

AmigaZette

e-mail: azette83@citeweb.net
<http://azette83.citeweb.net>

TEST FOUNDATION

TEST AMIGA WORLD

L'OS 3.5

TOUT SAVOIR SUR L'AMIGA

N° 32 - MAI - JUIN - 23 Frs - 3,50 €

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 actifs de l'association. La parution d'AMIGAZette est bimestrielle.

Siège social:

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

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

Adresse électronique
e-mail:azette83@citeweb.net

La PAO est réalisée avec PAGE STREAM 3.3a
Le matériel utilisé: tous les amigas, ordinateurs et moyens informatiques des amigaïstes bénévoles qui ont participé à ce fanzine.
Tirage photocopies:
Charlemagne Multimédia

SOMMAIRE

Editorial

----->José

d Ca y est voici votre fanzine entièrement réalisé sur
i PageStream version 3.3a . Nous avons encore quelques
t perfectionnement à apporter n'ayant pas encore eu le temps
o de faire le tour de toutes les fonctions de ce logiciel au
r caractère très professionnel.
i Quelques problèmes matériels et surtout l'arrivée des cigales
a ont largement contribué au retard de ce numéro 32 avec ses
i 32 pages, sa disquette pleine à 100% mais toujours sa couv
en N&B. Les internautes pourront la retrouver en couleur sur
notre site. Toujours plein de choses à découvrir sur la vie de
l'Amiga avec les rubriques habituelles et diverses nouveautés
et informations utiles.
Pour un gain de place l'index complet des 5 années
d'AMIGAZette sera le dernier le prochain commencera au
n°32..

AMIGAZette vous souhaite de bonnes vacances

Sommaire

- 1 La couv
- 2 L'édito
- 3 Info-Gazette
- 4 Rubrique fanzine d'AMIMAG
- 5 Amiga Pratique: le dépannage
- 6 La page associative
- 7 Fenêtre sur le futur
- 8 L'O.S. 3.5
- 10 About Amiga
- 12 SCALA: le son
- 14 Shell pour tous: DirectoryOpus
- 15 Shell pour tous: UNTGZ-UNZIP
- 17 BUREAUTIQUE: WordWorth et Turbocalc
- 18 Courant Continu: Les jeux
- 20 Courant Continu: L'actu Démos - Utilitaires
- 22 Test de FOUNDATION
- 24 Test de AMIGA WORLD
- 26 DeluxeMap v2.1
- 28 Courrier des adhérents
- 29 Bottin des revendeurs
- 30 Les Facéties du SCSI
- 31 La disquette N°32
- 32 La page C.A.P.A..

La Couv', par Mamain

Quel veinard ce Boing, de se prélasser en sirotant à l'ombre d'un palmier.

GAZETTE - INFO - GAZETTE

Pour tous ceux qui n'auraient pas reçu la lettre ci-dessous nous la publions afin que l'aventure A-News new wave recommence dans la continuité de son ancêtre qui nous a quitté, voilà presque un an, mais dont l'esprit a continué d'exister au travers de l'Internet. Nous souhaitons qu'au moment où vous lirez ce quelques lignes vous soyez déjà possession du News nouveau. Cette pub a été réalisée par A.D.F.I. et envoyée au format PageStream via le Net.



ADFI Application

Mise en page & Informatiques



A.D.F.I. Application, 47 avenue de la libération 63000 Clermont-Ferrand. Téléphone : 04.73.34.34.34.
Eurl au capital de 72700 francs. Société de Distribution et de Logistique Informatique. RCS Clermont Ferrand B392791687.

AMIGANEWS : IL REVIENT!

Nous avons tous pleuré lorsque AmigaNews avait cessé son activité en juillet 1998. C'était un rêve, un très mauvais rêve; c'est maintenant du passé. Le génial magazine reprend du service sous une nouvelle forme plus performante grâce à la démarche passionnée, enthousiaste, désintéressée mais aussi mûrement réfléchie de nouveaux partenaires.

Le nouveau magazine comprendra 64 pages et un cédérom, pour un prix avoisinant les 40 francs en kiosque : il nous faut maintenant tous participer de tout coeur à cette reprise.

Les auteurs du nouveau magazine, dans un souci de mieux répondre à vos besoins, se permettent de vous soumettre un mini questionnaire. Répondez-y aujourd'hui et abonnez-vous au tarif réduit.

Veuillez retourner vos réponses et abonnements à : S.D.L.I., Service abonnement, Aux bons soins de A.D.F.I. Application, 47 avenue de la libération, 63000 Clermont-Ferrand.

À bientôt, évidemment sur la plus belle des machines.

Premier grand dossier : les caractéristiques du nouvel Amiga.

Un dernier mot : sachez que chaque abonnement reçu permettra la sortie de 2 ou 3 exemplaires de plus en kiosque.

Alors à vos crayons! Et vive l'Amiga encore et pour toujours.

Caractéristiques techniques : Périodicité mensuelle • 64 pages intérieures • Mise en page avec PageStream Amiga • 1 Cédérom d'accompagnement • Numéro double pour les mois d'été juillet-août • Niveau d'accès : débutant, initié et expert • Prix de vente : environ 40 francs (de 35^F à 45^F) • Prix de 1 abonnement : environ 10 x 1 numéro • Equipe de rédaction : des spécialistes de Amiganews augmentée de nouveaux venus du monde des fanzines, sous la direction de Monsieur Thierry Sillis.

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



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

Cette rubrique est également
suivie dans AMIMAG,
Obligement, Alli@nceMicro.

L'actualité des zines est
riche en ce moment. Pour
preuve, lisez attentivement
cet article, qui est comme
toujours une ode aux
fanzines Amiga.

Amimag 25:

Il est là tout beau tout chaud, le nouveau numéro du zine belge ! La nouvelle formule est de rigueur. Une fois de plus cette édition est bourrée de nouvelles fraîches, mais les tests n'en sont pas oubliés pour autant (Orgasmiga, Hangman, Fayoh 2,...). Vous aurez aussi droit aux réflexions d'un lecteur à propos d'une carte mémoire PCMCIA de 16 Mo... L'actu des CD-Rom ainsi que les labos Amos, E, Workbench, Scala sont également au rendez-vous. Enfin, sachez qu'un dossier est consacré à une hypothétique console Amiga et deux pages vous expliquent les différences et les similitudes de l'AmigaGuide et de l'HTML... Que du bon !!!

Obligement 14:

Le seul zinedisk (d'après certains rumeurs, un concurrent arrivera bientôt) de la scène Amiga est de retour ! Pour la première fois la réalisation du zine n'est plus confiée à Scala mais au Blitz Basic. L'ensemble est ainsi moins gourmand au niveau de la config', mais cela ne change guère l'esthétique d'Obligement. Au menu de cette nouvelle mouture, vous trouverez: des news, tout sur les projets PPC G3, l'interview de Jérôme Chesnot, la preview de DPixel, des bidouilles, des DP, des astuces, le coin shopping, et MA rubrique dédiée aux fanzines Amiga,... Bien entendu, un numéro d'Obligement ne serait pas complet sans quelques blagues à hurler de rire !

Alli@nce Micro

Le Webzine se porte bien, merci pour lui ! Comme d'hab' le team est méga optimiste en ce qui concerne le devenir de l'Amiga. Au menu: les changements chez Amiga organisés par Gateway, un dossier réservé au PPC, des news (ScalOS, TNT II, Shapeshifter,...). Je rappelle aussi qu'AM vous propose des articles sur le PC (Windoze 2000, K6 III vs P III,...) mais aussi sur le Mac (G3/400, MacOS X Server,...). Bref, un menu solide à déconseiller à ceux et celles qui suivent un régime...

Les adresses:

Amimag 13, rue de la Soierie bte 6 1190
Bruxelles, Belgique
Obligement c/o Christian Julia et David Brunet,
16, rue sur le Val 21121 Fontaine les Dijon
Alli@nce Micro <http://www.mygale.fr/10/Alliance>



Deux formules d'abonnement à Amimag:

1) six mois pour trois numéros (300FB / 50FF)

2) un an pour six numéros (600FB / 100FF)

Par chèque à l'ordre de : Horvath Jean-François

Par virement au compte n° 001-1545294-63

Pour la France et les autres pays: virement postal à mon nom, virement bancaire en francs belges ou Eurochèque (mini 100FF ou équivalent)

SVP: PAS DE CHEQUES FRANCAIS OU AUTRES.

Voilà, c'est finished for ce number.

Je vous convie toutes et tous à un prochain numéro pour de nouvelles critiques amicales des fanzines... Portez-vous bien.

Jchao !

JFH

AMIGA Pratique

Par José

Le dépannage facile

Cet article aurait pu être dans les trucs et astuces mais le dépannage soft et hard est le quotidien de l'association et, donc, il fallait pouvoir traiter certains sujets d'une manière plus complète, d'où cette rubrique que j'essaierais d'argumenter le plus possible. Les problèmes informatiques sont aussi le quotidien de chacun. Dès que je le pourrais je m'appuierai sur des faits vécus.

Tout le monde a été confronté à un problème informatique, au moins une fois.

Celui que je rencontre souvent est lié aux incompatibilités entre matériels. C'est un classic qui ne se montre pas forcément tout de suite et qui occasionne de longs moments de recherche.

Qui peut être le fautif?

Un disque dur, un lecteur/graveur CD, un périphérique mal positionné dans une chaîne SCSI, une barette mémoire etc... Le problème, justement c'est de débusquer le coupable et de trouver la solution.

Un exemple vécu

Tout récemment Mamain m'appela au secours car son 1200 refusait de se lancer. La cause pouvait venir de n'importe où, car l'anomalie s'est produite subitement sans avoir fait de manipulations particulières. Je commence donc par déconnecter la cyberstorm/060: l'ordinateur démarre. Début de l'angoisse. Après essai de la carte sur son ancien 1200. Elle fonctionne, ouf! retour au 1200 Tower et remise en place de la 060 sans l'extension SCSI, pas d'amélioration. Essai d'une carte Mtec 1228, ça marche. Début de la transpiration, la tension monte. Par hasard je déconnecte un deuxième petit disque dur IDE qui n'était là que pour le "fun" et faire de l'émulation, disque de marque Samsung qui présentait déjà des symptômes bizarre de refus de monter automatiquement en

disque esclave. Miracle nous avons trouvé la cause de nos soucis, mais après tout de même 2 bonnes heures de recherche, montage, démontage, etc...

Si un ordinateur comportant des périphériques (Disque, accélératrice, CDROM...) fait des sautes d'humeurs il faut le mettre à «poil», c'est à dire lui enlever tout ce qui lui a été rajouté et le démarrer juste avec son lecteur de disquette, d'où l'importance de toujours avoir une disquette worbench ou de réparation bootable sous la main. Puis remettre les éléments les uns après les autres jusqu'au moment où l'anomalie se produit. Si je n'avais pas trouvé le disque dur rapidement, j'aurais été contraint de passer par cette phase.

Normalement, si l'ordinateur n'est pas la cause du trouble, il doit pouvoir se lancer à partir d'une disquette.

ATTENTION

Toute manipulation nécessitant un branchement (prise, carte, moniteur) doit se faire ordinateur éteint. Les circuits d'un ordinateur sont très sensibles à l'électricité statique et aux micro-coupures électriques.

Une autre source à problèmes actuelle est de faire l'acquisition du dernier périphérique en vogue, la dernière imprimante sortie, le dernier lecteur ou graveur de CD-ROM. Vous augmentez ainsi les chances de ne pas pouvoir faire fonctionner tout cet attirail correctement. L'Amiga évolue mais

avec une certaine constante de temps, il faut attendre que les développeurs et divers bidouilleurs inventent le driver qui fera fonctionner telle imprimante ou tel graveur. Il faudrait pouvoir essayer ce que l'on achète...et vous avez un doute il suffit de nous en parler et nous ferons alors tout notre possible pour vous renseigner.

Le SCSI

(voir aussi l'article sur le SCSI dans ce fanzine)

Ce type de protocole, le SCSI, est aussi une redoutable source à embrouilles. Il y a des petites règles à appliquer, que les utilisateurs ne connaissent pas toujours. Les problèmes viennent souvent dans les branchements des divers éléments présents sur la chaîne SCSI. En général on met d'abord les disques, en ID"0", celui qui servira de boot pour le démarrage de l'ordinateur, puis les périphériques en prenant soin de bien fermer la chaîne SCSI avec une terminaison. Il est toujours préférable de mettre les lecteurs CD et graveurs en derniers, le principal est que chaque élément soit identifié par un numéro différent (entre 0 et 6). Il peut arriver quelque fois que certains périphériques soient susceptibles et ne désirent pas, soit d'être à telle position dans la chaîne ou alors ne supportent pas de terminaison - on ne rigole pas ça peut arriver, j'ai moi-même un lecteur CD de marque "Chinon" qui ne supporte pas de terminaison.

La page associative d' *Amiga* 83 zette

Le mot du Président...

Je vais finir par croire qu'AMIGAZette 83 est le point de chute du dernier espoir (j'exagère un peu!) car on continue de voir arriver chez nous des utilisateurs qui découvrent avec stupeur qu'une association Amiga existe depuis 5 années près de chez eux et viennent nous voir pour la première fois afin de demander une aide, matériel (réparation et installation) ou logiciel (utilisation etc...). Cela nous fait énormément plaisir d'aider et de rendre ces amigaïstes plus heureux mais nous pouvons aussi accueillir tous ceux qui n'ont pas de problèmes et qui pourraient ainsi apporter, éventuellement, un savoir et une aide au sein de l'association. Je ne veux pas devenir l'abbé Pierre de l'Amiga bien que mon garage ressemble quelque fois à un Emaüs informatique.

Je ne sais pas si vos yeux avertis ont vu que la PAO était réalisée avec PageStream3.3 dont la prise en main a été très facile, surtout du fait d'avoir débuté sur ProPage, mais avec de nouveaux outils plus puissants et sans ces plantages mémoires répétitifs.

Bien que ce logiciel soit assez cher et seulement distribué par ADFI qui en a l'exclusivité (il a coûté 1790Frs à l'association) il vaut le détour et je n'en ai pas encore fait le tour...seul petit hic! la doc qui est en français est celle de la version 3.0 et ne présente pas les dernières nouveautés de la 3.3a mais je pense que le Team ADFI va rapidement palier à cette lacune.

Au cas où certains auraient relevé que dans AMIGAZette on trouve quelques fois des infos à caractère publicitaire sur des revendeurs ou produits, sachez que nous le faisons à titre totalement gratuit sans demander quoique ce soit, mais seulement pour le bien être de l'Amiga et le côté informatif de notre statut. Maintenant si tel revendeur veut nous faire un don ou une proposition (honnête) vis à vis de l'association et de ses adhérents, je ne pense pas qu'il y ait une quelconque contre-indication.

Je pense qu'il y a parmi vous des créateurs, peut-être inventeurs, programmeurs, graphistes, démomaniacs, ludomaniacs etc... faites nous partager vos joies informatiques d'amigaïste, vos découvertes peuvent aider quelqu'un qui galère dans son petit coin de France (ou d'ailleurs). Nous prenons au sérieux toutes les correspondances de nos adhérents.

Où sont nos adhérents?!!

Dans ce tour de France qui ne demande qu'à s'agrandir, il peut y avoir plusieurs adhérents dans la même ville (par exemple: Toulon qui n'y apparaît qu'une fois). Si au hasard de vos rencontres vous découvrez des amigaïstes qui ne sont pas (ou plus) abonnés à AMIGAZette, et de surcroît adhérent à l'association, vous avez toute délégation pour porter la bonne parole et nous obliger à diminuer la police de caractère pour faire tenir tout le monde dans cette page.

06600 ANTIBES	59610 FOURMIES
07300 TOURNON/RHONE	60100 CREIL
22490 TREMEREUC	60150 LONGUEIL ANNEL
24200 SARLAT LA CANEDA	60400 SALENCY
24320 CHERVAL	66120 FONT ROMEU ODEILLO VIA
24750 CHAMPCEVINEL	69005 Lyon
26120 MALISSARD	69100 VILLEURBANNE
27570 LES BRULES D'ACON	71200 LE CREUSOT
27600 GAILLON	73000 CHAMBERY LE HAUT
28700 BEVILLE LE COMTE	74540 GRUFFY
30100 ALES	76600 LE HAVRE
30140 CORBES	78400 CHATOU
30210 ST BONNET DU GARD	78711 MANTES LA VILLE
30800 ST GILLES	80170 ROSIERES EN SANTERRE
31270 VILLENEUVE TOLOSANE	81000 ALBI
31400 TOULOUSE	83000 TOULON
31700 BLAGNAC	83100 TOULON
35170 BRUZ	83100 TOULON
35200 RENNES	83130 LA GARDE
38400 SAINT MARTIN D'HERES	83136 GAREOULT
42230 ROCHE LA MOLIERE	83200 TOULON
42600 SAVIGNEUX	83200 TOULON
43700 CHASPINHAC	83390 CUERS
44100 NANTES	83400 HYERES
44300 NANTES	83500 LA SEYNE SUR MER
45480 St PERAVY EPREUX	83500 LA SEYNE SUR MER
45570 OUZOUEUR SUR LOIRE	85300 CHALLANS
51100 REIMS	88140 CONTREXEVILLE
54190 VILLERUPT	95320 SAINT LEU LA FORET
57100 THIONVILLE	95680 MONTLIGNON

NOTA

Si, au hasard de la lecture d'AMIGAZette vous trouvez un formulaire de réadhésion/réabonnement, il n'y a pas erreur, il vous rappelle que votre adhésion touche à sa fin et si vous désirez continuer avec nous et recevoir AMIGAZette il vous faudra nous le renvoyer dûment rempli et accompagné du montant correspondant

Fenêtre sur le futur...

(suite)

Nous avons plusieurs problèmes en France qui font que l'Amiga reste toujours aussi poussiéreux (chez nous). Philippe, notre AmigaPhil et WebMaster avait proposé sa candidature comme Beta Testeur de l'OS3.5 selon l'offre qui avait été diffusée sur internet, en tant qu'analyste programmeur cela ne lui aurait causé aucun soucis. Sa candidature n'a pas été retenue pour deux raisons, il est inconnu chez eux et en plus il est français. Evidemment s'il avait été de nationalité allemande ou anglaise, le problème ne se posait pas. Il faudrait que ceux qui font la scène Amiga en France arrivent à prouver que nous existons en faisant quelques efforts.

