

AMIGAZETTE '83

CHANGEZ PAS VOTRE  
BARIL DE LESSIVE !!!

# Amiga zette

Email: [amigazette@toulon.pacwan.net](mailto:amigazette@toulon.pacwan.net)  
<http://www.netlinker.com/amigazette>  
ML: [amigazette@toxiczone.surle.net](mailto:amigazette@toxiczone.surle.net)



N°25 - Mars - Avril 1998 - Prix 23 FF



- \* WOA: OS4 & Machine pour Novembre
- \* Interview: Bruce Lepper d'ANews
- \* Dossier Achat, MCP, Midi, MUL...

## AMIGAZette a 4 ans !!!





1Kg


Cadeau Bonus Amitel Enregistré :)

**AMIGAzette 83** est une Association déclarée Loi 1901.

La Rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimées 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 Grillier

**Secrétaire:** Patrick Mallard (Chipset)

**Trésorier:** Hervé Blancho

**Conseiller Informatique:** Philippe Cierp

**Maquettiste, Graphiste:** Tony Pascoal (ToP)

**Rédacteur en Chef:** Olivier Ferrer (OFS)

#### Siège Social:

AMIGAzette 83  
67 Rue Messenger  
83200 Toulon  
04.94.89.50.97 (José)  
04.94.61.14.43 (OFS)

#### Ont participé à ce numéro:

José Grillier  
Patrick Mallard (Chipset) *chipset@wanadoo.fr*  
Tony Pascoal (ToP) *top.pascoal@hol.fr*  
Jérôme Chesnot (L'Ours) *jchesnot@noname.fr*  
Lubamir Djordjevic (Luba) *luba@hol.fr*  
David Zislin (Zet) *zislind@club-internet.fr*  
Philippe Cierp *tonyc@infonie.fr*  
Raphael Thunus (Nr\_18) *insanity@ping.be*  
Arnaud Danassié (Bigdan) *danassie@hol.fr*  
Vincent Giusiano (Gus) *gus@aix.pacwan.net*  
Yoan Sidaner (Leviathan)  
Benjamin Yoris (Ben) *afe@mygale.org*  
Jean-Thomas Munier *overaga@id-net.fr*  
Brice Allenbrand *brice.allenbrand@hol.fr*  
Antoine Chavasse (Morb) *morb@nef.surle.net*  
Olivier Ferrer (OFS) *ofs@netlinker.com*

#### Remerciements:

Pascal Grange pour la clé d'Amitel  
Bruce Lepper (AmigaNews)  
Raphael Barthel (Magasin Leclerc)  
Bernard Noël pour Impérator  
Benjamin Vernoux pour Dépack

#### Matériel et Logiciels:

A1260PPC - Pagestream3.3fr  
Image FX3.0 - PPaint7.1 - WGrab  
Impression réalisée sur Macintosh par Alex.  
Imprimeur: Espace Lollini (Nice) 04.93.81.08.69  
Imprimante: Postscript AGFA Fiery XJ CLC 800

#### Internet:

**Email:** [amigazette@toulon.pacwan.net](mailto:amigazette@toulon.pacwan.net)  
**Web:** <http://www.netlinker.com/amigazette>  
**Amiga.Inc:** [www.amiga.de](http://www.amiga.de) & [www.amigainc.com](http://www.amigainc.com)  
**Amiga Web Directory:** [www.cucug.org/amiga](http://www.cucug.org/amiga)

**P**ublication **P**our **C**ommunauté

- 1 Sommaire
- 2 Page Associative - Mailing Liste AMIGAzette
- 3 InfoGazette: MétalWeb2 - Tarifs FT - AmigaCD Thème
- 4 InfoGazette: Jeux - AmigaShow en Belgique
- 5 Interview Bruce Lepper d'Amiga News
- 7 Dossier Achats: Coup de Gueule - VPC
- 8 Dossier Achats: Interview Raphael Barthel de Leclerc
- 9 Dossier Achats: Acheter sur le Net - Blizzard PPC
- 10 Internet: Configuration d'Amlrc & Yam
- 11 Configurez Amitel
- 13 MUI
- 14 Bricolage: Clavier 2000 et Digitaliseur Audio
- 15 Amiga Shell - KingCon
- 16 Astuce Workbench - Les Anecdotes de Brice
- 17 HTML: Les Frames
- 18 Ouèbe Liste - AMIGAzette Uploadé
- 19 Musique Midi
- 21 Protracker: Styles musicaux
- 22 MCP
- 23 Internet (Suite de la p10)
- 24 Image FX: Retouche d'Images
- 25 Jeu IMPÉRATOR
- 26 Le Point sur les Jeux PPC
- 27 Arexx: Variables, Opérateurs & Boucles
- 28 UAE
- 29 Disquette N°25 - World Of Amiga 98
- 30 Page CAPA

Pour la réalisation de la Couv', Luba a utilisé Imagine, VistaPro, et ImageFX. D'après nos sources, c'est la 1ère fois au monde qu'on modélise une corde à linge :)

#### **WOA de Londres**

Amiga.Inc annonce l'OS 4.0 et une nouvelle machine pour Novembre.  
Voir p29

**Édité** par OFS

#### **AMIGAzette a 4 Ans!!!**

Toutes ces années à vous informer, à vous expliquer le fonctionnement des logiciels, en essayant d'être les plus clairs possibles. AMIGAzette a 4 ans, donc, et pour fêter ça, Pascal Grange vous offre la clé d'Amitel.

Il y a aussi un entretien exclusif avec Bruce Lepper qui apporte un peu plus de précision sur le fonctionnement d'ANews, ainsi qu'un entretien avec Raphael Barthel. Raphael qui vend de l'Amiga dans un Leclerc de la banlieue de Lyon. Mais, on ne fait pas que parler dans AMIGAzette, ainsi on attaque une série sur la musique Midi, et vous trouverez des explications sur MCP, ImageFX, Yam, Amlrc... Enfin, un mini-dossier Achat trouve sa place en page 7. C'était pas prévu, mais il se trouve que les articles se recoupaient bien entre eux.

Notez aussi le lancement de la Mailing Liste AMIGAzette (voir p2) qui amène un outil supplémentaire à l'association pour vous venir en aide.

Un numéro d'anniversaire bien complet, auquel il faut associer et remercier tous les Rédacteurs bénévoles qui ont participé. Merci aussi à Luba qui a pris en charge au pied levé, la réalisation de la couverture de ce numéro. Et de bien belle façon :)

Un peu de retard, certes. Mais AMIGAzette est toujours là!

Pourvu que ça dure.....

AMIGAzette **a 4 Ans**

## Le Mot du Président

Nous commençons (enfin) à accumuler quelques oeuvres issues d'adhérents ou de sympathisants pour nos disquettes DP (*Voir p30*), et avec un UpLoad sur AMINET nous les diffusons dans le monde. Ce mois-ci nous avons reçu de *Sylvain Zangiacomi* deux nouveaux jeux en AMOS, "**Forest Fight**" en version 1.1, "**The Way of Fighting Spirit**" (jeu de baston) et de nouveaux tableaux pour Worms qui sont disponibles dans notre collection. Pour mémoire nous avons aussi "**Buzzy**" d'*Amiot Loïc* et plus récemment **Canailoux** (un petit jeu pour les tous petits) et **CGSong** (un quizz sur la musique pour les plus grands) de *Claude Gindre* qui programme en AMOS PRO et qui désire contacter d'autres amosiens. Merci aussi à *Lestat* pour son jeu **JollyBlaster**. Continuez, nous espérons ainsi pouvoir remplir notre futur CDROM de créations uniques.

Une réunion du conseil d'administration a eu lieu le Vendredi 8 Mai dernier. Au programme: Vote du budget, Règlement intérieur, et Élection du nouveau Secrétaire de l'Association. Chipset a été nommé à ce poste. Nous lui souhaitons bon courage :)

**José**

### Nota Béné

#### \ Parrainage

Pour des raisons financières, le parrainage a été arrêté à la date du 8 Mai. Cependant tous les parrainages envoyés jusqu'à la sortie de ce numéro seront honorés, et les parrains recevront leurs Gazettes comme prévu.

#### \ Courrier

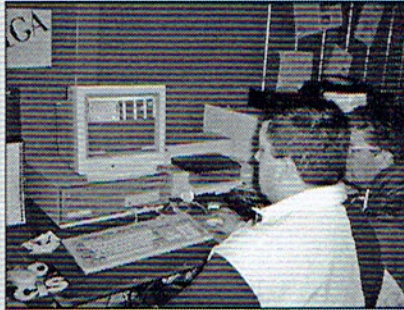
En ce qui concerne le courrier, nous vous demandons d'envoyer une enveloppe timbrée auto-adressée lorsque vous nous posez des questions. Et ceci afin d'améliorer notre service de correspondance.

#### \ Adhésion

Nous vous signalons, que vous pouvez demander des coupons d'adhésion si vous souhaitez faire la promotion du Fanzine, ou si vous êtes revendeur Amiga. Écrivez à l'association.

## CyberContact 98

C'était à Nîmes, c'était le CyberContact, et Chipset, ToP & OFS s'étaient déplacés pour l'occasion. Une bien belle journée (quoiqu'un peu frisquette ;) avec nos amis d'ACDN, et de TripleA. On y a même vu Stevens, le Yves flanqué de son collègue Michou (Ca vient cet article sur Movishop :) Merci à Grégory, Vincent, Diapason et à Ludovic pour les Photos visibles ci-dessous.



Le Trésorier d'ACDN et son 1200 monté dans un Desktop de 2000 !?



Ludo de triple A



Une bien belle brochette ;)



Greg et son Micro  
A sa droite Diap

## Mailing Liste AMIGAZette

Depuis le 12 Mai dernier, AMIGAZette dispose de sa Mailing Liste ([amigazette@toxiczone.surle.net](mailto:amigazette@toxiczone.surle.net)) grâce au dévouement de **fox^nCDBS**. Pour profiter de cette ML, vous devez disposer d'un accès Internet. Son principe se rapproche de celui des NewsGroups, sauf qu'elle se gère par un logiciel de Mail (Yam). On y parle de tout, Astuces, Bidouilles, Aide, News...

**Pour vous inscrire**, envoyez un mail à [toxibot@toxiczone.surle.net](mailto:toxibot@toxiczone.surle.net) avec dans le sujet **subscribe amigazette votremail**. Pour vous désinscrire, envoyez un mail à [toxibot@toxiczone.surle.net](mailto:toxibot@toxiczone.surle.net) avec dans le sujet **renounce amigazette votremail**.

Enfin, **pour écrire** dans la ML, envoyez votre texte à [amigazette@toxiczone.surle.net](mailto:amigazette@toxiczone.surle.net)

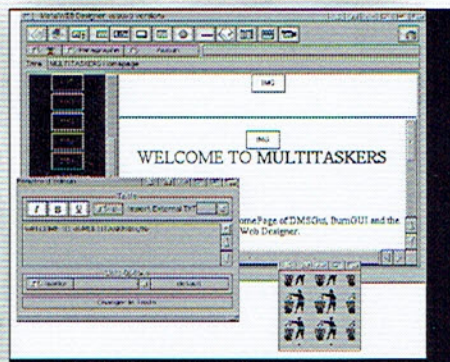
On vous attend nombreux. Et n'hésitez pas à poser des questions, et à participer. Bref, on reprend le principe AMIGAZette que vous connaissez bien, au travers de cette Mailing Liste. Au 15 Mai dernier, déjà 30 personnes étaient inscrites! Qui a dit que les Amigaïstes n'étaient pas sur le Net? ;)

## MétalWeb 2.0

Si vous trouvez les cours de Nr\_18 difficiles à digérer, il existe un soft de création HTML très simple. Nous vous avons fait une présentation de la version 1.1 dans AMIGAZette\_23 (p11). La version 2.0 de MétalWeb vient enfin d'arriver, et il faut bien l'avouer, le soft a gagné en stabilité. L'interface a été améliorée. Quelques options supplémentaires comme l'ajout d'objet multimédia. Un catalogue 100% Français (Merci l'Ours ;). Et toujours la simplicité d'utilisation. Rien ne vous empêche de charger vos anciens scripts pour les améliorer sous MétalWeb. Bref, si tu comprends rien à l'HTML, mais que tu sais te servir d'un logiciel de Traitement de texte, MétalWeb est pour Teuahhhh.

[multitask@earthcorp](mailto:multitask@earthcorp)

<http://www.earthcorp.com/multitask>



C'est Frédéric Delacroix qui a gagné une clé de DP (Boulderdaesh), au concours organisé par l'Ours. D'ores et déjà vous pouvez participer au nouveau concours pour gagner un CD **TECHNODATABASE98!** Inscrivez-vous sur son site: [www.noname.fr/ours](http://www.noname.fr/ours) (Résultat le 1er Juillet)

## Amiga CDThème

Amiga.Inc se lance dans la chanson, et vient de sortir le CDAudio du Thème de l'Amiga. Sur fond Techno-Dance, venez danser autour de Back For The Future, et du groupe Annex. Une composition 100% Amiga bien sûr.

Vous pouvez télécharger un extrait au format Wav (335Ko), sur leur site: [www.amiga.de](http://www.amiga.de)

Et bientôt, dans les bacs de tous les meilleurs disques :)



## ABD97

A propos d'ABD97 testé dans AMIGAZette\_24, les auteurs annoncent une nouvelle version du jeu téléchargeable sur leur site, et vous communiquent leurs nouvelles coordonnées:

[morales@naxos.unice.fr](mailto:morales@naxos.unice.fr)

[jroux@clio.unice.fr](mailto:jroux@clio.unice.fr)

<http://www-mips.unice.fr/~jroux/>

Holger Kruse a remporté le **AAA Award** pour son programme **Miami** au cours du dernier WOA à Londres. Chaque année le AAA Award est décerné au meilleur produit Amiga de l'année. Étaient nommés cette année: Phase5 pour leurs cartes PPC, et Urban Mueller pour Aminet.



## France Télécom

C'est une Exxxcellente nouvelle que nous allons vous annoncer maintenant. En effet, vous ne le savez peut-être pas, mais les tarifs FT tiennent compte de l'heure du début de votre connection, et non de l'heure à laquelle vous êtes connectés. Je m'explique. Vous disposez d'une connection Internet et vous avez pris l'option Primaliste Internet (50% de Réduction entre 22H00 et 8H00, environ 4,70Frs de l'heure), et bien sachez que vous pouvez profiter de ce tarif après 8H00. Pour cela, il vous suffit de vous connecter avant 8h00. Tant que vous resterez connectés, vous payerez le prix lié au tarif Primaliste Internet, et non pas celui des heures pleines. Attention, si vous rebootez, ou que vous arrêtez votre connection, vous êtes cuit, vous repassez en Heures pleines!

Ce système est valable aussi avant 22H00. Si vous vous connectez avant cette heure en pensant que votre facture basculera automatiquement en Primaliste Internet à 22H00, c'est Faux! Vous resterez à l'ancien Tarif, donc plein Pot!

La bonne nouvelle, c'est que nous avons vérifié auprès de FT, et c'est tout à fait exact. Vous n'êtes plus obligé de vous coucher tard ;) Vous vous connectez à 7H55 par exemple, et à vous le Primaliste Internet. Pourvu qu'IBrowse ne plante pas :)

Remerciements François Dubois.

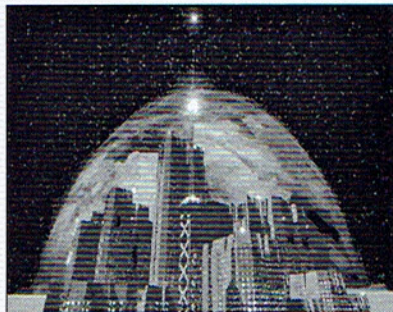
## Le Retour des Jeux

### | Génétic Spécies

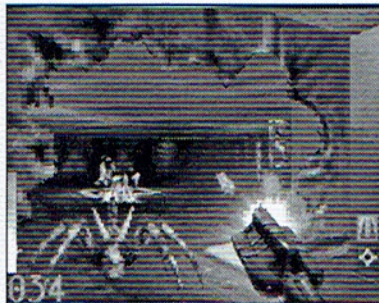
L'exxxxxcellent Doom-like de Vulcan a été présenté au dernier World Of Amiga de Londres. Disponible sur CDRom, ce jeu est un des meilleurs dans le genre qui ait été fait sur Amiga. Doté d'une magnifique Intro, le jeu est d'ores et déjà disponible chez FDS.



### Génétic Spécies



Une bien belle Intro



Oh! La vilaine bête! :(

### | Quake PPC

Le 1er jeu PPC est sorti (officiellement), c'est chez ClickBoom, et il s'agit du même Quake que connaissent bien nos amis Pécéistes ;). C'est un Doom-Like, donc vous tirez sur tout ce qui bouge. Le jeu utilise pleinement les ressources des cartes PPC, et montre que l'Amiga est capable encore de vous émerveiller devant des jeux. Et je vous dis pas quand les cartes graphiques BVision & Cybervision PPC seront disponibles. Ca va Booooooooooster !!!

### | Caveman Spécies

Annoncé dans le numéro 24, Caveman Spécies vient d'être repris par Vulcan. La société Anglaise vient en effet de signer son développement avec les auteurs du jeu. Ce jeu de stratégie sera développé pour PC CDRom, et Amiga CDRom.



## Amiga Show en Belgique

### Morb

Voici un bref compte rendu de l'Amiga Show qui s'est tenu pas loin de Bruxelles les 9 et 10 mai derniers. Nous sommes Arrivés le Samedi matin vers une heure quelconque en compagnie de plusieurs amis. Dès l'entrée, on pouvait s'approvisionner en occasion, et un de nous s'est acheté un 2000 alors que nous n'étions là que depuis 5mn ;).

On a remarqué Petro Tyschtschenko occupé à distribuer aux exposants des affiches Amiga. Petit tour rapide: il n'y a effectivement pas beaucoup de stands, principalement des magasins de la région qui revendent leurs vieux stocks de trucs divers et hétéroclites. Certains ont manifestement eu un succès inattendu: il y avait un stand à l'entrée de la salle avec une pile de CDTV qui disparaissaient un à un, à chaque passage (Collection ;).

Etaient présents, entre autres: Génération Amiga, Amiga City, FDS, Amiga News, et Amiga inc. Ces derniers avaient un stand d'une assez bonne taille mais bien vide :(

Ils avaient installé un musée Commodore, avec trois-quatre vieilles machines qui se courraient après. Le tout respirait la déchéance à plein nez. C'est pas le genre de truc qui donne l'impression d'une boîte jeune, dynamique et pleine d'avenir, m'enfin passons.

Chez Amiga city on pouvait acheter des tours microniks et tous les accessoires pour aller dessus. Il y avait également quelques blizzard PPC, ce qui fait que je n'ai pas pu résister (NDRC: On te comprend). J'ai acheté chez Génération Amiga une 603e 160MHz/040/25 pour 2400ff, avec une remise de 10%, râââaaaaahhh ;)

Une des grandes attractions du salon était Petro. Tel le Père Noël, il distribuait à peu près à tous les gens passant à sa portée des autocollants et autres trucs du genre. La première fois que nous sommes tombés sur lui avec les autres, il nous a donné des autocollants Powered by Amiga. Pendant que nous discutons, il nous a donné des Pin's, sans doute en espérant se débarrasser de nous. Ca n'a pas marché, il n'avait d'ailleurs pas grand chose d'intéressant à dire

(NDRC: Comme d'habitude). La troisième fois, un CD meeting pearls III...

Il a également fait une petite intervention, mais il trainait tellement qu'on est allé bouffer pendant ce temps. Après nous être renseigné, il a dit grosso modo la même chose qu'à Cologne, et a annoncé la sortie d'un CD (Voir p3) de rock devant servir de zik de fond pendant l'annonce qu'ils feraient au WOA (Voir p29), avec des pom pom girls et tout...

