi Deluxe Paint ou PPaint, deviennent ses partenaires privilégiés pour la création des fonds de présentation.

Au Programme:

Pour ce premier aperçu, nous allons créer une seule page. Nous choisirons un fond, nous insérerons du Texte, nous le modifierons et nous le ferons bouger. Une sorte de mini-présentation. Lancez Scala. Vous arrivez sur l'écran principal. Cliquez sur **nouvelle**.

Clie Clie
Sur
Nouvelle



Choisissez
Un
Fond

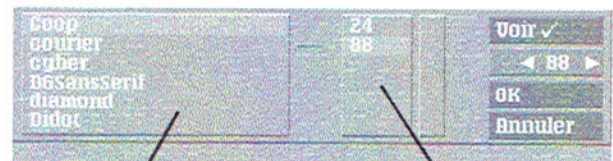
Shuffler

Vous êtes maintenant sur la page où vous sélectionnez, vos Fonds, Animations, Sons etc... Une sorte de Requester Made In Scala. Cliquez sur **Fonds**. Tous les fonds disponibles dans le tiroir de Scala sont affichés à l'écran. Si ce n'est pas le cas, c'est que vous n'avez pas activé l'icône représentant des Cartes (le **Shuffler**). Prenez un Fond au hasard. Vous arrivez sur l'**éditeur de page**. A partir de cet éditeur, vous avez la possibilité de définir tout ce qui se passera sur votre page, donc sur votre fond.



L'Editeur

Une Police de caractère est affichée par défaut. Cliquez sur le Bouton **Police**. Choisissez la **Police Coop** dans la taille 88.



Liste des Polices proposées

Tailles Disponibles

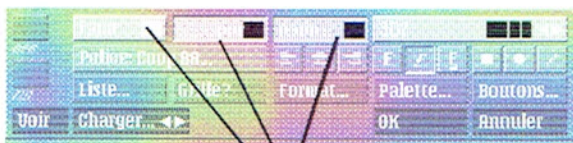
Si vous cliquez sur le bouton **Voir**, Scala vous propose de découvrir la Police que vous choisissez. Vous pouvez si vous le désirez essayer plusieurs polices. N'hésitez pas à bouger la Taille. Petite note au passage, il vaut mieux utiliser des polices de grandes tailles. En effet, celles-ci seront plus visibles lors de vos

présentations. Préférez également les fontes vectorielles, l'agrandissement des polices Bitmap cause des escaliers sur les lettres qui ne sont pas beaux à voir. Essayez de modifier la Fonte Topaz en 117 pour vous faire une idée :(Tapez le mot que vous voulez. Prenons **Essai** par exemple.

Tapez votre Texte à même la page



Il est possible de modifier l'apparence du texte. Cliquez sur les Boutons **Contour**, **Ombre**. Vous pouvez également changer les couleurs. Pour cela choisissez une **couleur** et appliquez là sur le *petit carré* qui se trouve sur le bouton **Face**.



Activez les Boutons

Notre Texte modifié, vous pouvez le déplacer en le sélectionnant avec la souris et en le déplaçant tout simplement.

Sélectionnez le Texte avec la Souris et Déplacez-le



Nous allons maintenant faire bouger notre texte en lui donnant un **effet d'arrivée**, et un **effet de sortie**. Cliquez sur le Bouton **Début** qui se trouve à gauche de l'éditeur. Scala vous présente tous les effets qui sont à votre disposition. Cliquez sur le bouton représentant une **Flèche orientée vers la Droite**. Le texte arrivera donc de la droite.



Choisissez cet Effet

Validez votre choix par OK. Faites de même pour le bouton **Fin** afin de définir l'effet de fin ;) Choisissez un effet de flèche qui va vers la droite.

Vos 2 Effets sont déterminés



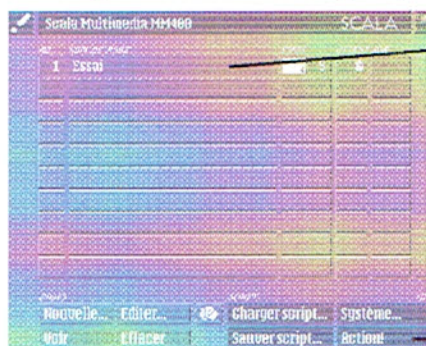
Cliquez sur **Voir**, pour avoir un aperçu de votre oeuvre. Puis sur **OK** pour enregistrer votre page. Gardez le nom proposé.



Validez par **OK**, votre nom de page

Après avoir cliquer sur **OK**, on se retrouve sur l'écran principal de Scala. Vous devriez normalement retrouver votre page qui se nomme **Essai** à la 1ère position. Si ce n'est pas le cas, c'est que vous n'avez pas effacé les pages qui étaient présentes à l'ouverture de Scala (Dans ce cas, vous auriez dû cliquer sur la 1ère, Cliquer sur le Bouton **Effacer**, puis cliquer sur la dernière page, puis faire **Nouvelle**), ou bien vous vous êtes trompé quelque part. Dans ce cas, recommencez depuis le début ;-).

Pour les plus chanceux, il est temps de voir votre travail, cliquez sur **Action**. Le fond est chargé, le texte apparaît puis disparaît. C'est parfait, c'est ce qu'on voulait. Voilà c'est tout pour aujourd'hui. A bientôt pour des cours un peu plus compliqué ;-).



Votre page

ACTION
Ca Toume!

NDLR: Cette présentation de Scala a été faite à partir de Scala MM400. Si vous possédez une version antérieure, il est fort possible que certaines fonctions soient différentes ou inexistantes sur votre logiciel.

Série Imagine:

Mettez-vous à la création d'images de synthèse...

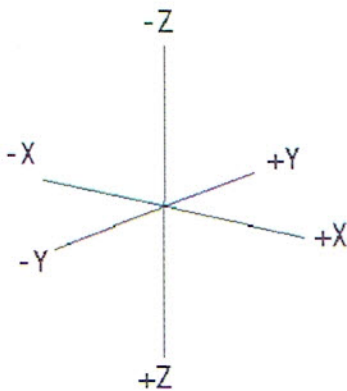
→ CLF →

Pour tous ceux d'entre-vous qui ont une passion pour les images de synthèse et qui hésitent à se lancer dans la création, CLF vous a concocté une série adaptée à vos capacités. Jamais "Prise en Main" n'avait autant méritée son nom.

Notions de base:

L'espace est composé de trois dimensions X, Y, Z et d'un axe central. Chaque objet est lui même composé des mêmes dimensions, et son axe central est appelé AXIS.

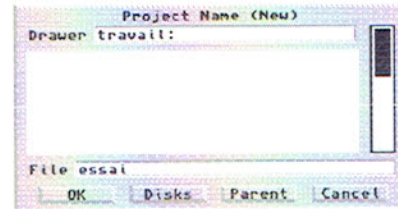
Les dimensions d'un objet sont déterminées par rapport à son axis, alors que son déplacement est déterminé par rapport au centre de l'espace dont les coordonnées sont "0,0,0". (-X) représente la gauche, (+X) la droite, (-Y) l'avant, (+Y) l'arrière, et enfin (-Z) le haut, et (+Z) le bas pour imagine.



Je suppose pour l'exercice d'aujourd'hui, que vous avez installé Imagine sur votre disque dur. Si tel n'est pas le cas, n'oubliez pas que la version complète d'Imagine 4.0 est disponible sur le CDRom de PCTeam N°22.

Après avoir installé Imagine, nous allons créer une image.

Lancez imagine, puis sélectionnez, à l'aide du bouton droit de la souris le menu "PROJECT/NEW" ou au raccourci clavier Amiga droit et N "Ad N". Une fenêtre s'ouvre et vous demande d'entrer un nouveau nom pour le fichier. Ex: "ESSAI".



Appuyez sur ENTER ou cliquez sur OK. A l'écran vous devez avoir plusieurs boutons dont nous allons faire un bref tour d'horizon:

NEW: Ouvre un nouveau sous projet.

OPEN: Ouvre la liste des sous projets existant (que vous aurez créé).

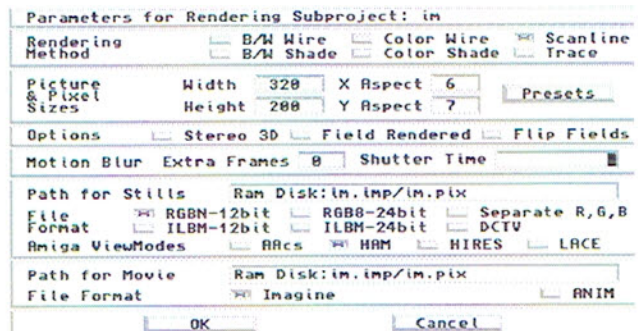
DELETE: Efface les images et répertoires qui y sont associés.

MODIFY: Modifie les paramètres sélectionnés.

Rendering Subproject: image1



Cliquez sur NEW. Une fenêtre s'ouvre, entrez un nom. Ex: "image1". Cliquez sur OK. Une nouvelle fenêtre apparaît, c'est la boîte des paramètres de calculs de votre future image. Appuyez sur OK.



Sélectionnez le menu "EDITOR/DETAIL EDITOR" OU "Ad 2". Changement de décor, 4 fenêtres apparaissent:

TOP : vue de dessus

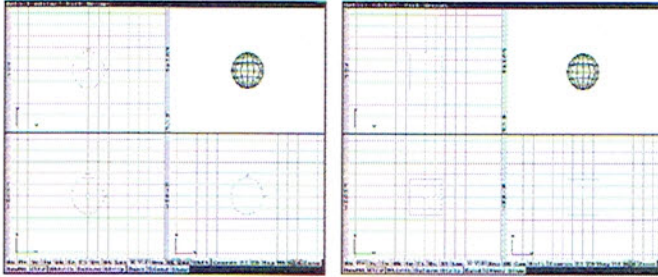
FRONT : vue de face

RIGHT : vue de coté

Ces 3 premières fenêtres sont faites pour construire un objet.

PERSP : permet de voir sous n'importe quel angle pour assurer une belle finition.

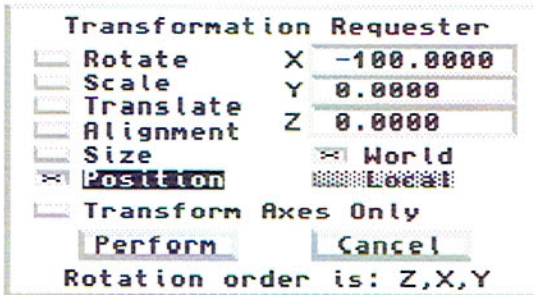
Sélectionnez une sphère dans le menu "Object/Add/sphère ". Apparaît alors, dans vos fenêtres une sphère orange avec un point jaune. Sélectionnez votre sphère en cliquant sur le point jaune ou en appuyant sur F1. Elle devient alors violette ou bleu.



Maintenant vous pouvez déplacer votre sphère. Appuyez sur la touche ?, une boîte de couleur OR apparaît. A l'aide du pointeur de la souris et en maintenant le doigt sur le bouton gauche, déplacez votre objet. Pour valider votre position appuyez sur la barre espace.

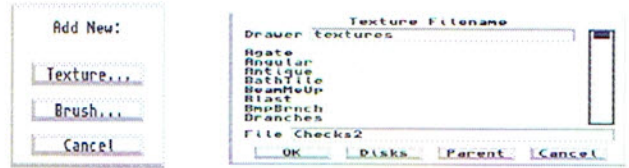
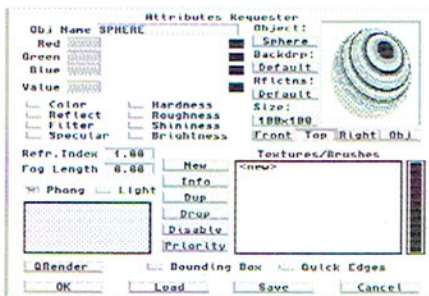
Pour plus de précision dans vos déplacements Sélectionnez le menu "Object/Transformation" ou "Ad T". Une fenêtre de dialogue s'ouvre. Cliquez sur le bouton position. Les coordonnées actuelles de votre sphère s'affichent. Entrez de nouvelles valeurs dans les cases X, Y, Z.

