

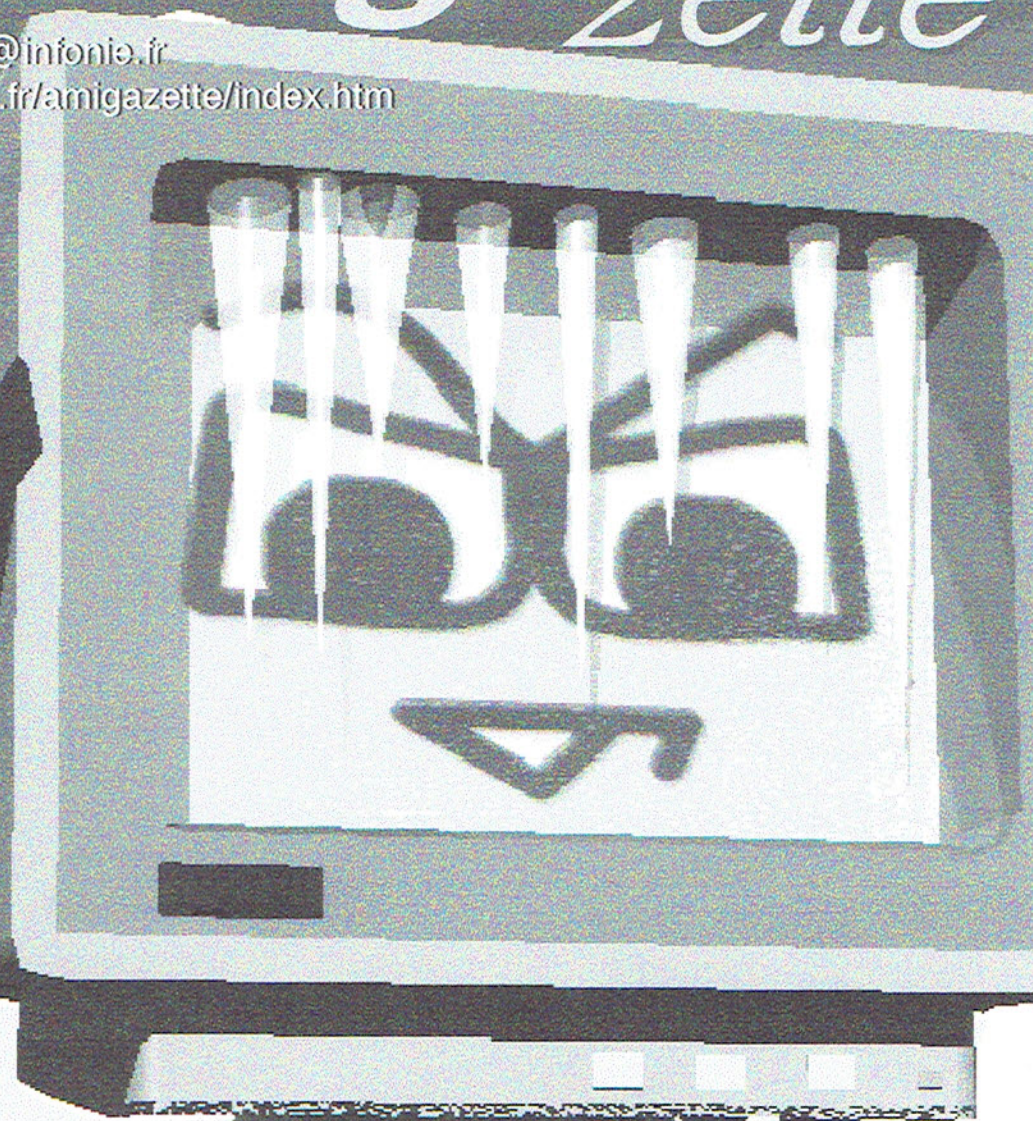
N° 29 - NOVEMBRE - DECEMBRE - 23 Fr

association AMIGAZette 83

AmigaZette

e-mail: amigazette@infonie.fr

<http://perso.infonie.fr/amigazette/index.htm>



BONNE ANNEE

1999

AMIGAZette 83 est une association loi 1901
à but non lucratif

AMIGAZette 83 est une association loi du 1er juillet 1901 à but non lucratif. AMIGAZette est propriété d'AMIGAZette 83. La Rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimés n'engagent que leurs auteurs.

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

Siège social:

AMIGAZette 83
67 rue Messager
83200 Toulon
Tél: 04 94 89 50 97

Président: José Grillierre
Trésorier: Hervé Blancho
Conseiller technique et informatique: Philippe Cierp

Adresse électronique

e-mail: amigazette@infonie.fr

La parution d'AMIGAZette est bimestrielle.

La PAO est réalisée avec ProPage 4.1.

Les dessins retouchés avec PPaint7.0 et DpaintV

Le matériel utilisé: tous les amigas, ordinateurs et moyens informatiques des amigaïstes bénévoles qui ont participé à ce fanzine.

La Couv',

Un dessin d'actualité avec le petit bonhomme Amiga de neige. Toujours réalisé sur LightWave. Imprimé avec PPage sur BJC 210

Le Sommaire

- 1 La couv
- 2 L'édito
- 3 Info-Gazette
- 4 La vie associative
- 5 Le futur d'Amigazette 83
- 6 La rubrique Fanzine d'AMIMAG
- 7 Galère pour un Scanner
- 8 le Traitement de texte
- 10 Le Shell pour tous
- 12 SCALA
- 14 Courant Continu: Les Jeux
- 15 Courant Continu: Les Démos
- 17 Courant Continu: Les utilitaires
- 18 AMOS: Roll et Histogramme
- 19 TextTrainer 1.0
- 20 AMIGAZette DP
- Amigazette vous donne la parole
- 22 La disquette 29
- 24 Page C.A.P.A.

Editorial

-----> José

L'hiver est là, Amigazette 29 aussi. J'espère que vous avez passé de bonnes fêtes de fin d'année et tout comme nous, vous êtes paré pour attaquer la dernière du millénaire. Une nouvelle rubrique vient de faire son apparition, c'est "Amigazette vous donne la parole". Cette rubrique peut devenir très utile pour apporter des solutions aux problèmes que vous rencontrez et ainsi, faire partager une expérience avec les autres adhérents. Nous recherchons aussi de quoi remplir une rubrique "vidéo" qui pourrait s'associer à l'article SCALA de Ludo, et aussi du Blitz Basic en compléments de programmation avec AMOS. Nous n'avons pas pu nous déplacer au MIA 98. Au cas ou vous (ou un de vos amis) auriez eu la bonne idée d'y faire un tour pensez à en faire profiter AMIGAZette. Encore merci à tous ceux qui nous ont donné leurs impressions sur le fanzine et surtout pour les idées à développer pour le bonheur de tous.

ATEO CONCEPT nous informe

Logiciel AteoBus:

Une nouvelle version de StartAteoBus est disponible en section download, il s'agit de la version 3.40. Elle est plus stable que la version 2.50 et permet de faire fonctionner les ateoser.device et atepar.device.

Toutes les cartes Serie et Parallele pour AteoBus sont disponibles à la vente.

Il s'agit de:

- AteoPar I: 1 port parallele ECP
- AteoSer I: 1 port série RS 232C 462Kb
- AteoSer II: 2 ports série RS 232C 462Kb
- AteoSer II mini: 2 ports série RS 232C 462Kb avec prise subD 9pts
- AteoIO I: 1 port parallele ECP et 2 ports série RS 232C 462Kb

Interface clavier: Voici la version 2.2!!!!

Elle n'apporte pas de nouvelles fonctionnalités, mais corrige un bug des claviers de marque NMB modele RT2157TWFR rev E1. Avec ce clavier, un reset désactive le clavier: l'Amiga reboot mais le clavier ne fonctionne plus, la seule solution est d'éteindre l'Amiga!!!

Cette mise à jour corrige également un bug au démarrage de l'interface: A la première mise sous tension, le clavier repète une touche à l'infini (souvent '-'). Ce bug de démarrage n'existe plus!

La mise à jour 2.1 -> 2.2 est vendue 30Frs pour les clients ayant acquis une tour *avec clavier* chez Ateo Concepts ou chez FDS entre le 31 juillet et le 7 octobre 1998.

Cette mise à jour est disponible aux prix de 100Frs chez votre revendeurs Ateo Concepts (ou directement chez Ateo Concepts).

ATEO CONCEPTS
Le Plessis
44220 COUERON
FRANCE

Tel : +33 (0)2 40 85 30 85

Fax : +33 (0)2 40 38 33 21

E-mail : info@ateo-concepts.com

Web : http://www.ateo-concepts.com

INFO-GAZETTE

Cartes ATEO en développement

- *Carte Ethernet*:

Une carte Ethernet 10BaseT (BNC) et RJ45 est en développement. Elle devrait être disponible rapidement.

- *Carte Audio*:

Une carte Audio polyphonique (32 voies) avec synthétiseur FM, mixer, multiple entrée sortie, Rom d'échantillon et mémoire cache et en cours de développement.

- *Scan doubleur Pixel64*

Ce module de la Pixel64 tant attendu pointe le bout de son nez! Surveillez notre site WEB pour de plus amples informations.

- *Module TV Pixel64*

Un nouveau module de la Pixel64, il devrait permettre de voir la TV sur son Amiga dans une fenêtre sur le WorkBench!

A suivre...

Le passage du Franc à l'Euro

un petit pas pour l'Europe
un grand pas pour le
ShareWare

Le passage à l'Euro va ouvrir une porte immense au ShareWare. Bon nombre de développeurs demandent souvent une rétribution en monnaie de leur pays (quoi de plus normal) ou alors carrément en US Dollars. Avec l'Euro tout le monde sera à monnaie égale ce qui poussera plus facilement les utilisateurs à s'enregistrer vers les autres pays européens, voir même plus lointain. Les frontières de l'Amiga vont s'ouvrir encore un peu plus pour le bonheur de tous et surtout celui de l'AMiga.

WebMaker

L'Édition de Pages HTML sur Amiga.

Un GiftWare distribué par

Pascal Rullier

25b, rue du professeur Lande

33380 BIGANOS France

Phone: +33 [0]556827001

Fax: +33 [0]556827510

E-Mail: rullier@bugss.org

Les Pages Web

S'il y a un problème avec les pages Web de WebMaker ou si vous avez trouvé une erreur, faites le moi savoir. Si vous avez des suggestions, comment rendre plus agréables ces pages ou s'il manque des informations, SVP envoyez-moi un courrier. Cela ne peut être que meilleur.

La dernière version publique
de Webmaker est 1.1.

Le Futur.

WebMaker ne supporte pas toutes les caractéristiques prévues. Le but est de faire WebMaker WYSIWYG (Ce que vous voyez est ce que vous avez). Voici les prévisions pour un prochain développement:

WebMaker sera WYSIWYG ... Drag & Drop à gogo... pour insérer des images, du textes, des liens !!!

Les versions 1.x ne seront pas WYSIWYG et sans fenêtre de prévisualisation
Les versions 2.x auront la fenêtre de prévisualisation
Les versions 3.x seront WYSIWYG

* En prévision*

NetWeb, un navigateur Web mais multi-fenêtres indépendantes et multi-tâches peut être un datatype HTML
Faire du Web avec MultiView !!!
Trop simple non?

Le mot du Président.

LA VIE D'Amiga⁸³ zette

Un succès pour notre association car cela fait 4 années que l'on essaie de faire participer les adhérents. On aurait pu espérer mieux mais la participation à l'Assemblée Générale de nos adhérents dépasse tout de même 50% avec les votes que nous avons reçus. Ce qui nous a paru le plus intéressant ce sont les critiques constructives qui nous permettent de mieux cerner les besoins, à nous de gérer tout cela avec l'aide de ceux qui se proposent de nous envoyer des articles.

Peut-être que certains ne connaissent AMIGAZette que depuis peu et se demandent comment est née cette association dont vous recevez tous les deux mois ce petit fanzine.

AMIGAZette n'aurait jamais vu le jour, du moins sous cet aspect, s'il n'y aurait pas eu cette rencontre, il y a maintenant presque 5 ans, entre une bande de copains qui avaient un point commun: l'AMIGA et l'envie de partager leur hobby. Il y avait Hervé, Eric, Philippe et José.

Un journal local appelé AMIGAZette (nom imaginé par Hervé) avait déjà vu le jour et traitait principalement des jeux sur Amiga, le tout était mis en page sur A500, sans disque dur, avec Page-SetterII, c'était l'épopée. Mais en découvrant le désarroi de certains amigaïstes dû à un manque de connaissances dans l'utilisation de l'outil informatique, nous vint alors l'idée de trouver le moyen de faire partager les connaissances de chacun et ainsi, pouvoir communiquer avec les amigaïstes isolés. Le choix fut assez simple, c'était un fanzine dont le rôle serait de maintenir un contact avec les amigaïstes en leur apportant à domicile des infos utiles.