Le Dimanche, en revanche, beaucoup moins de monde. Manifestement les gens étaient pour la plupart venus faire des affaires le Samedi, et on faisait largement le tour du salon en une journée, ce qui fait que c'était beaucoup plus calme le lendemain. C'était un salon plutôt agréable. Pas très grand, et sans trucs vraiment extraordinaires. Il était intéressant surtout de venir pour faire des affaires et rencontrer des Amigaïstes. ■

# Amiga News

Entretien avec Bruce Lepper

OFS

**10 Ans!** 10 ans que Bruce Lepper nous sort tous les mois un N° d'AmigaNews. Des infos, des tests, un journal qui a su s'imposer comme le 1er magazine Amiga en France malgré la concurrence du début des années 90.

Bruce Lepper nous a accordé une ITW exclusive pour vous en apprendre un peu plus sur le passé, présent et futur d'AmigaNews.

**OFS:** Comment as-tu découvert l'Amiga?

**Bruce Lepper:** En lisant "Creative Computing" à New York en 1985, il me semble. L'article décrivait un système tellement innovant que j'ai eu tout de suite envie d'en acheter un. Mais il a fallu attendre la sortie de l'Amiga 500 pour pouvoir me le payer.

**OFS:** Depuis quand existe Amiga News?

**BL:** Le premier numéro est sorti en avril 1988.

**OFS:** Comment est né le Journal?

**BL:** Un ami, qui avait fait ses études de journalisme en même temps que moi en Angleterre, avait acheté une petite imprimerie dans le village d'Eymet en Dordogne. Il m'a demandé de démarrer un journal pour faire tourner l'imprimerie, et comme je venais d'acheter le 500 et ne trouvait pas de journal Amiga en kiosque, je n'ai pas hésité longtemps!

**OFS:** Comment s'est passé le démarrage? De quel matériel disposiez-vous?

**BL:** Du 500 d'un voisin à Mérignac, de l'imprimante Postscript laser Apple de l'imprimerie, et de la première version de ProPage, que je me suis procuré à l'AmiExpo de Los Angeles pendant mon premier reportage. Pourquoi le 500 du voisin? Parce que le port parallèle du mien ne marchait pas, et je ne pouvais pas imprimer! Je l'ai fait réparer sous garantie chez "Crazy Eddie" à Bordeaux.

**OFS:** A l'époque, il n'y avait pas Internet, comment faisais-tu pour t'approvisionner en News, puisque c'est le but du mag'?



Amiga News se fabrique dans cette maison dans la banlieue de Toulouse

**BL:** J'ai contacté Giorgio Cupertino, qui faisait une newsletter sur Amiga, et les Gourous à Biarritz, qui avaient un club florissant. J'avais aussi rencontré à Mérignac plusieurs étudiants fans de l'Amiga qui allaient devenir des stars du journal: le Yeti, Romeo Rapido, Chorizo Kid, Laurent Fabre, etc. Et dès la première sortie en kiosque j'ai reçu des offres de collaboration de personnes de très bon niveau.

Tout le monde travaillait bénévolement au début, sans cela le projet était impossible. Ironiquement, maintenant je me retrouve dans la même situation. Si ce n'était pas le travail bénévole de nombreux correspondants, AmigaNews n'existerait plus depuis un an.

**OFS:** Je crois savoir que News, c'est une affaire de personnes. Comment se fait-il que tu sois le seul à la tête du



Bruce Lepper  
Rédacteur en Chef d'Amiga News

journal maintenant?

**BL:** Au fur et à mesure que le journal a progressé, j'ai payé les correspondants pour leurs articles et embauché des assistants de rédaction. Avant la faillite de Commodore, nous étions cinq dans l'entreprise. Actuellement je me retrouve seul, avec une secrétaire à mi-temps.

**OFS:** Comment as-tu vécu la concurrence des autres magazines?

**BL:** Commodore Revue était le journal officiel de Commodore France, et les dirigeants de ce dernier ont tout essayé pour nous faire disparaître. Je ne parle pas des journalistes de Commodore Revue, avec lesquels nous avons de bonnes relations. Amiga Concept et Dream, étant centré sur des jeux, ils n'étaient pas des concurrents directs, et avec eux aussi, nous avons toujours eu des relations cordiales.

**OFS:** Penses-tu que la progression d'Amiga News est directement liée avec les ventes d'Amiga?

**BL:** Oui, et sa régression aussi.

**OFS:** Comment procèdes-tu pour l'écriture du journal?

**BL:** En fait, le journal s'écrit lui-même. Les revendeurs nous envoient des produits pour test, et autrefois cela représentait déjà une bonne partie du journal. Il y en a encore, mais beaucoup moins, mais

**Amiga  
NEWS**  
& Vidéo Numérique

grâce à Internet, les sujets ne manquent pas. Il suffit d'ajouter les infos du mois (souvent en provenance de l'étranger) et les différentes rubriques, un peu de sel et une couverture faite en dernière minute, et voilà un ANews! C'est très artisanal, j'aime travailler comme ça. On essaie de mettre un maximum d'infos, sans fioritures.

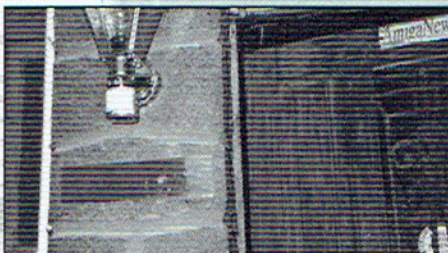
**OFS:** *Comment se fabrique News actuellement (Logiciel, Matériel, Impression...)?*

**BL:** Comme matériel j'ai un Amiga 3000 avec carte accélératrice Cyberstorm II 68040/40 MHz avec carte graphique CyberVision et un vieux moniteur 20" Unix. Il y a deux disques durs Quantum Fireball 1Go identiques. Je fais les sauvegardes en tirant les icônes des partitions sur les partitions du deuxième disque. Depuis bientôt un an, je n'ai plus le Workbench, je travaille sur un pseudo-Workbench d'Opus Magellan et c'est un vrai plaisir pour organiser le journal. Pour vous donner une idée de ce travail, pour le N°110 il y avait des articles de 37 correspondants, mais seulement 22 ont vu leurs articles publiés, les autres seront publiés ultérieurement.

Je fais la mise en page sur un 4000 avec Cyberstorm Mk1 68060, ProPage 4.1., et Art Effect pour la retouche des images. Je n'ai pas encore eu le temps de passer sur PageStream. La grande majorité des correspondants sont connectés à internet, ce qui facilite grandement les choses.

**OFS:** *Est-il difficile de trouver des sujets de rédaction? Ou même des Rédacteurs?*

**BL:** Non. Chaque mois il y a des articles en trop. J'ai lancé un appel



Si si, c'est bien là ;)

dans le journal pour des collaborateurs et traducteurs bénévoles, et j'ai eu une très bonne réponse.

**OFS:** *Comment se passe une journée de Bruce Lepper?*

**BL:** Ca commence à 9h environ et ça s'arrête à minuit. Le temps passe beaucoup trop vite. Je ne vois presque pas passer les saisons. Je serai un homme heureux le jour où le journal s'arrêtera!

**OFS:** *Quel regard portes-tu sur le passé?*

**BL:** Je ne me souviens pas de grand chose. J'ai une mémoire passoire.

**OFS:** *Et toutes ces rumeurs autour de l'Amiga?*

**BL:** Il n'y en a plus. Actuellement, l'Amiga nouvelle génération est la carte PowerUp de Phase 5.

**OFS:** *Micro\$oft?*

**BL:** Je n'ai pas encore eu besoin de leurs produits.

**OFS:** *On parle de Communauté Amiga. C'est quoi pour toi la Communauté Amiga?*

**BL:** Pour moi c'est un phénomène naturel. Comme la communauté Atari.

**OFS:** *Comment vois-tu l'avenir de l'Amiga, maintenant?*

**BL:** C'est la question la plus difficile. Il me semble que GateWay est en train de passer à côté d'une grande opportunité, et l'avenir dépendra de la détermination de la communauté Amiga et des fabricants de hardware,

et de leur capacité à travailler ensemble. Internet est venu juste à temps pour permettre la réalisation de choses qui auraient été impossibles il y a deux ans.

**OFS:** *Et celui d'AmigaNews?*

**BL:** AmigaNews est actuellement en fin de ligne en ce qui concerne la distribution en kiosque. Si le nombre de lecteurs continue de diminuer, et le nombre d'annonceurs aussi, le journal continuera mais en abonnement seulement. Les lecteurs seront prévenus d'avance si cela devenait nécessaire. Je tiens à ajouter que les abonnements sont garantis. C'est à dire que, si un jour AmigaNews s'arrête, les abonnés seront remboursés pour la partie non-utilisée de leur abonnement. Nous avons toujours gardé ces fonds dans un compte à part, et nous continuerons à faire ainsi. C'est un point d'honneur.

**OFS:** *Merci.* □

**Amiga News**  
12 Rue Barrière  
31200 Toulouse  
Tel: 05.61.47.25.67  
Fax: 05.61.47.25.69  
Email: [anews@club-internet.fr](mailto:anews@club-internet.fr)  
Url: [www.amiganews.com](http://www.amiganews.com)



Le 1er numéro d'ANews date d'avril 88.  
Nostalgie quand tu nous tiens.

La vie d'AmigaNews est menacée. Les ventes diminuent, et la situation de l'Amiga ne l'aide pas. Il faut absolument soutenir la seule revue 100% Amiga en France. Pour cela il existe un geste simple qui consiste à se rendre dans sa maison de presse la plus proche afin d'acheter le N° en cours. De l'existence d'AmigaNews dépend aussi la vie de l'Amiga en France.



Le poste de travail  
C'est ici que se fabrique votre revue Amiga

Remerciements Luba

## COUP DE GUEULE

ça fait du bien :) )

**José**

Je m'insurge contre toutes ces pratiques qui ne cessent de faire chuter l'image de l'AMIGA en France. Nous, qui essayons de notre mieux avec nos petits moyens de faire valoir la convivialité, la souplesse, l'esthétique... de l'AMIGA d'une manière totalement gratuite, tous ces efforts sont mis à 0 (zéro) par le côté commercial qui n'arrive pas à suivre correctement. Pourquoi certains revendeurs affichent dans leurs pubs des produits qu'ils n'ont pas, est ce bien légal? Lorsque l'on trouve sur catalogue l'objet tant convoité il est souvent impossible d'en avoir un minimum de caractéristiques à cause d'une mauvaise connaissance du vendeur, ou d'un "j'm'en foutisme" total, pourvu qu'on vende!

Pourquoi les produits pour l'Amiga sont plus chers que les autres; un exemple relevé dans une pub: un clavier W95 avec adaptateur pour Amiga est vendu 139Frs alors qu'une coque clavier 1200 Infnituv ne coûte que 379Frs!! Une réponse

m'a déjà été faite à ce propos, c'est à cause de la rareté des produits Amiga. Mais à force de dire que l'Amiga devient une curiosité, l'inexistence va enfin s'installer et on pourra alors déclarer son ordinateur en objet de collection, au moins la valeur marchande de la machine sera justifiée.

Une autre pratique que je déplore c'est celle de demander le numéro de CB au client et de mettre son nom sur liste d'attente à durée souvent indéterminée... Je comprend très bien qu'un commerçant doit gagner sa croûte mais pas au point de faire fuir le client au risque de le faire passer sur PC (quelle horreur!).

J'entend régulièrement des Amigaïstes se plaindre, d'où ce coup de gueule en espérant que ceux qui se sentent concernés se reconnaîtront.

Peut-être qu'AMIGAZette 83 pourrait se mettre à organiser des voyages "d'achats" vers l'Angleterre ou l'Allemagne. (je blague). □

Notre position Associative nous permet d'être en contact avec un grand nombre d'entre vous. Et comme nous n'avons rien à vendre (sauf ce torchon à 2F ;) ), vous vous laissez aller à quelques confidences. Bien sûr, il y a nos propres déboires avec les revendeurs, mais les vôtres qui nous sont rapportés nous confirment dans nos pensées. Il y a actuellement une GuéGuerre commerciale entre les "marchands" qui est malsaine pour les utilisateurs. On a du mal à trouver le produit tant désiré, et certains revendeurs excellent dans l'incompétence. OUI le 1300 est vendu avec un clavier, NON je ne vous donnerai pas mon code CB (Et l'autre!), et tant de choses que je ne peux vous énumérer tant cela deviendrait anecdotique. Quand on voit que le marché de l'Amiga se rétrécit, on se demande pourquoi tous ces gens se battent pour quelques miettes, d'autant qu'en général, c'est le PéCul qui les fait manger. Puisqu'ils se disent passionnés, pourquoi ne feraient-ils pas leur travail correctement, avec de la passion, du conseil et du dévouement! □

**OFS**

## Vente Par Correspondance

Les moyens pour vous retourner

**OFS**

**V**ous avez sûrement un jour ou l'autre acheter un produit par le biais de la Vente Par Correspondance. Sachez que si vous n'êtes pas satisfait, vous disposez de moyens légaux pour vous retourner contre votre Revendeur.

| Les 7j

Vous disposez de 7 jours pour essayer le produit. S'il ne vous convient pas, vous pouvez le retourner sans explication, dans son emballage d'origine, et demander le remboursement.

Si le produit ne correspond pas à votre commande. Si par exemple, vous avez commandé Wordworth7, et qu'on vous livre Ww6. Vous pouvez en demander l'échange, en faisant preuve de votre bonne foi (Bon de commande).

| Commandes par Téléphone

Sachez qu'un coup de téléphone n'a pas de valeur! Ne jamais vous engager, et ne jamais donner votre n° de CB par ce biais là! Votre commande n'aurait pas de valeur (Pas de trace!). Vous pouvez téléphoner pour information, et confirmer votre commande par **courrier**.

| BP5000

La Boite Postale 5000 est un moyen supplémentaire pour vous aider dans vos déboires. Il existe en général, une BP5000 par préfecture. Par le biais de celle-ci, vous faites appel à un **médiateur**, qui va faciliter les discussions entre le Client et le Fournisseur. Si vous êtes plusieurs à avoir rencontré un problème, il est bon de se regrouper pour avoir plus de poids.

| La Répression des Fraudes

La DDSCRFF porte bien son nom: Direction Départementale du Service de la Consommation et de la Répression des Fraudes. C'est **l'arme absolue!**

Leur boulot consiste à protéger le consommateur en effectuant des contrôles auprès des petits commerces, sociétés, et sociétés de VPC. Dans tous les cas, ils sont là pour vous **aider**, et vous **renseigner**. N'hésitez pas à les contacter pour tous litiges. Il existe un bureau de la DDSCRFF dans chaque préfecture (Faites le 12, ou installez Amitel ;).

Et n'oubliez jamais ce que dit si bien Yves: "**LE CLIENT DE DOIT PAS SE LAISSER FAIRE**" □



# Leclerc vend de l'Amiga

Entretien avec Raphael Barthel

**OFS**

**V**ous le savez peut-être pour l'avoir lu dans AmigaNews, il y a près de Lyon, un magasin Leclerc qui propose de l'Amiga à ses clients. Afin d'en apprendre un peu plus, nous avons rencontré le responsable du rayon.

**OFS:** Salut Rafo, présente toi à nos amis d'AMIGAZette. Depuis quand es-tu sur Amiga, tu possèdes quoi comme machine, et que fais-tu avec?

**Raphaël:** Je vais passer vite, c'est pas moi l'important.

Je suis sur Amiga depuis 93, quand j'ai acheté mon 600. Je l'avais acheté pour faire de la musique. Mon premier programme: Protracker. J'étais plutôt bien tombé. A la sortie du 1200, j'ai craqué. J'ai revendu mon 600 et pris cette merveille que j'ai encore aujourd'hui. Ma config': Amiga 1200, RBM TowerHawk, 1Go IDE, ATAPI 16X, Blizzard1260+SCSI, 48Mo RAM, EZDrive, 1Go FastSCSI-2, CD SCSI 8X, CDR-102, M1438S, KS 40.68, WB3.1, A3000 Keyboard, et Sony 15sf.

Ce que je fais? Ben un peu de tout: de la zic, du Traitement de Texte, de la PAO, pas de graph (je suis vraiment nul dans ce domaine).

**OFS:** Comment est né cette histoire de vendre de l'Amiga dans un Leclerc?

**Rafo:** Ben, un jour, comme ça, il m'a pris l'envie de faire un petit sondage. J'ai envoyé un post sur FCSA (NewsGroup Amiga Français) afin de recenser les personnes intéressées. Les réponses ont été assez divergentes, mais le résultat global m'a convaincu que cela valait la peine d'être essayé. Mon supérieur hiérarchique ayant déjà vu fonctionner mon miga, était assez emballé par l'idée sachant que la concurrence dans le domaine était quasi-nulle.

**OFS:** Les tractations ont-elle été difficiles avec la direction?

**Rafo:** Non, ils me font tout à fait confiance pour la micro, si mon chef de rayon était d'accord, il n'y avait

pas de raison pour que la direction soit réticente.

**OFS:** Comment fais-tu pour t'approvisionner?

**Rafo:** En Allemagne, directement chez les fabricants. A l'heure actuelle, on ne fait que des produits "phares" on peut pas se permettre pour l'instant de prendre des produits à faible potentiel ou super-spécifiques (style CIA pour 3000, Buster, RAM ZIP, trucs délirants du genre). On se limite à des cartes accélératrices (pour 1200 et 3000/4000), cartes graphiques, lecteurs de disquettes, souris, Towers. Cela constitue ce qui est le plus demandé et le plus demandable. C'est le meilleur moyen de faire évoluer les machines.

**OFS:** Quel est le stock actuel? As-tu des machines en démo?

**Rafo:** Côté stock, on y va doucement, on peut pas se permettre de stocker de façon importante, sachant le potentiel actuel. En fait, on a besoin de se faire connaître, et pas seulement sur le net. Néanmoins, on peut fournir à peu près tous types de pièces. Il y a un A1400T en démo, on y a ajouté un scandoubler en interne, un disque dur de 4.3Go, un lecteur de CD-ROM sur lequel j'ai transféré mon système, et j'attends d'ici peu une carte graphique à mettre dedans.

**OFS:** Y'a-t-il des logiciels? Quel type?

**Rafo:** Bien sûr, c'est du DP à 100%...Logique. Le soft qui tourne le plus est DeliTracker. Je voudrais mettre un slideshow percutant (éventuellement des anims), mais je n'ai pas la moindre idée de quoi y mettre. Je lance un appel. Que tous ceux qui ont réalisé des images/anims permettant la promotion de l'Amiga me les envoient, par e-mail de préférence, si les fichiers ne sont pas trop gros.

J'ai aussi mis la totale en softs pour l'internet. Quelle n'était pas un jour la surprise d'un client voyant un navigateur WEB afficher une page très rapidement avec un proc à 50 MHz :)

**OFS:** Qu'est-ce qui s'est le plus vendu?

**Rafo:** Difficile de faire des statistiques. On peut pas dire qu'on fasse un carton, et ce pour plusieurs raisons:

1. On est pas connu. Le net, c'est bien

beau, mais ça représente un pourcentage infime du parc installé. En fait, une petite page dans aniuuzes, ça aiderait pas mal.

2. En tant que grande surface, on ne peut pas faire de VPC. Désolé pour ceux qui habitent loin. Remplissez les bagnoles, comme pour Cologne :-)

**OFS:** Prévois-tu un agrandissement de l'espace Amiga?

**Rafo:** Ce n'est pas nécessaire pour le moment, les produits sont suffisamment visibles: une machine en démo (très bien protégée, impossible de changer le moindre octet sur le dur sans password), et une étagère en vitrine pour les accessoires (cartes graphiques, SCSI, Cartes Accélératrices, Souris, Lecteurs DD et HD, ROMs, etc...)

**OFS:** Comment vois-tu l'avenir? De la pub? De la VPC?

**Rafo:** Pour l'instant, c'est assez fermé, mais j'ai confiance, ça va venir. Pub? Ben comme je le dis, Aniuuzes me paraît un bon moyen. VPC? Impossible pour 2 raisons:

1. C'est pas sûr que la législation nous y autorise.

2. Trop complexe à gérer: je suis tout seul pour cela. Par ailleurs, la vente sur place a beaucoup d'intérêt: possibilité de tester avant de payer, comme ça, pas de problèmes de panne au déballage, et pas de délais interminables en cas de pépin, pas besoin de renvoyer son matos soumis aux aléas de la poste.