Ex: X: -100, Y: 0, Z: 0, puis cliquez sur perform. Remettez les coordonnées d'origines X: 0, Y: 0, Z: 0.

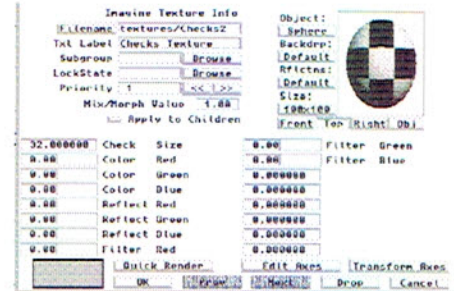


Pour donner une texture ou une couleur à votre sphère, sélectionnez le menu "Function/Attributes". Cliquez sur NEW et Sélectionnez texture. Une fenêtre questionnaire apparaît. Choisissez le tiroir des textures, puis Sélectionnez une texture.

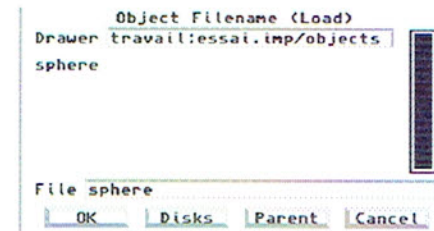
Ex: "Check2".



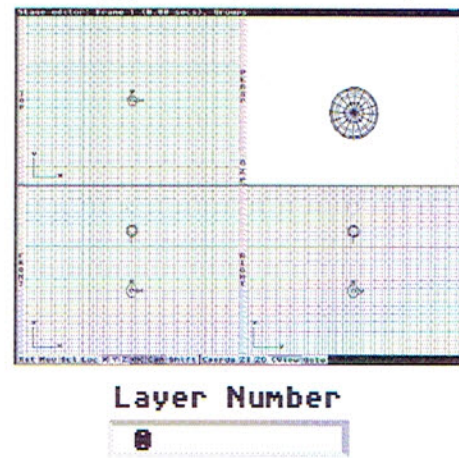
Une fenêtre représentant les paramètres de la texture vous permet de les modifier. Ex: dans la case check remplacez 32 par 5. Essayez avec les autres paramètres. Cliquez sur OK et encore à la prochaine fenêtre.

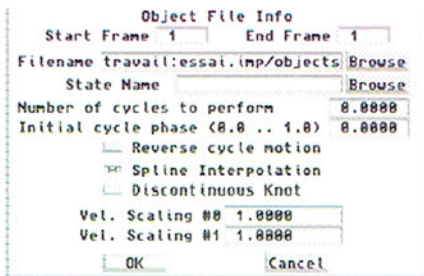


Sélectionnez dans le menu "Object/save" ou "Ad S". Enfin sélectionnez dans votre répertoire de sauvegarde, le tiroir que vous avez nommé essai, puis le tiroir objets. Donnez un nom à l'objet. Ex: sphère. Cliquez sur OK.

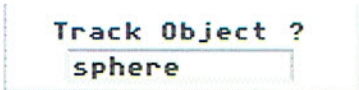


Sélectionnez dans le menu "Project/Stage Editor". 4 nouvelles fenêtres apparaissent, identiques aux précédentes, mais avec pour fonction la mise en place des objets, des décors, des lumières et de la caméra. Vous allez charger l'objet sauvegardé dans le menu "Object/load " ou "Ad L". Cliquez sur SPHERE, puis OK. Apparaît "Layer Number", faites ENTER, puis Object file info, cliquez sur OK.



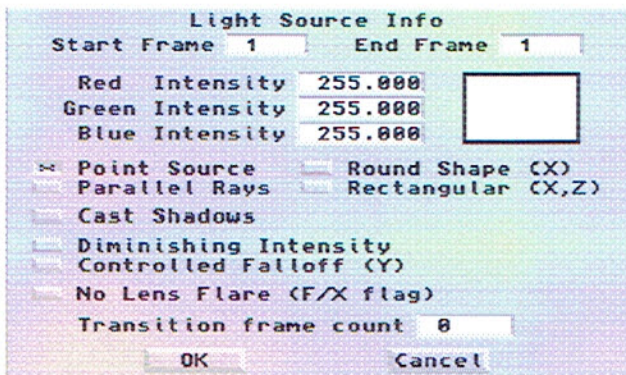


Sélectionnez le menu "Display/Caméra-view" puis "Object/Caméra (re)track" ou "Ad K". A la question Track object écrivez Sphère.

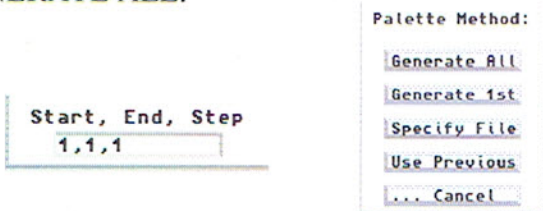


Vous pouvez déplacer la caméra de la même façon que l'objet. Enfin ajoutez une source de lumière "Object/Add/Light source" cliquez sur OK puis F1. Vous allez maintenant déplacer votre source de lumière et votre caméra. Sélectionnez le menu "Object/Transformation" ou "Ad T". Cliquez sur Position et entrez les valeurs suivantes:

Lumière Caméra:
 X: 0 0
 Y: 0 0
 Z: 448 323

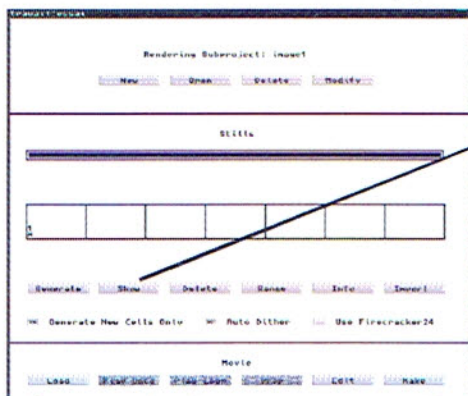


Dans le menu sélectionnez "Project/Save changes" puis "Project/Quick render", ce qui vous permet d'avoir un aperçu. Le positionnement de la caméra vous convient? L'éclairage, également? Retournez alors dans le menu "Project/Project editor". Cliquez sur RANGE, faites ENTER, puis cliquez sur GENERATE, et enfin sélectionnez GENERATE ALL.



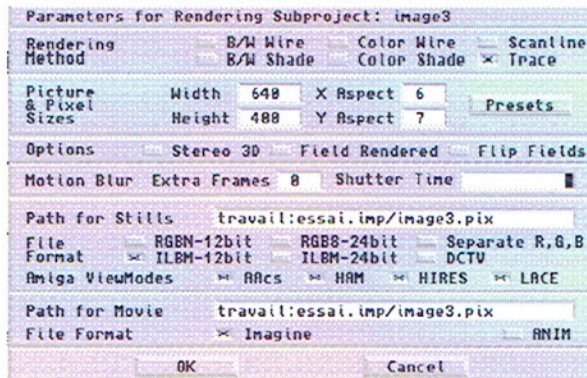
Patiencez, la cuisson commence. Quand l'image est prête, une * apparaît sous le 1, cliquez sur SHOW. Voilà c'est fini.

La Prochaine fois, nous verrons comment créer un objet plus complexe. Entraînez-vous à modifier les paramètres, et à calculer les nouvelles images. Vous devriez ainsi arriver à doser les valeurs, pour obtenir le meilleur résultat possible. N'oubliez pas que le Quick Render vous permettra de vous donner un aperçu de l'image de fin, et ainsi vous évitera de perdre du temps inutilement, parce-que vous avez sous estimé la dose ;-).



Cliquez sur Show, une fois l'image calculée

L'image calculée pour cet exemple se trouve sur la disquette. Elle a été calculée sur un 1200 avec une carte Blizzard 68060 et 16Mo en 55mns. Cette réalisation est à votre portée avec 6Mo et un 68030. Seul le temps de calcul sera plus long ;-)
 Ci dessous les paramètres utilisés pour l'image.



Plus que quelques heures d'apprentissage pour arriver à ce résultat ;-)



AmigAguide: Le Retour

Création d'un carnet d'adresses



OFS

Ah Souvenez-vous! Amigaguide, Formidable! 4 articles pour vous pousser à créer avec votre Amiga. Vous pensiez en avoir fini avec lui, erreur, il ne pouvait pas rester à côté du 3ème anniversaire d'AMIGAZette. Pour cet évènement, il revient pour vous apprendre à créer une base de donnée d'adresses.

Bien sûr, il existe une foultitude de programmes qui permettent de gérer les coordonnées de ses amis. Mais avouez que c'est trop facile, il suffit de cliquer sur des cellules ;-)

Pour ceux qui en ont encore sous le coude, la réalisation de cette BDD avec Amigaguide, peut s'avérer intéressante. D'autant que comme on va le voir, notre fichier peut-être tout à fait fonctionnel, si on y adjoint l'Excellent programme Searchguide de Gérard Cornu.

Armez-vous de votre éditeur préféré. Nous allons créer une page principale sur laquelle, nous mettrons tous les boutons correspondant aux noms de vos amis. Par la suite, une page sera créée pour chacun de vos amis.

Syntaxe: Page Principale

@database

@node main

@{" Recherche " SYSTEM "RUN searchguide liste"} On crée un bouton de recherche à l'aide de Searchguide.

@{u>Liste de mes amis:@{uu}

@{" Dupont georges " link "dupont"} Chaque bouton est créé

@{" Durand marcel " link "durand"} Renvoie à la page Durand

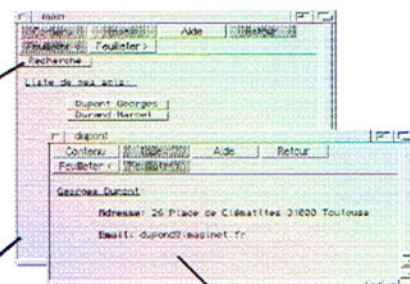
etc.....

@endnode Fin de la page

Syntaxe: Page des coordonnées

@node dupont Création de la page Dupont

Le Bouton de recherche créé



Page principale + Coordonnées de Dupont ;-)

@toc main Active le bouton Contenu

@{u} Georges Dupont: @{uu}

@{b}Adresse@{ub}: 26 place des clématites
31000 Toulouse

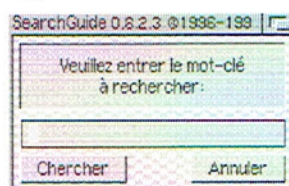
@{b}Email@{ub}: dupont@imaginet.fr
etc...

@endnode

Vous choisissez les rubriques (Nom, Tel, Particularités...). Vous n'avez plus qu'à rentrer tous vos amis un par un. Il est vrai que cela peut paraître fastidieux de tout rentrer sur l'éditeur, mais vous en feriez de même avec FinalData ou Datastore.

Le gros avantage de ce système réside dans le fait qu'il ne nécessite aucun programme. Vous pouvez le transporter sur une disquette.

Je n'oublie pas Searchguide qui vous permettra de lancer une recherche sur n'importe quel point qui vous intéresse. A vous de définir les rubriques nécessaires. Mais on pourrait imaginer que vous avez créé une rubrique Signe Astrologique. Dans ce cas, si vous rentrez Verseau dans la fenêtre SearchGuide, vous obtiendrez tous ceux qui sont de ce signe.



Fenêtre SearchGuide

Ce système n'a de limites que votre imagination.
Amigaguide et SearchGuide sont là pour vous y aider.

