

67 rue Messenger - 83200 Toulon

Association AMIGAZette 83

AMIGA

AMIGAZette 83 est une association loi 1901 à but non lucratif

41

zette

10 et 11 mars à Toulon

AMIGA@*fun*.2001

TOULON

Amigare

N°41

E-mail: amigazette83@free.fr

<http://amigazette83.free.fr>

- 1 La couv.
- 2 L'éditorial et ce sommaire
- 3 La disquette 41

Association

- 4 les pages associatives
- 6 Courrier

AMIG'INFO

- 7 OS 3.9, l'Amiga ONE,
- 8 Le SDK
- 9 Les bonnes adresses- Obligation 23 (et 24)
- 10 ADFI - Boing n°9
- 11 Visite au Pic&Poc 2000 - Le Virus revient!
- 12 Les Cédéroms d'Amédia Software

La page de . . .

- 13 Claude avec UAE - Jacky avec son disque dur
- 14 Jacky et ses activités - Gérard avec son ZIP IDE
- 15 Claude et ses dessins en relief

Matériel

- 16 Le PC esclave de l'Amiga... avec PC2AMIGA

Sélection AMIGAZette

- 18 YStart - FAT 95
- 19 LS Clock et GoodTime, l'heure du 21^{ème} siècle
- 20 KIS -GFX MASTER 1.10
- 21 AmiAIM
- 22 RainBoot, l'économiseur d'écran
- 23 Calculator v3.5 - ReKeyIvt2.3
- 24 FracBlank - Repack

Bureautique et PAO

- 25 PageStream: quelques petits trucs

Workbench

- 26 Les Fontes du workbench
- 27 DMS - LHA - LZX -UNZIP

Truc et bidouille

- 28 Gravez intelligent

Jeux

- 29 WBSteroid DM V1.7 - Bubble Stones
- 30 Bubble Heroes

Divers

- 31 Réseau câblé
- 32 Page C.A.P.A.

J'espère que l'attente ne vous a pas parue trop longue, en récompense de votre patience voici à nouveau 32 pages avec de nouvelles rubriques qui racontent vos péripéties avec votre Amiga. Cette petite pause a permis de réfléchir et surtout peaufiner certains détails pour rendre le fanzine plus agréable (je l'espère) et aussi plus proche de chacun. Et pour agrémente la qualité des photocopies, le tirage original se fait sur laser.

L'activité au sein de l'Amiga est toujours à un niveau assez linéaire (c'est mon point de vue personnel), malgré tout de nombreuses annonces sont régulièrement faites sur internet avec l'arrivée de nouveaux produits, OS, et matériel, mais cela n'empêche pas certains accros de quitter le navire pour d'autres horizons.

Bill Gates annonce un futur produit révolutionnaire dont les péccéistes ne pourront pas se passer (peut-être un super Patch pour Windows ;-)), est ce que notre Bill à nous ne pourrait pas lui aussi annoncer un nouveau produit révolutionnaire qui bouleverserait le monde de l'informatique?

Ont participé à ce numéro:

José (grigri83@aol.com)
AmigaPhil (microfunn@aol.fr)
Mamain (mamain83@aol.com)
Ludo (savludo@aol.com)
Jacky (jacky.salles@wanadoo.fr)
GLAMES (glames@free.fr)
Claude Francqueville (francqueville.claude@wanadoo.fr)
Jean Claude Perrotet (j-cp@wanadoo.fr)
Gérard Wisniewski (gerard.wisniewski@francetelecom.fr)

Merci à Jean-Jacque Boulet (SERELE), ADFI, Lionel Thillot (Amédia Software), AmigAlex (TripleA), David Brunet (Obligation) pour leur soutien moral ce qui a énormément contribué à la sortie de ce numéro 41

N°41 - Janvier - Février 2001

AMIGAZette 83 est une association loi du 1er juillet 1901 à but non lucratif. AMIGAZette est propriété d'AMIGAZette 83. 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.