**OFS:** D'autres Leclerc sont intéressés?

**Rafo:** Pour l'instant, les autres n'ont pas la moindre idée de ce que c'est. Par ailleurs, Leclerc n'as pas beaucoup de magasins de surface suffisante pour faire un rayon micro. On est un des magasins à la surface la plus étendue (7500 m²). A titre de comparaison, les plus grands Auchan font le double.

**OFS:** Que penses-tu du PPC?

**Rafo:** Que je vais pas tarder à

renvoyer ma 1260 pour l'upgrade. J'ai déjà vendu (sur commande) une CyberStorm PPC 604@200+060/50. Le gars en a eu pour 7900 balles. C'est "pas cher" comparé aux autres revendeurs français. Et surtout, je garde le contact par e-mail en général, afin d'assurer un suivi.

**OFS:** *Crois-tu qu'il peut permettre de relancer le marché?*

**Rafo:** Je pense que oui car cela apporte ce qui manque pour faire de l'Amiga une machine puissante. C'est hélas le seul critère qui compte. Ceci dit, beaucoup de personnes ont été très étonnées

qu'une machine avec un proc à 50 MHz lise du MP3 avec scopes en temps réel.

Première ligne du descriptif de l'A1300 de base:

PROCESSEUR: Motorola MC68EC020 à 14 MHz évolutif au PowerPC 603e à 250 MHz :)

Ca en étonne plus d'un, qu'on puisse passer du 14 au 250 MHz, sans changer de hardware de base. Arf Arf ;) (Achille: Alors rafo on fait le chien ;)

**OFS:** *C'est clair :) Pour finir, tes souhaits, ton rêve.*

**Rafo:** Pouvoir faire une montagne de tests: différents graveurs de CD, scanners, modems, appareils photo

numériques, etc.

Qu'on fasse un gros carton <- un détail: JE NE SUIS PAS PAYE SUR LE C.A.

Que l'Amiga écrase le PQ <- comme c'est parti, Le gars billou est mort dans 3 ans maxi. Que Billou prenne une tarte en béton dans le nez.

Centre E.Leclerc  
ZAC des Baterses  
01700 BEYNOST  
Tél.: 04.72.01.32.01  
Fax: 04.72.25.80.54  
rafo@debarque.surle.net

## Internet & commerce

Il existe aujourd'hui deux solutions de paiement en ligne. La première, la plus simpliste, consiste à crypter son code de Carte Bancaire via une interface dédiée, à l'instar de celle de Vaporware (<http://www.vapor.com>), soit à l'aide d'un client tel SSL (Secure Socket Layer), compatible avec l'ensemble des navigateurs Web dans leur dernière version. Gros défaut, le paiement est comparable à celui effectué dans un magasin à l'aide de l'antique « sabot » : aucune garantie que ce soit au niveau du vendeur (CB volée) ou de l'acheteur. Cette option n'est envisageable, à mon avis, qu'avec des sites bénéficiant d'une réputation certaine.

Afin de palier à ces problèmes, des solutions comme Globe Online (<http://www.globeonline.fr>) sont apparues, autrement dit par un tiers de confiance, garant de l'acheteur autant que du marchand. La démarche est simple : après avoir ouvert un compte chez un tiers de confiance, vous avez la possibilité d'acheter tout produit sur un site référencé auprès de ce tiers. C'est ce dernier qui effectuera le règlement au vendeur. Les avantages de cette solution sont multiples: pas de circulation de numéro de Carte Bancaire sur le réseau, garantie totale de livraison pour l'acheteur et de paiement pour le vendeur, livraison dans le monde entier sous 48 heures.

**l'Ours**

## Achat d'une Blizzard PPC

Tout d'abord ma stupeur le premier jour quand j'ai reçu le carton c'était impressionnant, elle avait la même taille que ma 1230IV et déçu, il ont réussi à mettre un 040, le 603 ventilé sous plaque thermique, le fast SCSI II, deux supports pour barrettes SIMMS, et le super connecteur pour la future carte graphique (BvisionPPC) sur le même emplacement. Chapeau!

Mon deuxième point fort c'est que cette carte est auto-config. Au premier démarrage elle s'occupe de tout. La carte est totalement compatible, no bugs et je n'ai que le WB 3.0 alors que Phase5 recommande le 3.1.

### \ Les moments forts

**Turboprint:** Une image de 5.6 Mo imprimée sur ma BJC avec mon ancien 68030 prenait environ 1h30. Avec le 603 à 200Mhz moins de 8mns. Je jouais à DOOM auparavant c'était correct en moitié d'écran. Maintenant avec Vdoom, je n'y joue plus parce-que même en grand écran et sans les hddbuffers c'est trop rapide, et on ne peut même plus courir. Depuis que QUAKE tourne, c'est autre chose :) On a fait la comparaison avec un 200MMX et je vais aussi vite que lui. Pourtant je tourne sur cybergraph'x AGA qui doit me prendre un temps CPU monstre puisque je n'ai pas encore de Bvision. C'est merveilleux en grand écran !!!

Sinon d'après Dhrystone PPC je tourne à 303000 Dhry/S alors que le 060 à 50Mhz moins de 100000. A au fait, lire au écouter du MPEG Video et audio devient possible, c'est excellent. Franchement pour l'avoir payée un peu plus de 3000 Francs ça vaut le coup, je vous conseille l'Allemagne (c'est le moins cher). Le Fast SCSI II marche à merveille sur un scanner HP5P et le device est sur une FlashROM de la carte: le blizzppc.device.

Je n'ai qu'une dernière chose à dire: Phase5 a peut être mis beaucoup de temps à les sortir certes, mais au moins ce n'est pas un produit inachevé, elle ne présente aucun défaut même si le Dream n'en a dit que du mal, je rassure tout le monde c'est pas vrai. Le temps de commutation entre les deux processeurs, pour certain 1 milli seconde paraît être beaucoup mais si quelqu'un peut me dire ce que ça change? Parce-que moi, j'y vois franchement rien du tout. Le problème de la compatibilité est aussi à exclure, le 040 s'occupe de toutes mes applications 68K et le PPC n'est jamais rentré en conflit et l'inverse et de même. Maintenant ce n'est plus qu'un problème de développement pour rassurer les dernières personnes qui n'osent pas s'y tenter. Je rappelle tout de même qu'elle m'aurait coûté aussi cher qu'une 1260 il y en a encore deux mois, et qu'elle n'aurait pas toutes ces options.

Jean Thomas Munier  
Association Over AGA

# Internet sur Amiga

## Configuration d'Amlrc & Yam

### Chipset

**D**ans le N°23 d'AMIGAZette (p7), nous vous avons expliqué les moyens pour vous connecter à Internet. Aujourd'hui, je me propose de vous raconter ma connection, ainsi que les configurations rapides d'Amlrc, et de Yam.

| *Passer sur Internet ou la grande aventure d'un néophyte.*

Le mois dernier, afin de rester parmi la jeunesse, et donc éviter de passer pour un "vieux crouton", je me décidais à passer sur le Net ;-). Pour les logiciels, je ne me faisais aucun souci, AMIGAZette avait le pack nécessaire. Pour l'achat d'un modem, ce ne sont pas les marques qui manquent, ni les prix attractifs pour peu que l'on fouille un peu. Ma première difficulté a été de comprendre les mots barbares utilisés:

- **provider** que l'on doit prononcer "provailledeure"
- **login** que l'on doit prononcer "loguine"
- **password...**, **identifiant**, etc etc. Autant cela peut paraître simple pour certains, autant c'est compliqué pour d'autres... dont moi! Après recherches, voilà ce que j'ai pu en retenir:
- le **provider**: c'est le serveur local par lequel vous passez pour vous connecter. C'est un numéro de téléphone qui vous est donné lors de votre abonnement.
- le **login**: c'est la clé de connexion, fournie par celui qui vous vend l'abonnement. Cela peut être une série de chiffres ou de lettres ou un mélange des deux.(attention aux minuscules et majuscules)
- le **password**: c'est votre mot de

passer pour pouvoir vous connecter. Là aussi lettres chiffres (donné par le Provider).

- l'**identifiant**: c'est le nom que vous aurez choisi pour que l'on vous identifie:

**Ex:** Pamela Anderson pourrait être "silicone"

Johnny Halliday pourrait être "aqueu"

François Mitterand aurait pu être "tonton" etc etc.

suivi d'un sigle "@" appelé "arobace" ou "AT", puis du système de connection.

Cela peut vous donner: silicone@wanadoo.fr ou alors aqueu@hol.fr ou encore tonton@noname.fr etc etc.

### | *Connection par Wanadoo*

Pour ce qui est de l'abonnement, je me suis adressé à France Télécom, pour leur service Wanadoo. Ils m'ont donné un formulaire à remplir et à leur renvoyer, dans lequel il fallait indiquer le N° de téléphone, N° de carte bleue, date souhaitée d'abonnement, le nom d'identifiant désiré, etc. A ce formulaire, je vous conseille de joindre une lettre expliquant que vous possédez un Amiga et que vous avez impérativement besoin: du N° du provider, du mot de passe de connection, de l'identifiant de connection, de l'identifiant de messagerie, et du mot de passe de la messagerie. Ceci afin d'éviter tout oubli de leur part, et déboires pour vous lorsque vous vous connecterez. Comptez une semaine entre votre date d'envoi et la réception de vos codes. Cette semaine pourra être mise à profit pour préparer un espace sur votre disque dur et l'installation des différents logiciels. Ceci vous permettra de vous familiariser avec l'interface de ces derniers. Ces

logiciels sont: "Miami" pour la connection, dans lequel vous rentrerez tous les renseignements fournis par France Télécom, lBrowse, pour "surfer" sur Internet, "AmlRC" pour vous permettre de discuter à deux ou à plusieurs,

directement à l'écran, et ce, en France comme à l'étranger, et "Yam" pour votre messagerie, qui vous permettra de recevoir et d'envoyer des "mails."

Je vous passerai la configuration de Miami, Dream en a suffisamment parlé. Quant à lBrowse, il suffit de rentrer l'Url (www.machinchose.fr) pour y accéder. Voyons plutôt Amlrc & Yam.

### | *Configuration d'Amlrc.*

Démarrez AmlRC (Logiciel de Discussion en temps réel).

**Pseudonyme:** Celui que vous vous êtes choisi (chipset)

**Nom réel:** Votre VRAI nom (Patrick Mallard)

**Nom d'utilisateur:** Votre identifiant de connection (CHIPSET)

A titre gratuit, voici un serveur sur lequel vous connecter:

**Nom du serveur:** irc.insat.com (Ou irc.grolier.net, irc.bt.net...)

**Port:** 6667 ou 6668 (Essayez!)

**Joindre auto:** #Artbas (Mon Préféré ;)

Allez dans le menu Réglages et sauvez. Voir Réglages Fig.1

**NDRC:** L'utilisation et les commandes d'Amlrc seront traitées dans un prochain numéro. Amlrc 2.0 fonctionne également avec cette config'.

### | *Configuration de Yam*

Démarrez enfin Yam (Logiciel de gestion du Courrier Électronique: Email).

Ouvrez configuration dans le menu "options"

*Cliquez sur Commencer. Voir Fig.2 p23*

**Nom:** Votre VRAI nom

**Adresse E-Mail:** Votre adresse de messagerie

**Serveur POP3:** Le serveur de votre provider

**Password:** Le mot de passe de votre messagerie

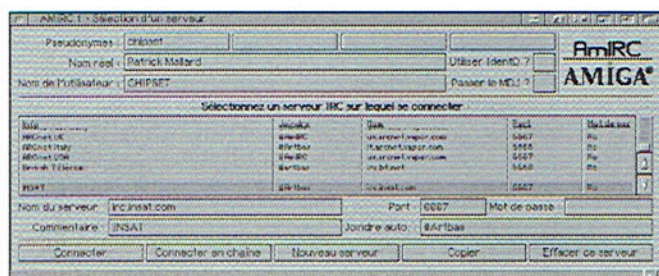


Fig 1

Suite de votre Article page 23

# Amitel

Transformez votre Miga en Minitel.. .

Zet

**B**onjour à tous. Vous n'avez pas de minitel, mais vous disposez d'un Amiga (2.04 ou supérieur) et d'un modem. Et bien vous disposez d'un minitel! En effet, en utilisant Amitel, que les quelques lignes qui suivent vont vous présenter, vous allez pouvoir transformer votre Amiga en un (superbe) minitel.

## | Amitel

Amitel est un programme d'émulation pour la norme Vidéotex CEPT2 utilisée sur le réseau télérel français, et par de nombreux serveurs RTC. Il émule aussi la norme Vidéotex CEPT3 utilisée par le réseau Prestel anglais (extrait d'amitel.guide). En clair, il va ouvrir une fenêtre représentant l'écran du minitel sur votre Amiga et vous allez pouvoir interagir avec cette fenêtre comme si vous étiez devant un vrai minitel. Amitel est Shareware (100 FF -seulement- sont demandés pour s'enregistrer) et mérite vraiment un petit effort. La dernière version stable est la 3.1 datant du 28/08/97. Il existe une version Bêta datant du 15/09/97 récupérable sur le site WEB de l'auteur:

<http://www.amitel.home.ml.org>. Amitel se trouve également sur Aminet dans "comm/term". La figure 1 illustre ce qu'on obtient en lançant Amitel sur son propre écran public (la résolution est bien évidemment réglable ce qui permet de profiter d'Amitel sur tout type de moniteurs et/ou d'écrans).

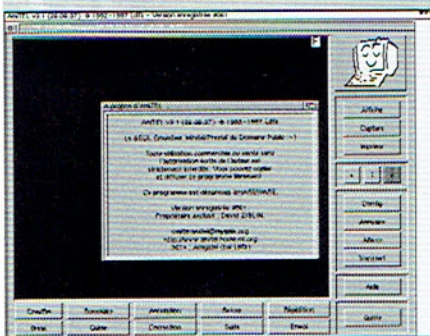


Fig 1

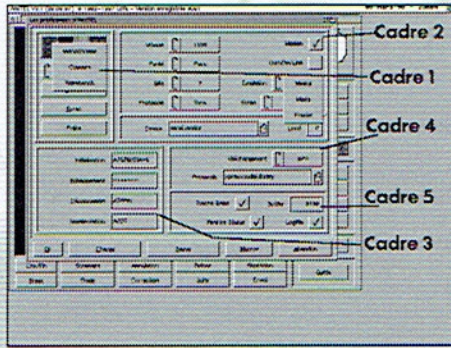


Fig.2

## | Configuration

Partons maintenant à la découverte des possibilités d'Amitel. La figure 2 montre la fenêtre de configuration d'Amitel que l'on obtient en cliquant sur la touche "Config" (voir figure 1). Dans le cadre n°1, on trouve les options d'affichage Amiga: "Monochrome, Couleurs ou Workbench" pour la palette (l'option de choix des couleurs se trouve au-dessus de "Ecran" mais est masquée dans la figure 2), "Ecran" pour le Screenmode (PAL, DBPAL haute-résolution, etc...) et "Police" pour la police de caractères à utiliser. Dans le cadre n°2, on trouve les options pour la partie matérielle et le mode d'émulation: "Minitel", "Prestel" ou "Mixte (les deux à la fois). Si vous ne souhaitez faire que du minitel, contentez-vous des réglages de la figure 2: "Vitesse" = 1200 ; "Parité" = Paire ; "Bits" = 7 ; "Protocole" = Sans. On peut choisir le Device à utiliser pour le modem (serial.device, unit 0 en général). A ce propos, possesseur d'un port série rapide (HyperCOM\_1 v2.43), je n'ai pas réussi à le faire fonctionner avec Amitel :/ Je suis donc resté avec le serial.device, qui lui marche sans problèmes. De toutes façons, un port série rapide ne sert à rien pour faire du minitel mais je suis obligé de changer de connecteur suivant que je désire faire du minitel ou de l'internet et c'est cela qui est (TRES) pénible! L'option "Ecran", qui est cachée, sert à déterminer si on ouvre Amitel sur le Workbench ou sur son propre écran public. Dans le cadre n°3, on trouve les commandes de contrôle du modem. Si vous utilisez le même modem que moi (USRobotics Sportster v34 externe), vous pouvez copier les réglages sans aucune crainte. Pour les autres, il convient de se reporter à la documentation d'Amitel (plusieurs séquences d'initialisation pour différents

modems y sont décrites). Dans le cadre n°4, on trouve la configuration de téléchargement (XPR ou externe) et dans le cadre n°5, on trouve divers réglages pour Amitel (touche "ENTER" = touche "ENVOI" du minitel, fenêtre status ou pas, logfile permettant de garder un historique des connexions c'est-à-dire numéro(s) appelés avec durée et -éventuellement- coût et enfin Buffer pour la sauvegarde des pages minitel). A noter que vous pouvez créer plusieurs fichiers configurations -à condition de les sauver sous des noms différents- mais seul celui sauvé sous le nom par défaut -amitel.prefs dans ENV: & ENVARC:- sera chargé systématiquement. Pour charger les autres fichiers de conf., il suffit de cliquer sur "Charger" et de sélectionner le bon fichier, bref c'est vraiment facile.

## | L'Annuaire

Avant de se lancer dans la folle exploration des services télérel et/ou prestel, il vaut mieux se fabriquer son propre annuaire, qui va regrouper tous les serveurs qui vous intéressent. C'est grâce à cette option (que l'on obtient en cliquant sur la touche "Annuaire" (voir figure 1)), que l'on va pouvoir définir son propre carnet minitelique (c'est français ça? ;). Ainsi, la figure 3 montre les différentes possibilités offertes à ce sujet. Dans le cadre 1 (de la figure 3 donc, pas de la figure 2 ;-), on définit le nom du serveur que l'on rajoute à son carnet. Dans le cadre n°2 (figure 3!), on peut rentrer des valeurs particulières pour la partie matérielle, par exemple si on a affaire à un serveur RTC; sinon, ce sont les valeurs par défaut choisies dans la fenêtre de configuration (figure 2, cadre n°2) qui sont retenues. Enfin, dans le cadre n°3 (figure 3 toujours), on précise les éléments du serveur: nom, numéro à appeler (3614, 3615, 3611 ou autre), réduction horaire (oui/non), coût par minute (en secondes) et script arexx. Cette dernière possibilité est très intéressante car elle permet d'automatiser la connexion à un serveur minitel (à celui de votre banque par exemple en envoyant votre login & mot de passe sans que

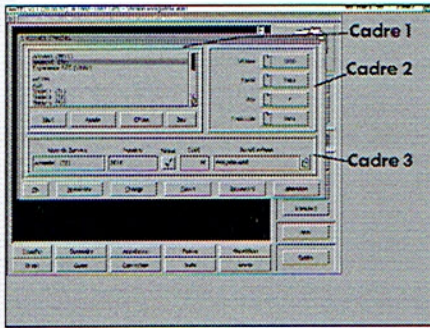


Fig 3

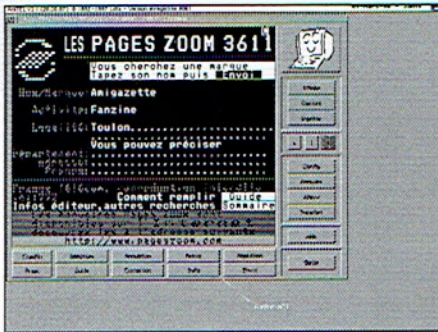


Fig.4

vous n'avez rien à faire). A ce sujet, quelques fichiers d'exemples sont installés dans le répertoire 'Scripts' et s'en inspirer ne fera de mal à personne. C'est en effet un bon moyen d'apprendre les commandes Arexx reconnues par Amitel.

| Connection

Une fois tous les réglages effectués, on va se connecter pour voir si tout marche comme il le faut. Après avoir branché le **modem** à l'Amiga (ça aide !), on peut les mettre en marche (Amiga & modem), lancer Amitel une fois le Workbench (ou Dopus ;-) chargé et attendre l'initialisation du modem. Ensuite on sélectionne un serveur dans l'annuaire et on attend la connection. Une fois la connection effectuée (celle-ci est automatique, le modem se débrouillant tout seul), Amitel s'utilise alors comme un **minitel classique** avec l'aide des touches situées en bas de la fenêtre (voir **figure 4** -qui n'est pas un montage!-, cadre n°1) ou bien encore à l'aide des touches de fonction. On peut également se simplifier la vie en utilisant les touches "**Affiche**" pour visualiser un fichier (sur l'écran Amiga, minitel ou sur le serveur), "**Capture**" pour sauvegarder la page en cours d'affichage (différents formats sont possibles: Amiga, Vidéotex & ASCII) ou "**Imprime**" pour imprimer l'écran en Vidéotex ou ASCII. Ces différentes options sont

illustrées sur la **figure 5** (note: la figure 5 est un montage, ne vous étonnez donc pas si vous n'arrivez pas à avoir la même chose sur votre Amiga ;).

| Options

Parmi les autres options disponibles, notons la présence d'une **aide** au format **Amigaguide** consultable depuis l'écran d'Amitel (très appréciable si vous avez un -grand- écran), la possibilité de lancer des **scripts Arexx** (30 commandes disponibles) afin de piloter Amitel via un autre logiciel par exemple, le téléchargement de fichiers via la touche "Transfert" et un protocole XPR ou externe (voir **figure 6**) et la possibilité de consulter les pages visitées en hors-ligne avec les touches "<, | et >" (entre "Imprime" & "Config"). De plus, toutes les options d'Amitel sont également accessibles via les **menus déroulants** mais il est tellement plus facile - à mon avis - de cliquer sur les touches apparaissant sur l'écran qu'ils (les menus) sont inutiles... Seule la configuration du Vidéotex

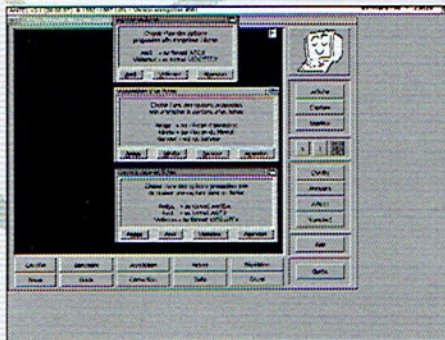
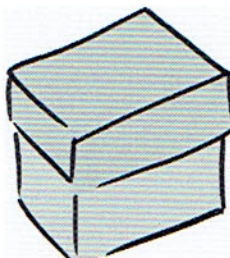


Fig.5

nécessitera le passage par un menu.