AMIGAZette 83 fut alors fondée sans se douter du challenge que nous aurions à tenir sans support réel pour l'avenir de l'Amiga: 3 fois vendu et racheté, projets virtuels de nouvelles machines, développeurs et revendeurs qui passent chez la concurrence et pourtant, toujours de nombreux amigaïstes qui s'accrochent à cet OS (Opérating Système) qui ne cessent d'émerveiller, même ceux qui nous croyaient disparus. On est un peu comme ce petit village gaulois qui tient tête à l'envahisseur en montrant qu'il n'est pas toujours nécessaire d'avoir du matériel sophistiqué (quoique...). Avec de "vieilles choses" on peut encore faire beaucoup. Et oui, même le 1200 se fait vieux! et nous découvrons encore des irréductibles qui continuent à utiliser des A500. Pourvu que cela dure!

Je ne pouvais pas terminer ce mot sans vous souhaiter de joyeuses fêtes en famille et aussi plein de bonnes choses pour votre Amiga.

Pas un AMIGAZette sans Buggs!

Le charme d'AMIGAZette c'est de pouvoir agrémente les numéros suivants d'erratums de toutes sortes. Le dernier en date est de taille, il concerne la couverture du numéro 28 qui prétend toujours être le 27. C'est le genre de bugg que l'on voit une fois le fanzine distribué. On mettra ça sur le dos d'Halloween qui nous a joué un vilain tour.

Une deuxième coquille s'est glissée à nos dépens dans la page Demos du Courant Continu (le fusible n'a pourtant pas lâché!). Elle concerne des informations sur des groupes de démos makers. En fait ces infos sont issues de "Read-me" de CD (Aminet et Dream). Il est possible qu'une mauvaise interprétation de traduction ait modifié le sens du texte. Heureusement que "Feuille" alias Sylvain Foucaud nous a rectifié tout cela en nous faisant profiter de ses connaissances que vous pouvez lire dans Courant Continu de ce numéro qui est bien le 29.

Rappel

Un adhérent ne peut pas distribuer lui-même le fanzine. Par contre il peut communiquer l'adresse de l'association afin que la demande d'adhésion/abonnement soit traitée par nos soins. Toute demande de plusieurs fanzines identiques sera automatiquement rejetée dans le sens que ceci devient un acte de commerce, ce qui est contraire à nos objectifs.

Toute demande d'anciens numéros en complément de collection n'est possible qu'aux seuls membres de l'association à jour de leur cotisation.

AGENDA:

Réunion du Conseil d'Administration
dernière semaine de janvier

La vie de l'association

Le futur d'AMIGAZette 83 (suite)

Je ne pense pas que ce titre ne change dans l'avenir car AMIGAZette 83 va toujours de l'avant, avec ses petits moyens, certe, mais nous faisons notre possible.

Le résultat de l'Assemblée Générale est très positif, voyez vous même avec le compte rendu joint au fanzine. Nous voyons que certains d'entre vous ont envie de partager leur passion, n'attendez surtout pas que l'on donne le feu vert et envoyez nous vos oeuvres et textes à publier.

Beaucoup ont profité de la case "vos suggestions" pour nous dire ce qu'ils pensaient du fanzine et aussi des idées et propositions pour devenir un peu plus au "top". Nous avons commencé à tenir compte de ces suggestions, la rubrique courrier en est la preuve, les pages commencent à être un peu plus condensées car l'aération du texte était surtout

due à un manque d'articles conséquents. Pour la couleur, qui apparemment manque à 2 ou 3 adhérents, ne reviendra pas pour l'instant, à moins qu'un imprimeur ne nous fasse une promo acceptable, celui qui nous avait fait les 3 couv' couleurs n'a pas répondu positivement à nos demandes...:(

Le prochain projet est un Week-End organisé par l'association qui devrait être non-stop les samedi 6 et dimanche 7 mars 1999. Nous avons d'ores et déjà pris contact avec France Telecom pour leur participation en amenant Internet (et Wanadoo). Toutes les activités qui y seront proposées sont encore à l'étude et il y aura en parallèle un jeu de rôle probablement assisté par ordinateur via Internet avec un club de Nice. Il y aura aussi des

surprises (virtuelles et réelles) et à cet occasion nous aimerions aussi pouvoir faire découvrir la vidéo assistée par Amiga, la musique avec synthé et midi et bien sûr ce sera une excellente occasion pour se rencontrer.

◆ José Grillierre
Président d'AMIGAZette 83

La Disquette AMIGAZette

La disquette est copiée sur un lecteur DD, mais certains ont encore des problèmes de lecture. Malheureusement nous ne trouvons que des disquettes HD. Il est fort probable que votre 1200 comporte un lecteur d'origine HD mais en utilisé en DD par l'Amiga et il arrive quelque fois que ces lecteurs interprètent mal ces disquettes qui comportent ce trou supplémentaire de reconnaissance HD. Nous essayons de toujours les scotcher mais il y a quelque fois des oublis. Au cas ou vous disposeriez d'un autre Amiga ou d'un lecteur externe, contrôlez s'il donne les mêmes erreurs.

INTERNET et AMIGAZette 83



AMIGAZette 83 ne cesse d'évoluer sur Internet. Actuellement notre site comporte des pages concernant notre association (normal), une extension petites annonces où vous pouvez vendre rechercher ou achetez, un livre d'or pour ceux qui veulent laisser des messages de sympathie, une boîte à lettres (e-mail) et tout récemment un Forum pour permettre des discussions à débats. Il suffit de lancer le débat et normalement les réactions arrivent sans tarder. Nous pouvons sans problème Up-Loader sur Aminet vos oeuvres ce qui vous projetera dans le monde entier au travers d'Aminet. Tout ceci n'est pas forcément réservé aux Internautes, nous pouvons être votre lien pour faire passer d'éventuels messages sur un des services proposés.

Différence entre Abonnement et adhésion

Il n'y en a pas et il ne peut pas y en avoir. La notion d'abonnement ne concerne que le fanzine et sa disquette. Si la demande arrive, par exemple le 29 septembre 98 pour une formule découverte (23Frs), l'intéressé reçoit alors le N°28 dès sa parution mais sa période d'adhésion sera du 29 Sept au 29 Nov soit 2 mois. Il est alors enregistré dans le fichier adhérents. Il en est de même pour l'adhésion annuelle. Dans tous les cas l'intéressé recevra un formulaire Abonnement/Adhésion pour le prévenir du renouvellement.

La Rubrique Fanzine du 1^{er} fanzine Belge Par J.F Horvath

AMIMAG: 13, RUE DE LA SOIERIE
BTE 6 1190
BRUXELLES, BELGIQUE.



AMIMAG 22

Revoici le seul fanzine belge dédié à l'Amiga. Cette fois-ci, c'est un numéro fort de 40 pages qui vous attend ! Toutes les rubriques habituelles sont au rendez-vous: programmation Amos et E, la suite de l'initiation à Scala, les tests de DP. N'oublions pas les news à propos de l'OS 3.5, du successeur de l'AGA, le test de Deconstruction, l'actu des CD-Rom,... Autre point fort de ce numéro, un big dossier sur les jeux ayant pour thème l'espace et un autre sur Amiga, Inc. Comme d'habitude, Amimag vous informe aussi sur l'actualité d'Apple et sur celle des nouvelles consoles, cette fois-ci, c'est au tour de la Dreamcast de Sega. Enfin, cerise sur le gâteau, une BD à hurler de rire fait son apparition. Alors qu'attendez-vous ?

Evidemment vous ne trouverez pas de paragraphe décrivant AMIGAZette puisque vous êtes en train de le lire. Vue la conjoncture actuelle de la presse francophone Amiga il est toujours important de soutenir tous ceux qui font partager leur passion, leur savoir, leur joie, et surtout ce soutien intensif envers notre petite machine qui ne demande qu'à grandir. Nous remercions tout particulièrement Jean François qui se donne dans cette pratique et surtout qui a eu l'idée de cet échange entre fanzines, la solidarité entre AMIGars c'est un truc que l'on ne trouve que chez nous.

Si vous connaissez d'autres fanzines (disquette ou papier) n'hésitez pas à le signaler à la rédac d'AMIMAG qui se fera une joie d'en faire la critique, et/ou la promotion.

La rédac d'A83.

Amimag

2,25 Euros

tradition dans mon zine, Amimag, et aussi parce qu'elle va pouvoir jouir d'une assez large audience grâce à AMIGAZette et à d'autres...

Ce n'est pas parce qu'ANews a disparu que la rubrique fanzines ne va pas continuer à vous informer sur la vie des mags amateurs. Tout d'abord parce que cette rubrique est une vieille tradition

ALLIANCE MICRO

(sept-octobre): Le Webzine de l'Alliance est toujours dans la place, oui, m'sieur ! De plus, il est toujours dispo sur le Net (ça vaut mieux pour un Webzine !). Le concept de ce fanzine est assez différent des autres mags Amiga car il vous propose de vous informer, en plus de l'actualité Miga, sur celle des PCul et des Macinpoche... Pourquoi pas !? Dans cette édition, la situation du Miga est analysée à la loupe, il y a aussi les bonnes adresses à connaître, (celle d'Amimag y est, merci !). Au niveau PC, vous saurez tout sur Dos2000 et OS/2, tandis que dans le coin Mac, on vous explique tout sur l'iMAC, l'OS X, et encore bien d'autres choses...

A signaler les jolies Pin-Up qui agrémentent ce zine; ce mois-ci, il y a au menu Eva H, le top, et la belle Cachou, l'actrice, (c'est vite dit !) top (ça c'est clair !) et... chanteuse (faut l'dire encore plus vite !).

OBLIGEMENT 11

Le zine, qui est toujours réalisé par la même bande de rigolos, poursuit son p'tit bonhomme de chemin. La réalisation (toujours confiée à Scala) est une fois de plus excellente. Les p'tits gars de la région de Dijon nous proposent cette fois les tests de Foundation, de Genetic Species, un dossier sur XPK, un p'tit cour de dessin et des blagues à hurler de rire... Tiens, mais on y parle aussi d'Amimag ! C'est 'achement sympa, ça !

Voilà, nous sommes arrivés à la fin de cette rubrique. N'oubliez pas de me faire parvenir vos créations à l'adresse d'Amimag ! Le conseil du mois: lisez un maximum de fanzines, car ils sont désormais votre seule source d'infos sur l'Amiga !

Cette rubrique est également suivie dans AMIMAG et peut-être dans le futur A-News

Voilà, nous sommes arrivés à la fin de cette rubrique. N'oubliez pas de me faire parvenir vos créations à l'adresse d'Amimag ! Le conseil du mois: lisez un maximum de fanzines, car ils sont désormais votre seule source d'infos sur l'Amiga !

AMIMAG: 13, RUE DE LA SOIERIE BTE 6 1190
BRUXELLES, BELGIQUE.

Une ch'tite annonce !

La rédac' d'Amimag recherche un Action Replay pour A1200 ainsi qu'un bon soft de PAO pour A1200.

Contactez-nous à l'adresse que vous connaissez !

Galère *de Michel* pour un scanner

Actuellement, pour faire évoluer son Amiga, il faut savoir s'armer de patience et de tenacité.

Hé! oui ça rime. Je l'avais dis à JOSE que cette histoire de scanner c'était tout un poème...

Voilà, ça commence quand me germe dans la tête l'idée d'agrémenter mon environnement AMIGA, avec un scanner...

Réflexions, discussions, renseignements auprès de mes Amis Amigaïstes (mais non je ne begaye pas) et décision d'utiliser le port SCSI. Ben oui, mais il faut une carte SCSI. Mon AMIGA étant équipé d'une carte Blizzard 1230-IV, il m'est nécessaire de me procurer une carte SCSI adéquate (non je ne vais pas vous la refaire), et c'est là que commence la galère du mois de moi...

Consultation des pubs dans les revues (ça reste limité tout de même). Enfin il y en a encore dans le dernier "A.NEWS" (éh! oui c'était le dernier). Prise de contact par téléphone - et là oh! surprise: tous les fournisseurs sont en rupture de stock.

Motif: une revue bien intentionnée, et surtout "bien informée" a fait savoir que la société qui fournit ces cartes en arrière la fabrication - et alors là, tout le monde s'est jeté dessus, ceci expliquant cela.