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

Siège social: AMIGAZette 83 - 67 rue Messenger - 83200 Toulon Tél: 04 94 89 50 97 - N° Siret: 429 065 790 00017

Président: José Grillierre / **Trésorier:** Hervé Blancho / **Conseiller technique et informatique,** WebMaster: Philippe Cierp

Adresse électronique: e-mail: amigazette83@online.fr — **Site web:** http://amigazette83.online.fr

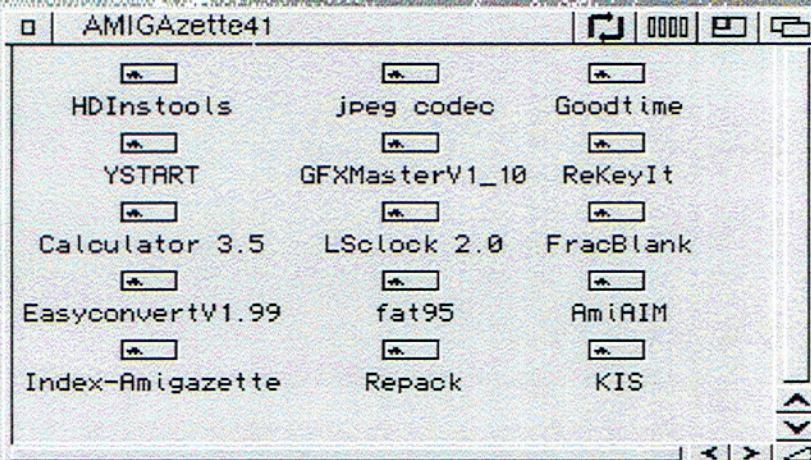
Logiciels utilisés: Page Stream 3.3a, PPaint 7.0, DPaintV, Snap, PowerSnap, PDraw3.

Le matériel utilisé: A3000T 060/66Mhz (over clocké) Imprimante BJC-210 et tous les amigas, ordinateurs et moyens informatiques des amigaïstes bénévoles qui ont participé à ce fanzine.

Tirage photocopies: Charlemagne Multimédia

La disquette 41

Le chiffre du mois: 1794104.
C'est, bien sûr, le contenu de
cette nouvelle disquette.



AmiAIM

(page 21)

Un outil très utile pour les internautes. Vous pourrez envoyer des messages, savoir si votre correspondant est en ligne, tout cela en passant par le serveur AOL où vous devrez être enregistré.

FractBlank

(page 26)

Un économiseur d'écran qui va afficher des images de fractales.

Jpeg Codec

Ceci vous aidera à visualiser les images en .jpeg. OS3.x requis. L'archive fourni la librairie «Tower.library»

Calculator V3.5

(page 23)

Vous calculerez juste avec cette nouvelle calculatrice scientifique.

GfxMaster

(page 20)

Un autre convertisseur de formats d'images. Celui-ci est plutôt destiné aux programmeurs, il trouvera aussi sa place pour des conversions en IFF. Il supporte la datatype.library, et donc ne sera exploitable que pour les OS 3.x

KIS

(page 20)

Affichez les icônes dans des fenêtres sur l'écran du workbench.

EasyConvert v1.99

Encore un nouveau convertisseur de mesure anglaises et métriques

GoodTime

(page 19)

Soyez toujours à l'heure avec goodtime qui propose toutes sortes d'options pour égayer le workbench.

LSClock

(page 19)

Et si GoodTime ne vous convient pas, voici LSClock qui, en plus de l'heure, apportera un autre genre de confort.

FAT 95

(page 18)

Maintenant tout est possible, l'Amiga peut lire des disques formatés sur PC.

HDInstTools

(voir AMIGAZette 33)

Celui-ci remplacera aisément HDToolBox qui a beaucoup de mal à supporter des disques de 4Go et plus.

ReKeyIt

(page 23)

Encore un utilitaire pour personnaliser le workbench. ReKeyIt vous aidera à modifier les raccourcis clavier.

RePack

(page 26)

Un script Arexx qui peut devenir indispensable. Transformez rapidement tous vos fichiers .lha en .lzx.

YStart

(page 18)

Tous vos volumes sous la souris avec YStart

Le CDROM n°1 d'AMIGAZette est toujours disponible

Son prix est fixé à 90 Frs frais de port compris.