Pour un avenir propère pour l'Amiga il faudrait que les revendeurs fassent quelques efforts d'honnêteté et de reconnaissance envers les utilisateurs et cette machine qui, malgré son âge, fait toujours des heureux. Récemment notre association est venue au secours de SERELE qui recherchait désespérément quatre 1200 d'occace pour un client qui lui en avait fait une grosse commande. Nous lui en avons trouvé trois. Au téléphone Mr Boulet

m'apprend que certains revendeurs lui ont proposé des 1200 à 800Fr\$HT, ...et complètement en panne. Si c'est ça que l'on appelle la solidarité Amiga, même dans le monde commercial, je passe sur PC... je blague.

Le problème, en France, c'est la constante recherche de bénéfice facile, quoi de plus normal, mais à court terme. C'est avec les efforts de chacun que l'on arrivera à remonter la pente et redorer l'Amiga. En prenant exemple sur l'esprit associatif qui aide à la promotion de l'Amiga d'une manière complètement bénévole. Cela fait cinq années qu'Amigazette 83 oeuvre pour la cause sans rechercher une quelconque redevance pour travail fourni (tout comme certaines autres associations et fanzines), c'est un acte normal pour le plaisir de faire plaisir et aider tous ceux qui sont isolés avec leur ordinateur. Nous essayons, d'une manière indirecte et avec des petits moyens d'apporter un soutien à la survie de notre chère machine en espérant redevenir dans un futur proche des utilisateurs reconnus. De toutes façons, avec tout ce que l'on peut encore dire sur

l'Amiga et tout ce que l'on peut y découvrir, AMIGAZette 83 passera largement l'an 2000.

D'ailleurs nous avons déjà mis en route un tas de projets dont le prochain week-end informatique qui aura lieu, justement en 2000. En retant dans les projets, il en est un qui commence à poindre son nez, plutôt son CD, c'est celui du (ou des) CD-ROM AMIGAZette. Nous étudions en ce moment comment le rendre le plus intéressant et le plus pratique possible dans son emploi par n'importe quel amigaïste. Si vous avez quelques idées qui pourraient venir compléter notre réflexion. Nous n'avons pas encore calculé son prix, qui devrait être dérisoire.

◆ José Grillierre
Président d'AMIGAZette 83



Où que vous soyez dans l'hexagone n'hésitez pas une seconde à faire la promotion de notre association, fanzine et autres activités. La formule découverte est idéale pour les indécis.

INTERNET et AMIGAZette 83



L'actualité Internet d'AMIGAZette 83 est assez calme ces jours-ci, certainement l'approche des vacances et aussi tous les examens de fin d'année.

Notre site se porte bien et est même visité par bon nombre d'étrangers et de francophones (belges, suisses, canadiens...) Il est probable qu'il y ait bientôt de nouveaux changements, adresses et aspect mais vous serez prévenus en temps utile

Vous avez quelque chose à dire
Vous voulez faire partager votre
passion de l'Amiga.
Vous avez des critiques
Vous avez des idées
Vous avez un problème
informatique à résoudre

Une seule adresse, celle
d'AMIGAZette 83 ou nous
essaierons de répondre à vos
questions et faire l'intermédiaire
via le fanzine
ou notre site Internet

Les Correspondants régionaux
pour AMIGAZette 83

Région SAVOIE:

Michel MASSOT
45 rue du BUGÉY
73000 - CHAMBERY LE HAUT
Tél: 06 15 60 13 27

Enfin...L



Du renouveau pour 1 AMIGA

Par AmigaPhil

Enfin, enfin, enfin, voici, pour ceux qui n'ont pas la chance d'être sur le net les toutes dernières nouvelles d'Amiga International et de l'OS 3.5 tant de fois évoqué. Les grabs ont été chipé sur le net et montre la préversion de ce fameux OS.

Nota:

Une partie de cet article a été traduite par mes soins et provient du site Amiga International.

Les exigences du système Amiga OS 3.5

Dans l'ordre, les améliorations qui devront être apportées à votre système Amiga pour tendre vers l'OS 3.5, il doit être équipé avec le matériels suivant:

dans une config minimale:

- Lecteur de CD-ROM
- Disque-dur (gag!)
- CPU 68020 ou plus grand...
- ROMs Amiga 3.1
- 4 Mo Fast RAM

Mais pour de meilleurs performance, Amiga Inc. recommande:

- CPU 68030 ou plus grand...
- 8 Mo Fast RAM
- Accélérateur graphique et/ou un 'scandoubler'
- Modem

Et pour obtenir le maximum de l'OS 3.5, nous vous recommandons d'ajouter le matériel suivant:

- CPU 68060 avec une carte accélératrice PowerPC
- Carte son 16-bit
- 32 Mo Fast RAM
- accélérateur I/O

Il est toujours évident que plus c'est puissant, mieux sont les performances, adieu les économies...

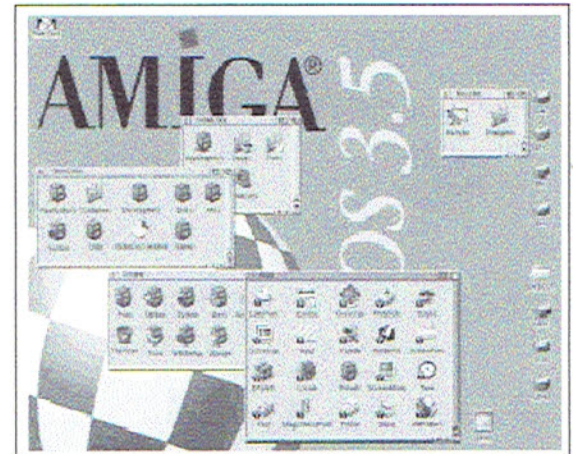


Fig1: Un écran typique Amiga OS3.5
Les nouvelles icônes

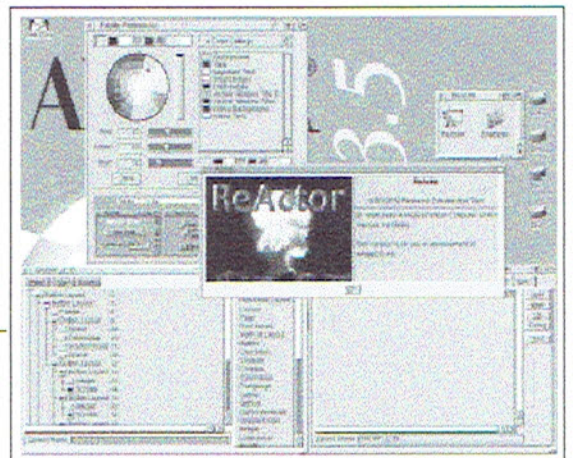


Fig2: ReACTOR - le nouveau design de l'éditeur pour faciliter la modification du GUI

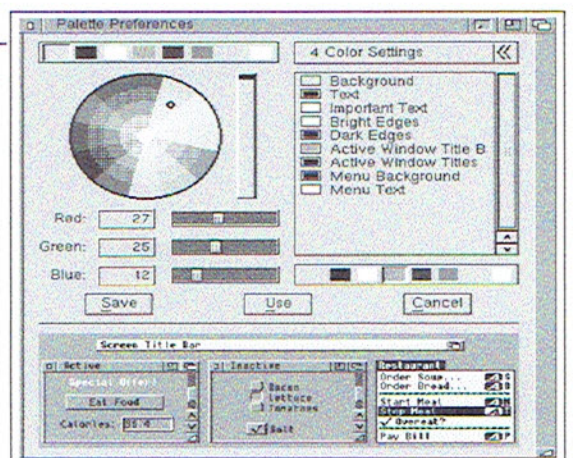


Fig 3: Le nouvel éditeur de palette des préférences

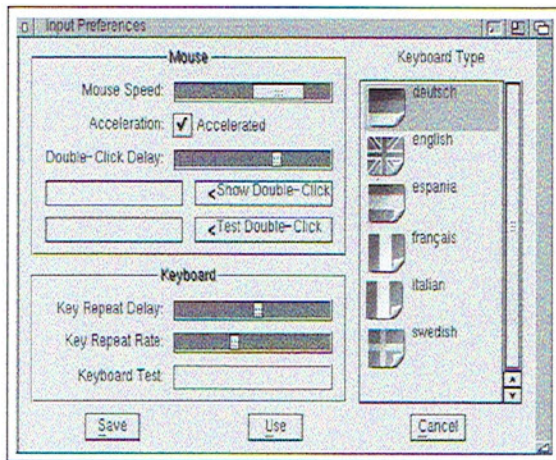


Fig4: Préversion du nouvel éditeur Input

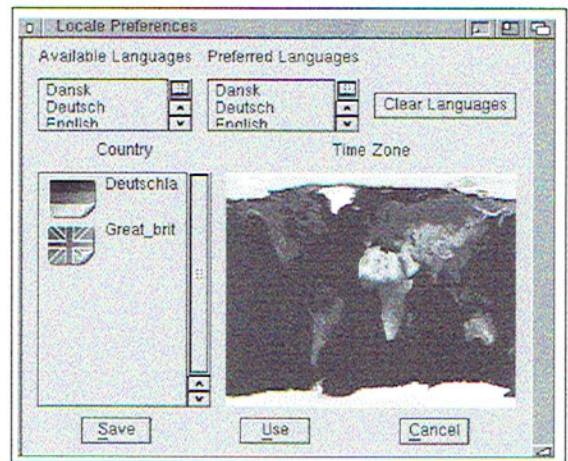


Fig 5 (legende: Preversion de l'éditeur de localisation)

Ben, y font quoi ???...

26 février 1999:

Amiga Annonce un nouveau président et un rapide plan de développement.

2 mars 1999:

Lettre ouverte à la communauté Amiga.

5 mars 1999:

Démonstration du premier OS 3.5 dans les locaux d'AMIGA INTERNATIONAL.

13 mars 1999:

Haage & Partner montre le prochain Amiga OS 3.5 à l'Amiga Show99.

31 mai 1999:

Lettre ouverte de Jim COLLAS (Président d'Amiga) à la communauté amiga.

Juergen Haage (directeur général) et Jochen Becher (chef de projet Amiga OS) vont montrer la

première partie de l'OS à l'équipe d'Amiga Inc. Ils feront aussi un séminaires pour des développeurs et visiteurs de l'Amiga Show99. Première démonstration de l'OS3.5 dans les bureaux d'AMIGA International.

Grâce à Haage & Partenaire et leurs entreprises partenaires, une première démonstration de l'OS 3.5 a été montrée le 5 Mars 1999 dans les locaux d'AMIGA International à Langen (Allemagne).

Thomas Raukamp du magazine 'AMIGA OS' assistait à la démonstration.

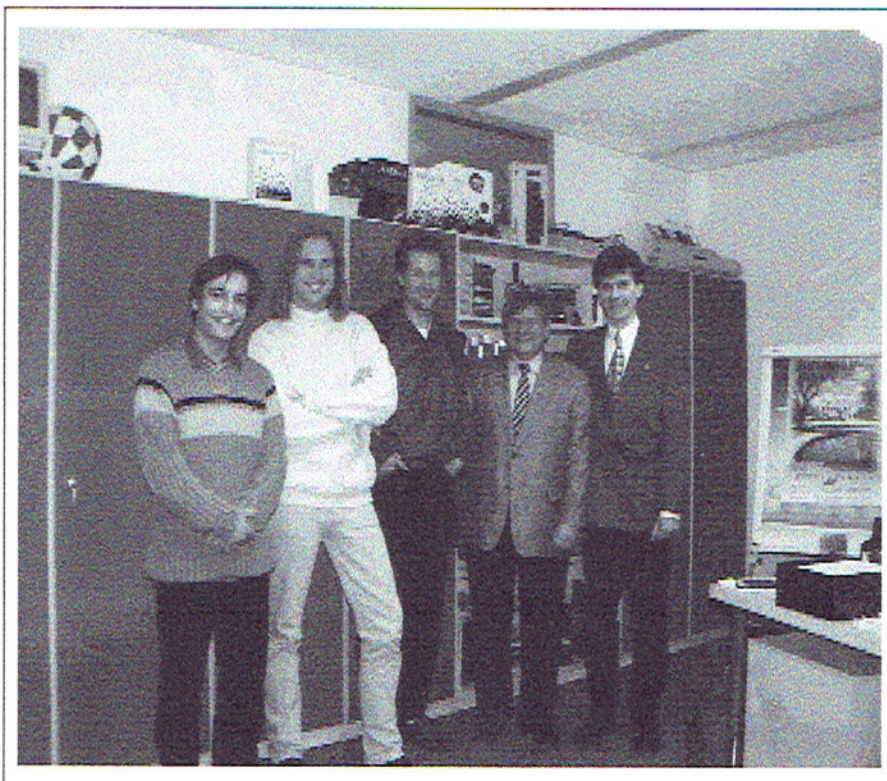


Fig 6: Ali Goukassian et Thomas Raukamp (AMIGA OS), (Markus Nerding (H&P), Petro Tytschtschenko, Juergen Haage (H&P)

OS 3.5

About AMIGA...

Traduction Source html Amiga International/Titre: All About The Amiga.

Par Amiga-Phil.

OKI

Cancel

Tout savoir sur les circuits spécialisés de l'Amiga

Que sont ces circuits spécialisés? dans le premier Amiga, l'A1000, les circuits Agnus, Paula et Denise faisait tout le travail. Ils bâtissaient ensemble un système multiprocesseur spécialisés qui prend en charge une grande partie du temps critique du processeur principal.

Cela inclu:

- l'affichage des images
- 4 voies pour la sortie audio
- contrôle du(des) lecteur(s) de disquette(s)
- Le control général du DMA
- et bien d'autres chose.

Dans les derniers Amigas (A1200/A4000) vous trouvez le chipset AGA, qui comprend l'original Paula et les nouvelles puces Alice (le remplacement pour Agnus) et Lisa (le remplacement pour Denise).

Qu'est-ce que OCS, ECS, AGA, et AA ?

[ChipSet = ensemble de circuits (puces)]

Au fil du temps le chipset à été redéfinie plusieurs fois. Le premier chipset dans l'Amiga 1000 est appelé OCS (Old ChipSet), pour l'ensemble des puces originales.

Il consiste en un ensemble de puces (Paula, Agnus et Denise). Avec celles-ci, vous pouvez afficher des graphismes dans des résolutions jusqu'à 640x512 et jusqu'à 4096 couleurs, une prouesse fantastique en 1985.

La génération suivante était l'ECS (Enhanced ChipSet), l'ensemble amélioré des puces. Le nom des puces restait inchangé, sauf certaines additions mineures comme Fat Agnus. Seulement Agnus et Denise ont étaient changés.

En comparaison de l'OCS, ils fournissaient des résolutions plus hautes, mais aucune augmentation des possibilités de la palette de couleur.

La génération actuelle a été créé comme AA chipset (Advanced Amiga chipset), mais dans certains pays, il a été commercialisé sous le nom de AGA (Advanced Graphics Architecture).

Agnus a été remplacé par Alice et Denise par Lisa, les résolutions atteignent maintenant jusqu'à 1280x512 sur les fréquences de balayage VGA. La palette de couleur est maintenant 24 bits ou 16.8 million couleurs. Vous pouvez exposer jusqu'à 256 couleurs simultanément ou dans le mode Ham plus que 640,000 (HAM8), la compatibilité avec la vidéo et le mode OCS est assurée.

Qu'est-ce qu'est le Copper ?

Le Copper est le nom court pour un Coprocesseur qui est intégré dans les chips de l'Amiga.

Il permet la création de jeux d'action très rapide, ainsi que des effets incroyables de couleurs, et l'aptitude à tirer vers le bas un écran en partie affiché sur l'Amiga et montre ainsi plusieurs écrans en même temps. Techniquement, le Copper est un microprocesseur hautement spécialisé qui connaît seulement trois ordres différents, mais peut les traiter extrêmement vite et efficacement. Il fournit l'aptitude à changer le mode graphisme, la valeur des couleurs, ou définir des Sprites à un emplacement bien défini sur l'écran. De cette manière l'Amiga peut afficher beaucoup 'd'actions' différentes sur un écran simultanément sans l'aide du CPU.

Qu'est-ce que le Blitter ?

Blitter est le nom court pour un autre coprocesseur graphisme qui fait partie des puces de l'Amiga.

Avec lui vous pouvez copier des portions rectangulaires d'image extrêmement vite a d'autre endroits. Pendant ce temps, vous pouvez prendre jusqu'à trois superficies de données source et exécuter des

opérations logiques sur elles.

Cela permet de définir certaines valeurs de couleur de l'objet copié comme la transparence, et cela sans modifier la superficie de destination. Le Blitter peut aussi tracer des lignes et remplir des superficies à grande vitesse.

Qu'est-ce qu'un Sprite ?

Un Sprite est un objet graphique qui peut être facilement déplacé à travers l'écran et être affiché sans faire scintiller l'écran.

Dans les programmes de jeu ils sont employés pour afficher les projectiles ou les caractères.

Techniquement parlant, les données des Sprite sont tenues isolément des données normales de l'image en mémoire. Simplement en changeant la valeur de l'adressage mémoire, le Sprite peut être déplacée directement (sans aucun retard) à un emplacement différent de l'écran. Le pointeur de la souris est un exemple de Sprite. Le hardware graphisme de l'amiga fournit 8 Sprites.

Qu'est-ce que le mode HAM ?

Le mode HAM est un des modes de graphisme qui est fournie par les puces de l'amiga dès son début.

Avec le HAM, vous pouvez afficher beaucoup de couleurs simultanément avec très peu de mémoire. Il utilise une méthode de compression des données par un facteur de trois. De cette manière vous pouvez afficher pratiquement toutes les couleurs de la palette sur l'écran.

Comment fonctionne le mode Ham ?

Techniquement il fonctionne comme son nom l'indique: HAM = Hold And Modify. Comme les autres modes graphiques, vous avez une palette avec des couleurs de base, si bien que pour chaque pixel vous pouvez emmagasiner la valeur de sa couleur dans sa mémoire vidéo.

Avec l'ancien mode HAM6, ce sont

16 couleurs (4 plans par pixel), avec le nouveau mode HAM8 (depuis le chipset AGA), ce sont 64 couleurs (6 plans par pixel). Maintenant dans la mémoire vidéo, 2 plans de stockage en plus sont fournis, en plus de ces 4 ou 6 plans pour chaque pixel. Cela fait six plans pour le HAM6 et huit plans pour le HAM8.