Par téléphone un revendeur du nord me dit ne pas savoir quand il sera réapprovisionné. (car bien sûr on en fabrique toujours). Un autre du centre me dit qu'il va en recevoir prochainement et qu'il serait bon (surtout pour lui !) de passer commande tout de suite (tu parles Charles) afin d'être fourni au plus tôt. (on ne sais pas quand) mais surtout comme par hasard le prix a augmenté de plus de 20 % par rapport à celui annoncé dans le dernier "A.NEWS"... de qui se moque t'on ??? Je prends contact avec un revendeur du sud (nord, centre, sud, jusqu'où irai-je ?). A Nice pour tout dire - même réponse bien sûr, mais au cours de la conversation, vient la possibilité de s'en procurer une d'occasion: "justement j'en attend une dans 2 jours, je vais la tester et elle sera disponible. Je demande le prix, ce sera 350.00 frs. ça paraît correcte. Deux jours après je retéléphone, confirmation de la chose et oh! surprise le prix est de 300.00frs. Je donne mon ac-

cord mais je ne viendrai la chercher que dans 2 jours (j'ai d'autres achats à faire à Nice). Je demande les coordonnées pour la récupérer: Réponse: ça n'est pas facile à trouver, je vous donne rendez-vous à tel endroit. On me donne une adresse qui me rappelle qq chose - c'est à dire l'adresse d'un autre magasin qui "fait" aussi de l'AMIGA à Nice. "Ils ne sont plus là, ils ont déménagé dans la même rue mais en face - ici maintenant c'est un mag. de loc. vidéo. (J'abrège car José ne va plus avoir de place pour son édito...). OK dis-je, ça marche, je confirme le rendez-vous. Ne voulant pas me déranger pour rien (quoique...) je prends contact avec l'autre magasin qui me confirme lui aussi être en rupture de stock. Question posée sur l'occas. - il se trouve qu'il en a une de disponible au prix de 380.00frs. Au moins je n'irai pas pour rien (quoique...). 2 possibilités valent mieux qu'une.

Le jour dit, je me rends d'abord chez Pics Informatique (le mag. qui "fait" de l'AMIGA). "Ah! oui c'est pour la SCSI, bien on va la faire venir. Coups de téléphone et 2mns plus tard la carte est amenée par un "gars". Tout semble correcte, boîte en carton doc. en anglais etc., le prix: 380.00frs. - Flairant l'arnaque, je demande à réfléchir et je m'en vais. - Je fais 100 mètres et traverse la rue pour revenir sur mes pas. Je rentre dans le mag. de loc. vidéo et oh! surprise, (enfin pas vraiment) je me

trouve en face du "gars" qui a amené la carte dans l'autre magasin. Je me fais connaître, récupération de la carte, négociation et achat à 300.00frs.

Voilà, je vous ai expliqué comment gagner 80.00frs tout en traversant la rue. (Il vaut mieux traverser dans le passage piétons, sinon vous avez vite fait de les repérer.)

Bien, maintenant passons aux choses sérieuses: installation de la dite carte. Démarrage de mon 1200 qui ne veut pas reconnaître cette ... de carte. Je prends la notice de la Blizzard 1230 et puis celle de la SCSI, en Anglais bien sûr (je n'ai jamais aimé le rostbeef bouilli...) Téléphone à Nice: votre alim. est-elle assez puissante? Nous avons déjà vu ce problème avec les alims. d'origine des 1200."

Bien sûr mon alim. ne fait que 25 watts. Depuis un moment j'avais en réserve une alim. PC. de 150 watts. Voilà l'occasion de l'adapter au MIGA. Mais le résultat est toujours négatif. Ma Blizzard est équipée de 16 Mg de ram. Je remarque que la SCSI peut également recevoir de la ram supplémentaire. Je fais l'échange d'emplacement et là ça marche, par contre en enlevant un cavalier sur la Blizzard ça marche aussi.

Mais au fait à quoi ça sert puisque je n'ai pas encore de scanner. Ca fera l'objet d'un autre écrit dans le prochain numéro... Salut!

à suivre...

Et moi j'ai failli avoir la mienne. WordWorth s'est subitement mis à refuser certaines options, scala commença à faire de même avec en prime des défauts d'affichages. J'ai de suite pensé à un problème de mémoire, puis à l'oscillateur du 68030 qui me joue des tours de temps en temps (muais contact sur le support). Rien!!

Dans le doute j'ai lancé Virus Z, et oh! surprise, j'avais un invité: Ebola, qui s'était logé un peu partout, sa provenance m'est encore inconnue. Après ce nettoyage d'hiver WWorth me faisait toujours des soucis. Après des recherches sur la cause (j'abrège) j'ai trouvé le coupable, qui, après avoir été infecté s'est détérioré et par ce fait perturbait le reste du système.

La morale de cette histoire est qu'il ne faut pas s'affoler, si l'on a encore la main sur le système la solution est toujours assez proche. Dans le doute d'un mauvais fonctionnement, un coup d'anti-virus et de disksalv peut arranger tout cela mais il ne faut pas hésiter à recharger les logiciels avec des version "propres".

José

Bureautique & AMIGA

Le traitement de texte

José

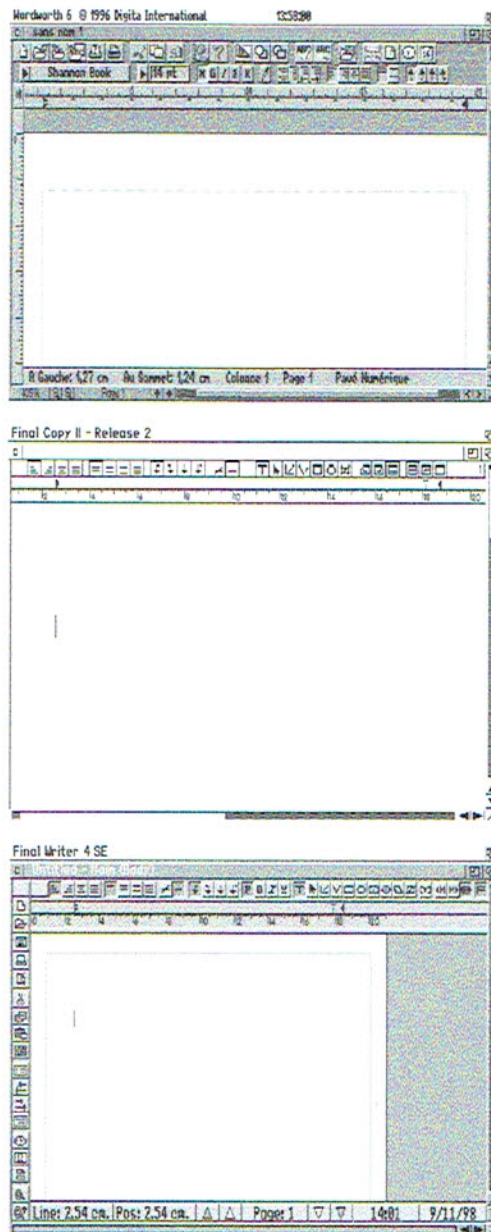
Qui n'a pas son traitement de texte? L'Amiga est lui (ou elle) aussi devenu un outil d'écriture mais beaucoup d'utilisateurs rencontrent des problèmes dans l'utilisation d'un traitement de texte. C'est bien de faire des initiations sur WordWorth ou FinalCopy mais il est aussi très utile d'avoir quelques notions de base qui permettent un meilleur résultat. Donc pour ne pas faire comme tout le monde, AMIGAZette se lance dans une initiation au traitement de texte.

Pour commencer regardons ce que nous trouvons comme logiciels autour de nous. Lequel choisir?. Le plus en vogue pour l'instant c'est WordWorth qui en est à sa version 7.0, c'est celui qui se rapproche le plus à ce que l'on peut trouver en bureautique PC, ensuite vient FinalCopy2.0 qui est un peu plus austère, sans barre d'icône, mais très fonctionnel, ProWrite qui fait parti des anciens, puis quelques dérivés comme FinalWriter, kingword (plus ancien) et aussi QuickWrite et ses congénères.

S'annonce à l'horizon un concurrent de taille dont le nom est Amiga Writer, développé par Haage et Partner (Info: DREAM N°55)

Les points communs

Voilà à quoi je veux en venir dans l'approche du traitement de textes, ce sont ces points communs qui vont nous permettre de retrouver rapidement les outils usuels de mise en page, quelque soit le logiciel utilisé.



Les menus

Dans tous ces types de logiciels, quelque soit le type d'ordinateur et de la gauche vers la droite on y trouve le plus souvent les menus suivants (sauf quelques exceptions) :

Projet ou Fichier: qui contient les fonctions:

- nouvelle page
- ouvrir un document
- fermer un document
- sauvegarde.
- l'impression
- Quitter le logiciel

Edition:

- Copier
- Couper
- Coller
- sélection du document
- effacement.

et aussi d'autres fonctions particularisées

Format:

Dans ce menu les fonctions qui y sont proposées peuvent avoir des petites différences selon le logiciel mais c'est là que l'on va pouvoir modifier les caractéristiques de la police de caractère, de la page, du document, du paragraphe etc...

Ci-contre, 3 écrans de
traitements de textes

Il est possible que les termes changes mais le mode d'utilisation reste toujours très proche.

La mise en page

Ce sujet a déjà été traité mais il est toujours utile de rappeler quelques petits points.

Avant de se lancer tête baissée dans une page d'écriture réfléchissons d'abord si cette page ne devra pas présenter quelques fioritures et/ou disposition particulière du texte et éventuellement d'images.

Pour faire un texte on peut utiliser plusieurs moyens:

- a) Soit l'écrire au kilomètre, c'est à dire sans présentation particulière et faire la mise en page en dernier.
- b) Soit faire la mise en page au fur et à mesure de l'avancement dans l'écriture du texte
- c) Ou alors préparer la mise en page avant d'attaquer la saisie au clavier.

Il n'y a pas vraiment de règle mais à chacun de choisir la meilleure solution pour un travail plus facile.

Les outils de base

Et pourtant...il est toujours bien pratique d'utiliser les outils que peut fournir un traitement de texte. Combien d'entre vous utilisent les tabulations, ces petits "taquets" que l'on trouve sur la règle. Rares sont les traitements de textes qui ne disposent pas d'une règle graduée avec ces fameuses tabulations. C'est l'outil de base depuis les débuts de l'informatique. En général le logiciel propose des tabus par défaut et disposées sur la règle avec un espacement régulier. En tapant la touche de tabulation (à gauche du A) le curseur se déplacera vers la droite selon la position des tabus ce qui

vous permettra un alignement plus stable de votre texte contrairement à l'utilisation d'espaces.

Le traitement de texte n'affichera pas les caractères avec une matrice standard comme le fait un éditeur, mais ajustera le texte selon les réglages choisis par l'utilisateur ce qui provoquera un désalignement des caractères d'une ligne à l'autre, et bien sûr l'imprimante interprétera ce que l'ordinateur lui enverra. Le caractère "espace" suit aussi cette règle et s'il est utilisé pour aligner des éléments sur plusieurs lignes il est plus que probable que vous serez obligé d'en faire les frais de sorties brouillons avant la fi-

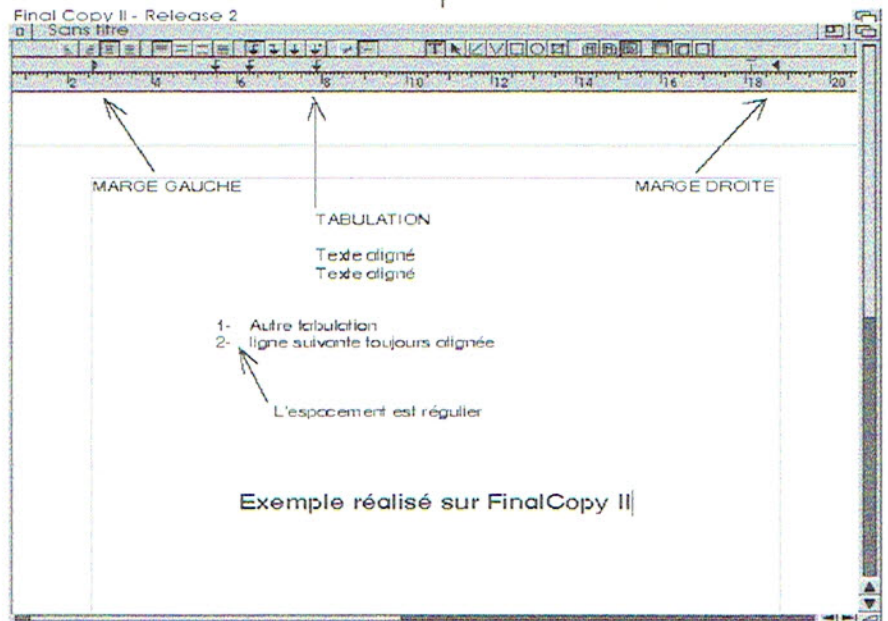
dans la zone prévue.

Pour enlever une marque de tabulation sélectionnez la avec la souris et sortez la en dehors de la règle.

Attention, si vous installez une tabulation en cours de frappe, celle ci ne sera prise en compte qu'à partir de la ligne où se trouve le curseur.

Sur la figure sont également représentées les limites des marges gauche et droite. ce sont les limites d'écritures sur la page. On peut les déplacer en les sélectionnant à la souris.