Pour le commander, faites un courrier accompagné de votre titre de paiement à l'ordre d'AMIGAZette 83:

La compile
de 5 années

AMIGAZette 83
67 rue Messenger
83200 Toulon

La page associative d' **Amiga 83** zette

Association Informatique Loi 1901

Le mot du président

Traditionnellement, chaque année on fait des vœux, voici donc les miens envers mes activités dans l'association AMIGAZette83. Je souhaite pouvoir continuer mes activités dans l'association avec plus de plaisirs et moins de contraintes et ainsi profiter pleinement de mon Amiga et je souhaite voir grandir l'association avec une participation maximale.

Après un petit arrêt pour mieux réfléchir voici votre AMIGAZette qui revient dans ses nouveaux vêtements. Apparemment cette nouvelle version n'a pas déplu, sauf quelques petites imperfections relevées par certains lecteurs et que l'on a essayé de rectifier.

Il faut quelque fois se donner la possibilité d'un autre regard, cela permet souvent de repartir d'un bon pied. Cela permet aussi de se poser des questions, d'avoir le temps d'y répondre et trouver les solutions. Lorsque l'on est en permanence dans le sujet on dérive rapidement vers une lassitude et cela devient de plus en plus difficile de faire surface.

Ce changement de situation a aussi permis de constater que même si AMIGAZette ne fait pas de grands tirages, ce vieux fanzine commence à faire image d'ancêtre, à voir les courriers et les e-mails de sympathie et d'encouragement que j'ai pu recevoir. Donc AMIGAZette revient revigoré pour attaquer d'un pied ferme ce nouveau millénaire. Toute l'équipe se joint à moi pour vous souhaiter une bonne année 2001 et un bon 21^{ème} siècle

et pourtant...

Quelle déception

de constater que l'esprit AMIGAZette n'est pas toujours très bien compris dans son contexte de fanzine, d'après ce qu'en disent certains lecteurs, même en sous entendu (voir la page courrier). Le fanzine ne peut pas prétendre apporter des informations fraîches. On ne peut échapper au décalage temporel contrairement au magazine commercial dont le rôle est tout différent. Le fanzine ne vit que par une passion (la nôtre) et le soutien de ses fans (vous).

Dans l'édition d'un fanzine il ne doit pas y avoir pensée ou action à tendance pécuniaire ou malveillante mais plutôt un dialogue entre ceux qui écrivent et les abonnés. C'est dans ce sens

Où sont nos adhérents?

12100 MILLAU	57100 THIONVILLE
13090 AIX EN PROVENCE	60150 LONGUEIL ANNEL
13870 ROGNONAS	66120 FONT ROMEU ODEILLO
22490 TREMEREUC	VIA
26260 CLERIEUX	71710 MARMAGNE
26800 Portes les Valences	81000 ALBI
27570 LES BRULES D'ACON	82800 VAISSAC
27600 GAILLON	83136 GAREOULT
28700 BEVILLE LE COMTE	83200 TOULON
29200 BREST	83200 TOULON
30100 ALES	83200 TOULON
30800 ST GILLES	83220 LE PRADET
31700 BLAGNAC	83220 LE PRADET
35170 BRUZ	83390 CUERS
35200 RENNES	83500 LA SEYNE SUR MER
38400 SAINT MARTIN D'HERES	85300 CHALLANS
42600 SAVIGNEUX	95100 ARGENTEUIL
44100 NANTES	95680 MONTLIGNON
45480 St PERAVY EPREUX	97490 Ste CLOTILDE - La Réunion
54190 VILLERUPT	

Si vous trouvez des coquilles (pas les fêtes) et des erreurs dans des articles n'hésitez surtout pas à nous envoyer les corrections afin de ne pas rester dans la confusion, nous ne sommes pas des surdoués, juste des fans qui partagent une passion.

que vit AMIGAZette au sein de son association. Le plaisir que l'on doit en tirer est celui d'apporter un support et aussi un soutien mutuel pour tous ceux qui ressentent ce besoin de se raccrocher à quelque chose. C'est le côté association que l'on pourrait qualifier de social. En contre partie, ce qu'attend une association c'est aussi l'aide et le soutien de tous ceux qui peuvent apporter une pierre à l'édifice. Si l'on propose une disquette avec le fanzine et sachant que la majorité des abonnés n'ont pas internet c'est dans le but d'apporter un «plus» à ceux qui ne peuvent pas se permettre d'acheter un modem. La course à «l'armement lourd» et à l'accès

au monde moderne n'est pas pour tout le monde pareil et chacun essaie de faire vivre l'Amiga à sa manière et avec ses moyens.