Les différents cours d'Amigaguide, sont disponibles dans les numéros 12, 13, 14 et 16 d'AMIGAZette. La Doc complète est sur la disquette 16 d'AMIGAZette, et sur Aminet 16.

Premiers pas

Les icônes en 2.0
et 3.0



Dans la suite logique de mes idées, continuons un peu plus en avant vers la découverte de notre ordinateur et voyons ensemble ce qu'il nous réserve comme fonctions peut-être encore méconnues.

José

Les icônes

Lorsque vous créez un nouveau répertoire, le workbench lui adjoint automatiquement une icône que nous qualifierons d'icône par défaut. Il est possible de personnaliser ses propres icônes et ne plus avoir celles pensées par le concepteur.

J'ai déjà fait quelques pages pour expliquer que les icônes sont ces fichiers images particuliers dont le nom comporte l'extension ".info". Ça c'est pour celles que vous voyez à l'écran. Mais lorsque vous faites : montrer tous les fichiers, à ce moment là apparaissent un tas d'icônes plus ou moins identiques. Ce sont en fait de fausses icônes qui ne sont là que pour visualiser les fichiers qui en sont dépourvus.

Toute cette entrée en matière

pour en venir à notre sujet, mais où sont donc ces icônes que nous produit le système d'exploitation?.

N'oubliez pas le guide

Ouvrez le répertoire workbench, repérez le répertoire Prefs, ouvrez le. Maintenant recherchez le répertoire "Env-Archive" dans lequel se trouve le rep. "sys". Voilà, vous y êtes. Normalement vous devriez y voir des icônes dont le nom commence par def_ (default). Vous pouvez donc y voir une icône de chaque type. Mais comment les modifier? Patience, on y arrive.

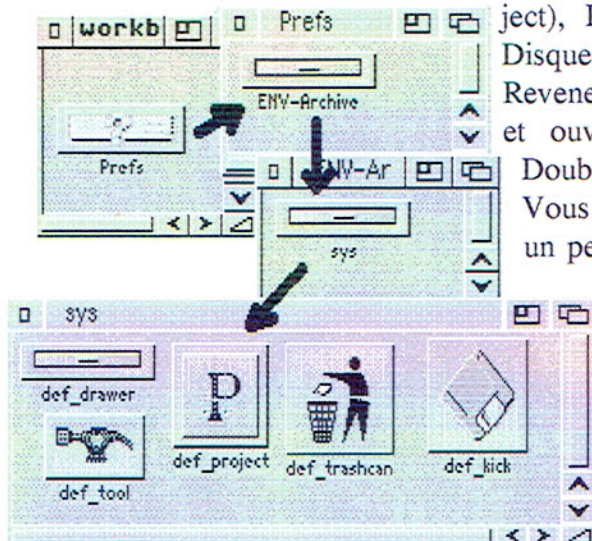
Mes icônes à moa!

Comme vous l'avez constaté, les icônes présentes sont du type Tiroir (drawer), Programme (Tools), Fichiers (Project), Poubelle (Trashcan), Disque (disk).

Revenez à votre workbench et ouvrez le rep. Tools. Double cliquez IconEdit. Vous êtes maintenant dans un petit programme (petit mais efficace) qui va permettre de créer ou modifier des icônes. Etant assez dénudé au point de vue outils de dessin, il est possi-

ble d'importer des broches réalisées sous DeluxePaint mais attention, IconEdit est limité dans la taille des icônes. L'astuce est de dessiner la forme maximale de l'icône [Menu Image-> Sauver en image IFF]. Pour récupérer une broche IFF dans IconEdit il suffit d'aller dans ce même menu Image-> Charger-> Image (ou autre option selon le besoin).

Une icône n'est pas qu'une image, c'est aussi un outil qui va permettre de lancer (pas trop loin) (je sais c'est pas nouveau mais c'est pour détendre l'atmosphère) des fichiers exécutables sans avoir à passer par un shell (ou un CLI). L'icône contient des paramètres qui seront utilisés au démarrage de l'exécutable comme des "drapeaux ou flags en british" qui vont indiquer les niveaux de protections (lecture, écriture, exécutable et effaçable en sont les principaux), la taille de la pile (stack) qui est une quantité de mémoire réservée nécessaire au programme pour fonctionner et une zone où l'on peut y inscrire des types d'outils. Ces outils sont spécifiques au logiciel. Ils servent de préférences au démarrage.



L'Amiga à la recherche de l'univers

Logiciels d'astronomie utilisés :

Dynamic sky - Night sky - Astronomie - Cassini

Encore une nouvelle application utilisant l'Amiga. Pour faire tous ses calculs astronomiques, Marika est équipée d'un 500+ (ram=1.5Mo) et de quelques logiciels spécialisés issus du DP. Dans cette page, elle a eut envie de vous faire partager sa passion céleste en commençant par un peu d'histoire.

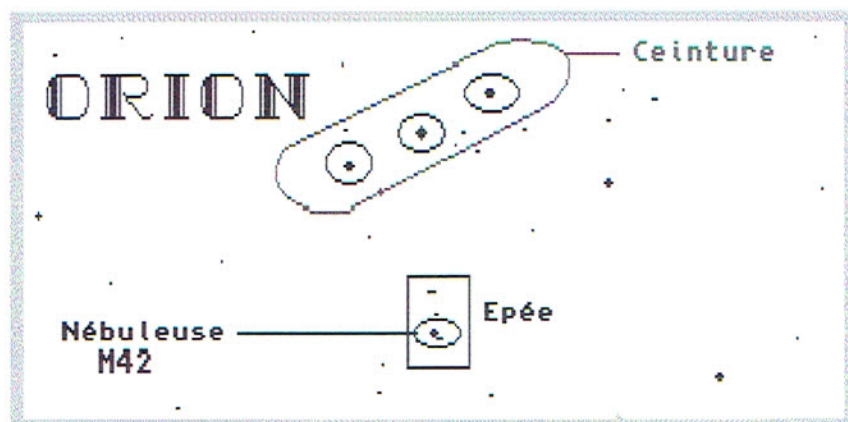
—Marika—

Pour vous parler d'astronomie j'ai pensé qu'un peu de mythologie serai plus sympa pour aborder cette science, plutôt que de parler d'emblée des M55, NGC 7000 ou autres amas qui pour certain d'entre vous ne signifie rien. Je vais donc vous parler de la constellation d'Orion et d'une des nombreuses légendes qui s'y rattache.

Diane, déesse de la lune et de la chasse, tomba amoureuse d'Orion, le chasseur courageux, et comme toute femme amoureuse, elle négligea ses devoirs en ne conduisant plus le char de la lune à travers le ciel de nuit pour éclairer celui-ci. Elle descendit sur terre pour chasser avec Orion. Lorsque son frère Apollon s'en aperçu il décida de supprimer Orion.

Un jour qu'Orion se baignait, il envoya ses rayons d'or sur lui afin de l'aveugler, et le transforma en un petit point au milieu des vagues. Il défia alors sa soeur de viser cette petite cible. Diane, déesse de la chasse tira adroitement sa flèche qui atteignit Orion et le tua.

Quand Diane trouva son corps ce soir là elle comprit ce qui s'était passé. Après avoir essayé en vain de ranimer Orion, elle plaça le corps de son bien aimé dans le ciel



et soudain tout le ciel s'illumina.

Tout autour de son corps des étoiles brillaient comme pour souligner son emplacement. Rien ne fut oublié, jusqu'à sa ceinture et son épée. Pour lui tenir compagnie elle plaça ses deux chiens favoris, Procyon le petit chien et Sirius le grand chien qu'elle marqua par deux étoiles brillantes.

De nos jours Orion est superbe avec dans sa ceinture la plus spectaculaire des nébuleuses obscures connue sous le nom de "la tête de cheval" et au bout de son épée un joyaux de toute beauté, M42, à l'oeil nu c'est une tâche flou (avec un instrument c'est le top!).

Donnez-vous la peine de lever la tête, vous observerez la plus belle constellation de cette saison. L'univers n'étant pas immobile, déjà les constellations du printemps pointent le nez.

M42: du catalogue Messier, nom de l'astronome français Charles Messier (1730-1817), le catalogue datant de 1781. Les objets sont repérés par la lettre M, puis un numéro d'ordre (ordre des découvertes). Il comprend 103 amas, nébuleuses ou galaxies.

NGC ou New General Catalog Nebulae clusters of stars, un autre catalogue plus récent qui comprend 13226 objets.

Nébuleuse: objet apparaissant comme une tâche lumineuse diffuse dans un petit instrument. Nuage de gaz (hydrogène, Hélium ect) qui rayonne sous l'action d'étoiles très chaudes, la poussière réfléchit la lumière des étoiles.

Nébuleuse obscure: nuage interstellaire non lumineux mais apparaissant en contraste sur un fond d'étoiles dont il obscurcit et absorbe en partie le rayonnement.



Les icônes en 1.3

Premiers pas

Après avoir lu la page concernant les kickstarts 2.0 et 3.0 j'en connais qui vont passer des heures à essayer de faire de même avec leur vaillant 500 qui pédale toujours à 7 Mhz, mais en rendant toujours de très bons services (à son rythme...).

Ne vous inquiétez pas, on peut aussi triturer les icônes sous Wb 1.3, mais avec moins de convivialité, je l'avoue. Retrouvons les manches et allons-y gaiement.

Les outils

Le système de gestion des icônes est un peu plus différent en 1.3, on ne dispose pas de l'option [Montrer tous les fichiers], il faut donc travailler au Shell, avec un éditeur de fichiers ou avec un éditeur d'icône. Le Shell, il est disponi-

ble dans le workbench, l'éditeur d'icônes du workbench se trouve dans la disquette extra livrée avec votre workbench. On y trouve 2 petits programmes destinés à "bidouiller" les icônes: IconED (Icône Editor) et IconeMerge pour fabriquer des icônes à double images.

Je ne vais pas m'aventurer à expliquer le fonctionnement de ces utilitaires dont l'utilisation est expliquée dans le manuel du petit amigaïste. En cherchant dans le DP, on arrive à trouver de bons éditeurs d'icônes, encore faut-il les essayer pour leur compatibilité avec le WB1.3. Nous l'avons fait pour vous, au cas où vous seriez en manque d'utilitaires de ce type. J'ai retrouvé Icone Editor sur la disquette 4 de Concept (vous le retrouverez sur la disquette 19). Cet éditeur est un peu rustique

mais il se rapproche un peu de celui que nous avons en 2.0 ou 3.0 et il fonctionne en 1.3. Son avantage est qu'il peut charger de grosses images qui sont visualisables par "scrolling" à l'aide de boutons fléchés. Lancez le programme et chargez son icône, dans la fenêtre de travail vous ne distinguez qu'une partie de l'icône, utilisez soit l'ascenseur vertical ou horizontal ou les flèches pour déplacer l'image à l'écran. Vous pouvez charger des icône existantes et les sauvegarder sous un autre type ou alors charger des image IFF issues de votre logiciel de dessin préféré.

Tout comme les workbench actuels, les icônes en 1.3 sont de types différents selon si elles accompagnent un fichier, un exécutable, un disque ou un tiroir (répertoire).

LA SAUVEGARDE

Après avoir parlé de l'environnement du workbench et de ses icônes il est logique de continuer avec la sauvegarde. Le premier support que l'on va rencontrer est bien sûr la disquette au format 3"1/2, ensuite vient le disque dur avec des temps d'accès plus rapides et une grosse capacité. Il est rare de nos jours de trouver des disquettes vierges spéciales pour Amiga, alors il va falloir les préparer. Pour cette opération

indolore il vous faut un Amiga. Introduisez le petit disque dans la fente prévue à cet effet. Selon le cas, l'ordinateur devrait afficher DF0:??? ou alors le nom du disque.