Celle de gauche est composée généralement de 2 petits triangles (ou flèches) que l'on peut déplacer indépendamment. Ce-



Utilisation des tabulation

nale. En positionnant des tabulations, plus de problèmes, tout le monde reste aligné.

Dans la figure ci-dessus j'ai représenté deux exemples de texte aligné par tabulations.

Pour déplacer un alignement tabulé, sélectionnez le mot ou les lignes concernés et, à l'aide de la souris, déplacez le taquet de tabulation à la position souhaitée, le texte se repositionnera automatiquement.

Pour rajouter des marques de tabulations cliquez sur la règle

lui du dessus va servir à décaler le début de chaque nouvelle ligne, aussi bien à droite qu'à gauche de la marge qui est indiquée par le petit triangle inférieur.

Voilà pour l'entrée en matière de cette nouvelle série.

Ce qu'il y a à retenir c'est qu'il est vaut mieux tabuler que d'espacer.

LE SHELL POUR TOUS



Bienvenue sur la page de la "bidouille" ! Aujourd'hui je vous présente une astuce afin de sauvegarder l'emplacement de l'icône de la RAM. Et oui ! Il semble bien que cette Ram "baroudeuse" dérange certains d'entre nous. Il y a quelques jours encore, un de mes collègues me disait qu'il serait sympa de pouvoir figer cette ram, car dans son cas, à chaque fois qu'il monte le CD0, l'icône de sa RAM va faire un tour un peu plus loin, afin de lui céder la place. Je me suis donc penché sur le problème...

« PRINCIPE »

Le but du jeu, était d'écrire un script (toujours avec le système de base Amigados) qui sauvegarderait l'emplacement de la RAM tout en ayant la possibilité de répéter cette opération sans pour autant devoir rebooter la 'bé-cane' afin de s'assurer de la bonne sauvegarde de la position de l'icône. De plus, ce principe permet, suivant le désir de chacun, de réaménager plus facilement l'écran du Workbench en ayant la possibilité de changer de place, à tout moment, l'icône de la 'Ram'.

« Exemple de positionnement »

Il ne reste plus qu'à trouver une solution pour repositionner les icônes de lecteurs de disquettes (non figées) à l'endroit souhaité.

Et pourquoi pas ? Ceci-dit, c'est une autre paire de manche !

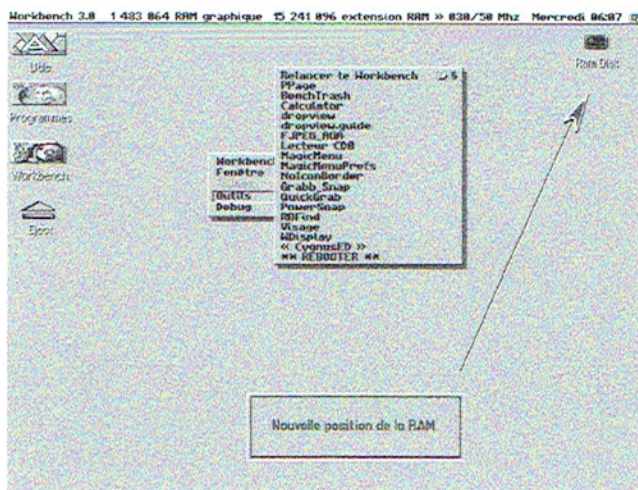
« REALISATION »

Je ne peux pas dire que la commande nécessaire à la réalisation du projet soit compliquée, bien au contraire !! Il m'a suffit tout simplement de copier le 'Disk.info' de la RAM sous la forme d'un fichier, voici la ligne de commande:

```
Copy > NIL: RAM:Disk.info > S:Icône-RAM
```

Et voilà, il ne me restait plus qu'à insérer dans l'User-Startup' une commande demandant au système de copier le fichier Icône-RAM du répertoire 'S:' sous forme d'icône comme suit :

```
Copy > NIL: S:Icône-RAM RAM:Disk.info
```



De ce fait, le fichier comporte les coordonnées de l'icône de la 'RAM'.

« INSTALLATION »

Double-Cliquez sur l'icône 'InstFix-RAM' afin que ligne de commande(2) soit copier dans votre 'User-Startup' pour que votre AMIGA puisse positionner la 'RAM' (à l'endroit choisi et préalablement sauvegardé avant d'avoir 'Rebooter') à l'ouverture du WORKBENCH.

« UTILISATION »

La première tâche à effectuer, est de sauvegarder la position de la 'RAM' grâce au sous-menu 'FIGER' du menu 'ICôNES', comme si vous figiez une icône de tiroir par exemple.

Ensuite, lancez le script 'FixRAM' qui exécutera la ligne de commande(1) et créera le fichier 'Icône-Ram' dans le 'S:'. Et voilà, après chaque 'RESET' vous retrouverez votre 'RAM' à l'endroit où vous l'aviez figée auparavant.

Il est vrai que cette commodité peut paraître accessoire... Ceci dit, cette "bidouille" est très simple à réaliser et surtout, ne pèse que 2.5 Ko(FixRAM). Comme quoi, même avec le système d'exploitation de base, il est possible de se "dépatouiller" sans aucune difficulté.

[] « LA RAD EN FAST » []

Nous savons tous que lorsque nous "montons" la 'RAD'(RamDrive.Device), la mémoire graphique 'CHIP' est fortement diminuée(au minimum, 637 Ko), et même si la "machine" possèdent une carte d'extention avec de la mémoire 'FAST' à outrance.

Il semblerait donc apparemment, sauf erreur de ma part, que la 'RAD' a été conçue pour fonctionner sous 24 Bits. Personnellement ma carte d'extention de 8Mo ne me restitue que de la 'FAST' en 24Bits (malheureusement...), donc aucun

problème du coté de la 'CHIP'. Pour ceux qui possèdent une carte d'extension(ou accélératrice) en 'FAST' 32 Bits, l'utilitaire "FASTRAD" leur permettra de conserver la 'CHIP'. Fini la Ram graphique qui chute après avoir "monter" la 'RAD' !!

»» Installation de FASTRAD ««

La commande est la suivante :

```
-> FastRad Rad:
```

Cette ligne est à insérer dans l'User-Startup'. Ici, le système sera contraint de "monter" 'RAD' en 'FAST'.

>> Les options sont :

- NAME (Rad ou autres).
- PRI (Priorité donnée pour le 'Reboot').
- KILL (Désaffectation de la Rad spécifiée).

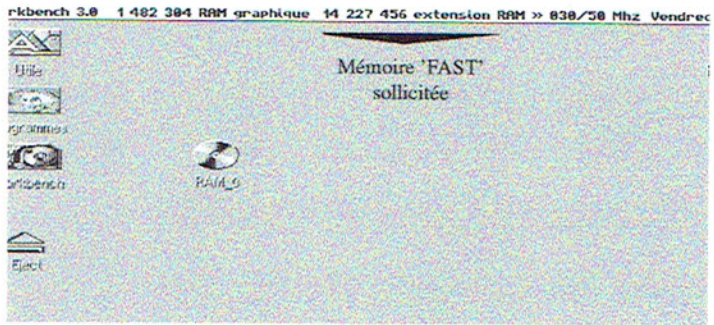
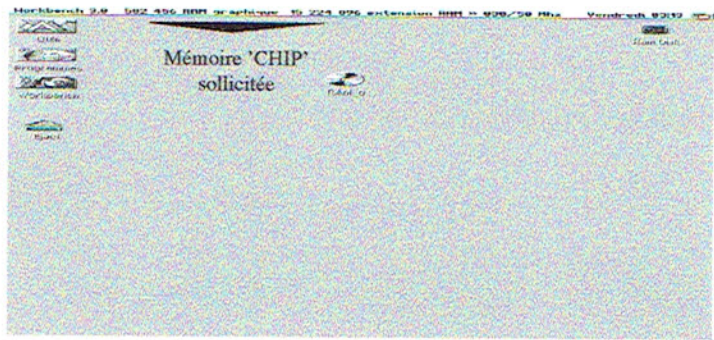
Pour information, si vous désirez "monter" plusieurs unités, il vous faudra ajouter après la commande "FastRad", comme indiquée plus haut, le nom de la 'RAD'. Exemple :

- > FastRad Rad_1:
- > FastRad Rad_2: etc...

En ayant sous la "patte" une carte accélératrice 68030/50 Mhz/16 Mo de FAST(32 Bits), j'ai pu tester avec succès cet utilitaire . Par contre, il est stipulé dans la "doc" que 'FastRad' ne fonctionne qu'à partir de la version AmigaDos 3.0.

« Rad sans FastRad »

« Rad avec FastRad »



Si vous rencontrez des problèmes particuliers, je vous invite à rentrer en contact avec l'auteur. Ses coordonnées se trouvent sur la documentation fournie avec l'utilitaire.



HFREMOVE

Replacement de disquettes virtuelles HFM

Nous avons découvert l'utilitaire

'HFMounters_2.0" qui permet de 'monter' des disquettes virtuelles directement sur disque dur. Grandement apprécié lors de certaines applications comme pour décompresser des fichiers ".DMS", surtout en ayant un logiciel en cours ayant réquisitionné une bonne part de mémoire 'CHIP'.

Si après avoir monter les unités de disquettes HF0:, HF1:(etc...), vous désirez les replacer dans leur répertoire de stockage, afin de faire le ménage dans l'écran du Workbench, il vous suffit de lancer "HFRemove" et de sélectionner les unités concernées.

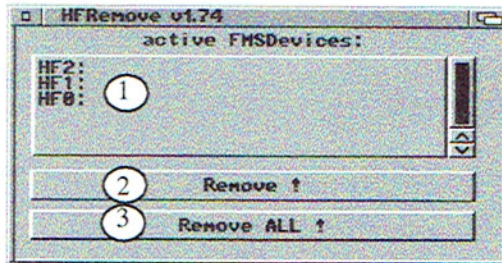
- (1) Liste des unités montées.
- (2) Remplacement sélectif.
- (3) Remplacement global.

De plus, il est possible :

- de lancer "HFMounters" depuis "HFRemove".
- de désarchiver des fichiers .DMS, .LZX, .LHA (HRemove iconnifié).

« Rappel »

- > Stockage des unités 'HFM'.
- Pour que "HFMounters" puisse archi-

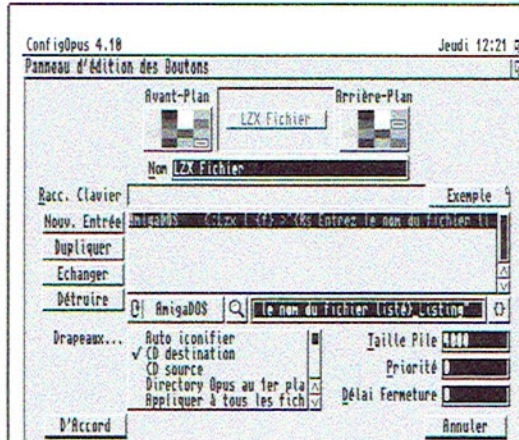


ver les unités devant être monter, il faut assigner 'FMS:'.

- Exemple :

Assign FMS: WORK:Volumes/

Ici, les unités 'HFM'(12 maxi) seront automatiquement placées dans le tiroir "Volumes" de la partition "Work", sous le nom de Unit0, Unit1, etc...



« Listing de fichiers archivés »

Une autre petite astuce pour sortir des listings d'utilitaires(ou autres) archivés sous Lzx et Lha sous forme de fichiers.

-> SOUS LE SHELL

Ligne de commande :

```
LZX 1 Programmes:Outils-3.lzx
> Ram:Outils-3_Listing
```

Le fichier 'Outils-3_Listing' se trouvant dans la 'Ram' contient la liste complète des outils se trouvant archivés dans 'Outils-3.lzx'.

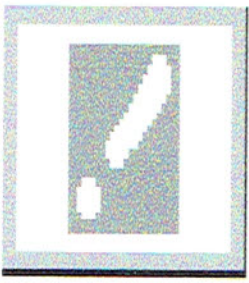
--> Sortie du même listing mais cette fois, vers une imprimante :

```
LZX 1 Programmes:Outils-3.lzx
> PRT:Outils-3_Listing
```

Voici la commande pour créer un listing d'un fichier archivé sous Lzx à partir de DirectoryOpus :

« AVANTAGES »

C'est clair ! Cette commande simplifie la gestion des fichiers archivés. Vous connaissez le contenu exact des fichiers ".lzx ou.lha", très pratique lors de la recherche d'un outil particulier.