Il est dit qu'une association déclarée acquière une personnalité morale, ce qui veut dire qu'elle existe et bien sûre ne demande qu'à vivre, pas à survivre. Quand on se dit fan il faut aller jusqu'au bout de ses convictions et comme le dit si bien Pascal Obispo:

<< . . . l'important c'est d'aimer l'important c'est d'y croire. . . >> et croire en l'Amiga, pour certains cela relève de l'audace et du tour de force, pour AMIGAZette 83 c'est une action naturelle.



En ce début d'année, siècle et millénaire, cette chronique ne peut pas trop prétendre être bimestrielle suite aux petites vacances d'AMIGAZette, mais cette situation devrait se réguler au fur et à mesure de l'avenir. AMIGAZette aimerait devenir encore plus moderne, et pouvoir raconter tout ce qu'il y a de plus beau dans le monde de l'Amiga, et aussi de plus cher. Avec ce dernier mot on comprend très rapidement qu'il est de plus en plus difficile de tenir le cap tout seul, par contre en association avec des personnes qui partagent les mêmes émotions, et dieu sait que celles que l'Amiga apporte sont fortes, on peut étendre les connaissances, le savoir et les expériences.

Etant pourtant tous sur Amiga on n'a pas tous les mêmes matériels, les mêmes logiciels, les mêmes idées et activités et c'est là que l'on redécouvre les origines de notre association, fournir et utiliser un support papier pour une

communication bi-directionnelle qui est longtemps restée dans un seul sens.

L'homme a toujours eu ce besoin de communication, et malgré tous les supports modernes, le papier reste celui qui peut être lu n'importe où à n'importe quel moment.

Il faut admettre qu'Internet c'est formidable, mais pour moi cela reste qu'un moyen de communication rapide et peu honoreux à l'usage.

J'ai vécu l'expérience d'ordinateurs équipés de logiciels de messageries électroniques (plus de 200 Macs) et l'expérience a montré que bon nombres des utilisateurs ne pouvaient pas s'empêcher d'imprimer les messages (quelques fois très courts). Le support papier n'est pas mort, l'électronique et l'informatique ne sont qu'une complémentarité et pour terminer ce propos, les fanzines comme AMIGAZette peuvent encore espérer une vie assez longue tant que l'on aura quelque chose à raconter.

José.

LES PROJETS

Pour l'instant ils se sont figés (à cause de la pause) mais pour le CDROM ça commence à bouger.

Lorsque l'on dit vouloir faire un CDROM associatif et inter association rien n'empêche aux adhérents d'y participer en proposant des créations personnelles ou des découvertes à partager. Pas de date d'échéance pour l'instant.

Pour l'idées sur les sharewares j'ai découvert un site qui propose un espace Amiga et qui oeuvre exactement comme dans l'idée du projet, c'est à dire s'occuper de toutes les transactions financières vers les développeurs étrangers de shareware. Pour le moment leurs prestations sont pour l'Atari, Mac et Java.

Ci contre l'affiche qui annonce la réunion annuelle organisée par AMIGAZette83 à Toulon. Le nom de cette manifestation est venu tout naturellement, avec une once d'internet, beaucoup d'AMIGA et une ambiace «fun» ou l'on pourra s'amuser avec la mise en réseau d'ordinateurs (de toutes races) de la musique avec un synthé branché sur un Amiga et tout ce qui peut «brancher» avec du matériel informatique. Une page d'histoire de l'AMIGA y sera présentée, présidé par un A1000.