Ces deux plans supplémentaires de contrôle peuvent supposer quatre états différents: Dans un état, les autres plan donnent le nombre d'une couleur de la palette comme dans les modes normaux. Dans les trois autres états, un des trois composants de couleur R (Red=Rouge), G (Green=Vert) ou B (Blue=Bleu) composent ensemble avec les autres plans une nouvelle valeur de couleur. De cette manière les composants des couleur sont modifiés, tandis que les composants de couleur des pixels précédents restent inchangés, s'ils sont tenus. Cela explique le nom de HAM.

Quel sont les possibilités et les limites du mode HAM?

Cette modification d'un composant de couleur permet de rendre les transitions en couleur douce, typiques pour des portraits ou des images de paysage. Dans le mode HAM8 vous pouvez théoriquement exposer plus que 640,000 couleurs simultanément sur l'écran.

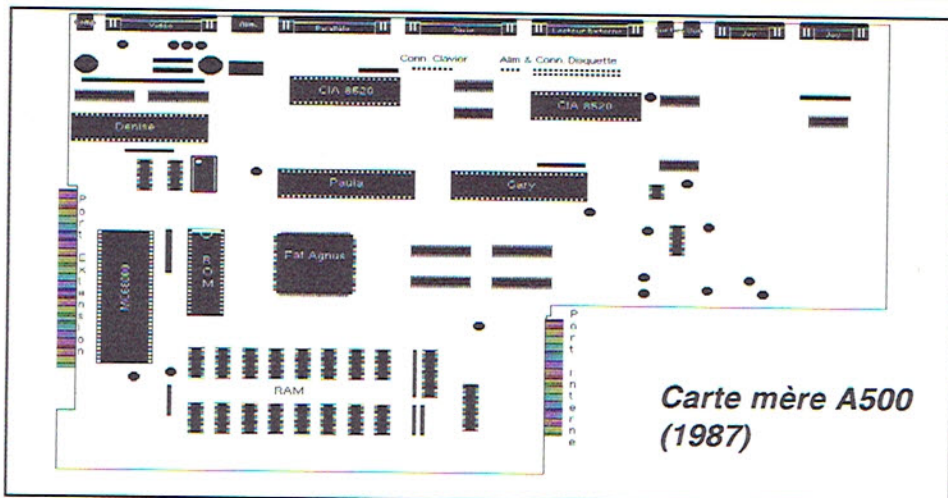
La dépendance sur le pixel précédent amène à certaines limites, si bien que la mode HAM est moins bon pour les action en temps réel.

Avec sa compression de données, le mode HAM est aussi responsable de la célébrité de l'Amiga pour ses animations qui peuvent être jouées à pleine vitesse, même sur les plus petits modèles d'Amiga.

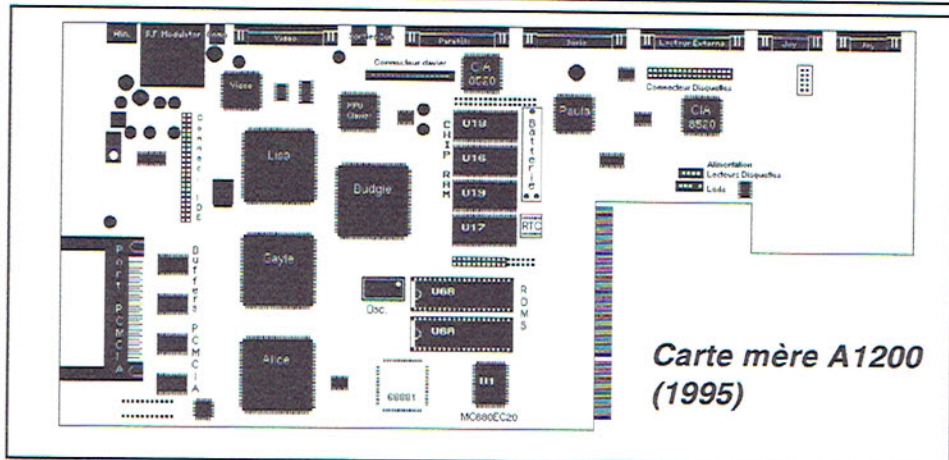
Combien de couleurs peuvent être affichées simultanément dans mode HAM8 ?

Fondamentalement vous pouvez exposer les 16.8 millions de couleurs de la palette dans le mode HAM8. Mais il y a deux limitations:

- 1 - aucun moniteur actuel ne peut afficher autant de pixels simultanément, dans le mode d'écran SuperHiRes PAL Interlaced, il y a 640,000 pixels, avec l'Overscan



Carte mère A500 (1987)



Carte mère A1200 (1995)

un peu plus.

- 2 - il n'est pas si facile d'atteindre cette résolution de couleur avec des images du monde réel.

Par le mécanisme normal du mode HAM8 vous pouvez seulement définir les six bits supérieurs pour chaque composant de couleur rouge, verte, et bleu.

Chaque composant a une résolution de 8 bits si bien que nous obtenons une résolution totale de 3*8 (ou 24 bits), les deux bits inférieurs sont seulement accessibles par une méthode spéciale, ainsi vous devez choisir convenablement les 64 couleurs de base pour qu'il couvrent exactement les 64 combinaisons possibles des deux bits inférieur de tous les composants de couleur (3 * 2 bits = 6 bits, ce qui donne 64 combinaisons).

Mais pour des images du monde réel, vous pouvez utiliser le mécanisme du HAM pour obtenir des transitions de couleurs lisses, si bien que le changement à une autre couleur de base n'est pas préférable.

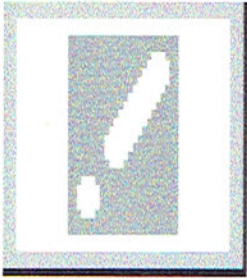
En résumé, vous pouvez théoriquement (et dans des applications très spéciales comme les demos) définir pratiquement chaque pixel de l'écran à une couleur différente. Mais dans la réalité vous êtes limités à un espace de couleur 18 bits (18 bits = 3 * 6 bits des composants de couleur HAM).

Dans un plan de données, vous trouvez souvent la valeur maximum théorique de 640,000 couleurs (limité par le nombre de pixels affichable sur un écran).

Y a t'il une autre alternative aux puces graphique de l'Amiga ?

Oui, plusieurs fabricants produisent des cartes graphiques propres à l'Amiga. L'intégration de ces cartes dans le système d'exploitation et encore d'une manière officieuse et non standardisées, mais les utilisateurs d'Amiga affichent déjà d'excellents résultats.

Une norme appelée 'RTG' est actuellement en cours d'étude qui permettra une intégration facile de telles cartes dans le système d'exploitation.



SCALA
MULTIMEDIA

Le multimédia par excellence!

et par LUDO

avec la participation de José

La création sonore avec SCALA? c'est Facile!

Et bien voilà, nous arrivons à la fin de cette prise en main de Scala et nous avons déjà vue ensemble 3 fonctions de ce logiciel, de la présentation de l'interface en passant par la création et les effets spéciaux, et pour finir il nous manquait le son, une fonction ayant un grand intérêt pour compléter cette notion de "Multimédia". Je ne pense pas que nous nous arrêterons là car avec Scala on ne sait jamais ou va s'arrêter la création.

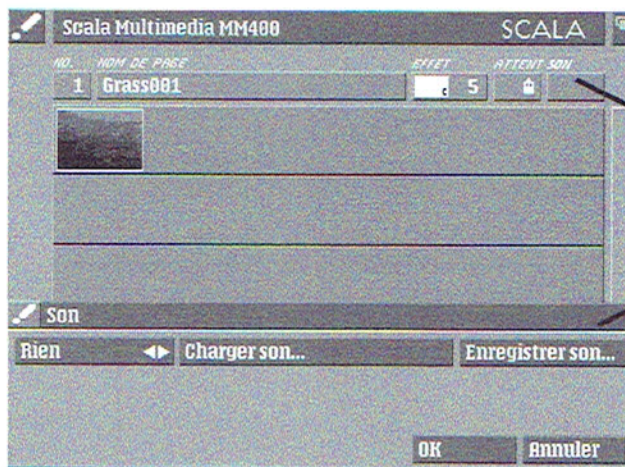
Bon je ne vais pas revenir sur les anciens articles "scala" des précédents numéro car je pense que vous avez assimilé la chose. Allons de suite droit au but et voyons de quoi se compose cette fameuse fonction "son".

Scala va vous permettre de choisir parmi les fichiers sons ou modules musicaux contenus sur votre disque dur ou autres supports (cdrom etc...) et de les interpréter pendant l'exécution de vos scripts. La programmation de scala n'autorise que des fichiers sons au format iff-8svx et .MOD pour les modules. Le but de cet article est surtout pour tous ceux qui n'ont pas encore osé sélectionner cette fonction, mais peut-être que les autres y trouverons aussi quelques idées.

On se lance...

Ce n'est pas vraiment nécessaire mais vous pouvez commencer par créer une nouvelle page (ce que vous voulez) afin de mieux maîtriser et comprendre cette fonction son. Dans tous les cas vous devrez cliquer la case de la colonne son (voir figure 1) Une fois cette opération effectuée vous arrivez donc dans une fenêtre avec 3 options qui s'offrent à vous (voir figure1)

>>**option1: "rien" (pas de son)**, elle va vous permettre le choix musical; cliquez sur les petites flèches et vous obtenez de nouveaux menus: volume sonore, jouer la musique, arrêter la



Case activant la fonction «son»

Ouverture de la fenêtre «son»

Figure 1

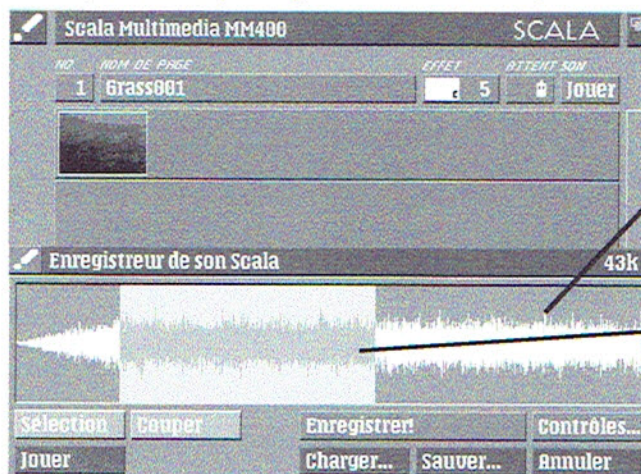
musique, volume final, attente .

>>**option2: "charger son"**, ce menu vous donnera la possibilité de choisir un son ou un module, tout simplement ce qui provoquera l'activation des autres menus.

>>**option3: "enregistrer"**, une option vraiment très intéressante car elle va vous permettre, d'une part d'enregistrer à partir d'un digitaliseur audio, et d'autre part agir directement

sur le «sample» en coupant ou en sélectionnant une partie du son (voir figure 2)

La fonction digitaliseur (mono ou stéréo) se situe dans le même genre que le logiciel de création musicale "DSS" où vous aurez le choix entre plusieurs formats d'échantillonneurs GVP, DSSI-II, aegis sound master et generic (dans le cas où votre digitaliseur ne figure pas dans la liste). Nous y trouvons également le choix de la tonalité d'enregistrement



Le son digitalisé

Partie du son qui pourra être soit sélectionnée, soit coupée

Figure 2

et le mode de compression ainsi que le format musical "stéréo ou mono", le filtre et le volume d'enregistrement. Voilà pour une courte présentation, passons maintenant à un petit travail pratique afin de mieux découvrir le rôle de chacune de ces options.

TRAVAUX PRATIQUES

Je pense que si vous lancez Scala, vous disposez évidemment des différents répertoires et fichiers qui l'accompagnent. Donc cela va rendre la tâche plus facile. Commencez par créer une première page, voire même plusieurs, afin d'avoir un support que pourra accompagner la musique.

Sur la première page, cliquez l'option "son".

Sélectionnez "Charger son". Charger un de vos modules préféré ou à défaut, un de ceux qui se trouvent dans le répertoire "Music" de Scala.

Vous pouvez d'ores et déjà l'essayer en cliquant sur "Voir" (ou plutôt entendre).

En cliquant les petites flèches de "Intro" et "Finale" vous donnez des valeurs de fondu à l'ouverture et à la fermeture -> essayez.

Sélectionnez "Attente" et Scala attendra la fin du son ou module pour passer à la séquence suivante.

Pour une bonne coordination Image/son il faut "jongler" avec les temps d'affichage des pages et des effets spéciaux.

Pour l'utilisation des sons (sample) on utilise les mêmes menus.

Créez une page (peu importe le fond).

Ecrivez SCALA et donnez lui un effet d'apparition (c'est pour agrémenter) et sauvez cette page.

Ajoutez lui un effet d'apparition (c'est toujours pour faire joli) et cliquez sur la case son.

Cliquez "Charger son" et sélectionner le répertoire "Sounds" de Scala. Repérez le son "Scala" et chargez le. Cliquez "Voir". Problème: Scala va émettre le son alors que la page n'est pas affichée entièrement. Donc le choix d'effets associé à un son ne

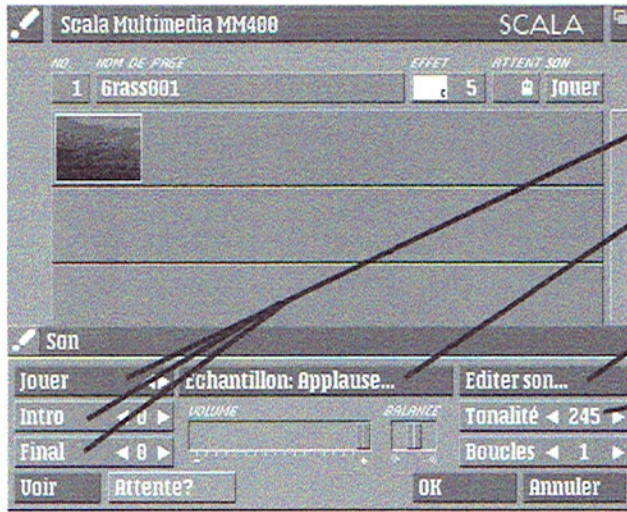


Figure 2
Diverses options et réglages
Charger un son
accès au menu d'échantillonnage
fréquence du son

peut pas vraiment fonctionner à moins d'aller "bricoler" le son et lui rajouter autant de "blanc" qu'il est nécessaire afin qu'il arrive en phase avec l'image. Solution: ne pas faire d'effet d'apparition, ou alors très rapide.

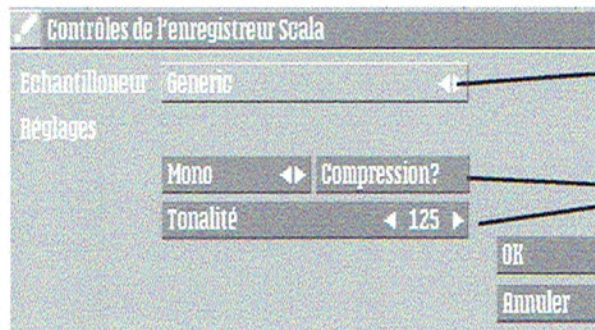
Dans le menu son, cliquez maintenant sur "Editer son".

Avec la souris (bouton gauche enfoncé) sélectionnez une partie du son. Faites "jouer". Si c'est cette partie qui ne vous intéresse pas, cliquez "Couper" puis "Sauver". Scala vous demande alors le nouveau nom pour la sauvegarde. Pour avoir plus de possibilités de modifications il vaut

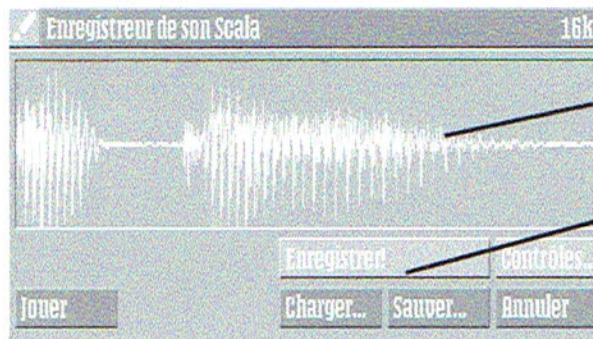
mieux utiliser un autre logiciel de son plus adapté comme "StéréoMaster" ou autres dérivés.

Le bouton "Contrôle" vous donne la possibilité de choisir votre type de digitaliseur audio. S'il ne figure pas dans la liste utilisez "Generic". Cliquez "Enregistrer" et voilà un nouveau sample dans votre mémoire.

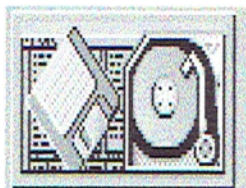
Il y a encore beaucoup à dire sur Scala et toutes ses possibilités, donc je pense que nous aurons encore plusieurs rendez-vous dans AMIGAZette pour découvrir le vrai multimédia.