Voici donc venu le temps des rires et des chants... (ça ne vous rappelle rien ?) Non, c'est le temps pour moi de terminer cette petite présentation d'Amitel. Il y a encore des choses à voir mais je pense avoir fait le tour de l'essentiel. Les possibilités les plus utiles sont -à mon avis- la visualisation des pages hors



connexion et l'automatisation de certaines procédures avec Arexx. D'ailleurs à quand un cours sur Arexx OFS? (**NDRC**: Il y a la série de José mon ami ;) Je conseillerai Amitel à tous ceux qui, n'ayant pas forcément accès à un vrai minitel, souhaitent profiter des avantages offerts par ce dernier, comme par exemple la réservation de billets SNCF, la consultation des horaires d'avion ou bien d'autres choses encore. Quant à ceux qui me demanderont à quoi peut encore servir le minitel (ou un Amiga + Amitel) à l'époque d'Internet, il me suffira de répondre que peu de Français sont, pour l'instant, connectés au Net alors que le nombre de minitels est assez important (plusieurs millions). Ainsi les services minitel sont encore très nombreux. Sur ce, bonne lecture de votre Gazette favorite et à bientôt.

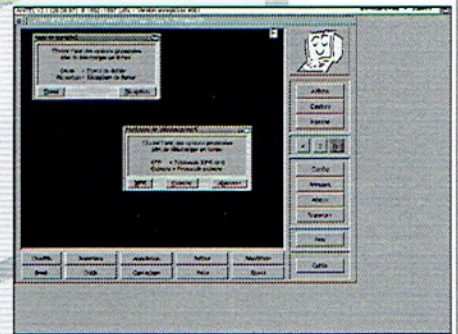


Fig.6

**AMITEL CADEAU**

**Exceptionnel !!!**  
**Pascal Grange** vous offre à **vous**, lecteurs d'AMIGAZette, la clé d'enregistrement en exclusivité (Valeur **100Fr**s). Si vous disposez d'un modem (un petit suffit), vous trouverez **Amitel** ainsi que sa **clé** dans votre Disquette (Voir p29).

**Pascal Grange**  
 Quartier Libian  
 07700 St Marcel d'Ardèche  
 Email: [pgrange@inforoutes-ardeche.fr](mailto:pgrange@inforoutes-ardeche.fr)

# MUI

## Comment Magnifier Une Interface...

OFS

**M**UI par ci, MUI par là! Ça marche pas! C'est normal, t'as pas MUI. Mais c'est quoi MUI? Pourquoi je dois l'installer dans ma machine? On va essayer de voir tout ça, et aussi de montrer les avantages d'un enregistrement à MUI.

### | C'est quoi MUI?

MUI ou Magic User Interface, est un système de **création d'interface utilisateur** inventé par **Stefen Stuntz**. En clair, il permet aux développeurs de programmes, de créer leur interface utilisateur très facilement. A noter qu'il existe dans ce créneau un autre logiciel très utilisé nommé **ClassAct**. Je rappelle qu'une interface utilisateur est un moyen de rendre un programme plus joli qu'une vulgaire commande sous Shell :) Deux grandes parties se dégagent d'MUI. Soit vous développez avec (Facilité de Création), soit vous utilisez uniquement la version Utilisateur (dites **user**), et qui dans ce cas est **Shareware**. Cette version utilisateur vous permet de personnaliser chaque interface ou programme qui utilise MUI (comme **IBrowse**, **DrawStudio**, **Yam**, et pas mal de DPs).

### | Pourquoi installer MUI?

On se place maintenant dans le cas utilisateur. Certains programmes **obligent** l'installation de MUI afin d'en apprécier complètement leurs spécificités. Ainsi **Yam 2** apporte d'énormes avantages sous MUI. Tout est **Drag'n Drop** (glisser-déplacer). Je peux saisir un mail (courrier électronique) avec la souris, et le déplacer où je veux dans mon interface. MUI permet de **personnaliser** son interface. Par exemple sous **IBrowse**, je peux mettre les boutons de navigation où

je veux, choisir une image de fond pour la fenêtre, modifier l'apparence des boutons. Bref grâce à MUI, les programmes ne sont pas figés au niveau de l'interface graphique, chacun peut les modifier à sa volonté, et donc avoir un système différent de celui du voisin ;)

C'est vrai que MUI gaspille de l'espace disque, qu'il utilise beaucoup de mémoire, mais il apporte un certain confort dans l'utilisation des softs (Drag'n Drop, Configuration, **Bulles d'aide**...) dont on a du mal à se passer une fois installé.

### | Configuration

Actuellement, la **dernière version** d'MUI est la **3.8** (disponible auprès d'AMIGAZette DP U023), et on m u r m u r e fortement que Stefen aurait arrêté son développement. L'installation se fait sans soucis. Quelques Assigns, un tiroir dans le Workbench, et ça suffit. A partir de ce moment,

tous les softs qui utilisent MUI iront chercher leurs besoins dans votre tiroir. Mais vous pouvez améliorer la chose. Si vous vous enregistrez, vous allez avoir la possibilité de **modifier vos interfaces**: Fenêtres, Boutons, Ascenseurs, etc... (Voir Fig.1). Vous pouvez tout configurer. C'est le Délire!

### | En Pratique

Voyons quelques points de la

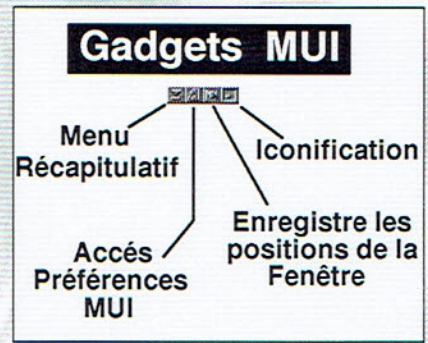


Fig 3

configuration de MUI. Pour le reste, il faudra essayer tout simplement chaque option d'habillage, car c'est bien de cela qu'il s'agit. Sur la fenêtre principale (MUI Prefs), vous trouverez à gauche tous les paramètres modifiables (Voir Fig.1). Si je clique sur Fenêtres (Voir Fig.2), j'accède à tous les paramètres modifiables sur les fenêtres MUI. Ainsi, je peux choisir le **rafraîchissement**, le **fond**, les **polices** utilisés, etc... MUI apporte 4 nouveaux gadgets pour les fenêtres Workbench. Un dessin vaut mieux qu'un long discours, voir Fig.3 pour les explications. J'ai également la possibilité de patcher chaque Gadget, soit en fabriquant les miens, soit en utilisant des gadgets fournis dans l'archive MUI. Pour cela, il suffit de cliquer sur le gadget, et j'ai accès à tous ceux proposés (**Forme, taille, couleur...**). Voir Fig.4.

Quant aux **fonds**, je peux, soit utiliser des fonds fournis, soit des couleurs RVB (Voir Fig.5), soit des images IFF de ma conception (Voir les modifs faites sur la fenêtre **IBrowse**). Rien ne vous empêche de mettre votre tête en fond de l'interface de **DrawStudio** :)

Je pense avoir fait le tour de la partie Utilisateur. Mon conseil reste le même, changez les valeurs, cliquez, essayez et vous comprendrez.

Si ce n'est pas déjà fait, qu'est ce que vous attendez pour double-cliquer sur l'icône d'installation ;)

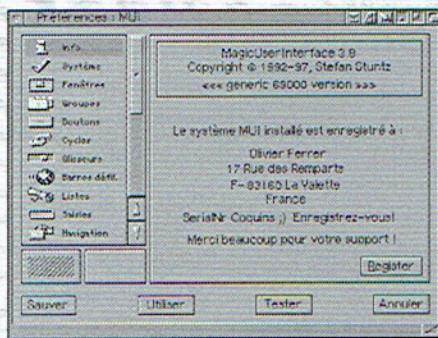


Fig 1

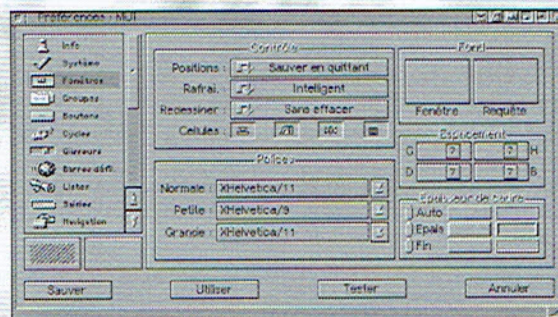


Fig.2

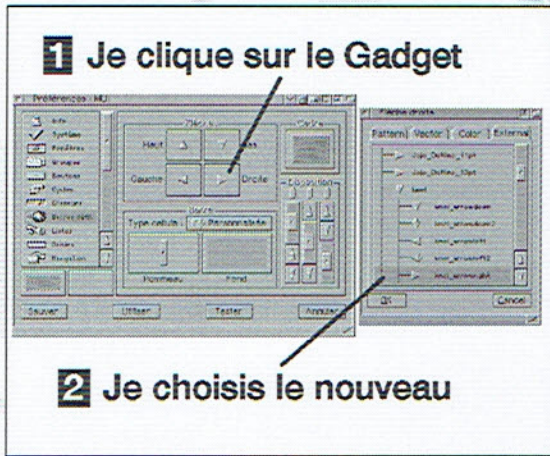
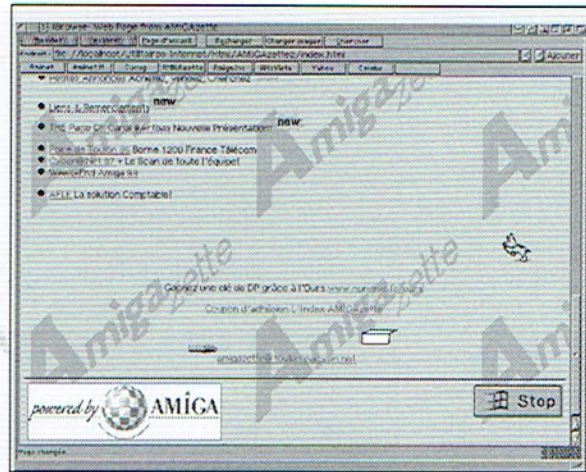


Fig.4



IBrowse légèrement passé sous MUI

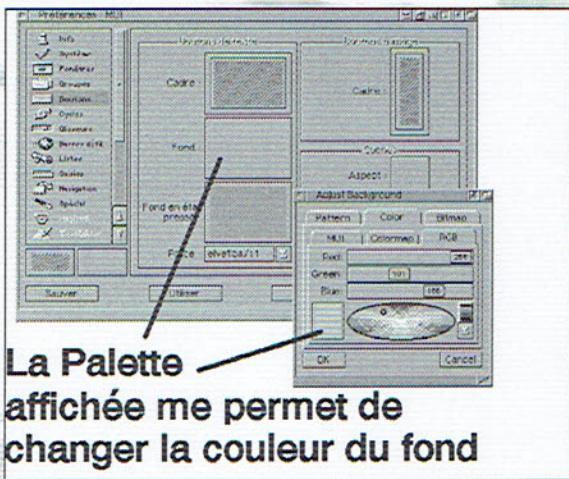
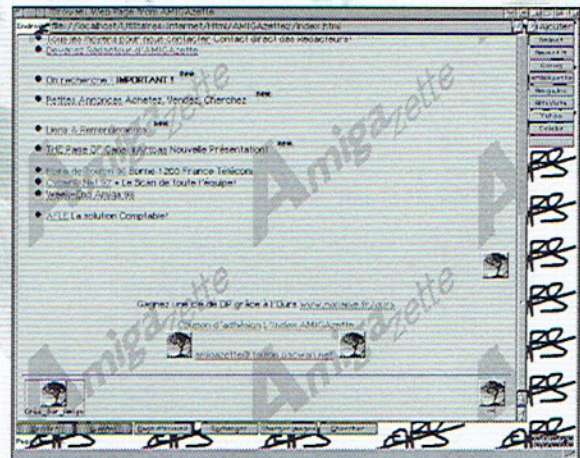


Fig.5

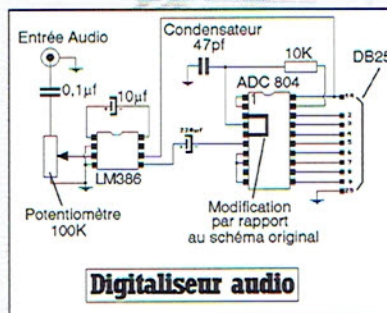
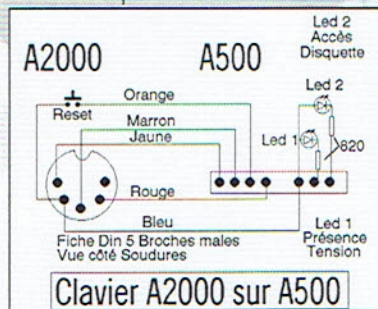


IBrowse après un abus de MUI :)

## Monsieur Bricolage

### Clavier de 2000 & Ditaliseur Audio

J'ai récemment retrouvé dans un CD AMINET le schéma de connection d'un clavier d'A2000 sur un A500. Ayant un proto en cours de construction sur base de 500 avec, justement, un clavier de 2000 je me suis donc penché sur ce schéma sans succès. L'Amiga boudait le clavier. Mon contrôleur dans une main je suis donc parti à la recherche de la faille car il était impensable qu'il y ait une quelconque incompatibilité sur un Amiga avec du matériel Amiga. Evidemment en fin d'investigation j'ai réussi à faire fonctionner tout cela ensemble. Un détail, le RESET ne peut pas se faire au clavier, il faut donc rajouter un bouton poussoir. La prise vers le clavier est présentée côté soudures. Les couleurs des fils correspondent avec la plupart des claviers d'A2000 à quelques exceptions près.



Problème de THT sur votre moniteur 1084 ou 1083, surtout ne cherchez pas à acheter la THT sous la référence de celle en place, il existe un équivalent sous le nom de : HR 7506 (et ça marche!!)

Encore une bulle dans un schéma récupéré sur AMINET, celui d'un digitaliseur audio équipé d'un LM 386 en amplificateur et d'un ADC 804 en convertisseur A/D. Le problème était que l'ampli fonctionnait bien, mais aucune sortie de l'ADC 804 n'était validée. A force de recherche j'ai trouvé qu'il fallait déconnecter les broches 1 et 10 de la prise DB25 vers le port parallèle et ensuite connecter ensemble les broches 3 et 5 de l'ADC 804 et ça marche. En conclusion, méfiez vous des schémas trouvés ça et là, des erreurs peuvent s'y cacher.

José

# Amiga Shell

## Simplifiez-vous la vie

OFS

Dans le numéro 23 d'AMIGAZette, nous avons vu les bases du Shell. Exactement, tout le nécessaire pour pouvoir se balader dans un disque, et pour faire des opérations, quelques astuces bien pratiques, ainsi que les commandes de gestion de fichier. Pour ce nouvel article, je vous propose un éclaircissement sur les arguments, les masques de paramètres (Késako!?), ainsi qu'un moyen pour vous faire adorer le Shell, notre ami KingCon.

### | Rappel

Pour travailler sous Shell, il convient d'ouvrir un Shell (CQFD);. On n'oublie pas la dernière leçon: Je double-clique sur l'icône Shell dans Sys:system/...

### | Les Arguments

Chaque commande cli dispose d'un ou plusieurs arguments. Pour connaître les arguments d'un outil (comme copy), j'inscris dans mon Shell la syntaxe: 1.:>copy ? J'ai ainsi tous les arguments utilisables par copy (Voir Figure\_1). Ces arguments sont: FROM, TO,

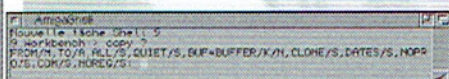


Fig 1

ALL, QUIET, etc...

Ces arguments permettent de définir la commande et lui ajoutent des fonctions. Voyons ensemble quelques arguments:

**FROM:** Chemin Source. Plusieurs sources peuvent être définies simultanément en les séparant pas des espaces (Ex: copy from ram:image.jpg work:scan.iff to df0:)

**TO:** Chemin Destination.

**ALL:** Affecte tous les fichiers.

**QUIET:** La commande s'exécute sans afficher le résultat.

Il existe de nombreux arguments (Voir les Arguments de CyberQT en

Figure\_2). Je ne vais pas tous les énumérer, d'autant que de nombreuses commandes Shell disposent d'arguments qui leurs sont propres.

### | Les Masques de paramètres

Nous avons vu dans le paragraphe précédent que les commandes Shell disposent d'arguments. Si vous regardez la Figure\_1, vous remarquerez que tous ces arguments (FROM, QUIET, TO....) sont suivis par des lettres précédés d'un "/". Ces lettres appelées Paramètres définissent le caractère de l'Argument (Obligatoire, Option, Valeur...). C'est cette ligne obtenue par le "?" que l'on appelle les Masques de Paramètres.

### | Principaux Paramètres

Plutôt qu'une longue explication. Je pense que vous comprendrez rapidement la fonction des paramètres en voyant leurs définitions.

**/A:** Nécessite un argument.

Ex: La commande copy dispose de l'argument "TO/A". Cela signifie en clair, que la commande copy ne peut pas fonctionner si il n'y a pas de répertoire de destination. Si vous utilisez copy sans spécifier un Chemin de destination (équivalent à TO), le Shell vous affichera le Message: "Argument obligatoire manquant".

**/K:** "Keyword" Mot clé nécessaire.

**/S:** "Switch" Option. Non obligatoire. Ex: Pour CyberQT on a AGA/S, cette option n'est pas obligatoire. Elle permet seulement de forcer l'utilisation de CyberQT pour l'AgA.