LE FORMATAGE

Formater un disque c'est le préparer pour recevoir les données à sauvegarder. On peut formater une disquette de deux façons, en rapide ou complètement. Le format rapide ne pourra être utiliser que sur une disquette ayant

déjà été utilisée, le micro ne fera qu'une mise à zéro de son catalogue stocké à un endroit précis dont le rôle est de l'informer sur les emplacements où il pourra stocker les données. Le format complet par contre effacera toutes les données du disque. Un disque dont le formatage a été fait en rapide est récupérable car son contenu est toujours présent. Nous verrons dans le prochain numéro quelques opérations intéressantes avec les disquettes. A bientôt ;-)

Le principe de ToolsDaemon est de lancer le programme par son icône. Si l'icône est absente il ne saura pas quoi faire et il vous renverra un message d'erreur. Pour lancer un logiciel à partir d'un fichier, il faut que ce fichier comporte une icône et que dans celle ci, la case ToolType comporte le chemin d'accès et le nom du programme qui a servi pour son élaboration. Exemple: je lance un traitement de texte, par exemple FinalCopy, je fais une page type que je sauvegarde

sous le nom de "PageType". Normalement si vous revenez sous Workbench, "PageType" doit avoir une icône. Sélectionnez la et lisez ses informations, dans la fenêtre ToolType devrait apparaître FinalCopy et son chemin d'accès.

L'insertion de la pageType dans les menus de ToolsDaemon se fait de la même façon qu'avec un logiciel. Lorsque vous irez solliciter cet élément, ToolsDaemon ira lire le ToolType de l'icône et lancera automatiquement FinalCopy.

Intéressant n'est ce pas? Une autre application intéressante est de lancer des scripts sous iconX (voir IconX dans AMIGAZette N°8) avec lesquels on peut faire exécuter plusieurs commandes en un seul click de souris... A suivre...



Et voilà, toute l'histoire de ToolsDaemon

La fenêtre des préférences de ToolsDaemon

The screenshot shows the 'ToolsDaemon Préférences 2.1a' window. It is divided into two main sections: 'Menu' and 'Commandes'. The 'Menu' section on the left lists items like 'DirectoryOpus', 'DiskSav', 'VirusZ', 'snap', 'Réparation/Archive', 'powerpacker4.0', 'Quarterback6.0', 'Quarterback', and 'DMSII'. The 'Commandes' section on the right shows a list with a selected entry: '(WB) Workbench:Outils/powerpacker4'. Below each list are buttons for 'Nouvel élément, saisie manuelle soit d'un programme/fichier ou d'un nouveau nom de menu', 'Effacer', and 'Insérer'. At the bottom are 'Sauver' and 'Annuler' buttons. A 'Touche' field is also present between the sections.

Labels and their corresponding parts in the window:

- Nouveau nom de menu: Points to the 'Menu' list.
- Sous-menu: Points to the 'Sub' checkbox.
- Barre de séparation: Points to the vertical line between 'Menu' and 'Commandes'.
- Touche d'appel associée avec la touche Amiga Droite: Points to the 'Touche' field.
- Fenêtre de saisie du nom: Points to the input field for the selected menu item.
- Nouvel élément, saisie manuelle soit d'un programme/fichier ou d'un nouveau nom de menu: Points to the 'Nouvel' button.
- Effacer l'élément sélectionné: Points to the 'Effacer' button in the menu section.
- Insérer un élément de menu: Points to the 'Insérer' button in the menu section.
- Ajouter une nouvelle commande: Points to the 'Ajouter' button in the command section.
- Effacer la commande sélectionnée: Points to the 'Effacer' button in the command section.
- Chemin d'accès et nom du programme à lancer: Points to the text '(WB) Workbench:Outils/powerpacker4'.
- Fenêtre de saisie de la commande: Points to the input field for the selected command.
- Commande Workbench ou CLI: Points to the 'WB' icon in the command section.
- Insérer une nouvelle commande: Points to the 'Insérer' button in the command section.

Uploader Sur Aminet

Où Comment faire partager votre travail au monde entier...



» **Shaman**

Aminet est devenu la plateforme centrale du Domaine Public sur Amiga. Vous aussi, vous pouvez envoyer des archives sur ce site Internet. Soit vous êtes connecté, soit vous passez par AMIGAZette DP. Dans tous les cas le mode d'emploi qui suit, vous est destiné.

Uploader sur Aminet est un petit peu plus compliqué qu'ailleurs, puisqu'il s'agit d'un réseau de sites et qu'il fournit plus d'informations sur les fichiers. C'est peut-être un peu plus de boulot pour vous, mais cela évite pas mal de tracas aux très, très nombreux downloaders.

Uploader quoi?

Aminet est prévu pour la distribution de tout type de logiciel librement distribuable. Toutefois, en raison des lois sur le copyright et des restrictions des fournisseurs de services Internet, les conditions suivantes doivent être respectées:

Ne pas Uploader:

- Des logiciels commerciaux.
- Des logiciels qui ne sont pas re-distribuable sur CDROM (voir ci-dessous pour les exceptions)
- Des échantillons sonores (samples) provenant de CD protégés par copyright, ou d'émissions de radio ou de télé.
- Des modules musicaux (mods) qui sont des reprises de morceaux protégés par copyright.
- Des images ou animations provenant de sources protégées par copyright.
- Des images représentant des personnes qui ne consentent pas à leur distribution.
- Des images ayant un caractère sexuel.
- Des logiciels GNU sans les sources.
- De la cryptographie 'puissante' (avec une clé supérieure à 56 bits)

Veillez respecter ces conditions, sinon vous pourriez provoquer la fermeture d'Aminet. (Et là, croyez-moi, vous auriez sur le dos un bon paquet d'ennemis!)

Où Uploader?

Aminet comprend environ 20 sites FTP et 60 BBS qui échangent leurs fichiers. Le centre du réseau est wuarchive.wustl.edu (128.252.135.4). Uploader sur ce site si possible (ftp.grolier.fr est recommandé pour nous les p'tits français!). La plupart des autres sites font suivre les fichiers sur le site principal puis les effacent localement, les fichiers sont ensuite retransmis plus tard. Surtout n'uploadez pas les mêmes fichiers sur plusieurs sites Aminet.

Il y a deux répertoires d'upload sur Aminet:

- /aminet/new pour les uploads publiques
- /aminet/priv pour les uploads privées (local, sur le site d'upload, uniquement)

Les uploads sur new/ qui n'auront pas de .readme seront effacés, puisqu'elles pourraient être commerciales ou suspectes. Si votre upload apparaît sur le fichier RECENT dans les 2 jours, c'est que tout s'est bien passé (n'effacez pas vos copies avant!). Sinon, contactez aminet@wuarchive.wustl.edu.

Si vous avez fourni un champ Uploader:, vous recevrez un message email au cas où votre upload ait dû être effacé pour n'importe quelle raison (parce qu'elle était corrompue, par exemple).

Les Uploads publiques:

La différence principale entre Aminet et la plupart des autres sites ftp est que, sur Aminet, toute archive a une description. Ces brèves descriptions (40 caractères) sont recueillies puis incorporées aux fichiers RECENT et INDEX. Elles proviennent des fichiers .readme uploadés avec les archives. Chaque fois que vous uploadez quelque chose, créez et uploadez un fichier .readme pour cette upload. Un exemple:

Avec PictureView.lha vous uploaderez PictureView.readme. Ce fichier pourrait être comme suit (pas de lignes vides au début).

Short: Shows JPEG & IFF pics. AGA support. V1.2
Uploader: umueller@amiga.icu.net.ch (Urban Mueller)
Author: umueller@amiga.icu.net.ch (Urban Mueller)
Type: gfx/show

This all new picture displayer is capable of showing almost any image type in any resolution. Main features include:

- Scrolling screens
- CLI and WB interface

(Il est préférable que tout le texte soit en anglais, la plupart des utilisateurs d'Amiga, qu'ils soient allemands, grecs, costo-ricains ou autre, comprennent ce langage mieux que le français pour la plupart ;-)

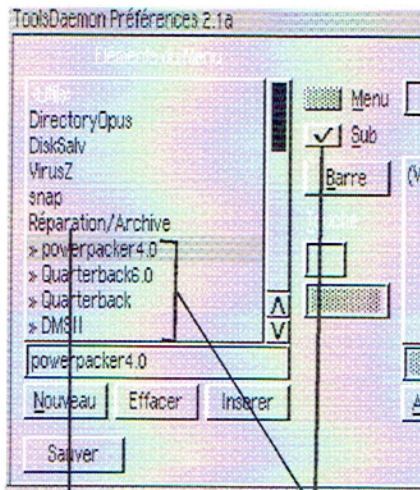
La signification des champs est la suivante:

Short: Ce champ est obligatoire et il doit se trouver sur la première ligne. Il vous permet de décrire, sur 40 caractères maximum, votre upload, cette brève description se retrouvera dans le RECENT et l'INDEX de façon à ce que tout le monde puisse savoir en quoi consiste votre upload. N'y répétez pas le nom du fichier, mais s'il existe plusieurs versions de votre archive, mettez-y le numéro de version. Essayez d'expliquer ce que fait le programme.

Uploader: Mettez-y votre adresse email de façon à ce que les gens d'Aminet puissent vous contacter en cas de problème avec votre upload (et cela se produit plus souvent que vous ne

du workbench. On va donc pouvoir multiplier les possibilités et la lisibilité.

Les sous-menus

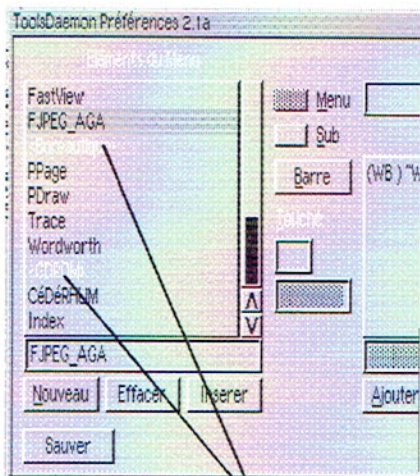


Sous menus

Nom d'identité des sous-menus

Le principe des menus annexes et des sous menus est très simple. Au milieu de la fenêtre de toolsprefs se trouvent des case à cocher: Menu, Sub et Barre.

Commençons par le dernier. La barre est un séparatif entre divers éléments afin de mieux séparer les catégories d'éléments.



Noms des menus déroulants

On peut la mettre là on l'on veut. La barre n'a aucun effet sur les menus, juste un peu

d'esthétique.

La case Sub va permettre de sélectionner les sous menus dont le nom d'identification sera celui qui précèdera le premier sous-menu. J'en vois déjà un qui s'affole, du calme j'explique. Nous avons, par exemple, toute une série d'utilitaires de réparation et d'archivage. Cliquez sur [nouveau] et entrez au clavier: Réparation/archive. Puis faites glisser les icônes des utilitaires dans la fenêtre. A chaque élément ainsi saisi, cliquez le bouton [Sub]. Chaque élément sera alors précédé par >> ce qui indique que c'est un élément du sous-menu Réparation/Archive. Lorsque vous activerez le menu déroulant, vous n'aurez à l'écran l'affichage les noms de vos utilitaires que lorsque votre souris ira activer Réparation/Archive.

La case Menu va servir à créer de nouveaux titres de menus déroulants inscrits sur la barre du Workbench. Cliquez sur [nouveau] et entrez au clavier le nom du nouveau menu, puis cliquez sur la case Menu. Le nom change alors de couleur et est encadré: < nom >. Tous les éléments qui seront entrés après ce nom de menu déroulant feront parti de ce nouveau titre de menu.