Choix du digitaliseur
Diverses options
Menu CONTROLES



Le son (chargé ou enregistré)
enregistrement d'un son avec le digitaliseur audio
Menu Editer un son



DirectotyOpus et commandes AmigaDOS

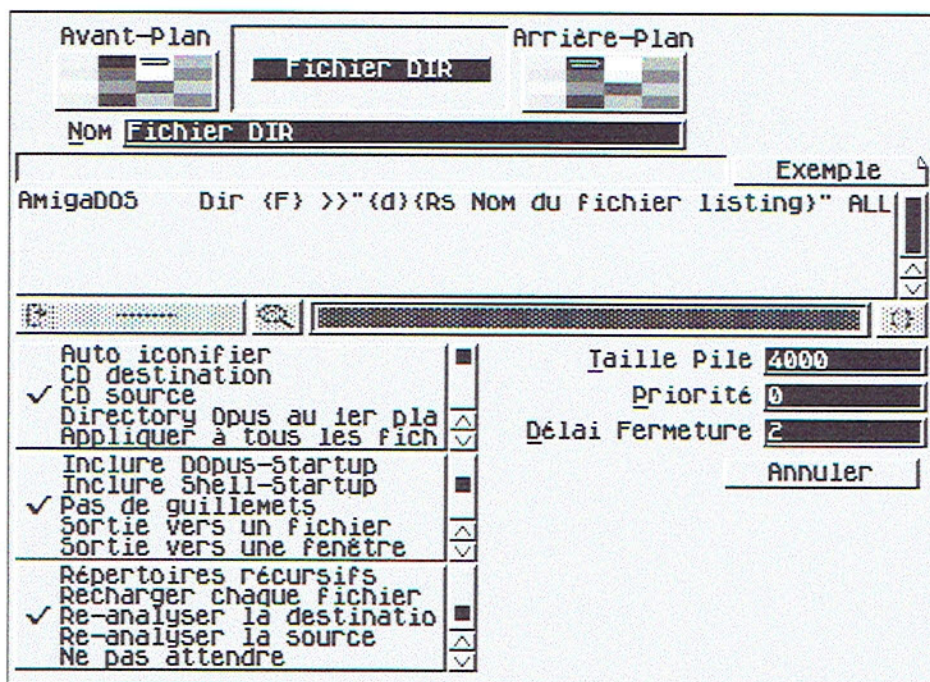
Par JMC-ShellMaster

Comment créer des index de volumes sous DOpus Configurer des boutons pour le désarchivage

Le principe est assez simple, il suffit de lister le contenu du volume concerné, grâce à la commande 'DIR' et de rediriger la sortie vers un fichier de son choix (chevrons de redirection '>>').

Il nous faut également la possibilité d'attribuer un nom à chaque fichier qui sera créé, pour cela une requête de saisie de chaîne de caractères devra être ouverte afin d'y inscrire le nom du fichier.

Voici les paramètres devant être attribués à la commande «Fichier DIR» (par exemple) sous CONFIGOPUS:



Le listing du fichier est créé assez rapidement, c'est donc un moyen assez simple de répertorier le contenu de vos volumes (CDROMs, ZIP, Disquettes, etc...) afin de les prévisualiser avant de les charger. Le problème majeur, est la taille de ces fichiers qui prennent une place conséquente suivant le poids des volumes (ou répertoires) concernés. Pour remédier à ce genre d'inconvénient, je compresse les données en XPK par l'intermédiaire d'XPKatana, et les visionne ensuite avec Dopus (par double-click), par le biais de Multiview.

NOTES

Pour configurer l'action «double-clic» avec Multiview en commande direct afin de visionner les fichiers compressés en «XPK», se reporter à la rubrique «TYPE DE FICHIERS».

Le texte «Nom du fichier listing» sera affiché dans la fenêtre de requête de DOpus, lors du lancement de la commande. Ce texte peut être personnalisé bien entendu.

Utilisation :

Sélectionnez le volume désiré dans la fenêtre de droite (au choix).

A gauche, la destination du fichier qui sera créé.

Cliquez sur le bouton que vous avez configuré en ayant vérifié auparavant que la fenêtre du volume soit activée et non celle de destination.

Entrez le nom du fichier; qui sera créé; dans la cellule de texte de la requête qui apparaîtra.

Confirmation :

Visionnez le contenu du fichier afin de vous assurer du bon fonctionnement de la commande, si ce n'est pas le cas, vérifiez si une erreur de frappe ne s'est pas glissée dans les paramètres de l'entrée de la commande sous CONFIGOPUS.

Au cas où un/des fichier(s) du volume est illisible, vous retrouverez un code d'erreur (généré par le système) dans le listing de votre fichier Index.

NOTES

Pour configurer l'action «double-clic» avec Multiview en commande direct afin de visionner les fichiers compressés en «XPK», se reporter à la rubrique «TYPE DE FICHIERS».

Le texte «Nom du fichier listing» sera affiché dans la fenêtre de requête de DOpus, lors du lancement de la commande. Ce texte peut être personnalisé bien entendu.

Voilà pour cette première partie, continuons avec les commandes de Dé/Compactages

- Zip
- UnZip
- UnTGZ

et toutes les explications en images avec des Grabs d'écrans. Un bon dessin vaut une bonne explication.

UNTGZ — UNZIP

UnTGZ peut désarchiver en une seule opération les fichiers dont l'extension est la suivante :

- **src.tar.tgz** (essai effectué lors du désarchivage de fichiers **LINUX**).

Voici les paramètres de la commande **UnTGZ** à insérer sous **CONFIGOPUS** :

La commande est identiques pour **UNZIP**. Concernant l'option «Sortie vers une fenêtre», il est conseillé de l'activer, histoire de suivre le déroulement du désarchivage. Au cas où des fichiers présenteraient des anomalies, vous serez avertis par l'affichage d'erreurs et pourrez interrompre le processus.

La fonction :

Ré-Analyser la destination, effectuera une mise à jour de la fenêtre de destination ou vous trouverez votre fichier désarchivé.

Avant-Plan		Arrière-Plan	
NOM Untgz DE			
AmigaDOS c:Untgz {F}		Exemple	
<input type="checkbox"/> Auto iconifier <input checked="" type="checkbox"/> CD destination <input type="checkbox"/> CD source <input type="checkbox"/> Directory Opus au 1er pla <input checked="" type="checkbox"/> Appliquer à tous les fich		Taille Pile 4000 Priorité 0 Délai Fermeture 0	
<input type="checkbox"/> Inclure DOpus-Startup <input type="checkbox"/> Inclure Shell-Startup <input type="checkbox"/> Pas de guillemets <input type="checkbox"/> Sortie vers un fichier <input checked="" type="checkbox"/> Sortie vers une fenêtre		<input type="button" value="Annuler"/>	
<input type="checkbox"/> Répertoires récursifs <input checked="" type="checkbox"/> Recharger chaque fichier <input type="checkbox"/> Re-analyser la destinatio <input type="checkbox"/> Re-analyser la source <input type="checkbox"/> Ne pas attendre			

Commande UnZip sous le Shell

Sous DOpus, aucune option supplémentaire est nécessaire, cela grâce aux options disponibles dans la fenêtre des drapeaux. Sous le shell, si vous désirez choisir la destination du fichier devant être désarchiver, l'option '-d' ; placé devant le répertoire de destination ; est indispensable.

Commande :

UnZip <Chemin et nom du fichier> -d <Destination>

Exemple : **UnZip Sys:Pilot.zip -d RAM:**

Par contre, UnTGZ n'a besoin d'aucune option pour prendre en compte le chemin de destination du fichier à désarchiver.

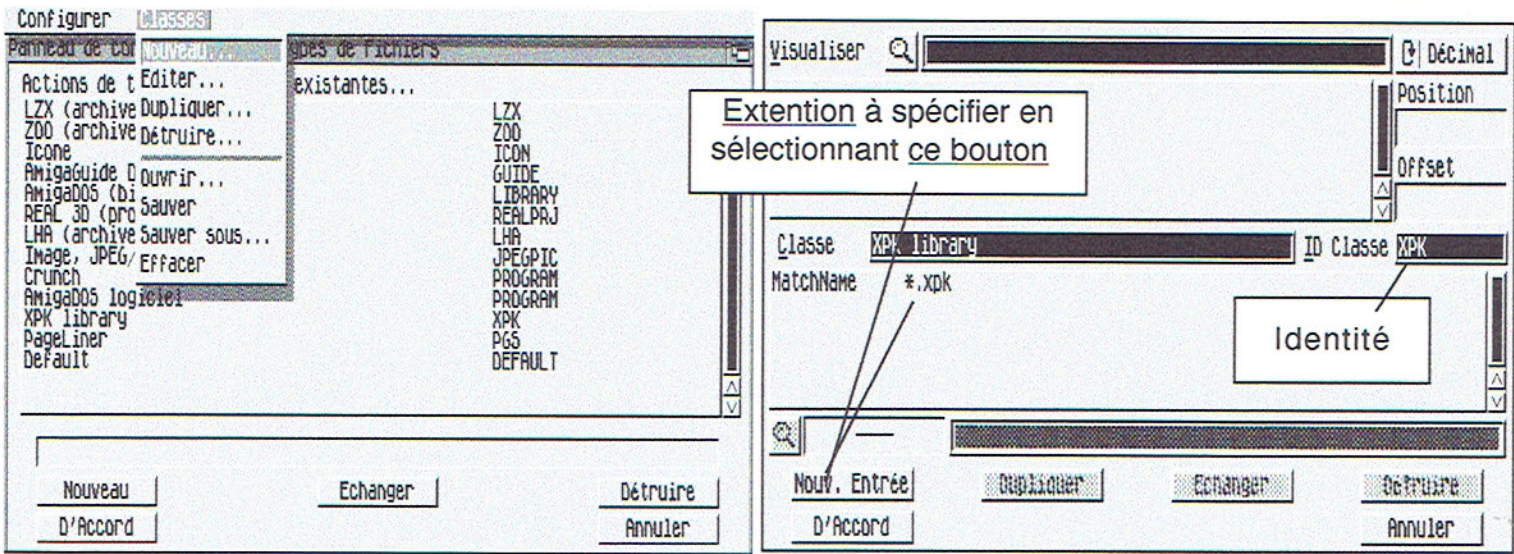
Exemple: **UnTGZ Sys:Pilot.src.tar.tgz RAM:**

Création d'un nouveau type de fichier

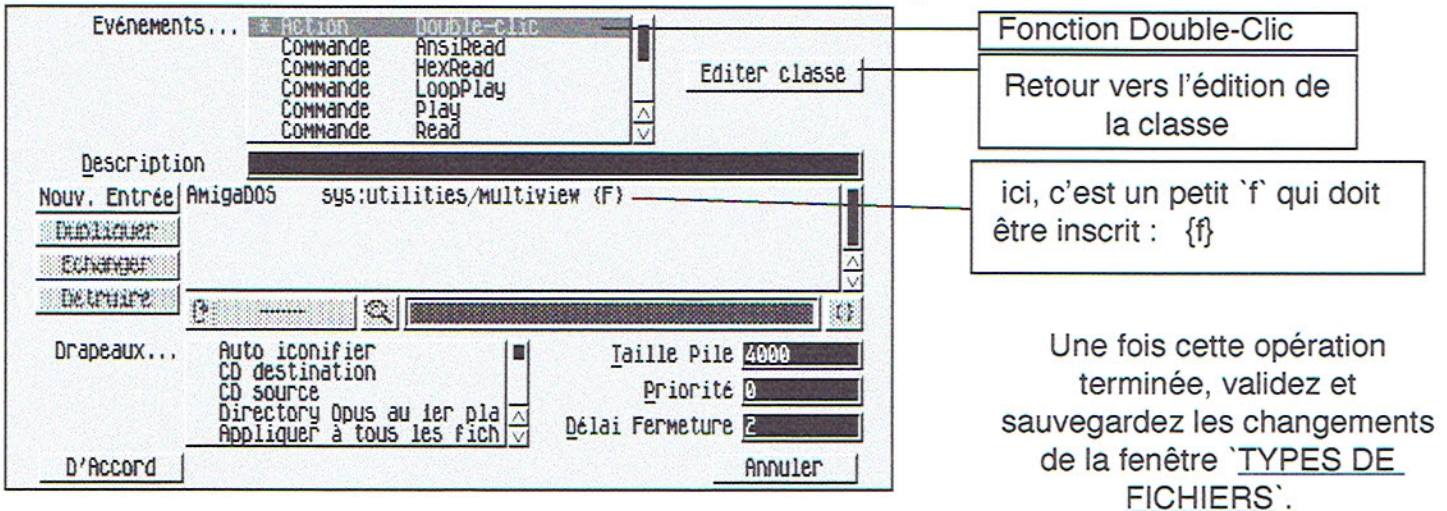
Fenêtre apparaissant après avoir cliquer sur le bouton : du menu principal de **CONFIGOPUS**.

Sélectionnez ensuite l'option **NOUVEAU** du sous-menu **CLASSES** du menu de la fenêtre comme suit, sur la page suivante.

Actions de types de fichiers existantes...	
LZX (archive)	LZX
ZOO (archive)	ZOO
Icone	ICON
AmigaGuide Document	GUIDE
AmigaDOS (bibliothèque)	LIBRARY
REAL 3D (projet)	REALPRJ
LHA (archive)	LHA
Image, JPEG/JFIF	JPEGPIC
Crunch	PROGRAM
AmigaDOS logiciel	PROGRAM
XPK library	XPK
PageLiner	PGS
Default	DEFAULT
<input type="button" value="Nouveau"/> <input type="button" value="Echanger"/> <input type="button" value="Détruire"/>	
<input type="button" value="D'Accord"/> <input type="button" value="Annuler"/>	



Intégration de la commande sous Multiview qui sera associé aux fichiers compressés en XPK.



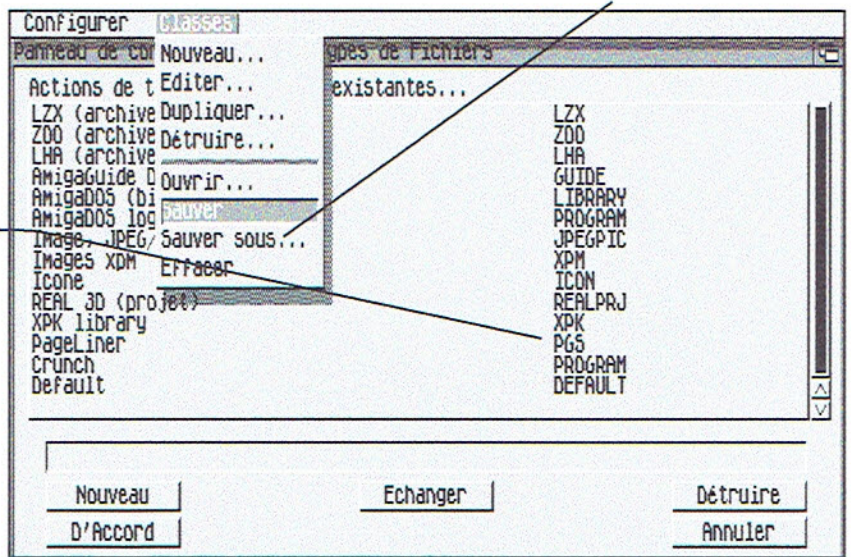
Une fois cette opération terminée, validez et sauvegardez les changements de la fenêtre 'TYPES DE FICHIERS'.

Nous avons vu comment faire reconnaître un type de fichier, maintenant libre à vous de créer des extensions personnalisées et de configurer l'outil adéquat suivant l'application désirée. Pour exemple, à chaque fois que je souhaite éditer un fichier ASCII avec PAGELINER, j'ajoute à la suite l'extension '.PGS'.

IMPORTANT : J'ai placé sur la disquette plusieurs scripts dans le répertoire habituel nommé 'Scripts-shell', il sont prévus pour fonctionner avec l'interface de console 'KCON:' (Utilitaire KingKon1.3) afin de simplifier et d'optimiser le travail sous le Shell. Si, 'KCON:' n'est pas installé sur votre machine, il vous faudra changer le type d'outil de l'icône :

- KCON: par CON:

Toutefois, vous ne bénéficierez pas de la fonction 'AppWindow' et serez obligé d'entrer au clavier, le chemin d'accès intégral du fichier



en question au lieu de palcer directement ce dernier dans la fenêtre Shell sous 'KCON:'.

Bonne nuit et à bientôt !

Bureautique et Amiga

WordWorth & TurboCalc

Les deux compères

par José

Relations entre WordWorth et TurboCalc

Ne vous êtes jamais demandé qu'elles pouvaient être les relations entre WordWorth et TurboCalc, surtout au moment de l'installation de WordWorth où vous devez indiquer où se trouve TurboCalc. Et bien nous allons en découvrir une facette avec ce qui va suivre.

Vous n'êtes pas sans savoir que WordWorth sait faire des tableaux, mais c'est souvent galère d'en éditer un. Evidemment vous attendez que je vous dévoile une manière plus aisée. Il suffit de lancer TurboCalc, et par exemple mettre en page un tableau d'emploi du temps de la semaine (fig 1) et sauvez le quelque part.

Démarrez WorWorth et aller chercher le menu:

>Objet—> Placer un tableau.

puis, dans la requête affichée à l'écran, chargez votre fichier TurboCalc.

C'est Mâââgic!

Et voilà un beau tableau qui s'affiche à l'écran (fig 2) et qui peut être mis n'importe où sur votre page. Maintenant, avec votre traitement de texte vous pouvez aisément remplir les cases, y mettre de la couleur, des bordures et l'utiliser dans un document existant.

Pour y apporter quelques embellissements il suffit de le double-cliquer et toutes les options s'offrent à vous dans une fenêtre (Fig 3).

Voilà, ce sera tout pour vos travaux de bureautique de cet été, profitez plutôt du soleil et de toutes les joies de la farniente. Ha! les cigales, quel anti-stress!