**/N:** Nécessite un argument numérique.

**/M:** Plusieurs arguments possibles. Ex: Pour Copy on a FROM/M. Ce qui

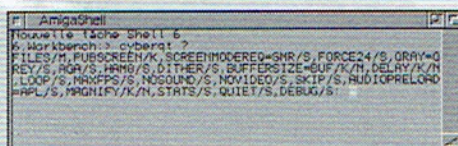


Fig.2

signifie qu'il y a plusieurs chemins sources possibles. Voir argument FROM plus avant.

Voilà pour l'essentiel des commandes, arguments et autres paramètres qui symbolisent en fait les outils du Shell. Vous devez les maîtriser pour exploiter au mieux l'AmigaDos. La meilleure chose à faire quand vous ne comprenez pas une commande, c'est de chercher par vous même les utilisations de ses arguments. Comment? En les essayant tout simplement :)

## KingCON

Et voilà le DP indispensable pour tout utilisateur du Shell. KingCon va apporter des modifications au Cli, pour une utilisation plus simplifiée.

### Fenêtre Shell patché par KingCon

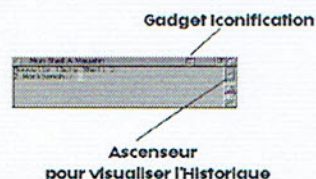


Fig 3

### | Installation

L'installation se fait très simplement à l'aide d'un script AmigaDos. Vous devez simplement valider chaque opération. Au final vous disposez d'un Outil supplémentaire nommé KingCon, et qui comporte toutes les caractéristiques décrites dans cet article.

Si vous souhaitez que KingCon s'applique à toutes les fenêtres Shell (CON:) de votre système, il suffit de modifier l'assignation dans votre User-Startup (dans S:) comme indiqué ci-après:



**Remplacez:**

`assign >NIL: CON: dismount`  
`assign >NIL: raw: dismount`

**Par:**

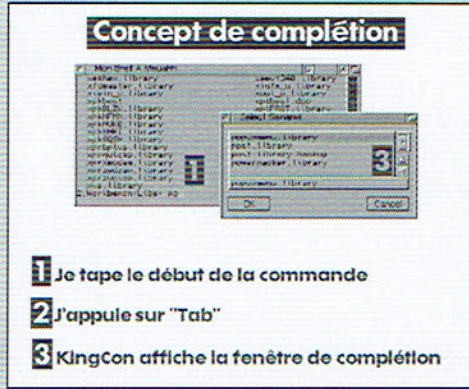
`Mount KCON: from DEVS:KingCON-mountlist`  
`Mount KRAW: from DEVS:KingCON-mountlist`

Dans les types d'outil de l'icône Shell (Amiga i), mettez **WINDOW=KCON** au lieu de **WINDOW=CON**

**| La Fenêtre KingCon**

Grâce à KingCon, le Shell dispose maintenant d'un **gadget d'iconification**, ainsi que d'un **ascenseur** très pratique pour visualiser tout l'historique de vos entrées (Voir **Figure\_3**). Mais le plus intéressant est sans doute le fait qu'une fenêtre KingCon est **AppWindow!** Vous pouvez y jeter dessus, des volumes, commandes et autres fichiers. L'avantage? Vous avez un fichier dans le RamDisk et vous voulez le visualiser. Tapez la

**Fig.4**



- 1 Je tape le début de la commande
- 2 J'appuie sur "Tab"
- 3 KingCon affiche la fenêtre de complétion

commande, et jetez le fichier sur le Shell. Vous n'avez plus qu'à taper sur Entrée pour le visualiser.

**| Le Concept de Complétion**

En voilà un concept étonnant! Le concept de complétion (**NDRC**: Cette phrase est © L'Ours ;) est une chose absolument exxxcellente :) Il permet de compléter automatiquement le nom d'un chemin d'accès, d'un fichier ou d'une commande. Vous rentrez simplement les **1ers caractères**, puis vous appuyez sur la touche de

**Tabulation:** "Tab" |← →| (En dessus de la touche Ctrl à gauche). KingCon se chargera de le compléter **automatiquement**. Et si il y a plusieurs fichiers qui commencent par vos premières lettres, il vous affichera une **fenêtre** vous proposant tous les mots disponibles (Voir **Figure\_4**). Je n'ai plus qu'à choisir celui que je voulais, en le validant par OK.

Une fois installé KingCon devient indispensable. Non seulement le Shell est très puissant, mais **KingCon** lui apporte une dose de **rapidité**, et de **convivialité** non négligeable. KingCon vous fera apprécier le Shell. A coup sûr.

Pour fermer un Shell, tapez **Endcli.**

**RAPPEL**

**Commandes:**

Copy, Delete, Makedir, etc...

**Arguments:**

From, To, Quiet, etc...

**Paramètres:**

/A, /S, /K, etc...

**de Brice**

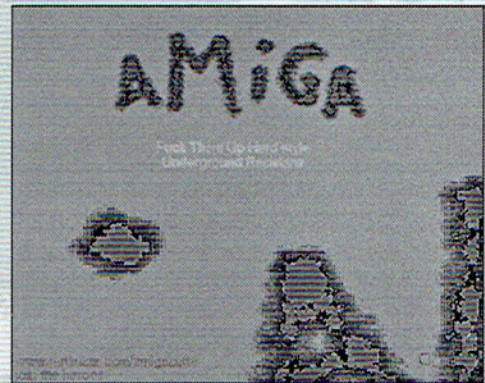
**Les Anecdotes**

Débutant sur A500 je faisais surtout du warez (à l'époque ça ne s'appelait pas comme ça mais bon :) avec la Scandinavie. Je recevais donc pas mal de disquettes durant la semaine. Un jour mon facteur est venu me les apporter en personne. Au départ j'avais pas tiqué, mais le colis était pourtant assez petit et il n'y avait rien à payer. (Les timbres étaient généralement des faux :) En fait, il voulait me voir car il avait remarqué le débit de colis et possédait aussi un Amiga....

Je suis sur le cable. Il existe une chaine de service. Elle diffuse les programmes, la météo, l'astrologie et toute les âneries que les ménagères de 50 piges regardent. Une nuit je venais de lancer une compilation et je suis aller au salon mater la TV. Je zappe sur la chaine. J'y vois des parasites avec un guru derrière. Grosse crise. En effet à une époque j'arrivais à faire RESET sur mon C64 en éteignant le néon de la salle de bain. Je pensais à un parasitage identique. NON. En fait la chaine était gérée par Scala!!!

Je développe un script Arexx pour adpro. Pour info, tous les scripts AdPro finissent par ".adpro". Mince, le script ne se lance pas. Je teste les PATH, je vérifie la syntaxe (les scripts commencent par des commentaires) j'y passe au moins 45 minutes si ce n'est une heure. Je peste si fort que j'ameute la maison. La tête à deux main, je n'en peux plus. Jusqu'au moment où j'avais pigé où était mon erreur: mon script finissait en ".aspro". J'en riais encore le soir. Allez expliquer cela à des non-informaticiens et on vous colle une camisole.

*De nouvelles anecdotes dans le prochain numéro :)*



**Astuce sous Workbench**

Petit truc tout bête mais que certains ne connaissent pas encore. Sur le Workbench, pour **sélectionner plusieurs fichiers**, tout le monde sait qu'il suffit de maintenir la touche **Shift enfoncée** et de cliquer un à un les fichiers à sélectionner ou plus simplement maintenir la touche **Alt enfoncée** et entourer les fichiers à sélectionner à la souris. Mais comment **désélectionner** un ou deux fichiers sélectionnés dans une liste d'une vingtaine par exemple? Il faut tout d'abord maintenir la touche Shift enfoncée puis cliquer sur le fichier à désélectionner avec le **bouton gauche** (le maintenir enfoncé lui aussi) et cliquer avec le **bouton droit**. Pour ceux qui n'auraient rien compris, il faut trois doigts et relire le paragraphe précédent ;-)

**Bigdan**

# HTML

Arrête ta Frime !!!

**- Ouah l'aut' hé... Qu'es-tu la ramènes avec tes fenêtres partout sur ton site? C'est quoi ça? Un remake de Bilou au pays des frites? Arrête de frimer comme ça, tu m'fatigues!**

**- Je frime pas, c'est mes FRAMES !!!**

Et encore un chapeau débile pondu par le sieur Nr\_18 pour introduire ce mois-ci un article traitant des frames. "Aaaah, enfin! Depuis le temps qu'on me parle de ces frames" dit le webmaster débutant. Comment c'est k'on fait ça m'sieur? Réponse: Avec beaucoup de soins :-)

| Changez de corps (à bas les <BODY>)

Bon, en gros, un site à base de frames se construit plus ou moins de la même manière qu'un site normal sauf que l'on va remplacer dans le fichier d'index, les tags <BODY>..</BODY> par <FRAMESET>.</FRAMESET> Ces tags ont pour fonction de définir l'ossature du site.

Le tag <FRAMESET> se voit flanqué des deux attributs COLS et ROWS. Et à quoi qu'ils servent?

- COLS va définir des frames VERTICALES. Ex:

- <FRAMESET COLS="150,450"> va définir deux colonnes de respectivement 150 et 450 pixels de large chacune,

- <FRAMESET COLS="35%,75%"> va définir deux colonnes qui occupent respectivement 35% et 75% de l'écran.

- ROWS va définir des frames HORIZONTALES. Ex:

- <FRAMESET ROWS="150,450"> va définir deux rangées de respectivement 150 et 450 pixels de haut chacune,

- <FRAMESET ROWS="35%,75%"> va définir deux rangées qui occupent respectivement 35% et 75% de l'écran.

Notez que vous n'êtes pas limité à 2 colonnes ou rangées. Vous

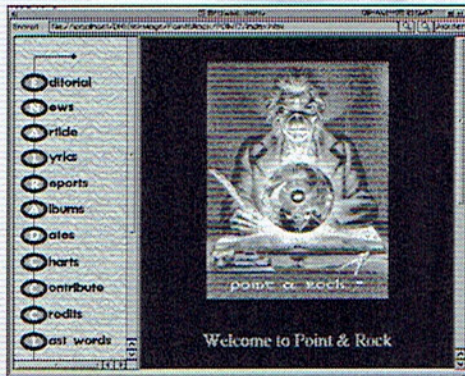
pouvez en mettre 4 si ça vous chante.

| Où est-ce que j'affiche mes pages?

L'avantage des frames est qu'on peut afficher deux pages ou plus sur le même écran. Pratique donc pour garder un menu sur la gauche (ou la droite) de votre écran. Il faut donc indiquer au browser dans quelle frame il faut afficher telle page. On fait cela par la commande suivante:

- <FRAME NAME="FRAME1" SRC="page1.html">: va afficher la page 1 appelée page1.html dans la première FRAME qui porte le nom FRAME1 (Rq: vous pouvez utiliser n'importe quel nom). Les FRAMES sont désignées dans leur ordre: d'abord celle de gauche puis en allant vers la droite.

Une fois que le FRAMESET est défini, on ferme le tout par </FRAMESET>



**Le Site de Nr\_18. A gauche le sommaire avec des liens qui renvoient vers la Frame de droite.**

| Euh, je sais pas lire les frames moi...

Dans le cas fort peu probable à présent où le browser de votre lecteur ne supporte pas les frames, vous devriez lui laisser un message pour lui signaler que ce site est FRAMES ONLY. Ainsi vous devez taper à la suite du <FRAMESET> les instructions suivantes:

<NOFRAMES>

<BODY>

Ah que c'est bête, mais vous saurez pas me lire. Revenez avec un browser

décent.

</BODY>

</NOFRAMES>

Mais revenons à l'exercice du mois. Vous allez vous retrouver avec un fichier index.html qui aura à peu près la structure suivante.

<HTML>

<TITLE>Mon Site</TITLE>

<FRAMESET COLS="x,y">

<FRAME NAME="gauche">

SRC="menu.html">

<FRAME NAME="droite">

SRC="text.html">

</FRAMESET>

<NOFRAMES>

<BODY>

Ah que c'est bête, mais vous saurez pas me lire. Revenez avec un browser décent.

</BODY>

</NOFRAMES>

</HTML>

| Et après?

Une fois ce fichier index créé, il faut ensuite créer le menu et le texte. Mettons que le fichier menu.html propose trois items que l'on va afficher dans la frame de droite, les liens se présenteront comme ceci:

<UL>

<LI><A HREF="lien1.html">

Lien 1</A><BR>

<LI><A HREF="lien2.html">

Lien 2</A><BR>

<LI><A HREF="lien3.html">

Lien 3</A><BR>

</UL>

Il faut juste dire au browser que le lien doit s'afficher dans la frame de droite. On fait cela tout bêtement avec la fonction TARGET. En transformant le menu ci-dessus, on obtient donc:

<UL>

<LI><A HREF="lien1.html">

TARGET="FRAME2">Lien

1</A><BR>

<LI><A HREF="lien2.html">

TARGET="FRAME2">Lien

2</A><BR>

```
<LI><A HREF="lien3.html"
TARGET="FRAME2">Lien
3</A><BR>
</UL>
```

Il y a quelques points à retenir dans la fonction TARGET:

- **TARGET="\_top"** affiche le lien dans la fenêtre contenant le Frameset → on efface l'ancienne ossature.
- **TARGET="\_self"** affiche le lien dans la fenêtre contenant le lien
- **TARGET="\_parent"** affiche le lien dans le frameset qui contenait la frame contenant elle-même le lien. Si un seul frameset, on revient au cas "\_top"
- **TARGET="\_blank"** affiche le lien dans une nouvelle fenêtre ouverte par le browser.

TARGET="\_top" est surtout à utiliser quand vous pointez vers des liens

qui ne sont pas votre site. Je trouve en effet très énervant que des sites s'affichent dans des frames de votre propre site.

### | Quelques précisions

Il existe pour terminer quelques options pour le tag <FRAME>. Vous connaissez déjà NAME et SRC, mais sachez que vous pouvez utiliser:

- **NORESIZE**: Va empêcher l'utilisateur de redimensionner la frame à sa convenance à l'aide de la souris.
- **SCROLLING AUTO**: On scrolle le contenu de la frame à l'aide de barres de navigation. Option par défaut.
- **SCROLLING NO**: On ne peut pas scroller dans la frame
- **SCROLLING YES**: Apparition des barres de défilement, même si on n'en a pas besoin.
- **MARGINHEIGHT** et **MARGINWIDTH** indiquent l'espace à placer entre le

texte et les barres de navigation.

Voilà, c'est fini, je sais que c'est un peu indigeste comme ça, mais essayez par vous même, vous verrez que c'est pas sorcier. Je vais pas me fouler cette fois-ci pour le listing du mois, je vais placer les 3 fichiers principaux de mon magazine de Hard Rock qui est basé sur les frames. Le menu est sous forme d'image réactive, mais le principe reste le même!

Allez, à votre tour de frimer maintenant :)

Sur la Disquette, vous retrouverez l'index de mon site. Ainsi, vous pourrez comparer les commandes à rentrer, et le résultat obtenu sur votre Browser. Frames Only ;^)

WouÈbe Zadreses pour ta OueB List

### Fanzines Amiga Français

#### Amiga On Line Magazine

<http://www.adac-com.com/amiga>

#### Dynamigamite

<http://www.mygale.org/03/triplea>

#### Amiga For Ever

<http://www.mygale.org/~afe>

#### Alliance Micro

<http://www.mygale.org/10/alliance>

#### Les plus beaux Grabs de WB

<http://www.perso.hol.fr/~ylabre>

#### Lionel Thillot Créateur du CD AmiFrench

<http://www.perso.hol.fr/~lthillot/index.html>

#### Site Officiel Développeurs Amiga

<http://www.amigainc.com>

#### DCE : computer fabricants de l'A5000 et A6000

<http://www.dcecom.de/>

#### Index : fabricants de l'ACCESS, Boxer et Inside Out

<http://www.compulink.co.uk/~index/>

#### MacroSystem fabricants du Draco et Casablanca

<http://www.macrosystem.de/>

## AMIGAZette Uploadé!

Vous avez créé l'utilitaire du siècle, ou bien un jeu démentiel, mais vous n'avez pas de connexion Internet :( Pas de soucis! AMIGAZette s'occupe de mettre votre programme sur Aminet. Envoyez simplement votre programme à l'association.

Pour **Uploader** sur Aminet, il convient de respecter quelques règles (Voir AMIGAZette 19). Ainsi on envoie **2** fichiers à un site Aminet: Votre **fichier archivé en lha** (jpg pour les images, mpg pour les vidéos...), et un **fichier Texte** (Lisez\_Moi ou .readme) décrivant le contenu de votre archive. Du Style: monsoft.lha & monsoft.readme.

Ce dernier, le fichier .readme ne doit pas dépasser **21** caractères dans son nom (monsoft.readme = 21 caractères maxi!), dont les 7 représentant l'extension: .readme). Le fichier readme comporte **4** rubriques obligatoires (voir plus bas), dont la rubrique **Type**. Elle indique le tiroir de destination (util, Pix, Game...) dans lequel sera classé votre archive. Pour cela regardez un **CD Aminet**, vous verrez de suite dans quelle catégorie se range votre production.

### | Rapide description d'un .readme

**Short**: Marquez ce que vous avez fait EN ANGLAIS

**Author**: Votre nom

**Uploader**: amigazette@toulon.pacwan.net

**Type**: Tiroir dans lequel sera rangé votre archive (Du style util/wb, ou game/data...)

Si vous n'y comprenez rien, c'est pas grave, envoyez votre truc et on fera le .readme et l'upload sur Aminet. Comme ça, c'est simple? ;-)

# Musique Midi

## Avant de composer

**C**omme nous le savons tous, notre belle machine sait tout faire et ce, de façon fort admirable. Malheureusement peu de personnes n'osent utiliser ses capacités dans le domaine de la production musicale de qualité professionnelle. Le but de cette nouvelle série d'articles, tant attendue par certains, sera donc de vous faire découvrir les joies de la composition midi. Vous verrez qu'il n'est pas nécessaire de posséder le dernier des pentium pour triturer les entrailles de votre synthé pour peu qu'il soit bien implémenté midi.

Pour faire de la musique sur Amiga deux possibilités s'offrent à vous. Soit vous utilisez un tracker avec les capacités sonores de la petite Paula ou d'une carte son 16 bits, et là vous allez voir du côté de chez Leviathan, soit vous avez un peu d'argent de côté et vous investissez dans une interface midi et un synthé. La combinaison des deux étant bien évidemment possible et même très intéressante. Votre choix dépendra de vos attentes et exigences. L'intérêt des synthés et expandeurs par rapport à notre Amiga, repose essentiellement sur la qualité sonore haute fidélité ainsi que sur les capacités d'éditions des paramètres du son et des divers effets en temps réel sur 16 pistes indépendantes.

### Le choix du matériel midi

Il dépendra bien évidemment en premier lieu de vos moyens financiers, puis du type de son que vous recherchez. Je ne saurais trop vous recommander pour le début une boîte à tout faire, regroupant des sons de différents styles classés par banques, plusieurs drumkits et un ou plusieurs processeurs d'effets intégrés. Vous pourrez ainsi créer des morceaux

qui tiennent la route à moindre frais. Pour ceux qui ont un peu plus les moyens il est préférable d'avoir une machine ou une sortie audio indépendante au moins par type de son. C'est à dire au moins une pour la boîte à rythme, une pour les sons de basse, et une pour les nappes et divers sons synthétiques et bizarroïdes. Toutes les sorties seront par la suite contrôlées et mélangées par une table de mixage, élément tout aussi important dont je reparlerai plus tard. Par contre je vous déconseillerai les claviers bas de gamme du genre celui que votre petit frère a eu à Noël en provenance des grandes surfaces. Si telle était votre intention achetez plutôt une bonne carte son 16 bits pour votre ami Zorro ou attendez la sortie prochaine des cartes son pour 1200. Je ferai également un petit récapitulatif des différentes cartes avec leurs caractéristiques. Sinon pour un choix sérieux, je vous conseille d'aller chez des revendeurs spécialisés, ils se feront un plaisir de vous montrer leur matériel. Jetez un oeil également dans les revues musicales pour vous mettre au courant des nouveautés. Pour ceux qui sont attirés par la techno et les sons électroniques, je me tiens à leur disposition pour les orienter sur des machines intéressantes.