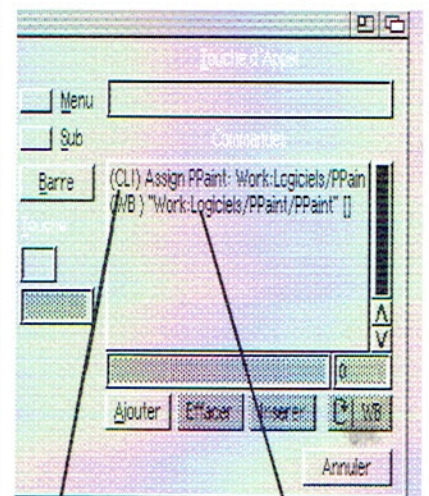
Un peu de ménage

Chaque nouvelle saisie va se trouver automatiquement en fin de liste. Pour replacer l'élément au bon endroit on peut le bouger avec les touches Amiga Droit + U pour monter ou alors Amiga

Droit + D pour descendre. Il existe un moyen beaucoup plus pratique pour insérer un nouvel élément directement à un endroit particulier. Sélectionnez l'élément du menu qui doit venir juste après celui que vous voulez insérer, cliquez sur le bouton Insérer puis faites glisser l'icône du programme dans la fenêtre et son nom ira automatiquement se loger à l'emplacement prévu. Avec ce bouton on peut insérer un nouvel élément, une barre ou un nouveau nom pour des sous-menus.

Encore plus...

Jusque là je ne vous ai parlé que de la saisie de programmes exécutables. Avec ToolsDaemon on peu également lancer des commandes CLI, des fichiers, par exemple des lettres types ou votre fichier téléphonique. Encore mieux, avant de lancer un programme, vous pouvez même faire exécuter un script d'assignation ce qui évite les kilos d'assign de la User-Startup. Et ça marche...



Commande CLI Commande WB de lancement de d'assignation PPaint

ToolsDaemon

Voir disquette AMIGAZette 18



Kickstart 2.0 et +
Freeware
Année 1994
Nico François

José

Vous avez sûrement vu cet excellent utilitaire dans la disquette 18, mais un manque de place et de temps n'a pas permis d'explications dans le fanzine. L'intérêt de ToolsDaemon est de pouvoir lancer des logiciels sans avoir à ouvrir des dizaines de fenêtres donc un gain de temps et de mémoire. Je vous propose une petite prise en main pour mieux en comprendre l'utilisation.

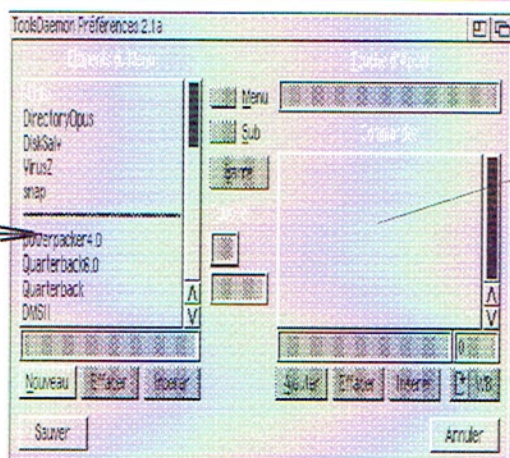
L'installation

Après avoir décompacté le fichier de la disquette, il suffit de cliquer sur l'icône d'installation de ToolsDaemon. Le script va installer un fichier de démarrage dans le tiroir WBStartup, ToolsDaemon.Handler dans le L, Toolsprefs dans le tiroir Prefs, dans le S sera sauvé le ToolsDaemon.menu et dans le tiroir Local/ catalog/ français on y trouvera ToolsDaemon.catalog ainsi que Toolsprefs.catalog. Voilà pour l'installation de la partie logicielle. On redémarre la machine et on continu.

Mais comment ça marche?

J'attendais la question et justement je m'apprêtais à y répondre. Après le démarrage de la machine, ToolsDaemon est pris en compte par l'ordinateur. Activez la barre de menu du workbench et allez dans le quatrième menu [Tools]. On y

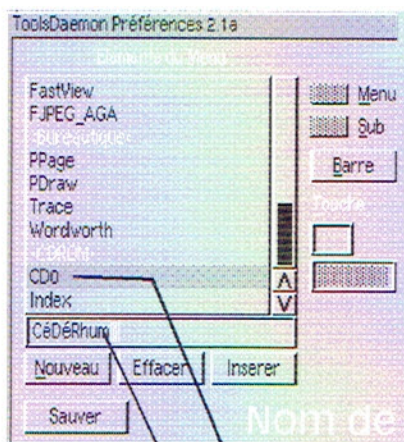
Nom des programmes tels qu'ils apparaîtront dans les menus



Fenêtre des lignes de commandes

La fenêtre de ToolsPrefs

trouve maintenant un nouveau libellé : Toolsprefs. Activez ce menu, une fenêtre doit apparaître à l'écran, c'est la fenêtre de paramétrage. C'est de là que tout va se déclencher. Maintenant ouvrez le répertoire où se trouvent les programmes à inclure dans les menus de ToolsDaemon. Arrangez vous pour



Nouveau nom l'icône

avoir accès aux deux fenêtres à l'écran, ToolsDaemon à gauche et le répertoire plutôt à droite. Sélectionnez l'icône du premier programme et glissez la jusque dans la fenêtre de gauche de

ToolsDaemon. Lachez le bouton de la souris. Voilà, c'est fait, le menu est saisi. Sous la grande fenêtre où s'est inscrit le nom de l'icône se trouve une fenêtre de saisie dans laquelle vous pouvez changer le nom que vous désirez voir apparaître dans le menu.

On peut déjà voir un côté très pratique avec le "drag & drop" de l'icône, pas de longues lignes d'écritures, c'est totomatique.

Les menus

On ne va pas se limiter à 2 ou 3 programmes à lancer, la liste peut devenir rapidement très longue, et pour éviter d'avoir un menu qui se déroule sur deux colonnes (si la liste dépasse l'écran, le programme continu à afficher sur une deuxième colonne, mais dans le même menu), le concepteur de ToolsDaemon a pensé à tout. Au lieu d'avoir un simple menu déroulant, des options permettent de créer des sous-menus, et de nouveaux menus dans la barre

le pensez). Veuillez, s'il vous plaît, toujours fournir ce champ. (Considérez-le comme obligatoire).

Author: C'est là que vous indiquez qui a créé le matériel contenu dans l'archive, avec son adresse email, si possible.

Type: Vous pouvez proposer ici un répertoire ou le fichier devrait être placé. Consultez le fichier TREE (sur Aminet!) pour les sous répertoires possibles.

Maintenant des champs vraiment facultatifs:

Kurz: La version allemande du Short:

Replaces: Vous permet de spécifier les fichiers que votre upload remplace, donnez le chemin complet: exemple: biz/patch/PageStreamPatch. (Si votre archive en remplace une (ou plusieurs!), précisez ce champ, ça évite d'avoir des archives obsolètes qui encombrer inutilement Aminet).

Requires: Les autres archives dont votre upload a besoin pour fonctionner, indiquez le chemin complet. Vous pouvez aussi indiquer la version de l'OS, la quantité de mémoire et le "chipset" requis.

Version: Le numéro de version de votre upload. Dans la mesure du possible ne mettez pas le numéro de version dans les noms de fichiers.

Distribution: Vous permet de spécifier où il est permis de re-distribuer votre upload. Si vous spécifiez le mot-clé 'NoCD', votre upload n'apparaîtra pas sur les CDs qui sont produits d'après les sites Aminet.

Après avoir ajouté une ligne vide, vous pouvez donner une description plus longue, qui pourrait par exemple être le README qui se trouve à l'intérieur de l'archive. Ne comptez pas sur les "downloaders" pour downloader aussi le .readme, les informations qui s'y trouvent doivent donc être également présentes dans l'archive.

Convenances sur les noms de fichiers:

La longueur maximale d'un nom de fichier ne doit pas dépasser 18 caractères, y compris le suffixe de l'archivage (.lha). Le mélange de majuscules et minuscules est permis, mais la plus grande partie doit être en minuscules. Il est préférable de mettre le numéro de version dans la description du Short: plutôt que dans le nom du fichier. Veuillez s'il vous plaît ne pas uploader dans d'autres formats que .lha ou .lzh. Les archives .dms sont maintenant interdites sur Aminet, voir le fichier "docs/misc/dms-sucks.txt" par Urban Mueller. Les fichiers .jpg et .mpeg peuvent être uploadés sans être incorporés dans une archive.

Check liste:

- Est-ce que les archives sont bonnes? (Ne les goûtez pas ;-)
- Mais vérifiez les avec lha.
- Y-a-t'il un fichier .readme pour chaque fichier que vous êtes prêt à uploader?

- La base des noms de fichier du .readme et de l'archive est-elle la même, y compris les majuscules et minuscules?

- La longueur des noms de fichiers est-elle au maximum de 18 caractères?

- Y-a-t'il un champ Short: et, si possible, Uploader: dans le .readme?

- Les archives ne contiennent-elles aucun matériel protégé par copyright ni aucun fichier en provenance du Workbench?

- Les archives ne contiennent-elles aucune publicité pour BBS?

Merci de faire ces vérifications, vous éviterez beaucoup de travail aux personnes s'occupant d'Aminet.

Vos commentaires:

Si vous avez des commentaires au sujet des principes énumérés ci-dessus, ou si vous découvrez sur Aminet, des fichiers suspects, commerciaux ou endommagés, veuillez envoyer promptement un message email à aminet@wuarchive.wustl.edu.

Le texte ci-dessus est la traduction (plus ou moins agrémentée!) du fichier "readme.before.upload" se trouvant sur Aminet. Respectez ces consignes si vous souhaitez uploader. Merci. Et n'uploadez pas n'importe quoi, simplement pour le fait d'uploader sur Aminet... ;-)

Par contre, si vous souhaitez uploader votre dernier programme (ou autre) sur Aminet, et que vous n'avez pas d'accès à Internet, vous pouvez faire parvenir vos fichiers, sur disquette, à la rédaction d'AMIGAZette qui se fera un plaisir de les uploader, à la condition expresse, que les consignes ci-dessus soient respectées avec soins.

A bientôt, et n'arrêtez pas d'écrire de très bons programmes pour cette machine toujours aussi spéciale, malgré la vitesse bien supérieure de certaines... ;-)

Uploader:

Traduire en bon vieux français?... j'peux pas!...

Disons... pour le verbe: copier un fichier se trouvant sur votre machine (la machine locale) vers une machine distante reliée à la votre par un quelconque système de liaison, téléphonique, ethernet, ligne Internet T1 (-) etc...

Un(e) uploade(u)r (deuse!) est donc quelqu'un(e) qui upload! Et l'upload est l'objet uploadé!!! Tout ça coule de source, isn't it?

Downloader, download:

Le contraire tout simplement ;-)

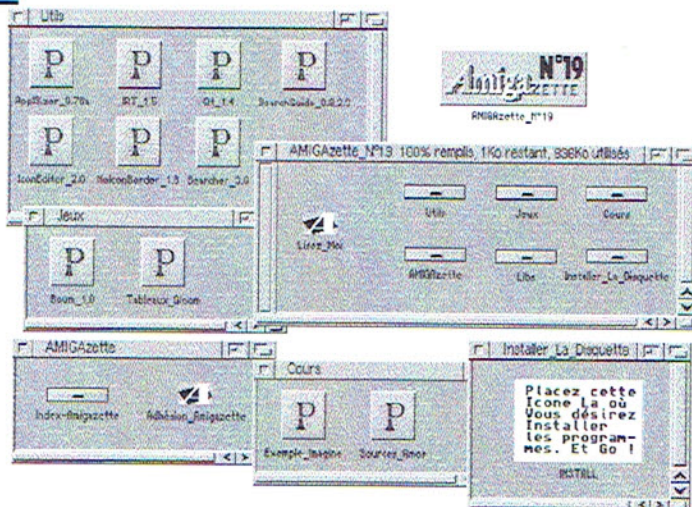
(Quand à moi, il y a belle lurette que j'ai incorporé ces mots, et bien d'autres, dans mon dictionnaire dit "français" plutôt que d'essayer de les traduire maladroitement comme c'est le cas pour la plupart des traductions de mots originaires du milieu informatique ;-)

Disquette N°19

Faisons Utile

Désolé pour les amateurs de jeux, mais cette Disquette est plutôt orientée "Utilitaires", avec notamment les indispensables **Qt** et **Searcher** dans de nouvelles versions. Nous avons quand même pensé aux amateurs de Gloom (N'est ce pas Ludo ;-). L'installer maison est toujours là mais dans un tiroir rien qu'à lui. Pensez à regarder **AMIGAZette DP**, c'est vous qui décidez du contenu des disquettes.