SCALA
MULTIMEDIA

Le multimédia par
excellence!

et par LUDO



Présentation

Malgré son retard dans la course à la vitesse et à la puissance pure, l'AMIGA est toujours le compagnon qui sait tout faire, de la programmation au jeu, en passant par la 3D, la PAO, DAO, images de synthèse et des milliers d'autres choses, notre machine est aussi fantastique dans le domaine de la vidéo. Qui n'a jamais rêvé de d'agrémenter ses films de vacances avec des effets spéciaux et titrages, de créer des applications multimédia comme des encyclopédies, le tout emballé avec des effets magiques musicaux et animés?. Ce rêve peut se réaliser avec SCALA MULTIMEDIA. Un logiciel comportant une interface d'utilisation facile ne nécessitant pas de formation spécifique et que je vous propose de découvrir. Pour ce premier épisode, nous allons nous plonger dans l'interface de SCALA, c'est pas très compliqué, mais il faut bien commencer par le début.

SCALA, comme beaucoup de logiciels sur AMIGA, possède une interface utilisateur très simple le rendant très pratique et convivial, même sans lire le mode d'emploi on peut commencer à créer, mais des petits rappels sur quelques notions de base d'un tel logiciel ne peuvent pas faire de mal. Points par points, en voici quelques explications (voir figure A) Les explications sont accompagnées de renvois chiffrés sur la figure concernée.

1--> Cette fonction vous permettra de voir les numéros de vos pages affichées dans ce petit rectangle (page 1 etc..)

2--> celle ci vous indiquera le nom de vos pages que vous avez choisies

3--> cette commande vous permettra de voir quel effet de scala vous avez choisi pour vos pages (on en reparlera plus tard)

4--> et celle là vous permettra de choisir le temps d'attente entre chacune de

vos pages

5--> cette fonction vous donnera la possibilité d'introduire une commande AmigaDos à l'intérieur de Scala. il sera même possible de lancer une commande en AREXX.

6--> cette fonction sert à passer à la page suivante dès qu'elle est terminée.

7--> cette fonction est très utile car elle permet de voir vos pages (images ou animations) au format d'une petite diapositive. (Fig B)

--> cette commande permet de charger un script scala (des exemples de scripts sont fournis avec le logiciel). Le script se charge, ensuite il suffit de faire "Action" et ça démarre.

9--> cette fonction "système" active l'écran des préférences de scala (figure C), c'est ici que l'on peut établir tous les réglages nécessaires pour le bon déroulement des opérations.

Les prefs c'est par là-->

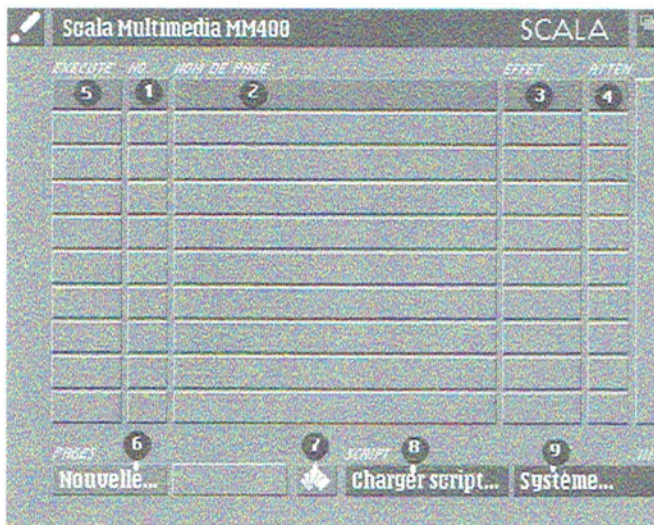


Figure A

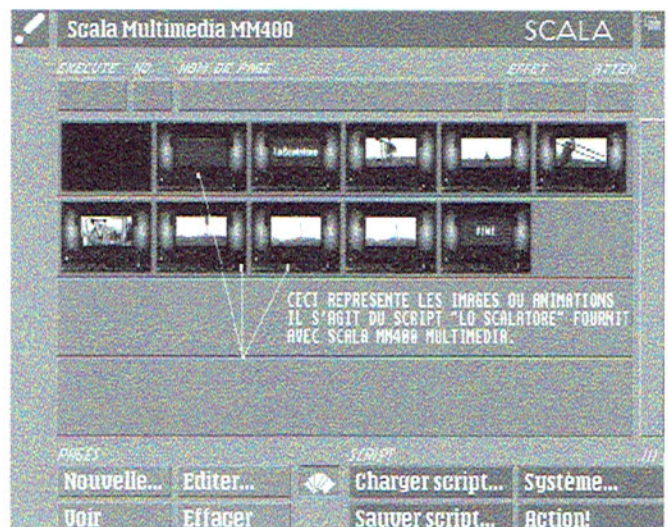


Figure B



SCALA et ses préférences

la commande "systeme" de scala est incontournable pour configurer votre logiciel, elle vous propose toutes les préférences de SCALA, des fonctions très intéressantes vous sont offertes dans le menu, en voici les détails avec quelques explications pour chacune d'entre elles.

1--> l'interface utilisateurs vous montrent pratiquement toutes les fonctions disponibles dans SCALA telle que: boutons, son, images, musiques, exécute, nom de la page, etc...

2--> c'est la couleur de l'environnement de scala. On a le choix jusqu'à 256 couleurs, à condition d'avoir un Amiga AGA

3--> c'est le nombre de couleur désiré dans votre environnement: du Noir et blanc à 256 couleurs

Le Shuffle

4--> grâce à cette option, les images sont affichées en vignettes au lieu d'une sélection listée. Une option très utile pour gagner du temps dans la condition que votre Amiga puisse traiter les infos images très rapidement.

5--> Idem que pour l'affichage en vignette des images mais celle-ci concerne les fichiers de SCALA.

6--> création d'une icône pour la sauvegarde.

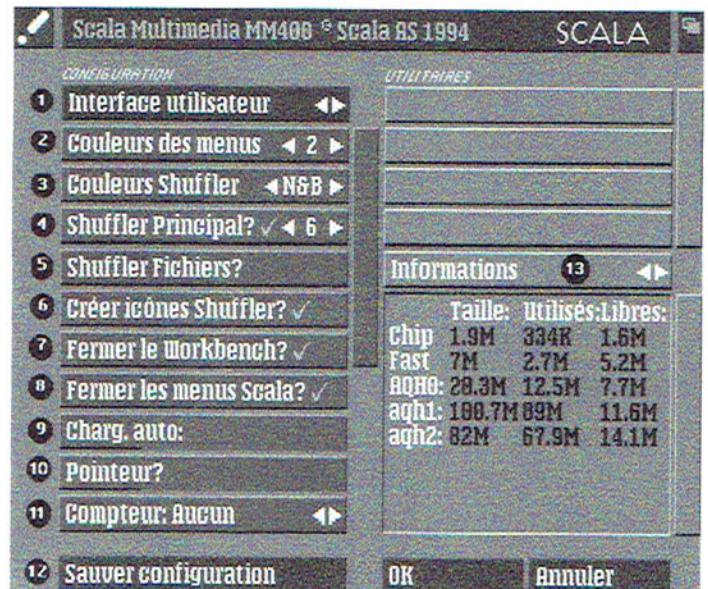
7--> une option également importante si l'on ne dispose que de peu de mémoire surtout en CHIP utilisée en priorité par scala, on obtient la fermeture de l'écran du workbench pour lancer votre production

8--> c'est la même, à part que cette fois-ci, on obtient la fermeture des menus de scala lors du lancement d'une création.

9--> avec l'aide de cette option, on

MM100
MM200
MM300
MM400

Figure C



obtient le chargement du script SCALA réalisé, ça n'obligera pas à charger ce script à chaque redémarrage de SCALA.

10--> cette option concerne le pointeur de la souris, on peut activer la disparition du pointeur de la souris ou le maintien de celui-ci durant l'exécution du script.

11--> cette option permet d'avoir un compteur de temps pendant le déroulement du script, en haut à gauche ou en bas de l'écran, c'est selon le besoin.

12--> ça vous permet de sauvegarder tous les changements effectués dans les préférences.

13--> cette dernière option vous permettra d'avoir des renseignements techniques sur votre AMIGA, la mémoire disponible, capacité disponible du Disque dur, l'équipe qui a réalisé scala etc..

Voilà pour les 3 écrans que nous pouvons découvrir lorsque l'on démarre Scala. On découvre des fonctions de base identiques dans les différentes versions mais évidemment plus on monte, plus on peut faire de nouvelles choses, les effets seront de plus en plus sophistiqués, mais l'Amiga hôte de Scala devra lui aussi évoluer en conséquence.

Quelques idées d'utilisation

Scala n'est pas un logiciel exclusif pour la vidéo, voyez plutôt comment l'équipe d'Obligation l'utilise pour présenter leur fanzine qui est sur disquette. Il est évident qu'il est préférable d'utiliser un support comme le disque dur, les images prennent vite de la place et la vitesse d'accès plus confortable.

On peut utiliser scala pour créer des "clips" accompagnés de musique, présentation sur vidéo projecteur, Pub dans une vitrine etc... Les applications sont aussi diverses que variées, à vous de les adapter selon votre besoin, imagination et esprit de créativité.

Depuis la première sortie de scala 500 qui tournait sur A500 sans problème, les versions ont évolué en passant par la notion de multimédia avec MM100, MM200, MM300 et enfin MM400 qui est le top dans sa catégorie. Dans la notion de multimédia, Scala associe sans problème animation, effets spéciaux et son, le tout adapté pour une utilisation Vidéo.

DREAM fait du courant alternatif,
AMIGAZette reste en courant continu.

Les Jeux

Tous les jeux cités dans ces pages ont été testés sur un AMIGA 1200/ 10mo/ 68030+68881/ CDROM*4/ ddr

COURANT
L'ACTUALITE
POUR AMIGA Internet
AMINET
CONTINU

PLAFT

Au diable les mégas, ceux qui ont encore leur bon vieux 500 pourront encore avoir un peu de fun avec cet excellent clone de DR.MARIO ou autres COLUMNS et TETRIS, l'amusement est garanti, je vous l'assure. Le but sera très très simple car il faut faire des paires de 3 (fruits ou légumes) de différentes couleurs (bleu-rouge-jaune etc..) et ces lignes de 3 peuvent être réalisées en diagonale, horizontale, verticale etc..., ce qui provoquera une montée en flèche du score. Coté réalisation rien de bien exceptionnel, les graphismes et les musiques sont correctes. Pour la joie de ceux qui n'ont pas d'usine à gaz, 1 malheureux méga suffit.



Nom: PLAFT
Langue: anglaise
Configuration mini: 1 mo seulement
Source: AMINET CD 26/game/reflex
Catégorie: taction/réflexion
Domaine: DP
Adresse Internet: <http://www.opaque.home.ml.org>

WOLFPAC V1.4

Une grosse nouveauté dans le domaine des clones du célèbre mangeur de pastilles, le pacman. On est plongé tout droit dans les décors de Wolfenstein 3D sur PC ou autres Dooms. Pacman évolue dans plusieurs niveaux, son but, bien sûr, c'est de bouffer les pastilles en évitant les fantômes. Tout les décors sont en 3D mappée. 2 versions sont disponibles dans le jeu, une pour les AMIGA AGA et l'autre pour les PPC AMIGA. Coté réalisation, les graphismes sont bons et l'ambiance sonore correcte. Un bon jeu qui nous est proposé par le groupe "onlineloop".

Nom: WOLFPAC V1.4
Langue: Anglaise
Config mini: AMIGA AGA OU AMIGA PPC
2 mo minimum 68030 ou plus conseillé impossible de jouer sur une 68020.
Catégorie: SHAREWARE
Domaine: action
Source: AMINET 26/game/misc
Adresse Internet <http://www.onlineloop.com>

SPACE TRIBULATION

Un véritable chef d'oeuvre qui mériterait d'être édité dans le domaine commercial, voilà le fond de ma pensée après avoir découvert ce jeu. Space Tribulation est un jeu d'aventure reprenant le même principe que ces prédécesseurs c'est à dire toutes les actions classiques que l'on peut trouver dans ce type de jeux (ouvrir- fermer- donner- parler etc...), jusque la rien de bien nouveau, mais les surprises sont ailleurs, toute la programmation de ce jeu (graphismes- animations) a été réalisé en 3D avec les logiciels imagine 4 et real 3D V3.0- image fx 2.0- deluxe paint 4. C'est un fait assez rare d'avoir de l'aventure 3D sur Amiga. Il s'agit seulement de la première partie du jeu car les éditeurs nous signalent qu'ils n'ont pas le temps de le terminer pour l'instant, il faut les encourager à le faire car un tel jeu mérite qu'on s'y attache sérieusement. 2 adresses sur le net pour ceux qui désirent les contacter via le Net, les autres peuvent envoyer leurs courriers à l'association qui fera suivre.