Toujours plus, avec TurboCalc

A l'intention de ceux qui ont eu la curiosité d'essayer l'explication du numéro 30 et qui désirent aller plus loin dans le développement de cet exemple (dont le rôle était de faire une approche à TurboCalc), m'ammène à compléter le développement de la page de calcul, car l'explication s'arrête à la première ligne de calcul. Pour avoir une suite "logique" des événements il faut donc dupliquer la formule (utilisez la petite croix qui s'affiche en bas à droite de la cellule) sur la ligne suivante et y rajouter ceci:

$$=E3+E1-D3+C3$$

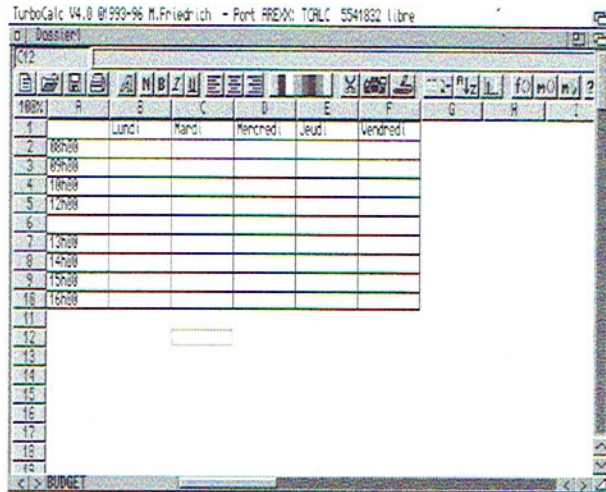


Figure 1
création du
tableau
avec
TurboCalc

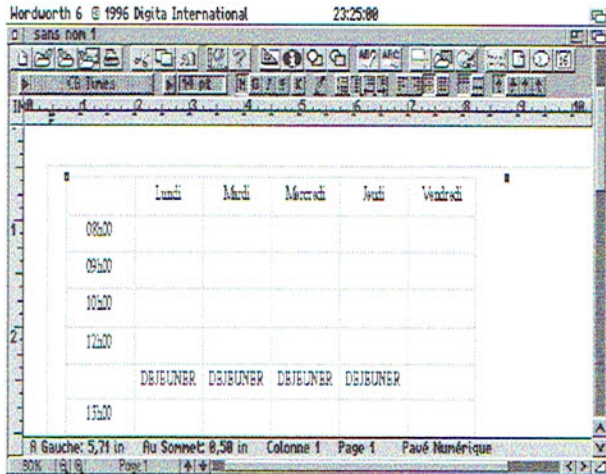


Figure 2
Chargement du
tableau sur
WordWorth

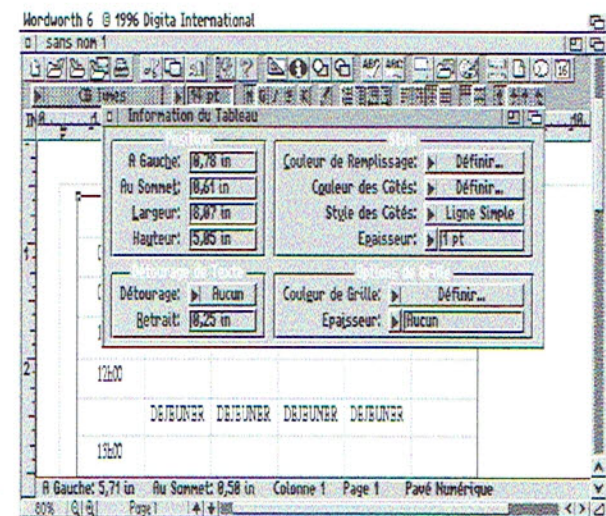


Figure 3
modification
des paramètres
du tableau

COURANTL'ACTUALITE
POUR AMIGAInternet
AMINET**CONTINU**

par LUDO

Nous revoilà repartis pour une Cinquième aventure dans les couloirs de l'AMINET. C'est le "Courant Continu", la seule rubrique d'informations non stop! sur votre AMIGA, Tout les 2 mois, le maximum d'infos et la méga sélections de programmes qui remplissent le sanctuaire AMINET, jeux-demos-logiciels-utilitaires et des milliers d'autres se trouve sur ce chemin menant à la cité planétaire AMIGA. Un voyage interminable, toujours à la recherche de la dernière perle pour votre machine préférée, c'est ce que je vous propose à chaque numéro d'Amigazette, notre 5ème anniversaire a déjà eu lieu dans le précédent numéro (le temps passe), et pour ce 32ème numéro, je tappe encore plus fort avec une sélection de 40 mo de recherche intense.

Je vous laisse donc voyager et on se retrouve dans le numéro 33 pour de nouvelles aventures encores plus forte!

A MIGA DRAUGHTS

Nouvelle version de ce petit jeu de réflexion. On retrouve avec plaisir ce bon vieux jeu de dame. Côté réalisation, rien de bien nouveau, elle tout a fait potable, ne vous attendez pas à un chef d'oeuvre. Attention la règle change très légèrement, vu que le logiciel est d'origine étrangère

Nom: AMIGA DRAUGHTS
Langage: Anglais
OS: 1.3 minimum
Processeur: 68000 minimum
Source: CD DREAM 58
Domaine: Domaine public
Genre: réflexion

O LOFIGHT
SNIP FINAL DEMO AGA

Au moment ou vous lirez ces lignes, le jeu devrait déjà être disponible chez tous les revendeurs AMIGA de France, on retrouve dans cette nouvelle démo qui représente la version finale du jeu. Je rappelle tout de même qu'il sagit d'un nouveau jeu de combat pour notre AMIGA, dans un style tout à fait proche de ses prédécesseurs "RISE OF THE ROBOTS" et "SHADOW FIGHTERS". Il nous est proposé par une équipe Italienne "Real Ologramm". Dans la version complète vous aurez un choix de 10 super personnages armés jusqu'aux dents, des coups spéciaux par personnages à gogo (environ 4 par perso). Une réalisation de toute beauté, les décors nous plongent dans l'espace sur différentes planètes avec une ambiance sonore

qui colle très bien à l'action et la jouabilité est correcte. Je vous conseille vivement de l'essayer.

Nom: Olofigt Snip final demo AGA
Langage: Anglais
OS: 3.0 AGA
Config. mini: DDur CDROM RAM 2Mo
Conseillée: OS 3.1 CDROM*4+ DDur+
4mo de ram 68020+
Source: CD DREAM n°59
Domaine: commercial
Genre: Combat
Internet: //www.ologramm.com

Les Jeux**A** TTRACK 2

Voici une nouvelle compilation de courses pour compléter le jeu "AERIAL RACERS". Rappelez vous, ce jeu de course automobile était distribué sur AMINET 19 dans sa version complète en freeware il ya quelque temps. En voilà 12 de plus pour continuer à vous éclater sur ce clône de "Skidmarks" d'Acid SoftWare.

Nom: ATTRACK 2
Langage Anglais
Kickstart: OS 1.3
Config mini: 68000
RAM 2mo DDur
conseillée: 68020+
OS 3.0 AGA RAM 4mo
Source: CD AMIGA Format35
Domaine Freeware
Genre Course automobile

E AT THE WHISTLE

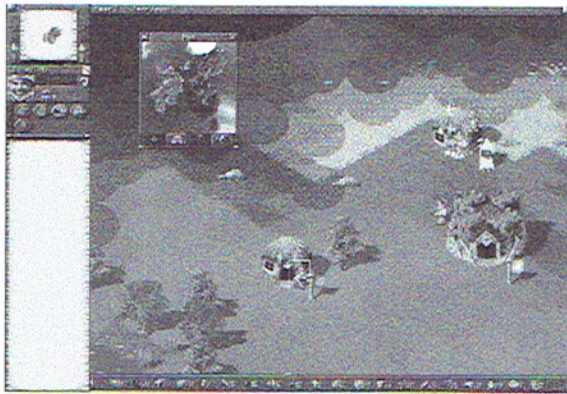
Enfin le retour des jeux de foot sur Amiga. Les derniers en date étaient "SENSIBLE WORLD OF SOCCER 97" et "FOOTBALL GLORY", grâce à "Epic Marketing en collaboration avec "Islona games" on retrouve les joies du Foot avec "EAT THE WHISTLE". Les personnages, sur le terrain, sont largement plus grand que dans "SENSIBLE". Côté réalisation, les chiffres pleuvent avec pas moins de 500 frames d'animations pour les joueurs, 300 pour le gardien de but, et pour terminer 100 frames pour les graphismes. On peut y jouer à 1 ou 2 joueurs en utilisant joystick ou manette CD32 compatible et sur 30 terrains différents avec des accélérations et des déccélérations et encores beaucoup d'autres nouveautés, l'ambiance sonore est celle d'un stade de foot en direct. Ce jeu est dès à présent disponible sur CD-ROM chez tous les revendeurs AMIGA.

Nom: EAT THE WHISTLE
Langage: Anglais
Kickstart: OS 3.0 mini AGA
Config mini: 68020+
DDUR CDROM RAM 3Mo
Conseillée: 68030+
carte graphique
OS 3.1+ AGA+ RAM 6mo
(AHI supporté)
Source: CD DREAM n°58
Domaine: commercial
Genre: Football
Internet: //www.epicmarketing.ltd.net/

ça continu...
es continu...

F FOUNDATION UPDATE 20

Paul burkey's en collaboration avec l'éditeur "sadeness software" nous propose depuis peu, après des mois et des mois de travail, le meilleur jeux de stratégie en temps réel (clone de "the settlers") jamais réalisé sur Amiga, il s'agit de Foundation (test dans ce numéro). L'éditeur, paul burkey's, nous propose des updates très régulièrement sur son site internet, des patches qui améliore le jeu original sur CDROM. On y trouve le 20 ème update de Foundation avec quelques corrections de bugs des anciennes versions et une amélioration de quelques graphismes et sons.



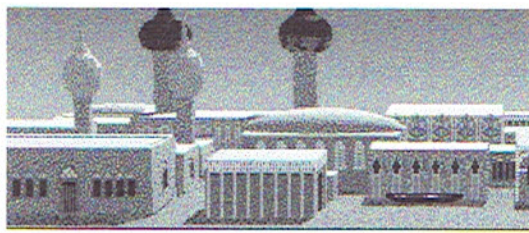
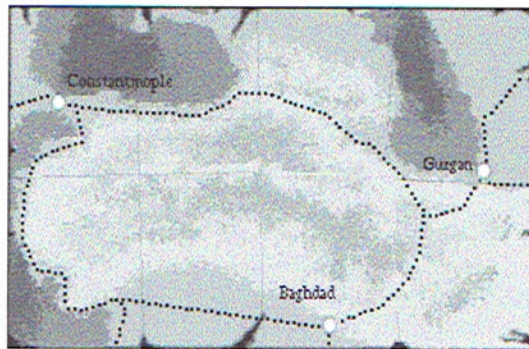
Nom: FOUNDATION UPDATE 20
 Langage: Allemand et Anglais(français bientôt)
 Kickstart: OS 3.0
 Config mini: 68020+ Ddur cdrom AGA 2Mo
 Conseillée: 68030+ OS 3.1 4mo+
 Source: CD AMIGA FORMAT n°35
 Domaine: Commercial "sadeness software et paul burkey's"
 Genre: stratégie
 Internet: //burkey.home.ml.org/FoundSupport.html

W ALLY THE WORMINATOR 2

Véritable petit chef d'oeuvre de réflexion pour "Electronic Minds" avec ce jeu. Vous vous trouvez aux commandes d'un minuscule ver de terre dont le but est de ramasser tout un tas d'objets. Durant son parcours, faites très attention car votre ver grandit à grande vitesse à chaque fois qu'il "bouffe". Grande originalité, vous évoluez dans plusieurs décors différents avec graphismes et bande sonore très propre (châteaux abandonné- pont en acier etc...), la réalisation est vraiment très soigné et je vous conseille vivement d'essayer ce soft.

G GRALL V2.3 DEMO VERSION

Nouvelle version de ce jeu d'aventure, dans un style tout a fait proche de ses prédécesseurs "MONKEY ISLAND" ou encore "INDY ". GRALL vous plongera tout droit en plein Moyen Orient. En effet l'histoire est assez simple, vous incarnez un viking qui a été envoyé par un tour de magie en plein "constantinople", votre but est de vous échapper. Vous rencontrez divers personnages durant votre chemin qui vous aideront tous sans exception. Coté réalisation les graphismes et la bande sonore sont corrects et nous rapellent d'anciens jeux d'aventures sur notre machine, des voix digitalisées sont mêmes présentes, notez que le jeu est distribué dans le domaine shareware et il nous est proposé par l'éditeur "TIME SQUARE" et l'auteur "Per thulin".



Nom: GRALL V2.3
 Langage: Anglais
 Kickstart: OS 2.0
 Config mini: 68000 DDur Ram 2mo
 Conseillée: OS 2.5+
 68020+DDur+ 4 mo de ram
 Source: CD DREAM n°59
 Domaine: Shareware
 Genre: Aventure
 Internet: //www.geocities.com/TimesSquare/Lair/7400

Nom: WALLY 2 THE WORMINATOR

Langage: Anglais
 Kickstart: Aucune précision
 Config: 68020+ DDur+ 4mo ram
 Source: CD DREAM n°59
 Domaine: E-Mail-Ware
 Genre: Action/réflexion
 Internet: electronic_minds@hotmail.com

W WIZARD

Voila un petit jeu tout à fait marrant, mêlant action et réflexion à la foi. Vous dirigez 1 à 4 personnages que vous pouvez gérer, vous ou l'ordinateur. Ce sont des petits lutins qui doivent reconstituer une à une des formes géométriques. La réalisation ce petit "pooware" est très soigné et l'ambiance sonore correct.e. Un jeu de divertissement qui ne peut passer inaperçu pour les adeptes de réflexion, notez qu'il nous est proposé par l'éditeur "Mantasoft".

Nom: Wizzard
 Langage: Anglais
 Kickstart: Tout AMIGA
 Config mini: 68000 DDur Ram 2Mo
 Conseillée: 68020+ AGA OS 2.0 Ram 3 mo
 Source: CD DREAM n°58
 Domaine: Domaine: Pooware
 Genre: genre: Réflexion/action

L'actu DEMOS

Je croyais en avoir terminé avec la série des démos de la fin 1998, mais en voici encore une overdose (une overdose pas mauvaise), et retrouvez la première vague déferlante de ce premier trimestre 99 pour l'actualité démo.

On commence avec la démo arrivée 2ème lors de la "Gravity 3", elle nous est présentée par le groupe "Appendix" et son nom est "Riot" (Voir CD Dream59/ - AMIGA AGA 030+/16mo conseillé), je continue avec l'intro gagnante lors de la "DreamHack 98" (voir CD dream58/ - AMIGA AGA avec 020+), la suite avec "Tinnitus" par le groupe "IRIS" présenté lors de la "Party8" (voir CD Dream 59/ - AMIGA AGA 030+ conseillé) et je poursuis cette présentation avec cette démo qui est de bonne qualité, pas de nom de groupe, il s'agit de "Blow" présentée et arrivée 1ère lors de la "Quast'98"(voir CD Dream 59/ - AMIGA AGA 030+ conseillé), la meilleure des démos puisqu'elle est arrivée gagnante lors de la "Abduction98", c'est "Phaseone", pas de nom de groupe non plus mais la qualité est au rendez vous (Voir CD Dream 58/ - AMIGA AGA 030 a 50mhz conseillé avec 8mo+), je vous propose ensuite la première démo du groupe "Virtual Syndicate" avec leur démo "Radiation", beau effets (Voir CD Dream 59/AMIGA AGA 030+ conseillé). Retrouvez ensuite toutes les démos 40kb qui ont été présentés par le groupe "Scoopex" lors de la "party98" (Voir CD Dream 59/ - AMIGA AGA conseillé), je vous conseille également les compilations 090 et 091 toujours présentées par le groupe "Scoopex" lors de la "Satellite et Kindergarden 98" regroupant des intros et démos (Voir CD Dream 58/ - AMIGA AGA conseillé), également pour votre écran c'est la démo "Life" proposé par le groupe "Tulou" arrivé 2ème lors de la DreamHack 98 (Voir CD Dream 58/ - AMIGA AGA 030+ avec 4mo fast conseillé). Voilà, je termine cette actualité démos avec les deux compilations du groupe "Frozen" regroupant les démos et intros de la "Kindergarden et satellite - 98" (Voir CD Dream 58/ - AMIGA AGA conseillé).

Ma sélection Utile

D ATATYPES

Encore une floppé de plus de datatypes pour gérer toutes sortes de programmes avec votre AMIGA (images etc...) à installer dans votre répertoire "devs" et "classe" du workbench. Ce sont toutes les versions récentes des datatypes "aiff sound v41.2" pour les sons aiff, ensuite "aktiff v44.8" pour les formats tiff, après c'est "ICON.dt.v41.0", "ilbm.dt.v44.16 pour les formats ilbm ou iff, pour les formats de sons en maud "maud.dt.v41.1, pour les formats d'images en PNG, c'est le datatype "PNG.dt.v44.2", pour gérer les formats IFF et RGFx, c'est celui ci "RGFX.dt.v43.8", pour tout les sons de l'amiga c'est "SOUND.dt.v41.7", pour les formats musicaux en Wave, voici "wav.dt.v41.2", pour finir ma sélection, c'est le datatype "XBM.dt.v43.8" qu'il vous faut. Vous pouvez trouver tout ces datatypes sur les CDROMS suivants: (AMIGA FORMAT CD35-DREAM CD 58-59).

L BRARY

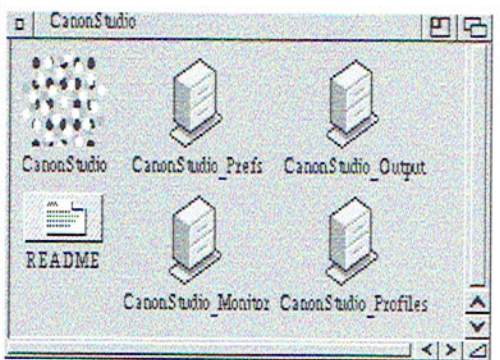
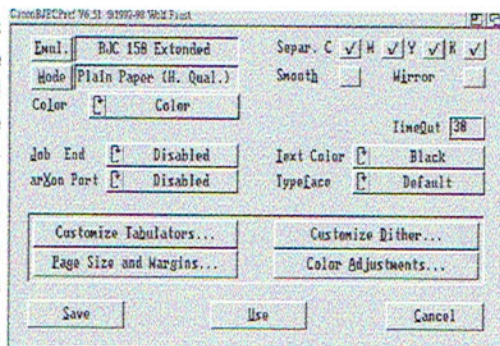
Voilà donc 3 "library" à installer dans votre répertoire "libs" du workbench, très importante pour le fonctionnement de certains programmes, voici la librairy "Board.library v2.20", ensuite la library "3D graphic.library" utile pour des application de dessins en 3D, et pour finir l'indispensable pour les fontes de formats truetype "Ttf.library v0.7.5" et permettre ainsi à un Amiga de pouvoir utiliser ce genre de fontes. Pour plus d'information sur les libraris que je viens de vous cité, le site internet suivant: "<http://www.amigaworld.com/support/graphics3dlib/welcome.html>" et vous pouvez les trouver sur le CDROM (DREAM 58 janvier99).