Et pour la disquette 19, n'oubliez pas...**Lisez_moi** ;-). Si si je vous jure.



Au Sommaire de cette Disquette

UTILS

Qt 1.4: Toute dernière version de cet excellent player d'animations Quicktime (OS 3.0 & 68020 minimum, Aga ou Carte Graphique).

Searcher 3.0: Utilitaire de recherche de fichiers. Sûrement le plus rapide (OS 2.0 minimum). Pensez à vous enregistrer. Merci à Pierre Rivasseau (Life Team).

Irt 1.5: Copiez vos icônes très simplement (OS 2.1 minimum). Pensez à vous enregistrer. Merci à Mathieu Chênebit (Life Team).

AppISizer 0.78a: Pesez vos fichiers grâce à cet appicon (OS 2.04 minimum). Merci à Gérard Cornu.

SearchGuide 0.8.2.3: Créez des boutons de recherche sous Amigaguide (OS 2.04 minimum). Merci à Gérard Cornu.

No Icon Border 1.8: Enlevez la bordure des icônes (OS 2.04 minimum).

Icon Editor 2.0: L'éditeur d'icônes expliqué dans le Fanz' (OS 1.3 minimum).

JEUX

Boum 1.0: Un jeu de Démineur sous Workbench (OS 3.0 & 68020 minimum)

Tableaux Gloom: De nouveaux tableaux tant attendus pour le Jeu Gloom Deluxe (Ben faut avoir Gloom ;-)

COURS

Sources Amos: Les sources habituelles de votre rubrique.

Exemple Imagine: Le rendu final effectué par Franck sur sa 60.

Et toujours l'**Index d'AMIGAZette**, et l'outil d'installation de la Disquette. Sans oublier l'**Explode.library** qui fait défaut à certains d'entre vous.

La source Blitz est sur la Disquette N° 18.

AppSizer

La Balance Electronique



→ **OFS**

Encore un programme Indispensable! Et oui AppSizer fait partie des programmes qui devraient être implémentés dans le Workbench.

Nous avons tous, un jour ou l'autre, été obligé de peser nos fichiers pour les faire rentrer sur une disquette. Pour effectuer cette opération, on peut utiliser le Shell (Il donne des boutons à certains ;-), ou bien passer par un gestionnaire de fichiers comme DirOpus (Mais le Fun n'y est pas).

Et alors? Ben, AppSizer est arrivé...

L'Auteur:

Bien connu du monde Amiga Français, **Gérard Cornu** est un programmeur spécialiste d'Arexx, et dont la spécialité est de créer des logiciels qui n'arriveront jamais à la version 1.0. Ainsi SearchGuide utilisé dans l'Index d'AMIGAZette, en est, au moment de l'écriture de cet article, à la version 0.8.2.3. Vous pouvez essayer la torture, mais Gérard ne craquera jamais ;-)

AppSizer:

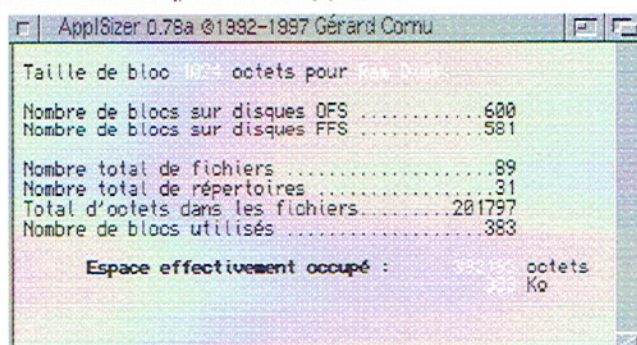
Comme l'indique son nom, AppSizer est une appicon qui calcule la taille (Sizer) de vos fichiers. Une appicon est une icône qui lancera une tâche précise quand vous y aurez déposé quelque chose dessus.



Dans notre cas, AppSizer calcule le poids d'une disquette, quand vous jetez l'icône de la DK sur son appicon.

La Pesée c'est son métier:

On la dit plus avant, AppSizer va vous permettre de calculer la taille des vos disquettes, de vos partitions, ou de fichiers que vous aurez sélectionné et jeté sur l'appicon.



AppSizer détaille la pesée à l'octet prêt.

Comme vous le voyez ci-dessus, non content de vous donner des informations sur la taille du RamDisk (pour cet exemple), le programme va jusqu'à vous informer sur le nombre de fichiers, le nombre de répertoires et le nombre de blocs utilisés sur cette partition. Un soucis du détail, qui peut s'avérer utile lorsque on cherche à savoir le nombre d'images XFiles que l'on possède sur le disque dur. Il suffit de jeter le tiroir dessus :-)

Souhait:

Je verrai bien une fonction qui permettrait de copier des fichiers sur une DK par exemple, en ayant au préalable calculé l'espace nécessaire. On pourrait ainsi glisser la Disquette sur l'appicon d'AppSizer. Celui-ci détecterait la place qu'il reste. Puis glisser un tiroir d'images par exemple pour en connaître le poids. Au final AppSizer comparerait les 2 poids, et nous informerait soit du transfert possible, soit du manque de place. L'appel est lancé, Gérard ;-)

Protracker

Sample, Sampler, & Sample Editor



» Léviathan

"Music is etemally alive!"

Troisième édition de l'orgasme créatif musical, dont les seuls à se plaindre sont peut-être vos voisins. Boostez vos enceintes et improvisez-vous "DJ Maître Suprême" de votre propre Rave.

Préparez les flyers, Léviathan vous apprend à créer le son du futur.

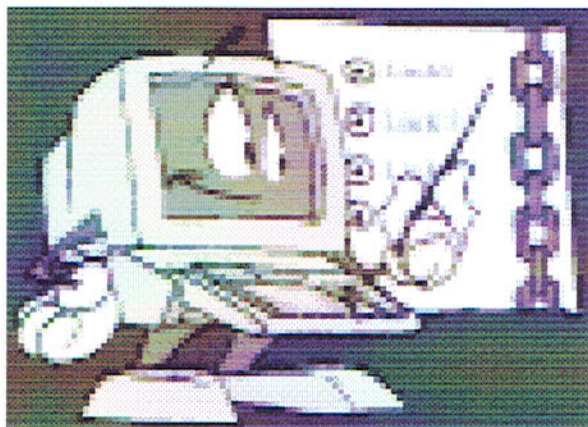
Les Samples: Définition

Attention, tout ce qui est écrit après cette ligne est simplifié à mort.

Un sample est une représentation numérique du signal analogique émis par une source sonore. (Sample être presque vrai son dans machine ;-). La qualité d'un sample dépend de la qualité de la restitution du son originel, définie en Hertz (Hz) (Plus y'en a d'Hertz, plus la qualité être mieux ;-)).

Un sample est simplement un son "découpé" en autant de fois par secondes qu'il n'y a d'hertz. Chacune de ces tranches est ensuite stockée dans un fichier qui compose le sample. Selon sa qualité et sa longueur, ce fichier prendra plus ou moins de place.

Si le texte ci-dessus vous donne plutôt envie d'animer des bals-musette, à moins que vous ne possédiez déjà l'intégrale Live d'Yvette Horner, sachez qu'il existe des moyens moins horribles pour se suicider.



Calmez-vous, et lisez la suite, qui est moins compliquée...

Le Sampling:

Cool, cool... Sampling, comme Sampler (verbe) et Sampleur, est un néologisme basé sur "Sample" comme savent si bien en faire les bouffeurs de steak à la menthe (Grand concours: La personne qui me dira de quel pays il s'agit gagne un E-mail).

Pour créer ses propres samples, il faut un digitaliseur, aussi appelé sampleur. Il en existe principalement deux sortes:

-**Les 8 bits:** Le plus connu (et le meilleur) est DSS8+. Très bon rapport qualité-prix, fréquence max. de 52160 Hz, 28867 Hz en direct-to-disk. Il faut savoir que l'oreille humaine distingue des fréquences de 20 à 20000Hz et que cet intervalle diminue en fonction des personnes et de l'âge (Jeanne Calment: 9989Hz-9991Hz)

-**Les 16 bits:** Le plus connu (et toujours le meilleur) est la carte Aura 12/16 mais attention, jamais Aura ne pourra enregistrer ou vous faire écouter du "vrai" 16 bits, et est plutôt conseillé pour le MIDI (ProTracker n'accepte que le 8 bits, comme de nombreux trackers). D'autre part, il faut avoir une bonne oreille (merci, j'ai 10 ans de Conservatoire) pour entendre une réelle différence entre le 12/16 et le 8 bits. Sachez qu'il existe aussi des sampleurs réellement 16 bits.

Il est conseillé de digitaliser à partir d'un CD, car ce que vous obtiendrez sera toujours de qualité inférieure par rapport à l'original. Si vous avez besoin d'un micro, ne prenez pas un truc pourri à 100 balles. Je conseille personnellement moi-même le made in Japan ou made in Germany (mode d'emploi multi-langues, sivouplai) mais c'est évidemment secondaire.

Maintenant que vous avez votre rythmique jungle Thunderdome ou votre ambiance "space" Enigma, peut-être va-t-il falloir la mixer, booster,

re-sampler, d'où la suite...

Le Sample Editor:

On y accède en cliquant sur "Sampler". Assez complet, il ne vaut pas celui d'Octamed Sound Studio v1.0.

Principales commandes:

Cut-Copy-Paste: Vous savez comment ça marche. On charge un sample, on en sélectionne une partie, et on la coupe ou on la clone (bêêêh!), et on la copie autre part.

Waveform: Joue le sample en entier avec la boucle.

Display: Joue la partie du sample qui est à l'écran.

Range: Joue la partie du sample sélectionnée.

Loop On-Off: Active-Désactive la boucle dont les marqueurs peuvent être déplacés avec la souris.

Show Range: Zoome sur la partie sélectionnée.

Show All: Revient à l'état initial.

Zoom Out: Dézoome petit à petit.

Sample et Re-Sample: En modifiant C-3 par une autre note, en cliquant sur Re-sample, votre sample sera ré-échantillonné de façon à ce qu'en jouant C-3 vous obteniez la note préalablement définie.

Upsample: Double la fréquence (C-2 --> C-3).

Downsample: Divise la fréquence par 2 (C-3 --> C-2).

Backwards: Retourne le sample (le passe à l'envers).

Invert: Inverse la polarité des fréquences. Pas de répercussion sur le son, mais si vous mixez deux samples dont l'un est inversé, ils s'annulent (Utile pour le mixage).

Boost: Booste le sample (Augmente son volume en fonction de ses composantes).

Interpol: Filtre le sample (Diminue les basses fréquences).

Normaloc: Repositionne le sample en fonction de la moyenne de ses composantes.

Volume: Modifie le volume du sample au début, et à la fin de la zone sélectionnée (100% - 0% produit une diminution progressive du volume du sample).

Voili-Voilou!!! Y'a pas à dire, ProTracker est le premier utilitaire en WYWIWYCH (What You Want Is What You Can Have). Sachez qu'on trouve sur Aminet, ProTracker 3.61 qui est livré avec un "Helpfile" qui peut aider les débutants.