Je vais tout de même vous parler un peu de l'histoire de ce jeu. Vous avez été envoyé malheureusement sur une planète dont vous pouvez vous échapper à une condition si vous acceptez une mission qui vous a été donné par un certain général pour sauver un chien si si!! A vous de découvrir la suite car si je vous dis tout, où est le suspense!. Les dialogues sont en français (cocorico) et franchement éclatant, puisque le jeu a été programmé par une équipe française mr joel beny et cedric beny et même la maman qui a fait la correction orthographique.

La première partie du jeux est disponible sur le site AMINET.

Essayez le, il vaut la peine d'être essayé.

Nom: SPACE TRIBULATION
Langue: Française
Config mini: AMIGA AGA uniquement
2 mo mini - disque dur
Catégorie: aventure
Domaine: freeware (gratuit)
Taille: 7 000 000 d'octets
Source: AMINET 26/game/misc

BREAKOUT V99B3

Une nouvelle version de breakout est disponible sur AMINET. Il s'agit d'un excellent casse brique dans le même style que arkanoid également programmé en AMOS mais nettement supérieur au niveau des options qui tombent durant la partie telles que: colle lazer ralentissement et rapide-téléportation etc... Au niveau de la réalisation, le graphisme et le son sont de très bonne qualité. Mais ce n'est qu'une version test qui est proposé dans sa version b3. 15 niveaux de jeu sont disponibles quand même. Dans le menu des options on peut sélectionner le niveau. Dans la version finale de ce jeu, l'éditeur nous indique qu'il y aura plus de 45 niveaux.

Encore un très bon casse brique pour se détendre des longues journées de travail, on attend la version finale avec impatience...

Nom: BREAKOUT V99 B3
 Langue: Anglaise
 Configuration mini: TOUT AMIGA 1mo
 2 mo conseillé
 Catégorie: domaine public (?)
 Taille: 729531 octets
 Source: AMINET 26/game/board
 Adresse Internet: <http://www.infohuis.nl/jeroen>

MOONBASES V1.0 AGA

Que les amateurs de Dune 2 ou autres clones de command and Conquers se préparent à découvrir Moonbases qui est un remake de dune 2. Il ne s'agit que d'une version de démonstration avec 2 missions jouables. La réalisation c'est pas mauvaise du tout, les graphismes sont en 3D surtout les véhicules et les bâtiments. Le but du jeu est très simple, détruire les bases ennemies à l'aide des véhicules de combats (chars- mines- quad léger et lourd et d'autres...). Il faudra également construire votre base avec des bâtiments avec divers éléments (écoles, panneaux solaires pour l'énergie, entreprise de construction de véhicules, radar et encore bien d'autres...). A chaque fois que vous cliquez un véhicules ou un bâtiment, il apparait une petite fenêtre qui indique l'état de votre ensemble. Si le bâtiment ou véhicule est endommagé, des réparations sont alors indispensables pour la victoire.

Ce jeu est classé dans le domaine commercial et il nous est proposé par "homegrown software", édité par "verkosoft". La version finale ne devrait pas tarder.

DECONSTRUCTION AGA

Travail remarquable pour pierre fontaine avec ce jeu. Il s'agit d'un clone du célèbre Arkanoid mais il est loin de lui ressembler car sa qualité technique est remarquable par rapport au bon vieux Arkanoid. Une programmation exemplaire en Amos v1.36 et Amos pro 2.0. La qualité de sa programmation m'a tout simplement époustoufflé ce qui prouve qu'AMOS est toujours présent pour faire vivre les puces de nos Migas. Notons au passage que ce jeu est une production française, shareware et qu'il faut s'enregistrer auprès de l'éditeur "Brain Lego software".

Du côté de la réalisation, les chiffres que je vais vous annoncer montrent de la qualité du jeu, dans la version complète, c'est plus de 200 niveaux, des dizaines de musiques, 45 bonus différents, 277 briques différentes, les graphismes sont très recherchés, les musiques et les bruitages très bien adaptés, Comme dans tout casse brique qui se respecte, un tas d'options agrémentes le jeu au fur et à mesure (ralentissement, lazer, colle, vitesse, next level, multiballes, barrières etc.). Un Amiga AGA sera obligatoire pour s'éclater sur DECONSTRUCTION, Vraiment vu le rapport qualité prix je vous conseille vivement d'essayer la démo et de vous enregistrer.

Nom: DECONSTRUCTION
 Langue: française et anglaise
 Config mini: AMIGA 1200-4000 uniquement
 2mo de mémoire chip seulement
 un disque dur
 Source: cd DREAM n°55 ou AMINET
 Catégorie: shareware
 Genre: action ou casse brique
 Taille: 1 900 000 octets

Nom: MOONBASE V1.0
 Langue: Anglaise
 Config mini: AMIGA AGA
 2 MO DE FAST mini
 68020 minimum/wb3.0
 Source: CD AMINET 26/game/demo
 Catégorie: commercial
 Genre: wargame
 Taille: 1 756 253 octets
 Adresse Internet: <http://www.eclipse.co.uk/homegrown>

*Ne partez pas,
 ça continu ----->*

Les DEMOS

ERRATUM de la rubrique DEMO

Suite à une mauvaise interprétation d'informations glânées et traduites à partir de Dream, Aminet etc... il se trouve que quelques erreurs se sont malencontreusement glissées dans le texte, heureusement que "Feuille" veille et nous a envoyé illico-presto de quoi corriger tout cela, milles excuses pour ceux qui ont été égratignés. Ci-contre le courrier électronique qui nous a été envoyé.

La rédac.

Pour ce numéro 29, et pour terminer l'année en beauté, la récolte de démos a été très fructueuse. Une d'entre-elles m'a coupé le souffle, elle a terminé première de la compétition "L'ASM 98". Cette production a été réalisée par le groupe "NERVE AXIS" et le nom de cette démo est "RELIC". On peut dire que la réalisation est fabuleuse et le travail de ce groupe fantastique, d'une durée totale de 8 minutes environ qui nous plongent tout droit dans un film de science fiction. Toute l'histoire se passe en l'an de grâce 10191 (ouf que c'est loin), pas assez de temps et de place pour vous raconter, je vous laisse d'écouter ce chef d'oeuvre par vous même, attendez vous à voir des effets de toute beauté.

D'autres très bonne production méritent le détour avec "OMNI-RUSH" du groupe "mystic". Il faut noter aussi la démo "SYMBOLIA" du groupe "Acess" qui vaut aussi le détour.

Pour les découvrir vous-même, allez simplement dans l'Aminet 26 rubrique Démos.

Salut,

je viens de recevoir le numéro 27 d'AMIGAZette et je suis tombé d'entrée sur cette rubrique. Je vois un joli titre, "les démos". Mais qu'est-ce-que-c'est que ça? Qui l'a écrit?

Voici mes remarques :

"un nouveau groupe qui vient de faire son apparition, c'est "KIKI PRODUCTION" avec [...]"

Euh... je ne veux pas être méchant, mais Kiki-prods (appellation de rigueur) existe depuis 1993, le groupe a gagné le concours Démo Amiga de la Volcanic 3 (1997) avec la tchitchi, il a gagné la wild-compo de la dernière Saturne (normal, on était les seuls!), on a réalisé une 2ème place à la Volcanic 4, et j'en passe! Donc, dire que Kp! (appellation N=B02) est "nouveau", il y a un peu d'abus. Pour se convaincre du contraire, il suffit d'aller jeter un oeil sur <http://www.mygale.org/~kiki>, comme ça au moins, vous serez renseignés!

"Syndrome"

Euh... je ne veux pas être méchant (bis repetita) mais Syndrome n'a plus AUCUN membre actif, Syndrome a, il y a quelques temps déjà créé une section PC du nom de Cocoon et tous ses membres étant passés sur PC, seul Cocoon subsiste (même si Traven aime dire qu'il est de Syndrome, il compose beaucoup plus sur PC). En fait, c'est depuis que Nasty a arrêté l'Amiga que ça s'est précipité, ils n'ont plus de coder Amiga! :-)

"autre"

Pourquoi ne pas avoir un peu plus parlé de groupes actifs? J'entends par là de Silicon (hi les gars), de Ukonx... Il ne reste plus grand monde, alors autant miser sur ceux qui bougent encore! Même Ramses semble avoir arrêté l'Amiga, DdG ayant désiré se ranger... (mais ça, je n'ai pas confirmation!)

Bref, l'Amiga souffre suffisamment, ce n'est pas la peine d'en rajouter!

See Ya

Sylvain Foucaud (IRC: AWorld)
Feuille of Kiki-prods
<http://altern.org/feuille>
Membre de l'Association Triple A
<http://www.mygale.org/~triplea>
ICQ #20117994 (StrICQ Rulez!)

Un PC, c'est comme une femme, plus on passe de temps avec lui, plus on a envie de lui foutre des baffes.

/May Jay's Spirit Be On Us./

BASIC PW

Vous voulez protéger votre disque dur contre tout intrus de votre famille, n'hésitez plus, c'est basic pw qu'il vous faut. Basic pw vous permettra de bloquer votre system au démarrage à l'aide d'un password, l'installation est très simple, il vous suffira de cliquer sur l'icône et de suivre les instructions, ensuite vous rentrez votre password et le tour est joué. Vous pourrez à tout moment changer le mot de passe en cliquant sur la même icône.

Nom: BASIC PW
 Langue: Anglaise
 Config mini: TOUT AMIGA
 un disque dur et 1mo minimum
 Source: CD DREAM 55 octobre 1998
 Genre: utilitaires system

MAKE CD 3.2

Le meilleur de tous les logiciels de gravages de CDROM pour votre AMIGA, c'est sans aucun doute MAKE CD. Il revient dans sa version 3.2, avec une interface simple et en plus en français grâce à la localisation du logiciel. On peut l'essayer en version démo mais avec quelques options qui ont été désactivées, le gravage est possible avec cette version de démonstration. L'essayer c'est l'adopter.

Nom: MAKE CD 3.2
 Langue: Française-Anglaise-Allemande...
 Config mini: TOUT AMIGA
 AMIGA AGA souhaité
 un 68030 conseillé
 2 mo minimum
 Catégorie: Commercial
 Source: CD DREAM 55

MULTITRASH

Voilà un petit utilitaires bien sympa. C'est ni plus ni moins que de deux poubelles qui apparaissent sur l'écran, une pour jeter vos icônes et l'autre pour jeter les fichiers. Le son d'une trompette retenti à chaque mise à la poubelle.

Un bon remplaçant de la bonne vieille poubelle du workbench dont personne ne se sert.

Nom: Multitrash v1.0
 Langue: Anglaise
 Config mini: system 2.0 minimum
 Catégorie: freeware
 Genre: utilitaires workbench
 Source: CD DREAM 55

DON'T SHOW BORDER

Vous ne voulez plus de bordure sur vos icônes, vous n'avez pas installé l'excellent "newicons", alors n'attendez plus c'est ce petit utilitaire minuscule qui vous faut, à vous les icônes sans aucune bordures, c'est bien plus joli. Il suffit de mettre cet utilitaire dans le répertoire WBstartup pour qu'il soit exécuter au démarrage. Notez qu'il existe bien d'autre solution comme l'installation de "newicons", qui est un nouveau jeu d'icônes pour votre workbench, ce sujet sera développé dans le prochain AMIGAZette.

Nom: DON'T SHOW BORDER
 Langue: anglaise
 Config mini: TOUT AMIGA/wb 2.0 minimum
 1 mo minimum
 Source: CD DREAM 55
 Genre: Utilitaire workbench

VIEW FONTS V2.00

Comment visualiser vos polices de caractères (fonts) de votre workbench. Rien de plus simple avec View Fonts qui remplacera sans aucun problème l'utilitaire fonts de votre system. Ce programme trouvera rapidement sa place parmi les utilitaires du Workbench, un gain de temps non négligeable dans la recherche du caractère perdu. Notez que ce logiciel est programmé en Blitz basic2.

Nom: VIEW FONTS V2.00
 Langue: Anglaise
 Config mini: TOUT AMIGA/ wb2.0
 minimum/1 mo minimum
 Source: CD DREAM 55 octobre 1998
 Genre: utilitaires workbench

*C'est
 Tout
 pour
 cette
 fois*

A+

LES IMAGES ET AMOS



AMIGA-Phil

Programme ROLL
Compatible Amos 1.3

Ce petit programme va permettre de charger une image au format IFF et de l'afficher par un déroulement du haut vers le bas.

```

'*****
'
' Amiga-Phil from AMIGAZette
' GFXRolling Screen
' Un effet d'apparition d'image
' en rouleau...
'
'*****

Load Iff Fsel$(""),0
SW=Screen Width
SH=Screen Height
SC=Screen Colour
SM=Screen Mode
'

Screen Open 1,SW,SH,SC,SM
Curs Off : Cls 0 : Flash Off : Get Palette(0)
'

ROLL=16
'

For T=-ROLL To SH
'

TR=T+ROLL
For R=0 To ROLL-1 Step 2
Screen Copy 0,0,T+R,640,T+R+1 To 1,0,TR
Dec TR
Screen Copy 0,0,T+R,640,T+R+1 To 1,0,TR
Dec TR
Next R
'

Screen Copy 0,0,T,640,T+1 To 1,0,T
'Ink 11 : Draw 0,T To 640,T
Next T
  
```

Calcule l'histogramme d'une image

```

Dim PAL(32)
'

Unpack 10 To 0
SCR_W=Screen Width
SCR_H=Screen Height
SCR_C=Screen Colour
'

' Histogram.
For X=0 To SCR_W-1
For Y=0 To SCR_H-1
Inc PAL(Wb Point(X,Y))
Next Y
Next X
Cls 0
Paper 0
For T=0 To SCR_C-1
Print "Couleur n°"+(Str$(T)-" ")+ " Pixel:";PAL(T)
Wait Key
Next T
  
```

Sur la page suivante vous trouverez le mode d'emploi de Text-Trainer, une de mes productions d'hier, en 93, quand le jeu sur Amiga battait encore tous les records d'activité. L'exemple cité est juste un aperçu de ce que peut faire ce programme. Essayez le et peut-être y trouverez vous une utilité selon vos besoins.