### Comment marche un synthé en Midi?

Avant d'entrer dans les détails, il est nécessaire que vous sachiez de quoi on va parler en essayant de comprendre comment fonctionne votre

synthé piloté par Amiga. Pour ce qui est de son fonctionnement général, je ne peux vous conseiller que de lire le manuel d'utilisation. Un synthé classique reçoit toutes les informations midi en provenance de votre séquenceur sur un seul canal de transmission, pré-réglé parmi les 16 canaux midi disponibles. Avant toute chose, il faut donc s'assurer que les deux appareils se parlent sur le même support sinon rien ne se produira. Par la suite évitez de vous servir de ce canal pour jouer des sons, servez vous en priorité des 15 autres, sachant que le canal 10 sera réservé aux drumkits. A chaque canal correspondra un instrument et donc une piste sur votre séquenceur.

Le langage Midi est peu complexe, mais il est utile de voir un peu ce qui se passe au travers de votre interface midi, pour mieux comprendre donc mieux exploiter votre synthé. Il existe deux types de mots Midi. Les octets de statut (1xxx xxxx), et les octets de données (0xxx xxxx). Un message Midi se compose toujours d'un octet de statut suivi d'un ou de deux octets de données, selon le schéma suivant:

- Octet de statut qui peut prendre les valeurs de 80 à FF en Hexadécimal (il va falloir vous y habituer de compter avec des lettres !):

8 : Note Off

9 : Note On

A : polyphonic Aftertouch (détermine la pression exercée sur une touche)

B : Control Change (pour modifier les paramètres de jeu en temps réel)

C : Program Change (pour choisir un son parmi la banque des 128)

D : Channel ou Common Aftertouch (applique la pression la plus forte exercée sur une touche à tout le clavier)

E : Pitch bend (contrôle la hauteur de la note jouée)

F : System Exclusive (pour accéder aux



SoundStudio Fig.1

entraîlles du synthé)

Puis le numéro de canal Midi qui peut prendre les valeurs 0 à F pour les 16 canaux midi.

- Octet de données qui peut prendre les valeurs de 00 à 7F (0 à 127)

Rassurez-vous, vous n'avez pas à vous soucier de tout cela, votre séquenceur fera tout le travail de façon transparente. Par exemple lorsque vous appuyez sur une touche de votre Amiga, celui-ci envoie un message note on sur le canal midi de l'instrument sélectionné à votre synthé (octet de statut), qui joue l'instrument à la hauteur et à la vitesse désirée (deux octets de donnée) jusqu'à l'envoi du message note off (inutile dans le cas des percussions, car les sons s'arrêtent tous seuls). La vitesse correspond à la vitesse de frappe de la touche du synthé (clavier dynamique), qui affecte principalement le volume et l'attaque du son joué.

A partir de votre séquenceur, vous pouvez également agir en temps réel sur tous les paramètres de jeu de votre synthé à l'aide des Control Change, de l'Aftertouch et du Pitch Bend.

Certains contrôleurs sont gérés de manière transparente comme par exemple la commande de volume (contrôleur 7). Veuillez vous référer à la doc' du synthé pour avoir la liste des contrôleurs supportés. L'Aftertouch et la molette du Pitch Bend sont contrôlés directement par une commande spécifique et se comportent comme des matrices de modulation. On peut faire réagir ainsi n'importe quel paramètre en l'affectant à l'Aftertouch ou au Pitch Bend dans les menus de votre synthé.

En règle générale, les divers paramètres accessibles sont les suivants:

- le volume général de la piste
- le panoramique pour la répartition stéréophonique du son
- le contrôle du ou des filtres (fréquence de coupure et résonance)
- le contrôle du ou des LFO (oscillateur variant en fréquence) permettant des effets du genre vibrato.
- le contrôle du ou des processeurs d'effets, etc.

Il me reste un dernier point à

aborder, les messages Système Exclusive ou Sysx. C'est un peu comme un langage machine qui permet de piloter les antrailles de votre synthé. Pour ma part je m'en sert surtout pour sauvegarder les confs de mes morceaux (instruments et tous leurs réglages), ou de mes kits rythmiques utilisateurs. Ses capacités ne sont limitées que par votre synthé. Se référer au manuel pour connaître toutes les variables contrôlables par Système Exclusive.

Pour plus de précision sur les capacités de votre synthé en midi, jetez un coup d'oeil à la fiche d'implémentation midi qui se trouve à la fin du manuel. C'est elle qui vous renseignera sur ce que vous pouvez et ne pouvez pas faire avec votre belle machine à son.

Et si on parlait Amiga maintenant, pour changer ? :)

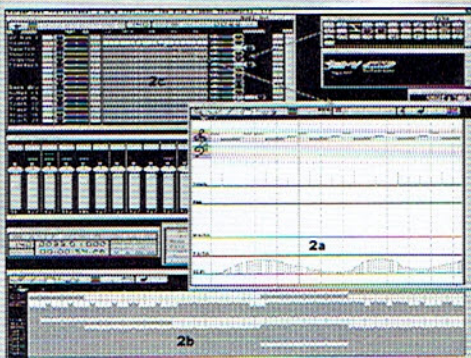
### | La config' Amiga

Rassurez vous je ne vais pas vous demander un 4000 hyper gonflé, même si il est vrai que c'est plus confortable à l'utilisation. Un simple **Amiga 600 avec 2 Mo** de chip accompagné d'**OctaMED** peu faire l'affaire, croyez-en mon expérience passée! (sachez tout de même qu'un midi file est moins gourmand qu'un module, mais évitez quand même de le gaver en messages midi). Un élément à ne pas négliger par contre c'est votre **interface Midi** qui se branchera sur le port série de l'Amiga. Choisissez la plutôt métallique pour être moins sensible aux perturbations externes, avec plusieurs prises OUT. Pensez également à une prise thru série si comme moi vous êtes connecté à internet. Une interface midi permet d'augmenter le nombre de canaux midi à 3 x 16 canaux pour les logiciels **Bars&Pipes** et **Camouflage** (drivers fournis). C'est la **Tiple Play Plus**, qui est de nouveau disponible en Allemagne.

Côté logiciel, tous les bons softs compatibles midi comme **OctaMED SoundStudio 1.03c** et la suite de Blue Ribbon (Bars&Pipes, The Patchmeister, SuperJam!) sont désormais freeware. Ne vous en privez donc pas! Il reste aussi l'excellent Camouflage qui, en version midi plus audio, rattrape l'avance prise par les softs PC et MAC depuis que Bars&Pipes n'est plus développé. Ce dernier n'est pas à conseiller pour les débutants, ni pour les néophytes en Allemand!

Pour les habitués des trackers je conseillerais de commencer par **SoundStudio** (Voir Fig.1), car le passage vers le midi se fait en douceur. Seules quelques légères différences par rapport à la création des modules classiques se font ressentir, dues à la gestion même du midi et aux commandes spécifiques midi. Essayez de convertir vos anciens modules en leur affectant des sons de votre synthé, vous m'en direz des nouvelles! L'avantage de SoundStudio est de pouvoir garder la gestion des pistes audio de l'Amiga tout en intégrant des instruments midi. Par contre il ne peut traiter qu'une seule commande à la fois, ce qui parfois pose de sérieuses limitations, notamment lorsque vous avez l'intention de faire une variation de volume avec modification de la fréquence de coupure du filtre et donner un petit coup de pitch bend. Mis à part ce petit défaut, la gestion du midi est assez complète.

Pour une utilisation plus intensive du midi, le passage à **Bars&Pipes** (Voir Fig.2) est obligatoire. Par contre il va falloir perdre vos habitudes des trackers et oublier vos 64 lignes! A terme, utiliser Bars&Pipes est un vrai plaisir, et vous pouvez vraiment tout contrôler en temps réel et en même temps. C'est également plus convivial de voir les courbes d'évolutions (2a qui montre l'évolution du Control Change n°1 correspondant à la molette de modulation) en fonction du temps des différents contrôleurs que de voir une vulgaire suite de nombres comme sur les trackers. La construction des musiques ne se fait plus par blocs, mais par piste, ce qui est plus convivial et intuitif (2b). De plus Bars&Pipes de par sa conception de type pipeline (2c) des pistes vous permet de



Bars & Pipes Fig.2

rajouter des outils divers et variés, ce qui le rend d'une souplesse encore inégalée. On peut appeler ça des plug-ins pour faire bien devant vos collègues PQistes :) C'est un peu comme le terme multimédia, c'est à la mode d'inventer des noms pour des choses qui existent déjà depuis bien longtemps. :(

Dans le prochain numéro, composition Midi à l'aide de SoundStudio et de Bars&Pipes. Donc restez fidèles!

#### Ma Config':

A4000 Cyberstorm mkII 060/50 Mhz 32 Mo, Cybervision 64/3D, HD 4 Go SCSI, Interface Midi 1IN 3OUT. Bientôt la carte son DSP Delphina Lite.  
Mes synthés: Expandeur Quasimidi

Techno, Synthé Roland TB303 synchronisé Midi (séquenceur Roland MSQ-100)

Mixage et effets: Magnéto Multipiste Tascam 424 mkII (que je vends), Pédale Boss

Overdrive/Distortion pour la TB303 Bientôt console de mixage numérique Yamaha Promix 01

## PROTRACKER VI

### Les Styles de Musique

#### **Ouepa!**

Mais pourquoi suis-je de retour, vous dites-vous dites-vous?

Maintenant que l'on sait manier le Tracker, les effets, les samples, les options, le sampling (résumé des épisodes précédents), qu'est ce que ce dieu vivant de la musique (oui, bon, c'est moi qui écris aussi) peut-il nous apporter de plus?

Ben, je me disais en fait que ce n'était pas ToP (message subliminal!) de maîtriser un tracker sans savoir quelles différences résident entre la techno, la jungle, le hardcore, la goa, l'ambient, le trip-hop et tout et tout...

Attention cet article risque dans ses descriptions de dépasser le seuil des 4 voies. Je vous invite donc à augmenter le nombre de celles-ci par l'intermédiaire de DigiBooster (oui, DigiBooster, c'est bon, mangez-en!).

#### \ La JUNGLE

La principale qualité de la jungle se situe dans ses rythmes. Les façons de les composer sont au nombre de 2: soit vous prenez plusieurs samples de rythmes différents tels que: "Booms" "Tchits" "Pafs" (oui, je simplifie), au moins deux de chaque sortes, soit vous prenez un seul sample "géant" et vous le retravailler en temps réel grâce à la commande 09xx.

Évitez par pitié de garder tout le temps la même rythmique et de rajouter une mélodie pourrie par dessus pour faire style, c'est vraiment trop laid.

Le concept de la jungle remonte aux origines musicales africaines où les mélodies n'étaient composées que de rythmes. D'où l'art de la chose.

Le meilleur plan consiste à travailler sur 3 octaves différents en gardant la même note (Exemple: B-5, B6, B7 ou B-1, B2, B-3) car selon la règle des fréquences (voir précédent numéro), lorsqu'on augmente d'un octave, le sample passe 2 fois plus vite. Lorsqu'on baisse d'un octave le sample passe 2 fois plus lentement. En faisant des transitions rapides (150 bpm) vous arriverez à quelque chose de bien.

#### \ Le HARDCORE

Mais oui, l'agression permanente issue du quotidien donne envie de renvoyer la balle encore plus fort et cela se traduit par une techno machinique aux sons durs. (bruit de moissonneuse pour les basses, bétonneuse pour la rythmique). Si vous voulez composer du hardcore ayez un super son de rythmique bien puissant et gardez le rythme tout le temps. C'est un état d'esprit (perso, 5 minutes, c'est tout).

#### \ L'AMBIENT

Beaucoup de nappes, de sons "atmosphères", de basses. Utilisez l'effet

C-3 0510A10A

C-4 05100100

en boucle pour l'effet "space"; introduisez un thème avec un sample discret. Mettez les nappes en accords (chord maker; voir AMIGAZette 22)

#### \ La GOA

Aaaaah! bon, je suis limité niveau place: prenez de l'ambient, rajoutez un sample "Boom" bien grave pour l'effet hypnotique, jouez avec les samples "Tchit" pour le rythme et utilisez des acid-nappes pour le thème.

#### \ L'ACID

Elle se compose avec des samples appelés des "acid". On peut créer ces derniers avec l'émulateur TB-303 dispo sur Aminet (quelle folie!). A utiliser avec un rythme lourd et surtout pas de basses!.

Créez un thème-base et rajoutez des

acids courts par-dessus.

#### \ Le TRIP-HOP

Ben oui, la techno y'en n'avait un peu marre...

Le plus important est dans la rythmique: lente avec des sons longs et un son assez réverbéré (écho). Rajoutez des nappes "atmosphères" et trouvez des samples bizarres pour le fond. Le thème doit être discret. Vous pouvez rajouter du scratching (vous prenez la platine à grand-père et c'est parti) et des voix.

#### \ Le HIP-HOP

Rien à voir avec le précédent. Rythmique rapide limite jungle, rajoutez des paroles qui veulent dire quelque chose (c'est lourd à composer, c'est grave!), mettez des lascars qui disent "Yo!" un peu partout et un peu de scratch. (je vous parle des platines dans le prochain Narticle ;) - Voilààà...!

#### \ Le CLASSIQUE

Je vais pas vous pomper avec tout ce que j'ai appris dessus. Si vous voulez en composer, vous devriez en connaître un peu quand même...

Évidemment inspirez vous un peu avant de vous lancer dans un style

**JUNGLE:** Photek "002" (?)

**HARDCORE:** Hardcore vibes (Reel Up / Emi)

**GOA:** Hallucinogen "The lone deranger" (Twisted Records / Distance)

Order Odonata "Dragon Fly" (Dragon Fly / Cyber Production)

**AMBIENT:** Future Sound of London "Dead Cities" (EbV / Virgin)

**TRIP-HOP:** Portishead "Portishead" (Portishead / Go! Beat)

**ACID:** Phuture "Phuture" (Trax)

Un Youpi à Hamlet  
un Yo! à Majddar  
et un Hop! à Pulp

# MCP

## Ma Commodité Préférée

Conçu à l'origine pour être facilement patché, l'AmigaOS est l'un des environnements les plus faciles à améliorer. Il n'est pas rare au fil des rencontres entre Amigaïstes de rencontrer des WB bourrés de patches en tout genre. Qui n'a pas rajouté un jour une petite commodité pour améliorer l'affichage des icônes, une autre pour faire des captures d'écrans, etc... La liste est quasiment sans fin! Comme la taille de votre tiroir tools/commodities d'ailleurs ;-). Pour ceux qui voudraient faire un peu de ménage dans leur système, il existe des méga-commodités style "usine-à-gaz" qui remplaceront allégrement 90% de vos patches les plus courants. L'une des plus utilisées: MCP alias the Master Control Program.

### Installation

Au moment où j'écris cet article, la dernière version est la v1.32beta5 (Mars 98) récupérée directement sur le site web des auteurs (<http://www.aliendesign.net>) Stefan Sommerfeld (également l'auteur de ScalOS!) et Michael Knoke. La dernière version disponible sur Aminet doit être la version 1.30 ([aminet/util/cdity/mcp130.lha](http://aminet/util/cdity/mcp130.lha)) disponible sur le CDRom 6a par exemple et sur un tas de BBS un peu partout. L'installation se fait automatiquement grâce à notre bon vieux Installer mais si vous êtes méfiant/maso on vous explique comment l'installer à la

main dans l'excellente doc' Amigaguide très bien conçue et facile à consulter ;-). On reboote et c'est parti!

### Fonctions

Il faudrait plusieurs numéros d'AMIGAZette pour faire le tour de toutes ses possibilités (c'est cet aspect "usine-à-gaz" qui en rebute certains qui préfèrent continuer à utiliser une foultitude de petites commodités ou patches qui s'entassent dans votre partition système. Après tout, chacun fait comme il veut.

Certaines possibilités sont plus que classiques, d'autres beaucoup moins: accélérateur de souris, assign "à la volée" (Voir "1" Fig.1), bords d'écran noirs, support du joker \* à la place du classique #?, économiseur de pointeur souris, pointeur haute-résolution 16 couleurs, économiseur d'écran modulaire (support des modules Swaz/Garshneblanker), suppression du click des lecteurs de disquettes, déplacement des fenêtres avec leur contenu, barre de titre WB configurable, horloge dans la barre de titre, remplacement des requesters Intuition/arq/req/asl par leurs équivalents ReqTools (Voir Fig.2), promoteur d'écran, amélioration des copies mémoires, caches pour accélérer les accès au répertoire FONTS; inversion des boutons de souris pour les gauchers, historique des gurus avec description, date et tâche responsable, des tonnes de fonctions pour paramétrer icônes, fenêtres, écrans, raccourcis-claviers, etc...

J'ai particulièrement apprécié les fonctions comme Crunchpatch qui permet à des programmes de charger des fichiers compactés avec PowerPacker / Xpk / StoneCracker / Imploder / Crunchmania alors qu'ils ne sont pas prévus pour à l'origine (au hasard, multiview ;) ou NewToolTypes qui permet de lancer des programmes/jeux/demos allergiques à votre configuration système directement depuis le workbench en ajoutant simplement des nouveaux tooltypes dans les icônes de

# Bigdan

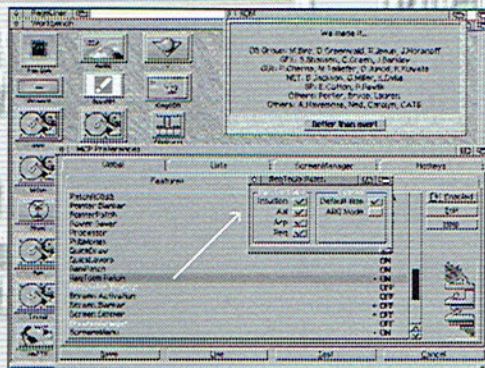


Fig.2

ces programmes récalcitrants qui permettent de couper les caches ou le FPU, basculer en PAL, OCS ou ECS, etc... Croyez-moi, C'EST TRES PRATIQUE!

Même le menu Version du WB pourra être grandement amélioré (Voir "3" Fig.1) avec plus d'infos sur la config, une option de flush, de reboot ou même d'affichage du message caché dans la Rom avec les noms des codeurs de l'AmigaOS.

Je vous fait grâce des tonnes d'autres fonctions de Mcp que vous découvrirez petit à petit si vous l'adoptez... En plus, cette méga-commodité codée entièrement en Asm occupe moins de 100 Ko: c'est très raisonnable même en y rajoutant les quelques commandes/librairies annexes.

Toutes ces fonctions se paramètrent depuis un seul programme de préférences (à la sauce "classique" MUI) qui s'utilise quasiment les yeux fermés. Même si vous n'avez pas lu la doc', tout est intuitif et très simple à régler (Voir Fig.1 par exemple pour ToolAlias). Si une option ne vous plait pas ou perturbe un autre programme, vous pouvez toujours la désactiver en la mettant sur OFF. Après quelques réglages, on sauve les Prefs et c'est tout !

### Encore un petit truc

La fonction ToolAlias me sert aussi tous les jours pour remédier aux problèmes classiques de mauvais chemin d'accès pour l'outil par défaut d'une icône ou tout simplement d'absence de cet outil dans mon système... Dans le N°23 ("Encore un petit truc" p2), José suggérait de recopier par exemple Amigaguide, un peu partout où l'on pourrait le chercher. L'option ToolAlias de Mcp est un peu plus

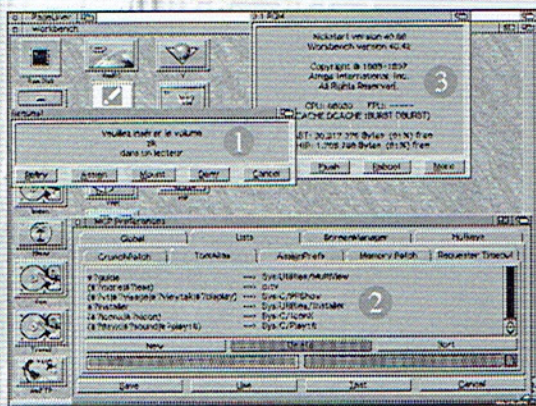


Fig.1

élégante. Un simple #?more dans la partie gauche (Voir "2" Fig.1) suffira à remplacer tous les outils par défaut du style c:muchmore ou :c/muchmore ou même ppmore, more, etc... par la commande de votre choix (ici c:tv). Par exemple, les possesseurs de KS 2.04 peuvent facilement rediriger tous les appels à Multiview vers Amigaguide. Jetez donc un coup d'oeil sur mes réglages pour vous faire une idée de la facilité et la puissance de cette fonction ToolAlias.

| Merveilleux Ce Programme :)

Vu la floppée de fonctions, je

m'attendais à passer mon temps à paramétrer Mcp mais je dois bien avouer que j'ai été agréablement surpris! Après quelques mois d'utilisation, j'ai rarement dû utiliser le programme de préférences. Bref Mcp est une vraie commodité comme je les aime: assez **system-friendly** (malgré quelques plantages de temps en temps...), simple d'utilisation et dont j'utilise des tas d'options tous les jours sans avoir à me soucier de paramétrer la bestiole!