Le prochain cours traitera de tous les utils de ProTracker (Mixage, Setup, Accords, Split, etc...). Enfin, pour toutes remarques, vous pouvez me laisser de la lecture pour les mois à venir à cette adresse: leviathan_pure@hotmail.com

NDLR: N'oublions pas, pour conclure cet article le Sampleur Mégalosound, dont nous avons fait l'éloge dans le numéro 14 d'AMIGAZette.

Comment Compresser en LZX?

Cet article peut paraître sans intérêt pour certains, pour d'autres, il est la méthode qu'ils cherchaient depuis longtemps pour compacter leurs fichiers afin de les faire rentrer sur une disquette.

Alors, bien sûr il y a les inconditionnels de Directory Opus, qui ont configuré correctement leurs gestionnaires de fichiers pour compacter facilement. Pour ceux qui ne disposent pas de cet utilitaire, il convient d'utiliser le Shell livré en standard avec le Workbench ;-)

Pour l'exemple qui suit, on supposera que Lzx est installé dans le tiroir C du Workbench.

Ouvrez un Shell (Workbench:System/Shell)

Rentrez dans le tiroir dans lequel vous désirez créer votre archive Lzx. Ce tiroir peut-être le Ram Disk, une disquette ou votre disque dur.

Nous choisirons le Ram Disk pour notre exemple. Tapez **Ram**:

Ca y est nous sommes dans le Ram Disk, tapez la ligne suivante:

```
Ram Disk:> Lzx a Archive.lzx Work:images/*.*
```

Cette commande va permettre de compresser (option a), à l'aide de Lzx toutes les images (*.*) qui se trouvent dans le tiroir Images de la partition Work. Notre archive créée s'appellera Archive.lzx et se trouvera dans le Ram Disk.

Voilà, tout est dit. On aurait pu par exemple compresser uniquement les Images au format JPEG, il aurait fallu simplement noter *.JPEG en fin de commande.

```
Ram Disk:> Lzx a Archive.lzx Work:images/*.JPEG
```

OFS

AMIGAZette ment vôtre

La rubrique associative

Par José

Quelques dépannages...

Il existe encore quelques 500 qui résistent au temps, malheureusement il leur arrivent aussi quelques déboires comme celui de Bernard qui perd le contenu de son disque dur et dans le même élan, la disquette d'installation. Plus moyen de relancer la machine sans cette disquette. Heureusement, Philippe arrive à son secours avec son 500HD ressorti d'un placard. Son séjour dans le noir lui a fait complètement perdre toutes notions et le moteur du disque de 20Mo de la A590 refuse de tourner. Chez AMIGAZette 83 tout est possible (ou presque) et après une inspection complète du système le disque reprend vie, en fait son moteur était grippé, l'hiver dans le noir c'est pas bon pour la santé.

On recherche toujours une disquette d'installation pour une carte contrôleur SCSI pour A500 de marque PROTAR.

Nous avons découvert une incompatibilité entre la carte MTec et le G-LOCK de GVP. Cette dernière aurait une fréquence d'horloge propre qui ne tient pas compte des caractéristiques

Le 1200 fonctionnait à merveille, dehors le vent soufflait de plus en plus fort. Tout à coup un arbre tombe, non pas sur le 1200 mais sur un ligne haute tension et réaction presque immédiate du 1200, tout s'arrête.

Ô! désespoir, le 1200 aurait-il rendu l'âme? Mais non, après plusieurs tentatives il redémarre mais pour quelques minutes et pouf! c'est le noir. AMIGAZette 83, au secours. Peu de temps après cet appel de désespoir Chipset se rend sur les lieux du drame avec une alimentation de secours. Le miracle arriva sans attendre avec cette nouvelle source énergétique, c'était bien le 5 volt qui avait lâché. Le 1200 reprit vie et son propriétaire une nouvelle jeunesse.

Du changement dans l'association, des nouveaux statuts, une nouvelle adresse, un nouveau règlement intérieur, de nouveaux membres, pleins d'idées et une augmentation croissante d'abonnés et toujours autant de bonheur et de joie à écrire ce fanzine pour votre plaisir. Que demander de plus sauf un nouveau disque dur pour mon 2000, et oui, paix à son âme. Il m'a lâché au début du mois de février, mais j'ai toujours espoir de trouver un contrôleur en état car le disque, lui, contient toujours toutes ses données. La marque de la carte recherchée est pour un disque Fujitsu en SCSI (525Mo ou 1Giga)

Le 500 ne donnait plus l'heure, quel déshonneur pour un ordinateur d'être hors du temps. Chez AMIGAZette 83 sommeillait une extension mémoire avec horloge. Elle ne demanda pas mieux que d'aller cohabiter avec le 500 qui avait besoin de la notion du temps qui passe pour ses calculs astronomiques. Et voilà les planètes et les étoiles qui reprirent un rythme de vie réglé à la seconde près.

de base de l'Amiga provoquant une désynchronisation du signal du G-Lock. La solution, changez de carte...

Blitz Basic

Utilitaire d'Assignment: Suite et Fin



→ **Mathieu**

Finis le travail rébarbatif du dernier numéro, on s'attaque cette fois aux choses sérieuses et vraiment intéressantes!

La première chose à faire est de créer notre AppIcon. Pour cela, on utilise comme de bien entendu la commande appropriée en lui donnant ses paramètres : numéro, nom, nom de l'icône à charger (sans le ".info", le blitz se chargeant de le rajouter). On initialise ensuite notre variable appv à la commande qui retourne les événements se produisant sur les objets App (Window, Menu ou Icon).

Si notre variable prend la valeur \$800000 (ou \$80000 si vous ne possédez pas le Blitz Support Suite), c'est qu'il s'est produit un événement qui peut être dans notre cas: soit le lâché d'une icône sur l'AppIcon, soit l'utilisateur a double-cliqué sur cette dernière. Afin de différencier ces deux cas, nous aurons recours à la commande NextAppFile. Si celle-ci retourne une chaîne de caractères vide (""), c'est qu'aucun fichier n'a été lâché, donc cela signifie que l'utilisateur a cliqué, ce qui correspond à l'évènement "Quitte". Mais on ne va pas le laisser partir comme ça sans rien lui demander! On lui affiche tout d'abord un beau requester Gadtools avec la commande RTEZRequest pour qu'il confirme son choix.

Dans le cas contraire (un fichier a été effectivement lâché), on effectue d'abord le traitement sur la chaîne de caractères que nous avons vu il y a 2 mois de cela. Ensuite, on demande à l'utilisateur quel nom de volume il désire utiliser avec RTEZGetString (mais en réglant la chaîne par défaut de ce gadget avec le nom obtenu à la suite du traitement effectué sur la chaîne initiale). Si le nom est saisi correctement, alors on passe à une phase très importante: l'exécution de la commande système "Assign" qui va enfin assigner le volume demandé. Notez bien la commande "Execute_". C'est elle qui permet via le Blitz d'utiliser toutes les commandes de l'Amiga (Cd, Dir, AmigaGuide et tout autre programme externe). Voilà, notre programme est terminé, prêt à être diffusé :)

Pour le prochain numéro, j'aimerais connaître votre avis sur l'orientation à prendre concernant cette rubrique: niveau, type de programme, mode système ou mode Blitz... Veuillez m'envoyer tout cela à matc999@spidernet.tm.fr pour les connectés ou à l'association qui transmettra pour les autres (Majddar, dis-moi ce qui te ferait plaisir ;-).

Ah, j'allais oublier, j'aimerais aussi bien savoir quelle version du Blitz vous possédez, et si vous avez acheté séparément le Blitz Support Suite. Bonne programmation!

Source:

```
WBStartup:NoCli
WbToScreen 0
ShowScreen 0
Suc=AddAppIcon(0,"LTAssign","SYS:System/Shell") ;
```

on ouvre notre AppIcon avec l'icône du Shell

```
If Suc=0 Then Forbid_:End
```

```
Repeat
appv.l=AppEvent
VWait
```

```
If appv=$800000 ; $80000 pour ceux n'ayant pas le BSS
nom$=NextAppFile
```

```
If nom$="" ; si l'utilisateur a simplement cliqué
Condi=RTEZRequest("Attention please","Are you sure
you want to exit LTAssign","Yes_No",2,0,4) ; s'il choisi le
bouton "Oui", alors Condi vaut 1, condition de sortie de la
boucle et donc d'arrêt de notre programme
```

```
Else
Gosub Traitement ; routine du numéro précédent
text$="Please choose the volume name"+Chr$(10)+"to
assign "+nom$+" to."
assignment$=RTEZGetString("Choose volume to
assign",text$,192,nombis$) ; Requester Reqtools pour le
choix du volume
```

```
If assignment$ <> "" AND Right$(assignment$,1)=": "
Execute_ "Assign "+assignment$+" "+nom$,0,0 ; permet
l'utilisation de commandes externes au Blitz
```

```
EndIf
EndIf
EndIf
```

```
Until Condi=1 ; condition de rupture réglée par le requester
de sortie
```

```
Suc2=DelAppIcon(0)
Forbid_:End
```

```
.Traitement
; la routinette du mois dernier
```

```
nombis$=nom$
If Right$(nombis$,1) <> "/" AND Right$(nombis$,1) <> ": "
Repeat
nombis$=UnLeft$(nombis$,1)
Until Right$(nombis$,1)="/" OR Right$(nombis$,1)=": "
nom$=nombis$
EndIf
If Right$(nombis$,1)="/"
nombis$=UnLeft$(nombis$,1)
Repeat
nombis$=UnRight$(nombis$,1)
recherche=Instr(nombis$,"/",0)
recherche2=Instr(nombis$,": ")
Until recherche2=0 AND recherche=0
nombis$+": "
EndIf
Return
```

La Bidouille

Recherche
de
fichiers

```
*****
```

```
*
*
*   DirSearch v1.3   *
*   © CIERP Philippe *
*
*   *
```

```
*****
```

```
,
' Cette fonction permet de rechercher un fichier par
' nom dans une arborescence de répertoires.
' A garder précieusement et à améliorer...
```

```
Set Buffer 1200
```

```
Screen Open 0,640,256,4,$8000
```

```
Curs Off : Cls 0
```

```
Palette 0,$AAA,$F00
```

```
Ink 1
```

```
Global NAME$,FLAG
```

```
Print "Entrez le nom du fichier recherché..."
```

```
Input ":";NAME$
```

```
Print "Entrez le Répertoire dans lequel la recherche s'effectue..."
```

```
Input ":";PATH$
```

```
FLAG=0
```

```
If Right$(NAME$,1)="*"
```

```
Bset 0,FLAG
```

```
End If
```

```
If Left$(NAME$,1)="*"
```

```
Bset 1,FLAG
```

```
End If
```

```
NAME$=NAME$-"*"
```

```
_DIR[_PATH$]
```

```
Procedure _DIR[_PATH$]
```

```
Dim TABLE$(800)
```

```
RR=0
```

```
TABLE$(RR)=Dir First$(_PATH$)
```

```
While TABLE$(RR) <> ""
```

```
Inc RR
```

```
Trap TABLE$(RR)=Dir Next$
```

```
Wend
```

```
For T=0 To RR
```

```
,
If Left$(TABLE$(T),1)="*"
'this one directory
A$=(TABLE$(T)-"*")-" "
If Right$(A$,1)=" "
A$=Left$(A$,Len(A$)-1)
End If
Print _PATH$;A$;"/"
_DIR[_PATH$+A$+ "/" ]
Else
'else this one File
A$=TABLE$(T)
A$=Left$(A$,29)-" "
If A$=" " <> ""
A$=Right$(A$,Len(A$)-1)
If Right$(A$,1)=" "
A$=Left$(A$,Len(A$)-1)
End If
AA=Len(NAME$)
If FLAG=1 : NAME1$=Left$(A$,AA) : End If
If FLAG=2 : NAME1$=Right$(A$,AA) : End If
If FLAG=3 : TEMP$=A$-NAME$ : If TEMP$ <> " " :
NAME1$=NAME$ : End If : End If
If NAME$=NAME1$
Ink 2
Print
Print "File found at:"
Print "Dir=";_PATH$,"File=";A$
Print "Press any key..."
Print
Ink 1
Wait Key
End If
End If
End If
Next T
End Proc
```