C'est par là



TEXT-TRAINER 1.0

L'ÉDITEUR DE MÉMOIRE

Text-Trainer Version 1.0

By

CIERP Philippe

CopyRight 1992-1993

21-01-93

Historique:

Ce programme a été conçu pour faciliter la modification des sauvegardes de jeu à l'avantage du joueur, suite à la demande de plusieurs de mes amis(es) Amigaistes, j'ai commencé la conception et la programmation de Text-Trainer.

Compatibilités:

Les Fonctions de TTrainer ont été réduites au minimum pour être utilisées par des jeunes qui utilisent la 'Console de jeu Amiga'. Il tourne sur tous les types d'Amiga (500, 500+,600, 2000, 1200, 2500, 3000) et sur toutes les ROMs (1.2, 1.3, 2.0, 2.04, 3.0)

Fonctions:

- F1-Quitter le Programme ou Bouton souris de gauche
- F2-Edition d'un Octet en Hexadécimal
- F3-Edition d'un caractère
- F4-Lecture d'un fichier de sauvegarde en mémoire
- F5-Recherche d'une chaîne de caractères ou d'octets (de 1c à 16c)
- F6-Saut à une adresse précise
- F7-Sauvegarde automatique
- F8-Sauvegarde sous un autre nom
- F9-efface l'allocation du fichier

en mémoire

F0-Sauvegarde une portion de mémoire sur disk (Désactivé)

Del-Saut au début du segment mémoire

Help-Saut à la fin du Segment mémoire

- Plus quelques autres fonctions désactivées que je garde pour plus tard.

-En mode de recherche la barre d'espace active la sélection de la longueur de la chaîne à rechercher.

-En mode éditeur (Par Défaut) le curseur et se dirige avec les touches curseur.

-Sur le cartouche de l'éditeur Hexa est affiché en permanence et en temps réel l'Octet sous lequel se trouve le curseur, sa valeur en décimale et l'équivalent sous forme de caractère ASCII.

Conception:

TTrainer a été programmé sur Amos-Basic V1.3, parce que j'en avais marre de la programmation assembleur !...

Sa Conception permet de l'utiliser en multitâche avec le jeu ce qui permet d'éviter l'inconvénient des lectures/quittes successives.

Première utilisation:

Prenez par exemple le jeu Eye of the Beyrolder 1 ou 2, ou Port of call (ou un autre), utilisez de préférence un jeu que l'on peut démarrer du Wb.

Après la lecture du Wb, lancez TTrainer. Passée la présentation vous vous retrouvez dans l'éditeur de mémoire. Appuyez sur les touches [Amiga de gauche + A], vous vous retrouvez

alors dans le Wb et vous pouvez envoyer votre jeu.

Après le démarrage du jeu, appuyez encore une fois sur [Amiga + A], vous retrouverez TTrainer, dans le jeu faites une sauvegarde au commencement puis dans TTrainer appuyez sur F4 pour lire cette sauvegarde sur une disquette.

Dès la fin de la lecture vous pouvez voir dans la fenêtre du bas par exemple voir figure 1.

Début et Fin de Segment désignent la case mémoire où commence et où se termine le fichier que vous avez lu.

Lorsque vous avez édité un fichier, modifiez un octet (Ex: vous avez un personnage de Niveau 9, recherchez un 9 ou son équivalence en Hexadécimale. Dès que vous avez votre Octet placez le curseur dessus et appuyez sur F2 (Edit Hexa). Entrez une valeur en Hexadécimale ex: le maximum 255, ensuite sauvegardez de suite et retournez à votre jeu, lisez la sauvegarde et notez les changements. Vous pouvez aussi paramétrer la lecture d'un fichier avec le Cli dont la syntaxe est la suivante:

Tapez:

Text-Trainer volume/ répertoire/ nom du fichier

Tout ceci peut vous paraître compliqué mais avec un peu de pratique on y trouve rapidement un intérêt.

Pour tout renseignement complémentaire n'hésitez surtout pas à me contacter.

Retrouvez Text-Trainer sur la disquette 29

Memoire Ext.:\$0017A248	F1:Bye bye	F5:Cherche	Poid du Fichier: 58844
Memoire Syst.:\$000C6EB8	F2:Edit Hex	F6:Saut Adr	Debut Segment...:\$0028F6B8
Memoire Total:\$00241100	F3:Edit Asc	F7:Sauver	Fin Segment....:\$0029DC94
Type:Memoire	F4:Lire	F8:Sauver Sous	Offset Pointeur:\$0028F6B8
Information Memoire			Information Fichier

Figure 1

AMIGAZette DP

Nouveautés collection

La liste complète des DPs se trouve sur la disquette

J012:	MOZAHIKK - genre démineur
J013:	BLOCKS - genre column/tétris
J014:	BOUNCING - puzzle - OS3.0 AGA
D013:	MegaDémo - démo
U025:	IDE-Fix 97 - disque IDE et SCSI
D014:	SYNAPSE 2.3
I018:	Tableaux sur DPaint V
I019:	Photos du WeekEnd 98
D015:	Scanners Collection

Si une disquette ne fonctionne pas correctement, vérifiez si le trou d'identification HD de la disquette est bien bouché. (scotch)

U	Utilitaires
F	Fontes (polices de caractères)
J	Jeux
I	Images
D	Divers
M	Musique/Modules/Samples
P	Programmation

Pour compléter votre collection:

10 Frs la disquette
90Frs les 10 disquettes
port compris

réservé uniquement aux adhérents

AMIGAZette vous donne la parole...

A la demande de certains d'entre vous, nous testons cette rubrique courrier qui vous donne la parole. Les testes cités sont en version intégrale et issus des suggestions de ceux qui ont envoyés leur vote par correspondance.

De plus en plus de programmes sont fournis (en version "tous fonctionnels") dans différents CD; mais sans les docs ou exemples d'utilisation.

Ex: Maxon Cinema 4D, Tool manager et autres...

Une rubrique "Comment faire" serait un plus.

Salutation

Jean Claude Stoffer

A83- *Nous essayons d'apporter ce genre d'information mais il n'est pas toujours évident de connaître le besoin réel. Nous retenons l'idée de la rubrique proposée ainsi que le nom.*

Je trouve que je dessine pas trop mal! Et si ça vous intéresse je peux vous faire parvenir quelques photocopies de mes réalisations sur papier ainsi que quelques dessins et anims réalisés sur mon A500 avec DPaint IV. A vous de voir...!

Christian Figeac

A83 - *C'est tout vu, on veut voir...!*

En parlant des questions posées pour le vote, Claude nous dit:

Je n'ai pas tout compris!

1) Tous les membres actifs et passifs (dont moi! hélas) paient une cotisation --> c'est normal

2) Le fanzine est distribué à tous les adhérents et seulement aux adhérents.

Question: pourquoi ne pas dire:

1) l'adhésion annuelle vaut 138Frs

2) elle donne droit au fanzine

3) si (dans l'avenir) des éditions spéciales du fanzine (étude approfondie d'un sujet) sont diffusés en dehors de l'association ce sera au prix de "...."frs

4) les membres passifs sont invités à devenir plus "actifs" au lieu de continuer à exploiter la bonne volonté de leurs petits camarades.

SINON: limiter l'association aux membres actifs qui participent à la fabrication d'un fanzine (visant alors la formule "magazine du pauvre") et vendre ce fanzine à des abonnés.

Claude Francqueville

A83- *pas facile de répondre succinctement à ce propos.*

Tout d'abord, en tant qu'association

loi 1901 et selon le fonctionnement de notre association nous ne pouvons pas "vendre un produit" en dehors du cercle associatif. Si nous associons les 138Frs à une seule adhésion annuelle le fanzine devient alors un bulletin associatif. Dans le concept AMIGAZette, la somme de l'abonnement n'appartient pas à l'association mais est une avance sur fanzine.

Une page courrier serait peut-être intéressante à développer dans le fanzine. Page à travers laquelle les adhérents pourraient s'exprimer en quelques lignes sur divers sujets qui les touchent. Ce cheminement amènerait peut-être plus de participation des adhérents à la rédaction du fanzine. Cette page servirait également à lancer des S.O.S., l'isolement est parfois difficile à surmonter (je sais de quoi je parle,...) Non pas que l'aide des membres du bureau soit insuffisante (au contraire) mais cela permettrait sans doute à des adhérents géographiquement éloignés de Toulon de se rencontrer, "non pas non plus" pour faire scission, mais à l'inverse, cette démarche, j'en suis convaincu, renforcerait la convivialité de l'association.

Eric Pinard (SCION)

A83 - *Si tôt pensé, si tôt fait. Et hop voici la page courrier. Ça fait plaisir de voir que certains d'entre vous ont tout à fait compris la démarche que l'on essaie de faire depuis maintenant 4 années. Enfin! ça va bouger.*

Suggestion sur l'aspect du fanzine:
Elaborer la première page de
couverture avec une véritable identité
graphique (style: les puces
informatiques)

COTTEREAU Pascal.

*A83- AMIGAZette a quasiment
toujours gardé l'aspect de sa couv
depuis le debut mais vous devez
vouloir parler de la partie dessin qui
change à chaque numéro. En fait c'est
une des phases difficiles dans la
création du fanzine car la couv' c'est
la première page que l'on voit. En tant
que moyen de communication il est
donc important que ce soit le premier
message à faire passer et en général,
l'idée est d'utiliser soit le contenu du
fanzine, soit un évènement, ou alors
n'importe quoi issu de l'imagination
de Mamain.*

Les idées sont les bienvenues.

L'aspect actuel du fanzine ne plaît pas
à Sylvain qui nous dit:

- 1) Trop immature, il faut étoffer le
contenu.
- 2) Vérifiez ce que vous annoncez!

FOUCAUD Sylvain (Feuille)

*A83- Pour la deuxième observation,
voir la page Démo du Courant
Continu.*

*Il y a plusieurs raison qui font que les
articles paraissent immatures (il
serait intéressant de savoir lesquels),
en fait de nombreux articles sont
réalisés suite aux aides ou SOS que
nous demandent les adhérents
(téléphone ou courrier). Par
déduction, d'autres peuvent éprouvés
les mêmes problèmes et il devient
alors important d'en donner une
explication. Il n'empêche que si nous
recevions des articles plus techniques,
et utiles pour tous, ceux ci
trouveraient leur place dans les pages
du fanzine. Le plus difficile dans notre
quête c'est de pouvoir contenter tout
le monde à chaque fois.*

Encore une remarque pour l'aspect du
fanzine:

La couverture en couleur c'est plus
joli.

WISNIEWSKI Gérard

*A83- Oui, mais c'est plus cher et
contraignant.*

J'espère trouver bientôt le temps
d'écrire quelques articles et de vous
les envoyer. Les sujets que je peux
vous proposer:

- > Test NetConnect 2
- > test Tornado 3D V2.0
- > rubrique montage virtuel avec
Movie Shop...

PINEL Bertrand.

*A83- Nous sommes déjà tous
impatients de découvrir tout cela.*

Je viens juste de m'abonner avec le
n°27 et n'ai donc pas suffisamment de
recul pour bien juger le fanzine, mais
toujours est-il que dans ce numéro
vous ne parlez pas des logiciels PPC.
C'est dommage car il me semble que
la survie à moyen terme de l'Amiga
viendra des cartes PPC. D'autant plus
qu'avec la disparition d'A-News il
reste peu de sources d'infos amigaïste.
Dès que j'aurais quelque chose
d'intéressant à tester je tâcherai de
vous faire signe en envoyant un petit
article.

Sans ça votre fanzine est bien fait et
agréable à lire. Continuez et bon
courage!

BOURGEOIS Olivier.