C DROMS

Pour l'installation de CDROMS sur votre AMIGA, voici à nouveau deux nouvelles versions des logiciels "AMICDFS V2.40" (voir CD DREAM 58), ainsi que la version 2.13 de "IDEFIX97" (voir CD DREAM 58)

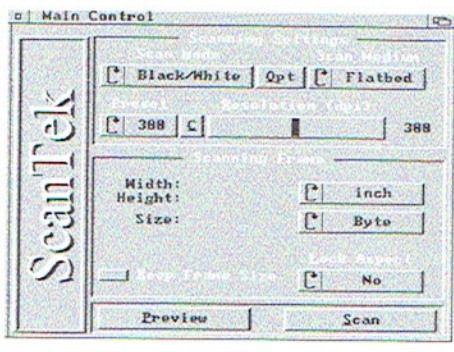
I MPRIMANTES

Que de choses pour les imprimantes dans ce numéro 32. On commence avec la version 3.98d du logiciel "CANON DISK", la disquette d'installation de toutes les imprimantes canon offert sur AMINET (voir CD DREAM 58), également intéressant l'update pour la version complète du logiciel "Canon studio" passant a la version 2.21 (voir CD DREAM 58), ensuite le driver AMIGA pour l'imprimante "Canon bjc7000" dans sa version 0.1 (voir CD DREAM 58). On continue avec le driver AMIGA pour l'imprimante "Epson Stylus 800"(voir CD DREAM 58), ensuite c'est le driver AMIGA pour le logiciel "Canon studio" pour pouvoir utiliser les imprimantes Canon sur les logiciels PAGE STREAM et IMAGE FX (voir CD DREAM 58), on finit avec le driver AMIGA pour l'imprimante "Deskjet 400C/L", il nous est proposé dans sa version 1.5 pour le workbench.



S CANNERS

Deux nouvelles versions pour Scantek (V4.2 et V4.3) et Beta Scan (V1.26) dans les CD Dream 58 et 59. Scantek supporte correctement les marques telles que "Microtek/Hightscreen/Mustek" avec interface scsi et Beta Scan, également Microtek et le modèle "Phantom 4000".



A CCESS V3.0

Voilà un petit programme très intéressant qui vous permettra d'enclencher un mot de passe pour l'accès à votre AMIGA, il est "freeware", votre frère ou soeur aura du mal à utiliser le MIGA (c'est sûr). Il est programmé 100% en Blitz basic.

Nom: ACCESS V3.0
Langage: Anglais
Kickstart: OS 2.0
Config mini: 68000 DDur Ram 1Mo
Conseillée: 68020+ Ram 2Mo
Source: CD DREAM 58
Domaine: freeware

A LPHABASE V2.22

Encore un programme de qualité avec cette nouvelle base de données qui nous est présenté dans sa version 2.22. Vous avez la possibilité de noter adresses, numéros de téléphones et encore plein d'autres choses. La possibilité d'imprimer est présente dans cette version. L'interface du logiciel est vraiment très simple d'approche, des exemples y sont fournis.

Nom:ALPHABASE V2.22
Langage:Anglais et Allemand
Kickstart:OS 3.0
Config mini:68000Ram 1mb
chip+2mb fast DDur
Conseillée:68020+ OS 3.1
Source:CD DREAM 58
Domaine:Shareware

H D INSTRUMENT TOOLS V6.6

Voilà donc le digne successeur de HDTOOLS BOX, le programme d'installation de disque dur, nouvelle version, possibilité de gérer des DDur de plus de 3.2 Go et encore plein d'autres choses vous y attendent (voir dans ce numéro).

Nom: HD INSTRUMENT TOOLS
Langage: Allemand et Anglais
Kickstart: OS 1.3
Config mini: 68000 DDur obligatoire
Conseillée: 68020+ OS 2.04+
Ram 2mo
Source: CD DREAM 58 Janvier 99
Domaine: Domaine Public
Internet: //www.elaborate-bytes.com

A SSIGN MASTER V1.4

Vous avez de gros problème pour assigner vos programmes ou jeux, la chose est réglé avec Assign master dans sa version 1.4. normalement plus de problème pour les assignations de vos logiciels, cet utilitaire remplacera largement la commande originale "assign du workbench".

Nom: ASSIGN MASTER V1.4
Langage: Anglais
Kickstart: OS 3.0
Config mini: 68000 2mo+/DDur
Conseillée: 68020+ OS V3.1/
Source: CD AMIGA FORMAT 35
Domaine: Domaine Public

S UPERVIEW V8.20

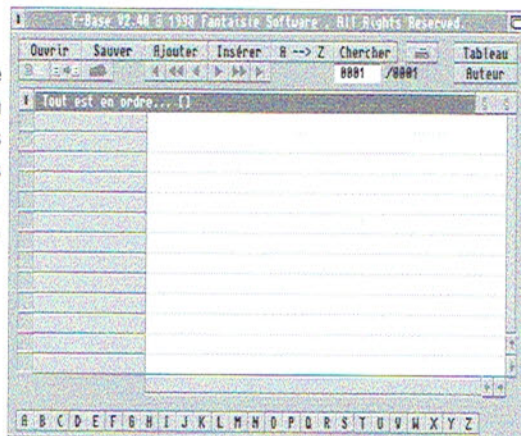
Voilà donc Superview dans sa version 8.20, c'est un des logiciels de retouches, viewver, transformations d'images le plus complet sur notre machine, tout les formats d'images habituels sont présents (JPEG-IFF-PCX-BMP etc...), 8 archives en "lha" sont fournies avec le logiciel et permettent une installation facile, il s'agit d'une version beta distribué dans le domaine shareware pour le moment, le logiciel de retouche à essayer sans tarder.nom:

Nom: SUPERVIEW V8.20
Langage: Localisé
Kickstart: OS 2.04
Config mini: 68000 DDur/2mo
Conseillée: Superview.librairy
68020+
OS 3.0 (PPC supporté)
Source: CD DREAM 58
Domaine shareware

F BASE V2.40

Encore une base de données de plus, mais vraiment très complète, en plus elle est localisée 100% français et anglais, fonctionne sur tous les AMIGAs, entièrement configurable, c'est la base de données indispensable pour votre AMIGA.

Nom:F Base v2.40
Langage:Anglais/Français
Kickstart:OS V2.04
Config mini:68000 DDur Ram 2Mo
Conseillée:68020+ OS 3.0
Source:CD DREAM 58
Domaine:Domaine Public



Le courant
ça
continue...

FOUNDATION

Paul Burkey et Sadeness Software

testé ...par LUDO

Difficile de commencer ce test sans remercier avec une grande joie l'auteur Paul Burkey qui a travaillé des mois et des mois au plus grand jeu de tous les temps sur notre machine, un travail colossal a été fourni par l'auteur qui nous propose depuis quelque mois son premier titre sur AMIGA "FOUNDATION", il faut sans aucun doute noter que l'auteur Paul burkey a concocté FOUNDATION en étroite collaboration avec l'éditeur "SADENESS SOFTWARE". Mais nous allons commencer ensemble un long voyage dans le monde de FOUNDATION, alors suivez moi...

FOUNDATION
DIGNE SUCCESSEUR
DE THE SETTLERS

Et oui, même si je me répète, paul burkey a travaillé sur le plus grand titre de notre machine mélangeant stratégie et action en même temps et reprenant à quelques différences près le même principe que son prédécesseur "The settlers" qui avait connu le plus grand succès en 1993 sur AMIGA. On reprend les mêmes ingrédients et on recommence.

Le plus gros travail fourni par l'auteur est au niveau des graphismes qui sont encore plus soigné que dans "the settlers", mais c'est aussi le nombre de batiments disponibles qui donne un gros atout à "FOUNDATION": 19 batiments de constructions directement disponibles sans compter les batiments cachés que vous découvrirez grâce au laboratoire. En voici quelques uns des 19 disponibles : mines, fermes, pompes, bucherons, raffinerie, maison de paysans, maison de magicien, armurerie, pêcheurs, château fort de défense, maison armée, usine à nourriture et encore bien d'autres.

UNE GRANDE ORIGINALITE

Foundation dispose d'un grand nombre de nouveautés telles que la possibilité d'intervenir à tout moment sur les batiments en choisissant la quantité de production de votre infrastructure, par exemple (la quantité d'or, de fruits et



Figure 1

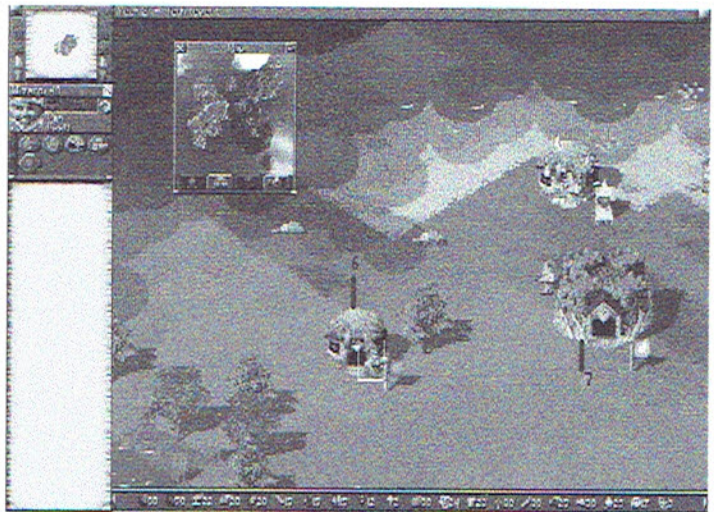


Figure 2



Figure 3

FOUNDATION

légumes, de pierres, cuivres etc...). Mais Foundation est aussi un côté tout à fait marrant, tous les personnages ont un aspect, carrure, têtes, voix, caractère différents. En cliquant sur chaque personnage, vous pourrez savoir dans quel direction se dirige celui ci et le faire changer par la même occasion de destination ou le faire tout simplement retourné à la maison mère, c'est à dire le château principal. Pour les infrastructures (les bâtiments), comme dans settlers, vous allez pouvoir choisir en interrogeant en haut à gauche sur la carte miniature tout les emplacements pour tous les différents bâtiments disponibles (voir figure1). Chaque bâtiment construit est indispensable à la survie de votre ville, le manuel en html livré avec le jeux les décrit tous mais il est en anglais alors en voici quelques uns des plus primordial avec leurs principales fonctions (voir fig.1, 2 et 3).

FOUNDATION C'EST LA STRATEGIE QUI DOMINE!

1—> la maison du pêcheur

Elément essentiel pour la production de tous vos bâtiments, si un bâtiment n'est plus fournit en poisson, ce qui représente un approvisionnement obligatoire en nourriture et la survie de votre population, des pertes en vie et une production nulle se produiront. Un des premiers bâtiments à construire.

2—> la mine

Encore une infrastructure à construire dans les premiers instants, car celle ci vous permettra de vous approvisionner en or-cuivre-pétrole-pierre. Elle aussi, comme tous les autres bâtiments, a besoin des approvisionnements en nourriture.

3—> l'armurerie

bâtiment nécessaire absolument pour la production d'armes et de boucliers pour la prochaine guerre contre votre ennemi et l'entraînement et formations de vos soldats et guerriers. primordial pour la conquête.

4—> petite maison défensive

C'est l'endroit où vos soldats que vous avez formés vont aller. Un élément important encore pour la guerre, attention la capacité d'accueil est limitée, il faudra en construire plusieurs.

5—> la ferme

C'est le deuxième bâtiment à construire. Celui ci va produire les éléments de nourriture indispensable pour la vie de votre population, il va produire du blé pour la prochaine boulangerie, des carottes, des fruits en tout genres pour tous les autres bâtiments. Obligatoire

6—> la maison des paysans

Encore un bâtiment obligatoire pour survivre. Celui ci a pour fonction la reproduction de votre population qui viendra rejoindre le château principal.

7—> le château principal

Voilà votre maison à vous, elle est directement disponible dès que vous commencez votre mission, c'est la que se décident les ordres, les stocks de tout vos bâtiments, votre armée, les informations etc...

8—> le laboratoire de recherche

Ceci est la véritable mine de trésor

pour le bon déroulement de votre mission. C'est ici que vos chercheurs effectueront des recherches de nouveaux bâtiments qui apparaîtront au fur et à mesure de votre mission. Quand vos chercheurs auront trouvé de nouveau bâtiment, une petite lampe s'allume en haut à gauche de votre écran.

9—> le bûcheron

Bâtiment obligatoire pour toute construction, votre élément essentiel le bois. Placez cette infrastructure près d'une forêt.

Et encore bien d'autres comme la raffinerie qui est, elle aussi obligatoire pour la production d'or etc...

En résumé beaucoup de bâtiments sont obligatoires.

Nous arrivons à la fin de cet ultime test, j'espère vous avoir assez informé pour vous donner l'envie d'essayer ce jeux qui fait maintenant partie des plus beaux jeux de stratégie sur Amiga. Je n'en resterai pas là et n'hésiterai pas à continuer à vous informer sur son évolution et aussi sur mes découvertes au fil de mes aventures dans Foundation.



FICHE TECHNIQUE

- éditeur: Paul burkey et sadeness software
- langue: Anglaise
- installation sur disque dur (113Mo) complète ou partielle
- support: cdrom
- musiques audio: AHI supporté
- carte graphique supportée (version pour cartes graphique)
- prix: 260 f environ (tous les revendeurs AMIGA)
- domaine: commercial
- adresse internet: //www.sadeness.demon.co.uk

configuration minimale

AMIGA AGA (1200 - 4000)
OS 3.0
68020
Mémoire 2 Mo
lecteur cdrom *2
Un disque dur

configuration optimale

AMIGA AGA OU PPC
(carte graphique supportée)
OS 3.1+
68030+ / 50mhz+
Mémoire Chip 2 Mo
Mémoire Fast 4 Mo
lecteur cdrom *4+
Disque dur

À LA VISITE DU MONDE

AMIGA World

L'AMIGA est aussi une machine éducative, c'est vrai peu de logiciels dans le domaine commercial, mais le domaine public et shareware déborde de soft à caractère éducatif, c'est le cas de ce logiciel d'histoire et de géographie proposé en shareware au début, et maintenant librement, suite à dès problèmes concernant l'auteur du logiciel Mr wolfgang lug. Nous allons donc ensemble découvrir l'univer d'AMIGA World et Je vous propose le logiciel dans sa dernière version 5.20.

C'EST QUOI AMIGA WORLD ?

Nous partons donc à la visite de notre chère bonne vieille terre avec pas moins de 259 pays répertoriés dans cette encyclopédie historique et géographique. Une véritable mine d'information s'ouvre a vous, avec une interface vraiment très simple d'approche, vous allez pouvoir découvrir pays par pays, son économie, sa monnaie, sa religion, ses habitants, son drapeau, et sans oublier son histoire, sa carte d'emplacement sur la "map world" et des tas d'autres choses. Nous allons faire un petit tour des principales fonctions que vous offre "Amiga World"...

CHOIX DES PAYS

Nous voici donc dans la fenêtre principale de choix (voir figure1), avec une sélection de 259 pays au total, il vous suffit tout simplement de cliquer sur un pays et vous obtiendrez une fenêtre (voir figure 2) dans laquelle tout un tas de renseignements apparaitrons comme l'historique du pays, sa carte, sa religion, son économie, sa population. Il faut noter qu' "Amiga world" vous donne la possibilité d'imprimer et de récupérer les données sous le format "ascii", vous pouvez récupérer ce format sur n'importe quel traitement de texte (wordworth etc...). Un excellent outil de recherche est présent dans la première partie de la fenêtre principale, il va vous permettre de rechercher un pays, sa capitale, par sa langue ou sa religion tout simplement en indiquant tout ceci dans l'emplacement "rechercher".

Amiga world c'est encore bien d'autre choses.



FIGURE 1

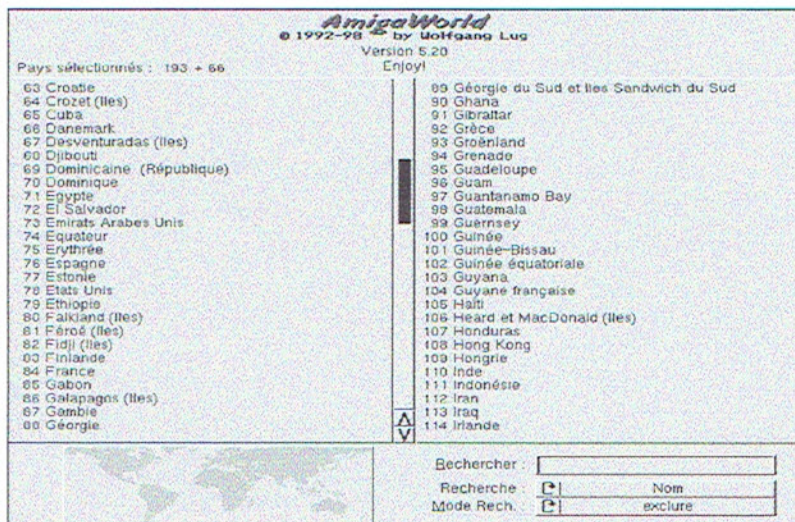
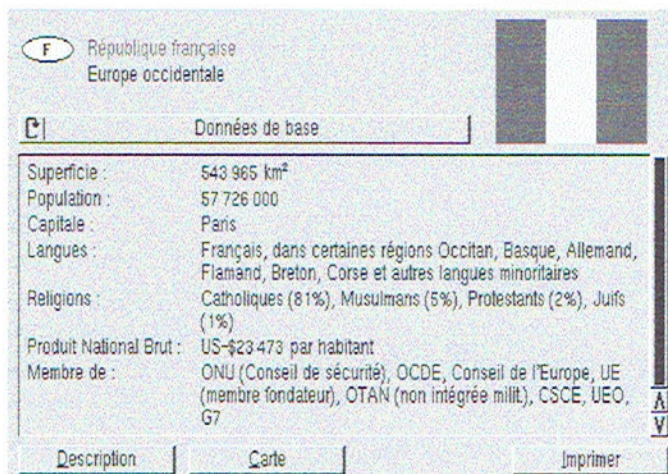


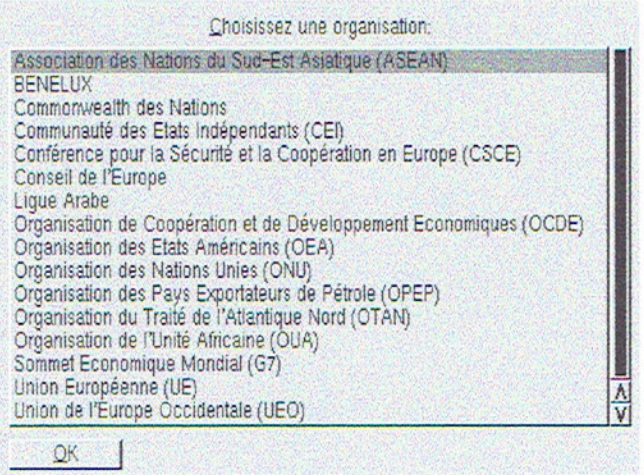
FIGURE 2



UNE MINE D'INFORMATIONS!