Il existe quelques challengers style MCX que j'ai essayé mais je suis vite revenu à Mcp plus pratique et plus puissant. En conclusion, Mcp est la commodité quasi-incontournable qui vous permet de presque tout faire avec

vos 'miga sauf le café (quoique...). En plus, elle est **FreeWare!** Un simple mail suffit pour être enregistré et recevoir les updates qui tombent assez régulièrement (jetez un coup d'oeil à l'historique, c'est assez impressionnant!). Si vous avez le besoin ou l'idée d'une nouvelle fonction intéressante, Stefan et Michael attendent vos suggestions!

<http://www.aliendesign.net>  
[zerocom@aliendesign.net](mailto:zerocom@aliendesign.net)  
[oxygen@aliendesign.net](mailto:oxygen@aliendesign.net)

## Internet sur Amiga

Suite de la Page 10

Cliquez sur Recevoir:

**Login POP3:** Votre "surnom"  
**Récupérer les messages au lancement:** coché  
**Effacer les messages sur le serveur:** coché  
**Fenêtre de transfert:** normale  
**Signaler les nouveaux messages:** beep/requête  
**Confirmer le rapatriement:** on

Cliquez sur Envoyer:

**Serveur SMTP:** le serveur de votre fournisseur

Cliquez sur Dossier:

**Confirmer destruction si 2 ou plus...:** coché  
**Effacer les messages en quittant:** coché

Si la fenêtre est vide, cliquez sur "nouveau". A la ligne "nom", marquez Reçu et sélectionnez "date, les anciens en tête" dans "Trier par:".

Procédez de même pour créer: En attente, Envoyé et Archivé

Cliquez sur Filtre:

**Appliquer aux nouveaux messages:** coché

Cliquez sur Lire:

En-tête de message: courte  
 Décoder les fichiers dans: RAM

Cliquez sur Ecrire:

Répondre avec: Le %d, %n a écrit:\n

Faire suivre avec: \*\*\* Message suivi, écrit à l'origine

par %n le%d \*\*\*\n

**Utiliser une signature:** Utiliser une signature (au choix, si on l'édite, elle apparaîtra automatiquement à chaque fin de message.

Cliquez sur Système:

**Editeur externe:** C:Ed (Ou GoldEd, Ced, Pageliner...)  
**Tiror des fichiers temporaires:** T.  
**Position de l'icone:** Entrez les valeurs que vous désirez.  
**Iconifier à la fermeture...:** coché

Vérifiez une dernière fois et sauvez.

**NDRC:** Cette configuration est donné à titre d'exemple. Vous n'êtes pas obligé par exemple d'aller chercher les mails au lancement de Yam. Vous pouvez jongler avec cette config'. Elle a au moins le mérite de fonctionner ;-) Il faut préciser aussi qu'il s'agit de Yam 1.3.5. Elle correspond à peu de choses près à celle de Yam 2.0.

Voilà, vous avez maintenant les possibilités de surfer. Il vous faudra certainement encore des conseils, alors n'hésitez pas à demander autour de vous ou bien à l'Association, mais vous avez déjà là de quoi démarrer.

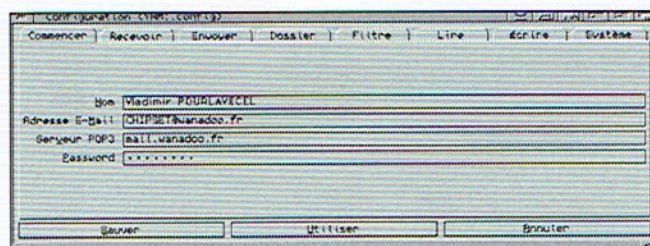


Le Site d'Amiga.inc a été entièrement revu depuis peu

Chipset apporte quelques précisions pour les utilisateurs d'IBrowse et connecté à Internet par Wanadoo.

**Serveur nntp:** news.wanadoo.fr  
**Serveur Proxy FTP:** proxy-ftp.wanadoo.fr Port:880  
**Serveur HTTP:** proxy-http.wanadoo.fr Port:880

Fig.2





# Image FX

## Du PuNcH pour vos images

Top

J'espère que vous avez tous digéré le petit exercice du 24 sur ImageFX. On change un petit peu de domaine, pour s'intéresser aux images pourries que l'on récupère sur le net, sur des CDs quelconques, ou aussi après un scan de Lamer :)

Tout le monde a des images pourries quelque part au fond de son dur, eh, eh!

Well, chargez l'image en question (exemple une image où l'on voit les effets gros pixels du jpeg, ou encore une image scan d'un magazine où l'on voit clairement la trame du scanner). En général, ces images manquent de patates (c'est 100 patates? ;), elles sont plutôt pâles, plates :(

Une fois chargée dans le Tampon principal d'IFX, nous allons faire disparaître la trame parasite qui salit l'image.

Menu Convolution (Convolve) —> Personnelle (Custom) —> Lire et choisir NoiseCleaner (équivalent à un flou intérieur)

Par défaut votre matrice est réglée à :

```
1 1 1
1 2 1 Fig Convolve
1 1 1
```

Pour un flou plus discret vous pouvez mettre 1 (pixels) à la place de 2 (au centre) ou au contraire augmenter les valeurs. A vous de faire des essais (que vous pourrez sauvegarder si vous avez plusieurs images identiques à traiter en série). Si vous travaillez sur une grosse image et que votre Miga a du mal à suivre sélectionnez une partie de votre image et faites des essais dessus. L'exercice fini, comparez par rapport au reste de l'image et faites des Undo (défaire) à chaque fois que ça ne vous plaît pas. Logique :)

Normalement vous ne devriez plus avoir de trames sur votre image. Pour info, un Antialiasing (Menu Filtrage) avec une détection de d'arête avec un % petit bien choisi aura à peu de chose près le même effet que le nettoyeur de bruit (Noise Cleaner :).

Maintenant, nous allons booster le clair et le foncé. Menu Couleur-----> Personnel -----> Mode: Spline

Based (dans le bouton cycle), prenez le point du milieu déplacez le vers le côté haut droit et faite ensuite ADD point. Formez la courbe comme la fig Color Spline, donc avec une légère ondulation. L'ondulation partie hauteur accentue les clairs, la vague partie bas accentue les foncés. En faisant des essais de différentes courbes vous allez très vite comprendre comment les images réagissent à ces modifications de courbe de couleur. Une fois les clairs et les foncés très légèrement accentués, votre image devrait avoir plus de Punch!

Peut être que vos couleurs ne vous plaisent pas assez, et que vous trouvez les couleurs un peu plates encore (bien que l'image paraisse déjà beaucoup mieux). Pour améliorer la vivacité d'une image, une petite astuce très connue est d'aller dans le Menu Filtrage -----> Histogramme Equalisation pour visualiser l'Histogramme de votre image sur les différentes couches de couleurs Rouge, Vert, Bleu et Noir et Blanc.

Fig Histogram, Déplacez de quelques pixels (2 à 3 mm à l'écran) vers l'intérieur les 2 petites réglettes qui se situent complètement à droite et à gauche aux extrémités de l'Histogram. Si vous cliquez sur les autres couches Rouges, Verts, Bleu, vous verrez que le fait d'avoir rétrécis le Gris, en fait à rétrécis aussi la plage des autres couleurs. Bien sûr si vous ne voulez toucher que les Rouges, cela n'aura pas d'influence sur les autres couches.

Une fois, l'histogram rétréci un chOuiA, faites OK! Et vous verrez que les couleurs de votre image sont devenues plus vives. CoOl non? ;)

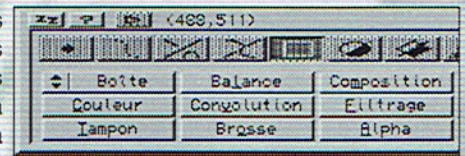
Si vous trouvez encore que l'image est un peu foncée ou un peu claire, il suffit d'aller se balader du côté de Balance (qui se trouve devant vos yeux théoriquement :)

Faites varier la brillance (V) de votre image (avec douceur!) pour augmenter ou diminuer les zones Blanches et regardez avec la préview le résultat (très aproché). Réglez aussi le contrast (Co), vous accentuez encore plus la différence entre les couleurs les plus claires et les couleurs les plus foncées (n'en abusez pas!), et le Gamma (Ga) vous tamise l'image d'un voile blanc. A consommer avec modération aussi. Fig

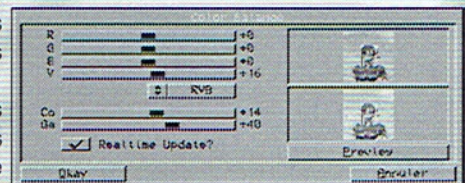
### Balance

Disons que lorsqu'on doit rattraper des images relativement moyennes, c'est à peu près les outils qu'il faut employer pour obtenir au final une image beaucoup mieux. □

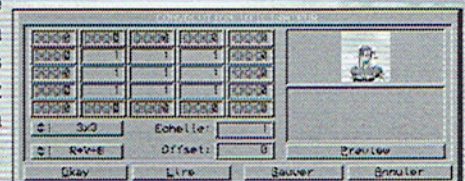
si you have a problem quelconque à propos d'ImageFX, n'hésitez pas cher lecteur :) à nous contacter: my Email is rich: top.pascoal@hol.fr 0 494 210 702



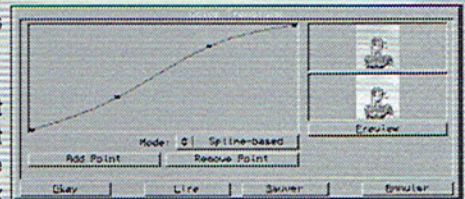
ImageFX Boutons Menus



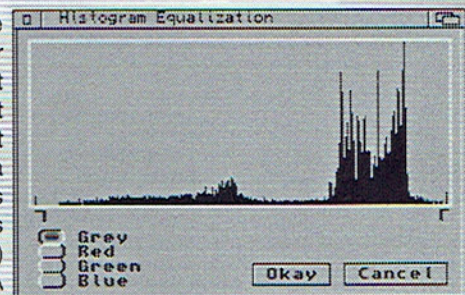
Balance d'ImageFX



Convolution



Couleur



Histogramme

# IMPÉRATOR

Jouez à vous prendre pour César

Jolithorax

**P**uissamment inspiré par la Guerre des Gaules de Jules César, mais aussi par les aventures d'Astérix, IMPERATOR s'inscrit (brillamment) dans la catégorie des jeux de stratégie humoristiques - une catégorie qu'il faudrait sans doute inventer pour lui!

| Par Jupiter!

Ce jeu, disons-le, n'aurait pas déplu à Jules César. Car c'est la **puissance romaine** qu'il s'agit d'imposer sur toutes les terres, malgré les réticences des Barbares plus ou moins hirsutes qui s'opposent (stupidement) à ce grand projet.

Non moins d'une trentaine de peuplades féroces et belliqueuses devront ainsi être "pacifiées", afin que s'accomplisse le grand destin de Rome. Tous ces Barbares sont supérieurement affreux, bêtes et méchants... mais il faut reconnaître qu'ils sont aussi prodigieusement marrants!

| Ils sont fous, ces Barbares...

Dès le premier contact avec un de ces spécimens, on pressent qu'on sera **mort de rire** bien avant la fin de la partie - et on ne se trompe pas! Outre leur aspect particulièrement burlesque, les Barbares se distinguent par un langage très cru, et les dialogues Romain-Barbare donnent lieu à des échanges plutôt mémorables...

La conversation se termine généralement sur le **champ de bataille**, où la puissance organisée

des légions romaines se heurte à l'assaut féroce et désordonné des hordes barbares. Ce qui donne des combats aussi à la fois passionnants et franchement rigolos!

| L'Empire, c'est moi!

Le **joueur**

débuté comme officier romain subalterne, et doit s'élever dans la hiérarchie du pouvoir par tous les moyens, même les plus inavouables (enfin, presque). Massacrer les Barbares, c'est bien, mais il faudra aussi s'assurer de la complaisance du Sénat, et flatter le Peuple Romain par la démagogie la plus basse. Tout cela coûte cher en sesterces, et seule une saine gestion économique des provinces conquises permet de triompher.

Dans sa gestion des territoires, le joueur exerce un pouvoir absolu et sans partage. Il **contrôle** les impôts, les investissements, les divertissements... et sa **volonté** seule décide du bonheur ou de l'oppression des peuples. (Ceux-ci, d'ailleurs, ne se priveront pas de manifester leurs réactions!)

Avec un minimum de clairvoyance, on aura vite fait d'amasser des millions de **sesterces**, et des tonnes de matières premières, qui permettent de faire tourner la puissante machine militaro-économique qu'est l'**Empire Romain**.

C'est un vrai plaisir à **gérer**, car tout est simple et évident, et les **conseils** ne manquent pas.

| Il était blond, il était beau... mon légionnaire!

Le principal défi du jeu reste la **tactique**, c'est-à-dire les batailles où s'affrontent les



**légions romaines** et les **armées barbares**. Certains Barbares sont "faciles", mais quand vous affronterez Isterix le Gaulois, ou Grosstrik le Germain, vous comprendrez que l'Empire ne s'est pas fait en un jour! Heureusement, vos légionnaires sont bardés de fer, hérissés d'armes "modernes", disciplinés et tenaces. Avec d'habiles manœuvres, vous devriez limiter la casse.

Dans leur principe, les batailles d'Imperator sont un compromis (très bien pensé) entre un **wargame** et un jeu en temps réel. Le joueur a tout le temps qu'il veut pour donner ses ordres à ses troupes, mais une fois les ordres validés, toutes les unités bougent en même temps, ce qui donne un spectacle assez mouvementé, et agrémenté de bruits en tout genre!

Un aspect intéressant des combats est l'importance des **facteurs humains**, tels que la fatigue physique et le moral. Quand vous les dirigerez mal, vous verrez que vos légionnaires feront franchement la gueule! Pour vous aider, vous avez un genre de "potion magique", c'est le charisme du Tribun de légion, qui sera là pour encourager les p'tits gars qui faiblissent un peu.



## \ Rends à César ce qui est à César.

En résumé, ce qu'il saluer dans Imperator, c'est la réussite exceptionnelle du tandem **réflexion-fun**. Certes, Imperator est un jeu "intelligent", mais c'est aussi un jeu qui ne se prend jamais au sérieux, et qui est à mourir de rire! Il plaira certainement aux passionnés de stratégie, mais il pourra même séduire les plus hostiles d'ordinaire à ce type de jeu.

Pour la réalisation, l'ambiance graphique est proche d'Astérix, l'interface est parlante et les scrollings sont très fluides. Techniquement, il n'y a pas d'originalité mais l'ensemble est soigné et les palettes sont très agréables. La prise en main est des plus aisées. Il y a une



documentation très complète (en Amigaguide), mais en fait, un simple coup d'oeil au fichier "**Démarrage rapide**" suffit pour être dans le coup.

Notons qu'il est possible de **jouer à plusieurs**, ce qui assure une très grande diversité de situations possibles, et un plaisir très, très durable!

Dernier point fort: le **rapport qualité-**

prix, qui est des plus intéressants. Imperator, il vous le faut!

**Bernard NOEL**

4 rue Boulay  
75017 PARIS  
bnoel@club-internet.fr

### FICHE TECHNIQUE

- \ Tous Amigas WB1.3+ et 1,5 Mo
- \ Installable sur disque dur
- \ Version Française intégrale
- \ Shareware, prix **100F**
- \ La démo, les updates et patches seront sur Aminet
- \ En cours: version UK (mai 98), version reseau (été 98)
- \ En projet: version 2 AGA

L'Auteur attend vos suggestions.

## Jeux PPC

### Faisons le point

**V**oilà, ça y est vous l'avez votre **PowerUP!** Ah que vous êtes content! Qu'elle est belle la carte! Ahlala... mais côté jeux c'est pas l'extase. Pour l'instant pas grand chose à se mettre dans la barrette de mémoire. Pas de panique, faisons le point.

#### \ Les DoomLike

Si vous allez faire un tour sur Aminet vous verrez plusieurs portages de Doom pour carte PPC. Il y a Zhadoom, Adoom Ppc etc... Attention, comme pour compliquer les choses, certains marchent avec la PowerUP library de Phase 5 d'autres avec le système WarpUP de Haage&Partner. Lisez bien les Read Me! Mais sachez qu'Adoom Ppc est pour PowerUP et ZhaDoom pour WarpUP. Mais bon Doom on commence à connaître, et c'est pas le top, ça tourne déjà bien avec un 040.

Quake sur PPC n'est malheureusement pas prévu pour l'instant chez ClickBoom, c'est affreux, je le tiens d'eux même, snif. Mais des pirates (il semble que ce soit ceux à l'origine de CoolQuake ou AmigaQuake) ont fait une version assembleur au format ELF, donc pour le système

de Phase 5. C'est totalement illégal, mais d'après ce que j'ai entendu dire, ça fait du 29 fps sur une 604 à 200 Mhz avec l'AGA! Pour vous le procurer, et bèn c'est pas gagné car vu que c'est illicite, ça se trouve pas sur le miroir Aminet du coin.

#### \ Les commerciaux

Heureusement que quelques éditeurs s'y sont mis. Chez Vulcan, on a pris le virage PowerUP à 180°. Ainsi sont annoncés Explorer 2260, un jeu de simulation spatiale dont les détails sont peu nombreux pour l'instant. Ça devrait toutefois couper le souffle car le moteur 3D devrait mettre le feu aux poudres. Plusieurs sources lumineuses, gouraud mapping, bump etc... Toujours chez Vulcan, Main&Mangle sera une sorte de Command&Conquer mais en 3D, avec sources lumineuses, terrains en relief etc... Bref que du bon, mais la sortie de ces deux jeux n'est toujours pas officiellement prévue hélas.

Chez Titan HB Software en Allemagne, on prépare dignement l'arrivée de 2 jeux PPC. Un clône de Tomb Raider qui aura pour nom Claws of the Devil. Cette aventure vous mettra dans la peau d'une jeune femme dans des décors plutôt gores. Un jeu de course automobile 3D est aussi en préparation, dans le style de Destruction Derby sur Playstation. Les deux jeux devraient utiliser le PowerUP system de Phase 5.

### Ben

#### \ Les espoirs

Enforcer, un Quake trois fois plus rapide selon ses auteurs, pourrait voir le jour sur Amiga PPC. Initialement prévu pour 68k et Pc, il est probable que le travail de portage sur Pc (en C évidemment, quels lamers ces Pcistes...) prennent ensuite la forme d'une recompilation PPC sous Amiga. On croise les doigts.

Ce pourrait être également le cas de Lambda, le formidable jeu de l'espaace en préparation sur 68k. L'auteur Kalsu n'exclut pas cette possibilité s'il a assez d'argent pour passer sur une telle carte PPC et surtout si H&P et Phase 5 arrêtent leur gueguerre stupide.

Enfin, le moins sûr de tous, des pirates ont fait un portage de Tomb Raider sur Amiga PPC. Il faut les fichiers du jeu original, et l'archive Amiga PPC est introuvable sur le Net. Mais leur but avoué est de convaincre Eidos, comme ça a été le cas pour ID Soft avec Quake.