*A83- Justement, si nous ne traitons
pas le PPC c'est parce que nous
manquons aussi d'infos et aussi
d'utilisateurs qui nous font partager
leur vitesse et tout le savoir faire d'un
Miga PPC*

Il est vrai qu'un fanzine en couleur,
c'est mieux...mais avec les problèmes
que vous avez eu... je ne peux que
vous féliciter d'avoir sorti
AMIGAZette 83 des entrailles de
l'enfer. En restant sérieux, votre
fanzine est très bien, on peut toujours
faire mieux, mais je ne me sens pas
assez qualifié pour me permettre de
vous dire ce qui doit être fait ou non.
Restez comme vous êtes, c'est à dire
SIMPLE!!! et encore bravo.

MASSOT Michel

J'utilise l'Amiga(1200) à 80% pour le
Blitz Basic. Il serait intéressant donc,
pour moi, de trouver dans le magazine
(de temps en temps) des informations
le concernant (mais peut-être ne
sommes nous pas assez nombreux?)
-Faites vous de la Pub du magazine
dans ADream, sur Internet?
-J'ai les 5 numéros que j'ai reçu
jusqu'à maintenant, aucune disquette
n'a fonctionné complètement. En est-il
de même pour les autres utilisateurs?
Lors des copies de disquettes, y-a-t-il
une vérif en même temps?
Bonne continuation.

SALLES Jacky

*A83- Nous avons eu l'occasion de
connaître des Blitzeurs, mais personne
ne nous fait part de ses découvertes.
Pour l'instant nous continuons pour
l'AMOS, ayant une source intarissable
avec AmigaPhil.*

*Pour la Pub, AMIGAZette dispose de
son propre site sur internet.*

*Le problème des disquettes type HD
formatée DD est commun à plusieurs
adhérents. Les disquettes sont copiées
avec SuperDupper sur un A2000 à 2
lecteurs DD. Malheureusement
certains 1200 disposent d'un lecteur
d'origine HD, mais utilisé en DD.
Pour palier au problème il suffit
simplement de boucher le trou de
reconnaissance HD à l'opposé de la
protection à l'écriture. Si les erreurs
de lecture persistent, c'est qu'il y a
autre chose ailleurs.*

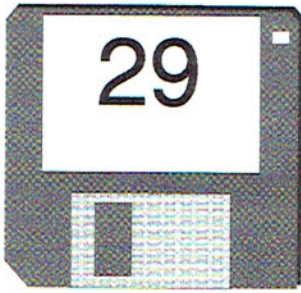
Adhérent depuis peu et vous ayant
acheté toutes vos revues cela m'a
permis de mieux connaître et de
redécouvrir mon 1200 avec mon fils,
de profiter au maximum des logiciels
(j'aimerais que l'on parle de
Turbo-Calc et encore de WordWorth,
cela m'a permis également de
découvrir de nouveaux logiciels et leur
éventuel achat. Félicitation et bonne
continuation.

Pouvez vous m'indiquer comment
modifier le blanker.

ALLAIRE Patrick et Nico

*A83- Je suppose que vous parlez du
Blanker des Commodités du WB. Les
caractéristiques sont fiables dans
les tooltypes de l'icône.*

**La suite dan sle prochain
numéro**



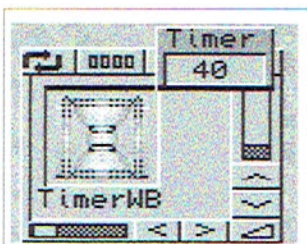
Que de petits programmes qui peuvent toujours apporter ce petit plus qui manquait, à chacun d'y trouver son utilité.

Real Time

L'explication sera très simple. Ce programme ouvre une fenêtre sur le WorkBench et affiche en temps réel l'utilisation de la mémoire.

TimerWB

Ce répertoire contient un script "iconX" qui lancera la commande Timer avec le nombre de secondes. Cliquez sur l'icône représentant un sablier et le décompte se met en route. Par contre si vous activez la commande Timer le programme se mettra ;alors à compter. Pour le stopper un menu à gauche permet de quitter, ou alors il suffit d'appuyer sur le bouton "fire" du joystick. A chacun de trouver l'utilité de ce petit programme. Le temps de décomptage peut être aisément redéfini en éditant TimerWB avec un éditeur de texte (ED). De même en lançant Timer à partir d'un Shell: Timer 60 (60 secondes) Seule condition, tous les fichiers doivent être dans le même répertoire.



RESET

Petite commande donnant la possibilité de "rebooter" l'Amiga en vidant complètement la mémoire. Reset fonctionne avec tout les types d'Amiga et kickstarts. C'est une commande CLI. Evidemment on peut lui adjoindre quelques options comme: Reset w qui provoquera un démarrage à froid (comme un arrêt marche) lors d'un reboot au clavier. Il est possible que Reset provoque un écran gris, il suffit alors de doubler l'action au clavier [Ctrl AA]

ICONPACK 1.0

Encore et toujours des icônes. Celles ci ont la particularité d'être en 4 couleurs (bonjour les petites configs!) pour les Workbench 2.0 et 3.0.

Dans ce "package" est un petit utilitaire très pratique pour installer rapidement chaque icône: c'est Iconizer. D'un emploi ultra simple vous modifierez le "look" de votre écran en un tour de souris. Dès son ouverture il présente deux fenêtres: celle de gauche doit contenir l'image de l'icône à copier et dans l'autre l'icône de destination. Son fonctionnement ne nécessite aucune connaissance particulière. Prenez l'icône choisie et glissez la dans la fenêtre gauche, faites de même avec l'icône qui doit être modifiée dans la fenêtre droite; Cliquez Install et voilà c'est fait.

QInfo version 1.7

Cette commande est une version de remplacement de la commande Info que vous trouvez dans le C:

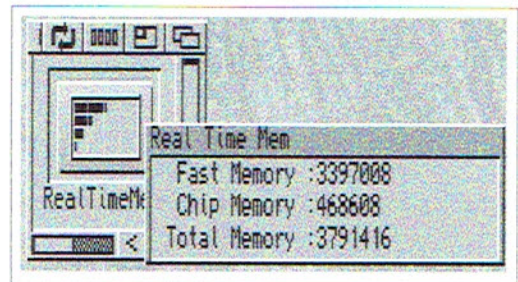
On l'utilise comme une commande Shell en tapant simplement "QInfo" ou QInfo < nom du volume> .

Par exemple: QInfo DH0: donnera

Unit	Type	Size	Used	Free
Max-File	Full	Errs	Stat	Name
dh0:	DOS1	33M	28M	4964K
5012992	85%	0	R/W	Workbench

Les différents types sont:

DOS0	OFS (Old File Format)
DOS1	FFS (Fast File Format)
DOS2	OFS International
DOS3	FFS International
DOS4	OFS Directory Cache
DOS5	FFS Directory Cache
MSD0	MS-DOS disk (CrossDOS)
BAD0	Disque illisible (Cassé?)
NDOS	Not a dos disk
KICK	Kickstart disk
Huh?	Type de disque inconnu

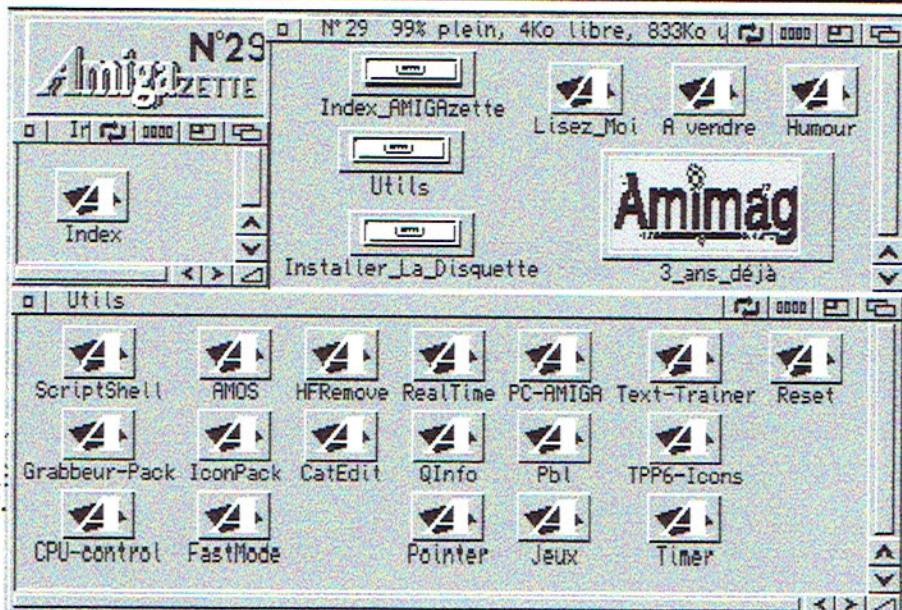


GRABBEURS

Ce pack contient plusieurs grabbeurs d'écran ou de texte tous assez simples d'emploi tel que Snap qui permet de capturer des parties d'écran à la souris en maintenant la touche Amiga droite enfoncée, le grab est ensuite sauvé en image iff. Quickgrab donne l'avantage de pouvoir temporiser le grab ce qui permet, par exemple, des écran avec un menu qui est activé. PowerSnap est plus orienté texte, il donne la possibilité d'effectuer des copier/coller. Sgrab est également un grabbeur mais pour OS3 seulement. Grabkick est différent, son utilité est plus spécifique car il fait un grab de la ROM en fichier.

N°29

*Pour cette fin d'année
la disquette 29 vous apporte
plus de 1 600 000 octets de
programmes dont vous
trouverez certainement l'utilité.*



Au sommaire dans la disquette 29

- Script-Shell (article page 10) encore des trouvailles de JMC sur l'utilisation du shell
- CPU-Control une interface pour contrôler les paramètres de votre CPU
- FastMode un accélérateur pour les impression port parallèle
- RealTime l'affichage en temps réel de votre mémoire
- PBL une triple commodité qui accélère la souris, sert de blanker d'écran et de souris
- Grabbeur pack un ensemble de programmes pour faire des captures d'écran et de mémoire
- Icon Pack encore des icônes, mais en planches et très colorées
- CatEdit un éditeur de catalogue
- Qinfo un remplaçant de la commande info du workbench
- Jeux: Poing5 Nouvelle version de ce petit casse briques horizontal - dispose d'un éditeur
- Timer un chronomètre qui peut soit compter, soit décompter
- AMOS les programmes sources et exécutable de ROLL.amos et Histogramme.amos
- HFRemove voir article page 11
- PC-AMIGA Convertisseur de text du format PC vers format Amiga utilisable à partir d'un Applcone.
- Pointer petit gadget à mettre dans la WBStartup pour modifier la souris
- TextTrainer 1.0 voir article page 19
- TPP6-icons Pack d'icônes pour TurboPrint6
- Humour amusons nous encore un peu avec Bill
- AMIMAG les 3 ans d'AMIMAG raconté par son fondateur
- A Vendre Liste de matériel à vendre par un correspondant.

La PAGE

CAPPA

Commande
Adhésion
Petites
Annonces

Le coin des affaires

A VENDRE

Tout un tas de chose au prix de l'occasion cause double emploi

La liste est sur la disquette.

M. Gindre Claude : 05 53 04 59 91

CHERCHE

DPaint V et BlitzBasic V2.1 en version originales avec emballages et manuels d'utilisation.

Loïc AMIOT : 04 50 77 52 33

CHERCHE

Pour A 1200 - Carte accélératrice pouvant accueillir 16Mo de Ram (ou plus)

Gilles VILLETTE : 02 38 39 55 96(1e week-end)

A VENDRE (dispo de suite)

A2000B ECS - Ram 8Mo - 2 lecteurs disquettes

Carte SCSI GVP série II

Disque dur 52Mo (peut évoluer)

CD ROM SCSI 2x ou lecteur SYQUEST 44Mo

+ 3 disques + doc + disquettes

Prix: 900Frs

Contactez AMIGAZette 83: 04 94 89 50 97

Abonnement / Adhésion

AMIGAZette 83 vous propose

sa formule découverte:

1 Fanzine et sa disquette : 18Frs
+ Adhésion: 5Frs
soit un total de: 23Frs

sa formule annuelle:

6 fanzines et 6 disquettes : 108Frs
+ Adhésion : 30Frs
soit un total de : 138Frs

Frais de port compris

NOTA:

l'adhésion est un passage obligatoire pour avoir accès aux prestations de l'association dont la reception du fanzine, sur abonnement ou en formule découverte.

Le courrier

Pour toute correspondance simple nécessitant une réponse joindre une enveloppe auto-adressée et timbrée au tarif en vigueur
Merci



Gravage CD ROM

Un crash de disque dur est si vite arrivé, faites en faire un backup sur CDROM

Patrick propose ses services pour une somme dérisoire de 70 à 100 Frs par CD selon le travail demandé.

Pour tous renseignements tél: 04 94 23 74 04

****PIRATES S'ABSTENIR****