Ce logiciel vous propose un large éventail d'options comme la possibilité d'avoir des informations sur toutes les organisations du monde entier comme l'ONU ou encore l'OTAN et des dizaines d'autres (voir fig. 5-7), mais ces possibilités ne s'arrêtent pas là, vous pouvez obtenir également des renseignements sur 8 continents (Asie, Afrique, Europe etc...) (voir fig.4), Amigaworld vous donne aussi la possibilité de pouvoir choisir votre pays sur la carte du monde en le cliquant et toute les informations concernant le pays sélectionné apparaîtront, la carte du monde est de couleur verte sur la page principale ou le choix des pays s'effectue.

FIGURE 7



Organisation du Traité de l'Atlantique Nord (OTAN)

L'OTAN fut fondée en 1949 par les USA, le Canada et 10 pays Européens, en tant qu'alliance défensive contre l'Union Soviétique. En conséquence le but principal était la défense de la sécurité de ses membres en coopérant dans les domaines politique, économique et militaire.

L'URSS a disparu et l'OTAN se cherche une nouvelle identité. En ce moment les membres de l'OTAN effectuent leur première mission hors de leurs frontières en surveillant l'espace aérien de Bosnie-Herzégovine. Aussi il semble que l'OTAN pourrait devenir une sorte de police mondiale sous l'autorité des Nations Unies. De plus l'OTAN essaie de s'engager dans des négociations sur le désarmement et la coopération avec les pays de l'ex-URSS.

L'OTAN est structurée comme une alliance de pays aux droits égaux, et les décisions importantes ne peuvent être prises qu'à l'unanimité. La plus haute autorité

FIGURE 5



FIGURE 4

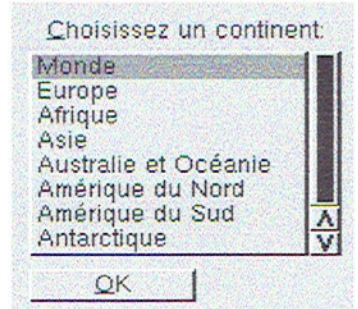


FIGURE 8

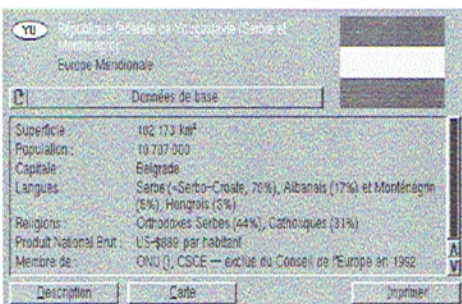


FIGURE 3

UN DERNIER TOUR.....

Pour terminer le tour d'Amiga World, je vous signale que vous pouvez avoir tout les pays représentés sous leur nom officiel (exemple: république fédérale de yougoslavie etc...), pour avoir ceci, allez dans le menu "affichage/nom officiel", vous avez maintenant tout les pays du monde sous leur nom officiel.(voir fig.8-9) AMIGA WORLD est vraiment le logiciel d'histoire géographique le plus complet sur AMIGA

FIGURE 9



OU SE PROCURER AMIGA WORLD V5.20 ?

FICHES TECHNIQUES

Nom: AMIGA World v5.20
 Langue: Française (localisation)
 Auteur: Wolfgang Iug
 Distribution: Domaine public
 Source: AMINET CD 29 (clé complète)
 AMINET SET 7 CD n°C

Configuration minimale

TOUT AMIGA
 AMIGA OS V2.0
 2 mo mémoire
 Disque Dur

Configuration optimale

AMIGA AGA OU PPC
 AMIGA OS 3.0+
 68020 +
 4mo de mémoire
 Disque dur

DeluxeMap v2.1

Un éditeur de niveaux

par Glames (Madget Brothers) (c) avril 1999

développé par Jérôme SENAY

Introduction

Bienvenu dans le monde créatif de Deluxe Map !

Deluxe Map 2.1 est un éditeur d'écrans : il permet de créer des décors par assemblage de blocs (comme un puzzle). Il est destiné à tous les programmeurs et en particulier à ceux qui programment en AMOS. En effet, DMap leur fournit le moyen de créer rapidement des graphismes et de les inclure dans leurs programmes. Cependant, ce n'est pas seulement un éditeur d'écrans mais une véritable station de travail qui dispose d'un éditeur de blocs intégré (Deluxe Capture 2.1).

Nous verrons dans ce manuel que cet outil de travail n'est pas un simple gadget puisqu'il vous permettra d'égaliser (voire même de surpasser) certaines productions commerciales : tout dépend de votre imagination et de votre talent ...

Installation

- Créez un répertoire "Dmap".
- Copiez tous les fichiers et répertoires de Deluxe Map dans ce répertoire.

Certains répertoires peuvent être supprimés (C, L, Devs et S).

- Ajoutez un assign "DMap" dans votre startup-sequence (ou user-startup) pointant

sur le répertoire DMap.

Ex : si vos fichiers de Deluxe Map se trouvent dans le répertoire "Work:DMap",

ajoutez la ligne suivante : assign >NIL: DMap: Work:DMap

- Redémarrer votre Amiga.

Evolution

Si vous trouvez des bugs, n'hésitez pas à nous le signaler.

Si vous désirez faire évoluer le logiciel, envoyez-nous vos demandes..

Préambule

Ce chapitre est destiné à expliquer aux débutants en des termes simples les notions de base nécessaires à une bonne compréhension du manuel. Les programmeurs un peu plus avertis peuvent déjà passer au prochain chapitre.

Etudions la première notion importante : le bob. Qu'est-ce qu'un bob ? C'est ce que nous allons tenter de vous expliquer en termes simples mais néanmoins précis. Bob signifie "Blitter OBject". Le blitter est un des co-processeurs de l'Amiga : le rôle d'un co-processeur est de soulager le processeur de certaines tâches. Le blitter est utilisé pour les opérations graphiques et notamment les bobs. On peut donc définir un bob comme un objet géré par le blitter. Mais, qu'est-ce qu'un objet ? Une entité mobile ou immobile indépendante du décor dans lequel elle évolue et dont on peut

détecter si elle entre en collision avec d'autres objets. Par exemple, dans un jeu, le personnage, les ennemis, les bonus peuvent être considérés comme des objets contrairement au décor de fond. Si vous ne désirez avoir plus d'informations à propos des bobs, consultez votre manuel AMOS.

La seconde notion importante est la banque. Celle-ci est, en fait, un espace mémoire réservé qui permet

de stocker des informations. On parlera par exemple de banque de bobs, c'est-à-dire de l'espace mémoire réservé pour stocker les différents bobs utilisés. La mémoire peut être mesurée en octets: c'est un ensemble d'octets mis bout à bout. On parle aussi de "mots" : un mot correspond à deux octets mis bout à bout.

Lorsque vous manipulez un bloc sous DMap, vous manipulez en fait un bob qui est ensuite "posé" sur le décor. Celui-ci est un assemblage de bobs. Pour charger un écran déjà créé, il faudra donc fournir un fichier contenant les bobs (*.abk) et un fichier indiquant les différentes positions des blocs dans le décor (*.blc). Nous verrons qu'un autre fichier (*.ecr) contenant les caractéristiques de l'écran (hauteur, largeur, ...) est nécessaire.

Le sélecteur de fichiers est une fenêtre qui vous permet de "naviguer" dans l'arborescence de votre Amiga et de sélectionner un fichier.

Nous terminons ce préambule par la notion de "hot spot" ou "point chaud". Celui-ci concerne les bobs : en effet, il indique quel point de référence va être utilisé pour gérer (affichage, déplacement, collision, ...) le bob. En général, on utilise le coin haut/gauche du bob ...

Infos techniques

Deluxe Map 2.1 a été développé en AMOS PRO 2.0 sur un A1200/030 18Mo.

Programmation	Glames
Graphismes	Glames
Test	Pounard et Glames
Documentation	Glames
Link Amiga	JC Rineau et Glames

Deluxe Map est normalement compatible avec n importe quel Amiga.

Deluxe Map a été testé sur :
A500 1Mo et A1200 68030 18 Mo

Copyright

Deluxe Map est un cardware : si vous l'appréciez et que vous l'utilisez régulièrement, envoyez-moi simplement une carte postale à l'adresse suivante :

SENAY Jérôme
12, rue Jenner
44100 Nantes

e-mail: pounard@chez.com
Merci de m'indiquer votre config...
*Disquette disponible auprès
d'AMIGAZette DP*

... et pour les initiés voici le listing d un exemple
d utilisation de DeluxeMap
Le source est également dispo sur la disquette 32.

'Exemple d'utilisation des décors réalisés
'sous Deluxe Map 2.1

'Auteur : Glames
'Date : Le 2 Mai 1999

* nit. des banques en mémoire
Erase All

* Nom du projet à afficher
NOM_PROJ\$="Dmap:exemples/Happymonster.prj"

* Chargement du projet en mémoire
Gosub CHARGE_DEC

* Ouverture écran et affichage
If RES\$="Lo "
 Screen Open
 0,TAILLEX,TAILLEY,COULEUR,Lowres
Else
 Screen Open
 0,TAILLEX,TAILLEY,COULEUR,Hires
End If
Flash Off : Get Bob Palette : Curs Off
'Screen Hide 0
Gosub AFF_ECR

*** Fin projet
'Screen show 0
Wait Key : End

* Chargement du décor en mémoire
CHARGE_DEC:

*** Ouverture du fichier Projet (*.prj)
Open In 1,NOM_PROJ\$
Input #1,NOM_FONDS\$
Input #1,NOM_BANQS\$
Input #1,NOM_BLOCS\$
Input #1,MEM
Input #1,PTCHD
Close 1

*** Ouverture du fichier contenant les
*** caractéristiques écran (*.ecr)
Open In 1,NOM_FONDS\$
Input #1,TAIEX
Input #1,TAILEY
Input #1,COULEUR
Input #1,RESS\$
Close 1

*** Chargement de la banque de blocs (*.abk)
Load NOM_BANQS,1 : BLOC_NB=Length(1)

*** Définition point chaud des blocs
Gosub BLOC_HOTSPOT

*** Réserve mémoire
Erase 5
Reserve As Work 5,MEM
ADRDEB3=Start(5)
ADR3=ADRDEB3
ADRFIN3=ADRDEB3+MEM

*** Chargement des positions en mémoire (*.blc)
Bload NOM_BLOCS,ADRDEB3

Return

*** Définition du hot spot des blocs (point de référence)
BLOC_HOTSPOT:

For I=1 To BLOC_NB
 If PTCHD=0 Then Hot Spot I,\$0
 If PTCHD=1 Then Hot Spot I,\$1
 If PTCHD=2 Then Hot Spot I,\$2
 If PTCHD=10 Then Hot Spot I,\$10
 If PTCHD=11 Then Hot Spot I,\$11
 If PTCHD=12 Then Hot Spot I,\$12
 If PTCHD=20 Then Hot Spot I,\$20
 If PTCHD=21 Then Hot Spot I,\$21
 If PTCHD=22 Then Hot Spot I,\$22

Next
Return

* Affichage du décor (commentaires dans le fichier
DeluxeMap.guide)

AFF_ECR:

OBJ#=0 : XOBJ#=0 : YOBJ#=0
ADR3=ADRDEB3

While ADR3

 OBJ#=Deek(ADR3)
 ADR3=ADR3+2
 XOBJ#=Deek(ADR3)
 ADR3=ADR3+2
 YOBJ#=Deek(ADR3)
 'Si ptchd=0 (COIN HAUT/GAUCHE), utiliser "paste bob" (plus
 rapide)

 Bob 1,XOBJ#,YOBJ#,OBJ#
 Put Bob 1 : Wait Vbl
 ADR3=ADR3+2

Wend

'Pour éviter d'effacer le dernier bob placé
Bob 1,-100,-100,OBJ# : Put Bob 1 : Bob Off 1

Return

Le courrier des adhérents

Je commençais sérieusement à désespérer de ne pas recevoir de courrier digne de figurer dans cette page, et voilà, il suffit d'ouvrir la boîte à lettre et Claude remplit déjà la moitié de la page.

AMIGADUMIDI, bonsoir!

Je renouvelle mon adhésion, et en profite pour donner un avis, qui n'engage que moi.

. vous faites du bon travail, et c'est bien que vous ne vous laissiez pas décourager par les critiques, ni par la disparition d'Amiga "grand-public" des rayons des boutiques.

. bravo à "Amigaphil", et à ceux de l'équipe qui ont compris qu'Amiga seul, c'est fini, n'en déplaise aux sectaires. Nous sommes dans une société de COMMUNICATION dominée par PC/Window. Peu importe ce que l'on en pense, et les tentatives du style Java ou Linux n'y changeront rien, au niveau de "l'utilisateur de bas de gamme". Coût des périphériques et choix de CD-Roms (jeux ou culture), ne peuvent que bétonner cette situation.

Personnellement j'ai choisi de garder Amiga pour le plaisir et ses capacités créatives (de toute façon, c'est invendable dans ma région!), mais sans le faire évoluer comme il aurait fallu (disque dur plus gros, lecteur de CD-Rom, scanner, plus la tour et les accessoires ...). Cela m'a coûté moins cher d'acheter un PC complet! ... et mon imprimante EPSON SC400 tourne infiniment mieux sur PC que sur Amiga, avec pilote ADFI... et je peux COMMUNIQUER... et mon fils peut l'utiliser pour ses études, etc...

. dans cette optique (mais cela n'intéresse peut-être pas les adhérents), je lirais volontiers une rubrique régulière, appuyée par des échanges entre lecteurs, traitant des transferts de créations sur Amiga vers PC, en visant les applications concrètes, c'est-à-dire le "produit fini" (cassette VHS ou audio, CD ou CD-ROM, images imprimées sur papier ou textiles, textes livrables à un imprimeur lambda, etc...)

Exemples concrets:

* quelle est la meilleure méthode pour récupérer un texte Amiga/Wordworth (sauvé en ASCII ou format Word) sur PC, sans devoir tout recadrer, à cause des tabulations.

* pour les images, je scanne sur PC, sauve en JPeg, récupère sur Amiga/PPaint, traite en IFF, sauve en JPeg, récupère sur PC, pour imprimer ou stocker sur disque.

J'ai installé sur PC Amiga Forever, mais je ne dois pas bien savoir m'en servir:

* je n'arrive à faire tourner aucun programme Amiga (sauf PPaint livré sur le CD, sans images ni anims), que ces programmes soient sur CD-Rom de Dream, ou sur disquettes (au format Amiga, ni au format PC), et en fait, je ne sais pas comment répondre au requester d'insertion de disque!... cela ne doit pourtant pas être sorcier!... et par ailleurs je n'ai pas de son, même en faisant le réglage des préférences.....bien entendu, les fichiers images ne posent aucun problème.

Je n'ai pas de lecteur CD-Rom sur mon Amiga 1200, et voudrais passer à Scala (très bien vos rubriques), qui ne se trouve pas sur disquettes. Comment le faire tourner sur PC via Amiga Forever?.

. vos articles sur les démos sélectionnées ne disent pas où se les procurer quand on n'a pas internet?

Si ces questions méritent une réponse dans le courrier des lecteurs, tant mieux.....sinon, au cas où un surdoué aurait l'extrême gentillesse de dépanner un indigène d'Armorique (sur la carte, en haut à gauche).

Claude Francqueville.

A83- En voilà une lettre qui en dit long. Très bon témoignage d'un utilisateur multimachine qui profite complètement des capacités de chaque type d'ordinateur. Ce n'est pas nouveau que l'Amiga soit mauvais dans l'impression, non pas forcément en qualité mais surtout en vitesse. Nous retenons les idées de nouvelles rubriques qui, je le pense intéresseront d'autres adhérents. Le transfert de WordWorth vers Word peut s'effectuer en choisissant la sauvegarde au format WordPerfect5.1. Tout comme pour TurboCalc vers Excel avec le format Excel4.0. La mise en page sera perdue mais les textes seront correctement transférés. Il suffit ensuite de relocker tout cela et le tour est joué. Pour se consoler il suffit de se dire que c'est mieux que rien.

AmigaPhil a été mis au courant des petits problèmes à propos d'UAE et il va plancher sur une prochaine série à propos de cet émulateur afin d'apporter plus d'informations pour son utilisation par des non-initiés.

La série "Courant continu" de Ludo pioche tous les programmes et démos dans les CD Aminet ou Dream (Login), et en général sur les derniers sortis.

Salut à toute l'équipe.

.../... TURBOCALC. Sous Excel, il existe une commande très pratique que je ne retrouve pas dans TC. Cette commande consiste à sélectionner plusieurs cellules d'un fichier à la souris en combinaison avec la touche CTRL. Par exemple, pour réaliser un graphique j'ai besoin de données se trouvant en A1, C4, E6 etc. Il me suffit de cliquer sur la première case, de maintenir le bouton de la souris enfoncé, d'appuyer sur la touche CTRL, de relâcher le bouton de la souris, d'aller sélectionner une autre case de la même façon, jusqu'à avoir sélectionné toutes les valeurs. L'exemple est avec un graphique, mais cela pourrait être certaines cellules à mettre en gras etc. Cette manipulation est très efficace. Peut-être suis-je passé à côté avec TurboCalc? J'espère que mon explication est compréhensible... Si quelqu'un connaît l'astuce, je suis preneur!

Eric Pinard

A83 - J'ai également été confronté à ce problème et je n'ai pas encore de solution, (peut-être avec des macros) donc je lance aussi un appel... Ce problème oblige donc à penser à l'agencement de la page de calcul afin d'obtenir le résultat recherché et ainsi récupérer le contenu des cellules soit en ligne ou soit en colonne. C'est un peu plus long et demande un peu de cogitation et de mise en page mais le plaisir est tout différent,

c'est sur Amiga!..

Nous essayons d'apporter un maximum de réponses aux questions posées, mais si vous avez des informations complémentaires, contactez nous rapidement soit sur Internet ou soit par courrier postal.