Quoiqu'il en soit, les PowerPc sur Amiga représentent un potentiel énorme de jeux sur Amiga et ce même avec l'AGA. L'investissement dans une telle carte sera à mon avis largement rentabilisé avec les sorties de Noël 98.

# ARexx

## Variables, Opérateurs et Boucles

José

**A**près l'introduction ARexx du numéro 24, continuons cette petite initiation (sans prétention) vers quelques notions supplémentaires de ce langage. Cette fois-ci, comme prévu, nous allons découvrir ce qu'est une variable et comment faire exécuter des instructions en boucle.

### Les variables

Peut-être avez vous quelques souvenirs d'algèbre où étaient triturés toutes sortes d'équations comportants des lettres (a, b, c etc...) remplaçant des valeurs inconnues. Et bien on peut les comparer avec les variables utilisées en programmation. Celle-ci peuvent prendre des valeurs diverses et variées. En programmation une variable va être utilisée pour contenir une valeur numérique ou alphanumérique. Lorsqu'on utilise des variables, en fait on utilise des cases mémoires dans lesquelles sont stockées les informations. Ces informations peuvent être de différentes sortes: des chiffres, des mots, des phrases, des valeurs entières, décimales etc... Pour ceux qui comme moi ont fait un peu de basic dans leur jeunesse, les variables étaient de type différent selon leur fonction. Pour les reconnaître il fallait leur ajouter un signe, par exemple: A\$, b%, nom\$ etc... Dans la programmation ARexx peu importe le nom de la variable, on peut utiliser ce que l'on veut sauf bien sûr les mots réservés à la programmation. Si vous utilisez indifféremment des chiffres et des caractères alphanumériques, ARexx fera automatiquement la différence, pour preuve essayez ceci:

```
1 /*essai de variable*/
2 a=12
3 b="azerty"
4 c=5
5 /*on additionne a+b*/
6 say a+b /*active un message d'erreur*/
7 /*on additionne a+c*/
8 say a+c /*résultat=17*/
```

Sauvegardez ce programme sous

le nom de "essai" (pourquoi pas) et lancez **rx essai**.

Un message doit vous indiquer une erreur ligne 6 car ARexx ne peut pas additionner un chiffre avec le mot AZERTY qui est entre guillemets.

```
++Error 47 in line 6: Arithmetic
conversion error
Command return 10/47: Arithmetic
conversion error
```

Maintenant remplacez la ligne 6 par:

**say a b**

le programme affichera alors le contenu des deux variables et ensuite l'opération suivante soit l'addition **12+5 (a+c)=17**

Jusque là ce n'est pas encore trop compliqué, je pense qu'il faut avancer à petit pas avec des choses simples.

### Les opérateurs

En basic il est possible de déclarer des variables au début du programme de façon à leur donner une valeur initiale. Pensez à choisir leur nom selon leur utilisation afin de les retrouver facilement dans un long programme. Une petite astuce: Si un programme comporte une série de variables pour une tâche commune, on peut se réserver un nom de variable auquel on y ajoutera un préfixe ou suffixe pour chaque nouvelle variable. Cela évite toute une liste de noms différents et permet de mieux cerner le déroulement d'un programme. (par exemple: nom, A\_nom, B\_nom, etc...).

Vous avez dû remarquer que dans les exemples précédents je n'avais fait jusqu'ici que des additions, et bien ARexx sait aussi utiliser les autres opérateurs, voici un petit rappel des caractères utilisés:

```
+ : addition
- : soustraction
* : multiplication
/ : division
** : élévation à une puissance
% : division d'un entier
// : affiche le reste d'une division
= : égal
() : parenthèses
```

### Les boucles

Pour répéter plusieurs fois une opération ARexx propose l'instruction **DO..to .END** qui va provoquer un rebouclage selon

un test prédéfini qui sera le nombre de rebouclages que devra exécuter le programme. On peut comparer cette instruction de boucle à FOR..TO..NEXT du basic qui fait la même chose.

```
1 /*Essai de DO...END*/
2 DO i = 1 to 5
3 say "chiffre " i "=" i
4 end
5 say "voilà c'est fini"
```

```
2 On fait un rebouclage de 1 à 5
3 Affichage du contenu de la
variable i
4 Dès que l'on atteint 5 on quitte la
boucle
5 On affiche "voilà c'est fini"
```

Une boucle va répéter une opération jusqu'à ce que l'on rencontre la condition prévue pour en sortir. Dans cet exemple la condition est donnée à la deuxième ligne qui va imposer un comptage de 1 à 5. Tant que l'on n'a pas atteint la valeur 5, on exécute les lignes suivantes jusqu'à "end", ici on teste si la boucle est terminée: si non on retourne à DO... si oui on continue le programme.

### BREAK

Il peut arriver que l'on ait à stopper le déroulement d'un programme à un certain moment. Pour ce faire il suffit d'insérer au bon endroit l'instruction **BREAK**. On peut aussi utiliser BREAK pour arrêter le déroulement du programme si par exemple un test s'avère mauvais: ex IF R=0 THEN BREAK (si la variable R contient 0 on arrête).

On peut imbriquer plusieurs instructions de boucles "DO...", c'est à dire activer des boucles à l'intérieur d'autres boucles, dans ce cas l'instruction "BREAK" mettra fin à la boucle la plus imbriquée qui la contient. Break peut être utilisé pour contrôler le bon déroulement d'un programme en vérifiant au fur et à mesure les opérations et commandes. Il suffit d'insérer judicieusement cette instruction afin de contrôler, par exemple, les différentes variables utilisées.

### Les étiquettes (commentaires)

Lorsque vous écrivez un programme il est important d'avoir des **commentaires** aussi courts qu'un mot au fur et à mesure de sa relecture afin de s'y retrouver rapidement. L'étiquette sera suivi de ":". Par exemple si l'on reprend le petit programme de boucle DO...END on pourrait mettre des étiquettes donnant des informations sur la boucle. Ces étiquettes sont des mots suivis de ":". par exemple:

AFFICHE: say "chiffre "i"=" i

Le mot AFFICHE: sera ignoré lors de l'exécution du programme car il est suivi de deux points par contre lorsque vous relirez vos lignes il vous rappellera la fonction qui se trouve à cet endroit

### IF...[THEN]...[ELSE]...

Voici une autre série d'instructions qui sont indissociables. Leur rôle est d'émettre des tests ou conditions dont le résultat fera exécuter d'autres instructions. "IF" (SI en français) va provoquer un test et THEN exécutera la ou les instructions qui suivent si le

résultat du test est vrai. "ELSE" fait comme "THEN" mais si le test est faux. Si l'on ne met pas de "ELSE" c'est la suite du programme qui sera alors exécuté, si le résultat est faux.

Reprenons notre exemple et disons que pendant l'exécution de la boucle DO...END on veut remplacer l'affichage du chiffre 3 par autre chose, par exemple afficher "Trois" en lettre:

```
1 /*Essai de IF...THEN...*/
2 DO i = 1 to 5
3 if i = 3
4 then say "chiffre "i"=" Trois"
5 else say "chiffre "i"=" i
6 end
7 say "voilà c'est fini"
```

A la ligne 3 on teste si i contient la valeur 3

si cette condition est remplie THEN provoque l'affichage de la valeur en lettre et on continue la boucle. Dans le cas contraire ELSE provoque l'affichage des valeurs en chiffres.

**Nota:** tout comme la boucle "DO...TO..." on peut imbriquer plusieurs instructions IF...THEN... ▣

**DO...TO:** Boucle  
**IF:** Si  
**Then:** Alors  
**Else:** Sinon  
**Break:** Arrêt de la boucle  
**[..]:** Indique une option

#### Nota:

Les numéros de ligne ne sont là que pour un repère dans le texte, il ne faut pas les mettre dans un programme.

Pour désigner des caractères alphanumériques utilisez plutôt le double guillemets, le guillemet simple peut être confondu avec une apostrophe.

Voilà pour cette fois-ci, j'espère que cette suite vous apportera quelques notions de syntaxe sur la programmation AREXX. Nous verrons d'autres instructions la prochaine fois.

## Le PécAmiga

**B**eaucoup de mes collègues Amigafans voir Amigafanatiques, pour des raisons de travail ou de productivité sont passés sur IBM PC ou Compatible PC, mais beaucoup aussi ont la nostalgie de leur ancienne 'Mlga. Pour la plupart, ils finissent par complètement laisser tomber leur machine, moi par exemple, je suis passé sur Pécé, pour une histoire de fric. Ben oui, on embauche un développeur système Amiga, et on le vire s'il ne se reconverti pas en bidouilleur sur Visual Basic sur Pécé.

En bref, j'ai investi dans le Pécé, et revendu mes Amigas, puis la nostalgie, et surtout un développement non terminé m'ont fait rechercher un remplaçant, un EMULATEUR. UAE que j'avais testé sur une petite config' (Pentium 90, 16Mo Ram...) s'était avéré très très moyen, voir inutilisable. Depuis j'ai eu l'occasion de l'installer et de le tester sur un P2 300 avec 64Mo de Ram, depuis j'ai changé ma config pour un AMD K6 233 avec Carte vidéo S3 Virge 4mo et 48Mo de Ram, j'obtiens ainsi un bon petit A4040 à 25Mhz

(sans l'AGA).

Au niveau des ROMs, j'ai grabbé et testé celle des A1200 Commodore (3.0) des A4040 (3.0) et des A1200 Escm (3.1) avec succès, par contre les BetaROM de développement 3.1, ne fonctionnent pas.

Au niveau du système presque tout fonctionne, le "Presque" c'est à cause d'une histoire de compatibilité des codes ASCII du Pécé et de l'Amiga, cela se résume par une impossibilité de mettre les Locales en français. UAE fourni une émulation de la carte graphique Picasso (Que je n'ai pas réussi à mettre en place...) car UAE n'émule pas encore (et peut-être jamais) l'AGA. Le son est émulé mais à quel prix! C'est pas vraiment le pied. la logithèque compatible est assez importante, j'ai testé avec succès par exemple les programmes suivant:

AIBB  
 ARTM  
 AMOSPro 2.12, AMOS Compiler  
 DirOpus 4.12  
 Workbench 3.0 et 3.1  
 Un tas de petits utilitaires système  
 DPaint IV AGA  
 RHE et Superviseur (Application faite

## Philippe

sur Amos)

Les programmes du répertoire Prefs  
 AmigaGuide  
 et différents viewers...

Dos ou Windows?!

Deux version existent pour Pécé: DosUAE pour le DOS, et WinUAE pour window, et une autre version avec une GUI (Interface Utilisateur) pour les options de chargement.

Les points positifs sont la possibilité de configurer les Disque-Durs et les lecteurs CD-Rom du Pécé et de définir un répertoire comme un Disque-dur à part entière.

Les deux points négatifs principaux sont la non Emulation de l'AGA et l'impossibilité de lire un Disque-Dur Amiga (Ce qui devrait être bientôt résolu). ▣

**NDRC:** Amiga For Ever 2.0, un émulateur Amiga est commercialisé sur CDROM par Cloanto. Il contient les Roms Amiga sous licence Amiga.inc Voir aussi l'article de Raph sur UAE dans AMIGAZette 21.

**UTILS**

**Amitel 3.1:** L'émulateur Minitel/Prestel pour Amiga (OS 2.04 minimum, un piti modem ;). Voir p11

**AmitelKey:** En exclusivité la clé d'enregistrement pour tous les lecteurs d'AMIGAZette. A glisser dans L: (Bèn, faut avoir Amitel ;). Remerciements **Pascal Grange**.

**MCP 1.32B4:** La Méga Commodité Phantasmagorique dans sa dernière version (OS 2.0 minimum). Voir p 22

**KingCon 1.3:** Simplifiez-vous le Shell (68020 minimum). Voir p15

**IFF FX AGA 1.1:** Faites des effets sur vos images. Explication en Français par **Chipset** incluse.

**Dépack 1.1:** Applcon qui permet de décompacter n'importe quel programme qui possède un suffixe (.lzx, .lha...). Si vous modifiez les ToolsTypes, vous pourrez rediriger vos images (.jpg, .iff...) vers un viewer. Utilisation simple (OS 2.04 minimum). Remerciements **Benjamin Vernoux**.

**AMIGAZette**

**Script HTML:** Tout le nécessaire pour comprendre l'exercice HTML (Browser requis). Voir p17

**Schémas Bricolage:** Les Schémas de cablage des montages expliqués dans la rubrique Bricolage (Viewer requis). Voir p14

**Humour:** :^)

**NOTA BENE**

La Disquette est prévue pour fonctionner sur tous les systèmes. Cependant, il se peut que vous rencontriez des problèmes de décompactage, ou d'affichage des fichiers texte.

Sachez pour info, que rien ne vous empêche de lire les fichiers textes avec votre programme préféré ou de décompacter les fichiers LZX sous DirOpus. Ça fonctionne sans problème!

Retrouvez une Rubrique Dernières News

Moins de fichiers sur cette DisZette, mais des utils qui pèsent!  
 Vous l'aurez compris, l'util du mois c'est quand même Amitel qui vous est donné en exclusivité avec sa clé d'enregistrement. Je tiens à remercier l'auteur ainsi que Zet qui vous a concocté l'explication complète de l'utilisation d'Amitel. De plus, vous n'êtes pas obligé d'être connecté à Internet, et un tout piti modem suffit. Que demander de plus! A vous les 3615 Kinenvaut :)  
 Certains DP's sont expliqués dans la Gazette, pensez à regarder leur fonctionnement. TAo !

**World Of Amiga de Londres**

OS Quatre Point Zéro pour Novembre

**OFS**

L'annonce tant attendue d'Amiga.inc est tombée au cours du WOA qui a eu lieu du 15 au 17 Mai dernier à Londres. Jeff Schindler a annoncé le développement de l'OS4.0 (Exit l'OS3.5!). Celui-ci aura une nouvelle interface graphique, et sera un OS de transition vers l'OS 5.0 qui équipera la nouvelle race d'Amiga. A ce sujet, rien n'a été dit sur le PPC, et tout le monde s'inquiète de voir l'OS porté sur Intel. Il est vrai que de ce côté là, Cloanto a fait une bonne partie du boulot.

Le développement d'une nouvelle machine est prévue également, et

on devrait la voir tourner pour la 1ère fois à Cologne en novembre prochain. Celle-ci comportera un émulateur intégré afin de pouvoir faire fonctionner les logiciels Amiga ancienne génération (OS3.1 AGA). On parle aussi de PCi, de DVD et de la protection mémoire. Il est dit que le nouvel Amiga sera 5 fois plus rapide que les Pentium II actuels. Il aura un chip custom programmable, et le noyau devrait être mis au point avec des développeurs venant de Java, BeOs, et Linux. Le but final d'Amiga.inc étant de fournir un OS capable de tourner sur n'importe quelle machine, indépendamment du hardware. Le prix du nouvel Amiga tournera aux alentours de 1000\$ (6-7000Frs).

L'Amiga futur sera-t-il un Amiga? La confusion est permise. Attendons Novembre :(

A noter également la création d'un nouveau site Internet dédié aux développeurs: [www.amigainc.com](http://www.amigainc.com)

Au cours du WOA, des démonstrations de la CyberVisionPPC ont été faites par Phase5. Atéo a montré ENFIN sa Pixel64, et son bus dédié. Paul Nolan a présenté sa nouvelle version de Photogenics qui sera disponible en Juin prochain. Enfin Annex a chanté le Thème de l'Amigaaaaaaaaaaaaa. □

**AMIGAZette DP**

## \ Uutils:

U001:	Réparation Réorg & DiskSalv
U002:	Réparation Boot 2.1 à 3.1
U003:	Réparation Boot 1.3
U004:	Réparation Parnet 1.3
U005:	Réparation Parnet 2.1 à 3.0
U006 à U008:	Pack Datatypes (3 Disquettes)
U009 à U017:	Pack Library (9 Disquettes)
U018 à U021:	Pack Internet (Miami, IBrowse, AmFTP, AmIRC et Yam)
U022:	GestaCompte Banque Démo
U023:	MUI 3.8
U024:	Delitracker 2.27
U025:	CanonStudio 3.98b(Gestionnaire d'Impression)

## \ Fontes:

F001:	Fontes ABC
F002:	Fontes DEF
F003:	Fontes GHIJKL
F004:	Fontes MNOP
F005:	Fontes RSTUVWXYZ

## \ Créations Lecteurs

J003:	Jeu Forest Fight 1.1 (Nouvelle version!)
J004:	Jeu Buzzy

**Nouveaux**

J005:	Jolly Blaster
J006:	Canailoux (Éducatif)
J007:	Impérateur Démo
J008:	Fighting Spirit 1.0

Toutes ces disquettes sont disponibles auprès de l'association.  
**10Frs** (frais de port compris) par Disquette. **Les 10: 90Frs!**

*Paiement à l'ordre d'AMIGAZette83.*


**TEE-SHIRTS AMIGA**

Tee-Shirts blancs, frappés du logo **Amiga**  
 Disponibles auprès de l'Association Triple A.

*Commandez de notre part.*  
**80Frs** par chèque à l'ordre de **Triple A.**

**Triple A**  
 Lot. Les Aurores  
 26800 Portes Les Valence

**ABONNEMENT****Formule Découverte:**

23Frs le Fanzine & sa Disquette

**Formule Fidélité:**

138Frs 6 Fanzines & 6 Disquettes  
*Adhésion Annuelle*

Les Frais d'envoi sont compris.  
 Paiement par chèque à l'ordre  
 d'AMIGAZette 83

**Merci d'indiquer le N° de départ  
 de votre Abonnement !**

**AMIGAZette 83**  
**67 Rue Messenger**  
**83200 Toulon**

**COURRIER**

Merci de joindre une enveloppe  
 timbrée auto-adressée pour vos  
 demandes de renseignements.

**FLE** PME, Commerçants, Artisans,  
 Professions lib. ou Particuliers

Un nouvel horizon s'ouvre sur votre Amiga ...

**GestaCompte**

suite comptable modulable pour AMIGA

SC001	GestaCompte Banque	V2.1	200 00 Frs
SC002	GestaCompte Livre	V2.0	160 00 Frs
SC003	GestaCompte Stock	V2.0	320 00 Frs
SC004	GestaCompte Factures	V2.0	480 00 Frs
SC005	GestaCompte Compta	V2.0	N.C.

Frais de port & de gestion 25F (recommandé + 18F)  
 Paiement par chèque, CB (16 chiffres + date d'expiration)  
 ou contre remboursement (+ frais en vigueur)

**Association Française du Libre Essai**  
 (association régie par la loi 1901)  
 BP 505 - 13091 Aix en Provence CEDEX 02  
 Tél : 05 56 05 72 09 de 10h à 18h Fax : 05 56 05 06 21  
 04 42 64 56 76 de 18h à 20h 04 42 64 56 76  
 E-mail : [afle@wanadoo.fr](mailto:afle@wanadoo.fr)

**5% de remise aux adhérents d'amigaZette**

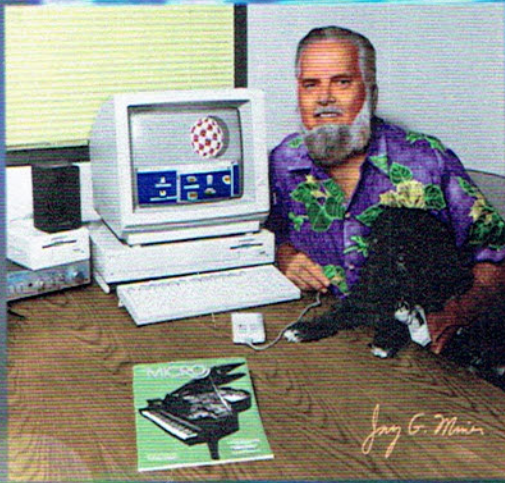
amigazette@toulon.pacwan.net  
www.netlinker.com/amigazette  
67 rue Messenger 83200 Toulon



Amigazette

Le Graph de ToP annoncé dans le N22

A1000



Jay Miner  
La photo manquante du N24



Gateway Girl

Graph souris



Luba

4  
ans