*Le fichier source est sur la
disquette 19 d'AMIGAZette*

Qui a dit qu'AMOS ne cassait pas des briques?!...

```
' Le plus petit casse-brique du monde...
' © CIERP Philippe
,
' Avez-vous déjà pensé à quoi pourrait ressembler
'un casse-brique ne mesurant que quelques centimètres,
'voir quelques millimètres, imaginez si à l'inverse vous aviez
'un terrain de quelques hectares...
,
' Je vous laisse le soin d'y ajouter les briques...
```

```
'Dessin du terrain
Screen Open 0,320,256,16,0
Curs Off : Flash Off : Cls 0
,
```

```
B0X=10 : B0Y=10
B1X=B0X+100 : B1Y=B0Y+50
Ink 1 : Box B0X,B0Y To B1X,B1Y
Ink 2 : Draw B0X+20,B1Y To B1X-20,B1Y
,
```

```
Ink 5 : Draw 40,25 To 80,25
Draw 30,45 To 40,45
Draw 80,45 To 90,45
,
```

```
'Position de départ de la balle (au hasard...)
Randomize Timer
X0=Rnd(33-B0X)+B0X : Y0=Rnd(40-B0Y)+B0Y
```

```
'Direction et vitesse de la balle
UX=Rnd(1) : If UX=0 Then UX=-1
UY=Rnd(1) : If UY=0 Then UY=-1
,
```

```
'Direction et vitesse de la barre verte centrale
UI=1 : II=1
,
```

```
Hide
' Début de la boucle principale
Ink 2,0 : Text 0,70,"Presse un bouton pour commencer"
While Mouse Key=0 : Wend
Text 0,70," "
Do
,
```

```
Ink 0 : Draw 41+II,45 To 51+II,45
Add II,UI : If II=1 or II=27 : UI=-UI : End If
Ink 5 : Draw 41+II,45 To 51+II,45
,
```

```
Add X0,UX : Add Y0,UY
'Teste collision Batte/Balle
If Point(X0,Y0)=4 : Bell 20 : UX=X0-(XB+2) : UY=-UY : Add Y0,UY : End If
'Test collision Barre verte/Balle
If Point(X0,Y0)=5 : Bell 64 : UY=-UY : Add Y0,UY : End If
```

```
'Attention à gérer si la balle percute la partie
'qui fait perdre la partie...à bon entendeur
If X0>=B0X+20 and X0<=B1X-20 and Y0>=B1Y-1 and Y0<=B1Y+50
Boom
Plot X1,Y1,0
End
Else
```

```
'Test collision bord du tableau en X/Balle
If X0<=B0X or X0>=B1X
Bell
UX=-UX
Add X0,UX
End If
'Test collision bord du tableau en Y/Balle
If Y0<=B0Y or Y0>=B1Y
Bell
UY=-UY
Add Y0,UY
End If
End If
,
Plot X1,Y1,0
Plot X0,Y0,2
Y1=Y0 : X1=X0
,
'Manipule et affiche la batte
'Efface la batte à l'ancienne position
Ink 0 : Box XB,B1Y-5 To XB+4,B1Y-4
'Nouvelle position
XB=X Screen(X Mouse)
'Puis l'affiche à la nouvelle.
Ink 4 : Box XB,B1Y-5 To XB+4,B1Y-4
,
' Un petit Wait, histoire d'être synchro avec
' l'affichage de l'écran.
Wait Vbl
,
Loop
```

*Source et exécutable sur la
disquette 19 d'AMIGAZette.*

AMIGAZette DP

Cette fois, c'est pour de bon :-)



— **OFS** —

Ceux qui nous suivent depuis le début connaissent les problèmes que nous avons rencontré pour lancer AMIGAZette DP.

Notre 3ème anniversaire coïncide avec la sortie tant attendue d'AMIGAZette DP. Nous avons réfléchi longuement à son principe, et nous pensons avoir trouvé le bon (tout ce temps dépensé à penser, vous pensez bien ;-).

Principe:

Il n'existe pratiquement plus de distributeurs DP. De plus, vous n'êtes pas tous équipé d'un lecteur de CDRom. Nous allons donc vous aider à compléter votre bibliothèque en utilitaires, images, modules, fichiers midi, etc...

AMIGAZette DP n'est pas figé, c'est avec votre aide que nous le ferons évoluer tout au long des années d'AMIGAZette. Nous comptons sur vous, pour nous conseiller sur le contenu des disquettes.

J'en viens au principe. AMIGAZette DP c'est 3 services en 1: Le catalogue, La disquette à la carte, La mise sur Aminet.

Le Catalogue:

Dans tous les numéros d'AMIGAZette, nous vous proposerons une sélection de Disquettes à thème. Celles-ci ne contiendront, aucuns logiciels sous copyright. Seuls les Sharewares et Freewares auront leur places.

Pour ce numéro, nous vous avons concocté 10 Disquettes. Voir plus loin pour le descriptif.

La disquette à la carte:

Vous êtes fans de cinéma, d'acteurs, de musique ou de planches à voile mais vous n'avez pas accès Internet. Pas de problèmes AMIGAZette DP est là. Nous vous proposons de vous faire parvenir le nbre

de disquettes de votre choix sur les centres d'intérêt qui vous intéressent. Dites nous simplement: Je veux des images des guignols, et on fait le reste.

La mise sur Aminet:

Vous avez écrit un programme révolutionnaire, ou vous êtes graphiste et vous voulez que tout le monde le sache. Une seule solution, mettre votre oeuvre sur Aminet. Là aussi, nous sommes là. Nous vous proposons de mettre sur un site Aminet, tout ce que vous souhaitez, à condition qu'elles rentrent dans les conditions définies par Aminet (Voir l'article de Shaman, dans ce numéro). Vous n'avez qu'à nous envoyer le contenu sur disquette.

Le Prix:

Arghhhh, le plus douloureux est pour maintenant. Vous vous doutez bien qu'on ne peut agir gratuitement. Aussi, nous avons convenu un tarif de 10Frs par disquette (90Frs les 10) Port Compris. Ce tarif s'applique pour le Catalogue, et pour la Disquette à la Carte. Pour la Mise sur Aminet, nous garderons simplement les disquettes que vous nous enverrez. Une manière de nous faire économiser de l'argent en renvoi, et surtout l'occasion pour nous, de vous inciter en créer avec votre machine favorite.

**Pour tous renseignements concernant
AMIGAZette DP, Merci de contacter OFS.**

04.94.61.14.43

Email: amigazette@toulon.pacwan.net

Nous souhaitons créer des disquettes reprenant des créations de nos lecteurs. Alors, amis lecteurs, si vous avez fait un dessin, un module, un programme, n'hésitez pas à vous mettre en contact avec OFS. Nous pourrons créer ainsi, la 1ère Disquette du Monde, faites par les Lecteurs d'AMIGAZette ;-)

La page C.A.P.A. d'AMIGAZette

(Commande Adhésion Petites Annonces)

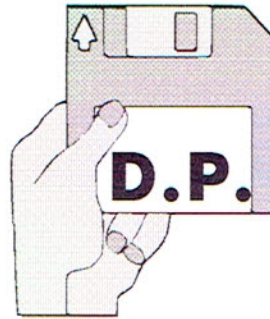
A VENDRE

A2000B - 3Mo - 2 lecteurs 3 1/2
 1 lecteur 5 1/4 - carte PC-MS DOS
 DD 20 Mo
 carte quadram + moniteur 15"
 1 moniteur M38 - 1 moniteur 1084S
 1 tablette graphique
 imprimante Star LC10 couleur
 Logiciel compta - DPaint + autres logiciels
Prix : 5000 Frs l'ensemble ou séparément.

Genlock MAGNI (acheté 19000Frs)
 Prix : 5000Frs
 Mr René Quintana
 04 94 08 54 86 (soir)

A VENDRE

Appareil photo 24x36 MINOLTA XG1
 Objectif 45mm
 Objectif 135mm
 Zoom 35 - 70 SIGMA
 Flash MINOLTA Auto 200X
 2 filtre UV - Bandoulière
 Grande sacoche de rangement
PRIX : 1000Frs
 Contactez A83 au 04 94 24 59 64



AMIGAZette DP

9 rue Ste Elisabeth
 83200 Toulon
 04 94 24 59 64
 04 94 61 14 43

Déjà quelques titres pour compléter votre collection

- D001 Présentation A83
- D002 Icônes (Icônes + Iconian 2.98)
- D003 Fichiers Midi
- I001 Images X-Files
- I002 Images X-Files
- I003 Images Babylon 5
- I004 Images Babylon 5
- I005 Images Babylon 5
- I006 Images Babylon 5
- U001 Réparation (Réorg et Disksalv)
- U002 Réparation Boot 1.3
- U003 Réparation Boot 2.1 (compatible3.0)
- U004 Réparation/Parnet 1.3
- U005 Réparation/Parnet 2.1(compatible3.0)

D= Divers
 I = Images
 U= Utilitaires
 M= Modules

Une disquette : 10frs
 10 disquettes : 90frs

Abonnement AMIGAZette

Fanzine	Disquette
15F / 2 mois (1 fanzine)	8F / 2 mois (1 disquette)
90F / an (6 fanzines)	48F / an (6 disquettes)
138 F / an (6 fanzines + 6 disquettes)	

AMIGAZette 83 vous propose 5 solutions,
 le fanzine et/ou la disquette,
 individuellement ou en abonnement annuel.
 Les frais d'envoi sont compris.
 Paiement par chèque à l'ordre
 d'AMIGAZette 83



9, rue Ste Elisabeth
 83200 Toulon
 04 94 24 59 64

MIG INFORMATIQUE

AMIGA 20 rue Consolat
PC 13001 - Marseille
04 91 50 22 55

Vente - Réparation - Maintenance
tout Amiga

Disques dur CD ROM
Accélératrice Mémoires
Moniteurs Logiciels.....

AMIGA

VAV VIDEO

165 rue Breteuil - 13006 MARSEILLE
Tél : 04 91 53 10 10

Importation directe
Vente - Réparation - Maintenance micro
A500 - A600 - A1200 - A2000 - A4000 - CD32

où trouve-t-on de
l'informatique

On peut mettre
des périph' PC
sur Amiga

J2M
ComPuters

Espace
Bale Nuée
83160
La Valette
04 94 20 88 10

Lecteurs CD ROM IDE Disques durs
Lecteurs ZIP
Lecteurs SYQUEST Haut parleurs amplifiés
SCANNERS à plat RAM Disquettes Un accueil sympa
SIMMS



FUTUREKIDS

411, Avenue Pierre Loti
83000 Toulon
Tél : 94 41 20 00

Cours d'informatique
pour les enfants et les adultes

Formation sur Internet

**Micro
2000**

La Solution Informatique

Votre PC sur mesure
mais aussi des périphériques et accessoires
pour votre Amiga

151, Av A.Lavallée
"Le Panorama" BP 382 Tél: 04 94 15 00 51
83085 Toulon Cedex9 Fax: 04 94 75 20 86

AMIGAZette a été photocopié chez
CHARLEMAGNE - COPIE, SERVICE
TOULON - CENTRE VILLE

**Retrouvez AMIGAZette 83
Sur le NET**

E-mail: amigazette@toulon.pacwan.net
<http://www.netlinker.com/amigazette>

Info Pub Amigazette

Cette page de pub est éditée gratuitement par Amigazette 83 dans un esprit de promotion et de solidarité pour l'AMIGA.
N'oubliez pas de signaler que vous venez de la part d'AMIGAZette 83.