.../... En ce qui concerne le magazine lui-même, je le trouve intéressant, à la fois, par ses multiples rubriques, et aussi, par les idées et avis d'autres lecteurs. Toutefois je voudrais apporter la suggestion suivante: les revendeurs de matériel Amiga n'affichent que le nom et le prix de logiciels dont je ne pourrais connaître à quoi ils servent, seulement si je suis connecté à l'Internet (réponse de F.D.S.). Malheureusement ce n'est pas le cas (ex: Dream N°60, pour FDS: ArtWorx, Brotkaster gold, Elastic Dream etc...kesako tout ça?) Je suggère donc l'idée de créer une rubrique où vous décririez (tous!?)...

les logiciels CD Amiga proposés par les revendeurs et d'y ajouter vos propres remarques. Une remarque sur une remarque précédente (ou une suggestion sur une suggestion précédente): pour chaque nouveau numéro du magazine AMIGAZette, un domaine différent serait abordé: N°XX = logiciels dessins 3D; n°X1: tenue de compte bancaire; n°X2: jeux de stratégie etc... Mais peut-être y-a-t-il trop de logiciels et de nouveautés et le plus simple à gérer serait de les présenter en "vrac" au fur et à mesure..../...

Jacky SALLES.

Bonjour,
Absent depuis de longs mois il me serait agréable de savoir si vous continuez vos fanzines.../...j'ai un problème: sur DF0: L'ordinateur, qu'il soit en lecture ou écriture, il ne prend que la lecture? Par contre le ram est ok ainsi que DF1: et DF2: Est ce le lecteur qui est out?... il n'y a aucun réparateur à moins de 300kms; si je me déplace pour rien...enfi les fournisseurs ne répondent pas...

Jean BLOND (86)

A83- Tout d'abord une petite remarque, n'utilisez pas le mot magazine pour Amigazette, ça fait commercial et notre fanzine ne peut pas se trouver en kiosque. C'est vrai qu'il est toujours désagréable de voir que l'Amiga dépend de plus en plus d'Internet. Je pense que si les revendeurs effectuaient un sondage qui évaluerait le pourcentage de connectés ils reverraient rapidement leurs encarts publicitaires. Nous aimerions pouvoir donner le max d'infos sur tout ce qui se vend pour l'Amiga, mais ne serait-ce pas de la pub gratuite, à moins

que les revendeurs fassent un effort envers nos adhérents en apportant un petit plus, ne serait-ce qu'en nous informant sur les produits nouveaux. Pour décrire (tous!) les logiciels dans les pages de notre fanzine il faudrait pouvoir les essayer, même en version démo.

A propos de la remarque sur la remarque je pense que vous pensiez à des dossiers spéciaux qui aborderaient ces sujets. Ca aussi, dès que l'occasion se présente, nous essayons de faire des petits dossiers, le dernier en date concernant les graveurs de CD-ROM.

A83-C'est toujours agréable de voir d'ancien abonnés revenir vers AMIGAZette 83.../.../ AMIGAZette continu son petit bonhomme de chemin selon la même philosophie du début, aider au maximum les amigaïstes en rade. Justement je vois que vous avez un petit problème à résoudre et d'après les symptômes décrits dans la lettre je ne pense pas que l'ordinateur soit en cause. Si l'ordinateur peut lire correctement une disquette dans le DF0: il est probable que le petit contact d'identification lecture/écriture du lecteur de disquette soit endommagé ou simplement encrassé. Regardez à l'avant gauche du lecteur s'il n'y a pas de poussière qui empêcherait le fonctionnement, essayez d'activer manuellement ce petit contacteur (c'est celui qui est le plus à gauche, l'autre sert à la présence disquette). Si vous disposez de produit aérosol pour l'électronique, envoyez lui une petite "giclée". Si après cette opération cela ne fonctionne toujours pas, il reste la possibilité d'essayer un lecteur PC, sauf qu'il n'y aura pas d'auto détection de la disquette et qu'il faut démarrer l'AMIGA avec la disquette

Le bottin des revendeurs Amiga

SERELE AMIGA

28 RN 113
33190 Le Bourg Lamothe-Landerron
Tél/Fax: 05 56 61 76 70
e-mail: SERELE@wanadoo.fr

SL Diffusion Informatique

22 Route du général Degaulle
67300 Schiltigheim
Tél: 03 88 62 20 94
Fax: 03 88 33 16 53

PRAGMA Informatique

Route Départementale 523
38570 Tencin
Tél: 04 76 45 50 60
Fax: 04 76 45 60 55

MYGALE

31 Bld Raimbaldi
06000 Nice
Tél: 04 93 13 06 35

ADFI Application

47 rue de la Libération
63000 Clermont Ferrand
Tél: 04 73 34 34 34

FDS

BP 134
59453 Lys Les Lannoy
CEDEX
Tél: 03 20 98 09 68
Fax: 03 20 98 13 86

SOFTWARE Paradise

Le Capitot
3 Av Armand Toulet
64600 Anglet
Tél: 05 59 27 20 88
Fax: 05 59 57 20 87

FC Computers

46 rue de Paris
91100 Corbeil Essonnes
Tél: 01 60 88 43 81
Fax: 01 60 88 49 45

A.P.S.

15 Bis, rue Louis Maurel
13006 Marseille
Tél: 04 91 00 30 44
Fax: 04 91 00 30 43

ATEO Concept

Le Plessis
44220 Le Coueron
Tél: 02 40 85 30 85
Fax: 02 40 38 33 21

Duchet Computers

L'Amiga direct d'Angleterre
51 Saint Georges Road
Chepstown NP6 5LA Angleterre
Tél: 00 44 1291 625 780
(en français)
Fax: 00 44 1291 627 046

PICS Informatique

13 Av Notre Dame
06000 Nice
Tél: 04 93 13 82 21

INFONIX FRANCE

2bis rue d'Espagne
31100 Toulouse
Tél: 05 61 41 26 09

MIGS Informatique

1 rue du Consolat
13001 Marseille
Tél: 04 91 50 22 55

Si vous avez la connaissance d'un revendeur de produits Amiga qui ne figure pas dans cette page, envoyez nous son nom, adresse, tél/fax, e-mail etc...

Les Facéties du SCSI

Small Computer System Interface

Par José

L'idée de cet article traitant du SCSI m'est tout simplement venue après avoir rencontré un petit problème relatif à ce genre de standard.

Pour ceux qui ne connaissent pas le SCSI c'est un protocole particulier entre un ordinateur et des périphérique qui y seront connectés. Par rapport à l'IDE, que tout le monde (ou presque) connaît de part le standard disque des 600, 1200 et 4000, les supports SCSI font la différence dans leur prix qui est un peu plus élevé mais aussi dans la facilité de pouvoir les connecter en "Daisy chain" (en chaîne) les uns derrière les autres, et au nombre de 7 unités par contrôleur. Un avantage important est que l'on peut les mettre aussi bien en interne qu'en externe ce qui augmente les possibilités d'échange avec d'autres utilisateurs. Pas besoin de débarquer chez un collègue avec tout son ordinateur, un boîtier externe SCSI abritant le disque dur suffit.

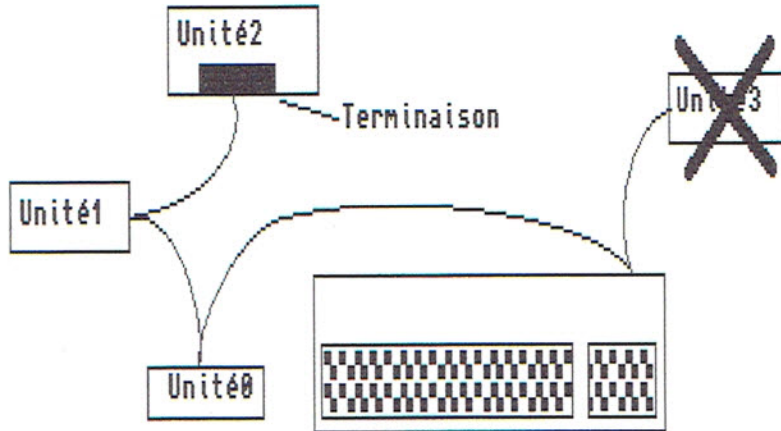
Venons en au fait.

Description du problème rencontré:

Ayant des problèmes de connectique (qui sont maintenant réglées) avec mon lecteur CD SCSI interne j'essaie donc de lire mes CD avec le graveur de l'associe qui de trouve dans la mini-tour, qui héberge également le disque de 2Go, le tout connecté à mon A2000, mais celui ci refuse catégoriquement tout dialogue sans me donner de raison. Je soupçonne alors un nouveau problème de connectique que je règle par le changement de la nappe, mais pas de changement, toujours ce même refus.

Essayant de comprendre le problème j'ouvris la tour, et là tout devint clair. La nouvelle nappe était faite telle que le Disque dur arrivait en dernier sur la chaîne alors qu'auparavant c'était le graveur, et ce dernier avait toujours ses résistances de terminaison. Donc inversement de la terminaison en la mettant sur le disque, on redémarre

Le SCSI redevient de plus en plus à la mode, surtout depuis que les graveurs de CD-ROM sont devenus plus abordables, et tous ces petites extensions oh combien utiles telles que les Zip, Jaz, Syquest etc...



et ça marche.

Que la chaîne soit interne ou externe il faut toujours qu'elle soit "terminée" afin que les "paquets" d'infos qui vont circuler dans les "tuyaux" ne se perdent pas et puissent "rebondir" à l'aide de ces résistances de terminaison. Dans le cas cité précédemment le bus SCSI était terminé au niveau du CD-ROM.

Ce qu'il faut éviter également est de faire des branchements internes ou externes en Y. Si vous avez une disque dur sur la carte contrôleur (A2000, 3000 ou 4000) et un lecteur CD-ROM interne le disque sera d'abord branché puis le lecteur CD qui sera au bout de la nappe (en général).

Il arrive quelquefois qu'il y ait contradiction avec certains matériels (tel mon lecteur Chinon qui ne réclame pas de terminaison).

Le CUMUL des SCSI

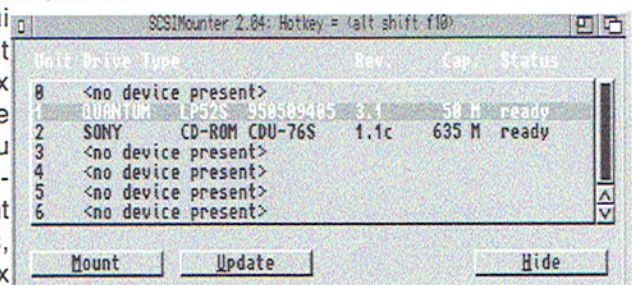
On peut augmenter le nombre de connections SCSI en disposant de plusieurs cartes contrôleur, à condition d'être sûr qu'il n'y ait pas de conflit entre-elles, ce qui est le cas actuellement dans mon 2000, les deux cartes (GVP et Appolo) me causent des problèmes au démarrage, étant auto-configurables elles doivent se refuser des priorités, mais une fois lancé je peux

utiliser les deux ports SCSI (je préfère la GVP, elle est plus rapide).

Pour mettre plusieurs unités en SCSI il faut leur donner, à chacune, un numéro d'identification et avec 2 cartes SCSI, 2 périphériques peuvent avoir le même numéro, mais sur des bus différents ce qui ne perturbe pas l'ensemble, par contre il faut faire attention à ne pas associer des disques ayant le même nom logique (ex: DH0, QDH0,...), c'est une autre source d'embrouilles.

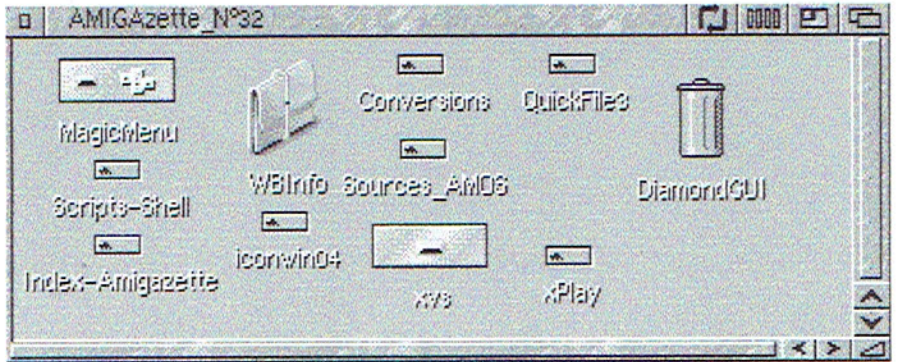
Pour savoir où on en est dans la chaîne et connaître le numéro d'ident de chacun des éléments il existe de nombreux utilitaires qui aident énormément. Je ne saurais mieux que vous conseiller les deux que j'utilise régulièrement:

- SCSI List (voir AMIGAZette 31 p21)
- SCSI Mounter (v2.03 Aminet 14) qui est plus actif car en plus de montrer les périphériques SCSI il permet de les monter (les activer). Il suffit simplement d'indiquer dans les tooltypes de l'icône de SCSIMounterle nom de votre <scsi.device>.





Ouf !!!.. 2.3 Mo d'outils, dur pour les caser sur la «Zette 32» ! N'oubliez pas de jeter un oeil sur l'AMIGAZette_DP.



DIAMONDGUI : identique à TMG.
OS 3.0 - Mpega 3.3.

XPLAY : Joueur de sons au format 8svx compressés en XPK.

testé sous OS 3.1 mais devrait, d'après l'auteur, fonctionner sous OS 2.04. sans oublier la librairie : XPK.library .

WBINFO 2.8 : Remplacement de la fonction information du workbench, une l'installation est prévue également pour SCALOS, reconnaissance des partitions formatées sous PFS2. J'y ai inclu le catalogue français de l'ancienne version2.7.

MAGICMENU 2.21 : Pour ceux qui ne possèdent pas encore cet outil très pratique, adoptez le !
Version OS 2.0 et OS 3.0.

XVS.library : Version 33.13. Mise à jour de cette librairie pour l'anti-Virus VIRUSZ II/III.

SCRIPTS-SHELL : Scripts AmigaDOS pour désarchiver les fichiers au formats ZIP, tgz, tar.tgz, et décompresser les fichiers .DMS.

Outils nécessaires fournis: UnTGZ, UnZIP (V5.22).

Non fourni : DMS.

Ces outils sont à placer dans le répertoire C:

ICONWIN04 : Outil permettant d'iconifier les fenêtres sous workbench. Agit sur la fenêtre

actuellement sélectionnée.

Utilisation : Attribuez iconWin 04 à une touche d'appel par le biais de FKEY, ToolManager ou autres. Une fois, la commande résidente en mémoire, il n'a plus qu'à enfoncer la touche d'appel pour iconifier une fenêtre active.

WoW 0.25: Convertisseur de texte gérant plusieurs formats :

- WW6 -> ASCII
- Word -> ASCII
- RTF -> ASCII
- HTML -> ASCII
- AGUIDE -> ASCII
- RTF -> WW6
- HTML <--> WW6

QuickFile 3.19.5 : Outil de création de bases de données.
OS 2.04

AMIGAZette DP

Nouveautés Collection

Retrouvez toute la collection que vous propose AMIGAZette DP dans la disquette 32. Et toujours quelques nouveautés:

- | | | |
|-----------------|-------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Internet | U024: | WebDesign1.9 - More html1.6 - Htmlit - Text2html - Rdm2html |
| | U024: | AWeb32.demo |
| Jeux | J015: | Pure tricheur2.09a ShareWare non bridé |
| Divers | D017: | DeluxeMap 2.1 - (voir Amigazette 32 page 26) |
| | D018: | MégaTools1.01 [Compilateur Arexx-créateur de fichier keyfile-cryptage de fichier-numérotage des lignes d'un fichier texte] |
| | D016: | Collection NewIcons et boutons images Dopus5 |
| Images | I020: | Collector 3.3 (catalogueur d'images) |
| Musique | M003: | Music Editor - SinED |

ShareWare
Domaine Public
FreeWare
CardWare

Commandes
Adhésion
Petites
Annonces

PETITES ANNONCES

CHERCHE

Carte accélératrice pour A2000 - Maximum 500Frs

Ali Kaabi : 04 94 89 11 64

A VENDRE (frais de port compris)

- 2 DCTV version française: 350 Frs l'un
- Perfect Sound : 250Frs
- Tablette graphique A5 "Tabby" : 250Frs
- Scanner à main "Zydec" : 250Frs
- Boîtier COMMUNICATOR (celui avec les leds), pour transférer les données d'une CD32 sur un Amiga : 250Frs

- Note : Tout est en parfait état de marche et livré avec les logiciels d'installation d'origine.
- Pour l'achat de plusieurs matériels, me contacter pour bénéficier d'un prix plus attractif.

Michel, le savoyard Tél:06 15 60 13 27

A VENDRE

- 1 A500 : 200Frs
 - 2 digiview (digitaliseur vidéo) : 100Frs l'un
 - 1 lecteur CD-Rom atapi x4 : 150Frs
 - 1 clavier A4000 (fiche minidin): 100Frs
 - 3 souris commodore: 50Frs l'une
 - 1 carte Graffiti: 150Frs
 - 1 SinchroExpress (copieur disquette) 50Frs
 - Jeux CD32/1200: HUMANS-CASTLES II-MICROCOSM: 150Frs les 3
 - 2 joystick Quickshot (2 joueurs): 80Frs l'un
 - 1 Joystick PC: 50Frs
 - 1 Joystick SpeedKing: 50Frs
 - 1 carte extension mémoire 4Mo pour 1200 avec horloge et support copro: 150Frs
 - 1 souris "Primax" Amiga: 50Frs
 - 1 disque dur 60Mo IDE: 50Frs
- Benjamin: 04 94 89 50 97

A VENDRE

- 1 A500 kick2.0 avec ext GVP série II
 - + DD50Mo + RAM 4Mo: 500Frs
 - 1 GENLOCK PAL "RENDALE"
 - + logiciel d'exploitation : 500Frs
- Tél: 04 94 89 50 97

ADHESION

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

sa formule Adhésion simple _____

Adhésion annuelle : 30 Frs

Anciens fanzines : 18Frs l'un (disquette et 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

DPSERVICE à FOURMIES

Christiane Pietrowski fait la diffusion de DP (demos, utilitaires, jeux...) dont le catalogue est dispo contre un timbre à 4,50Frs
Prix des DP: entre 9 et 12 Frs port compris
églament des CD-ROMS à bas prix
ADRESSE:
7 Av. Joliot Curie - 59610 FOURMIES