L'AGENDA

- 10 et 11 mars AMIG@fun.2001
- On continu AMIGAZette jusqu'à plus soif

INTERNET et AMIGAZette 83



Nous allons essayer de maintenir une rubrique essentiellement sur ce que l'on peut trouver d'intéressant et d'utile pour l'Amiga mais aussi tous les coups de coeur que nous aimerions partager. Si vous découvrez des sites, au hasard de ballades sur le Net, envoyez nous l'adresse, éventuellement un grab de l'écran et si vous en avez le temps un petit résumé sur le site

LES 10 ET 11 MARS 2001
A TOULON

AMIG@fun.2001

ORGANISE PAR L'ASSOCIATION AMIGAZETTE 83

ENTREE GRATUITE

Où?

MAISON DE QUARTIER DU PONT DU LAC
56 rue FELIX MAYOL
83220 TOULON
Tel: 04 94 62 13 59

Quoi?

ORDINATEURS ET JEUX EN RESEAU
MUSIQUE MIDI - INTERNET - EMULATION
VIDEO - PAO - BUREAUTIQUE - GRAPHISME
AMIGA - ATARI - PC - LINUX

VENEZ VIVRE L'HISTOIRE DE L'AMIGA

AVEC LA PARTICIPATION DE
LA SECTION INFORMATIQUE DE L'AMTL
ET DU CLUB ATARI DU VAR

POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS:

Qui?

AMIGAZette 83
67 RUE MESSAGER
83200 TOULON
TEL: 04 94 89 50 97

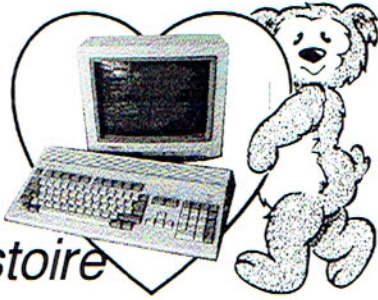
grigri83@aol.com // amigazette83@free.fr

NOS PARTENAIRES:
FRANCE TELECOM - WANADOO - MICROFUNN - APS - GMB COMPUTER

Vous pouvez nous contacter :

José	grigri83@aol.com
Mamain	mamain83@aol.com
Ludo	savludo@aol.com
AmigaPhil	microfunn@aol.com
Hervé	hbreiz2@aol.com

La fin d'une belle histoire d'amour!



J'ai eu la chance de connaître l'informatique sur un Amiga 1000 512Ko de mémoire, télévision 36cm, c'était en 1989 avec Boulderdash acheté à un ami.

L'histoire d'amour avec cette machine d'un autre monde commençait... Je découvrais une passion informatique et étant quelque peu anticonformiste j'étais ravi. Je ne manquais jamais ANews et AMIGA Revue, impatient de leurs sorties.

Logiquement suivra l'achat d'un disque dur de 20Mo externe et d'un lecteur de disquette externe. Ensuite, dès sa sortie, de bon matin à l'ouverture de la boutique je repartais avec un Amiga 1200 DD interne de 80Mo, l'OS 3.0 et un moniteur Amiga. J'avais "5 ans" et c'était le jour de Noël. Nombreux achats de logiciels, bureautique, graphisme, jeux etc... Achat d'une extension mémoire de 4 Mo. Ensuite, carte accélératrice MTec68030 + 4Mo

Achat d'un scanner à main 256 niveaux de gris. Achat d'un moniteur Amiga multisystem.

Des heures et des heures passées, ou plutôt des jours devant l'écran et les années passèrent avec mascarades de rachat etc... Je ne renonçais pas et j'étais toujours amoureux, je ne pouvais lui être infidèle mais soutenir l'Amiga était de plus en plus dur. J'avais besoin de soutien et après mon abonnement à ANews (3 numéros), vous m'en avez donné.

En 1998, achat d'une tour Micro + 16Mo + carte PPC 160/68040 + DD 500 Mo.

Nous sommes en 2000 et je décide le divorceTristesse :-)

Pas de PC mais un Mac G3 350 OS9.

Vitesse, graphisme, simplicité, ce que l'Amiga aurait dû avoir depuis longtemps.

Mon plus grand souhait, revenir sur une machine moderne, familiale, évolutive et soutenue qui s'appellerait AMIGA.....

A vous et votre équipe dont j'espère garder un contact.

Amicalement - Olivier Redon

Ex-abonné insatisfait (lettre reçue sur internet)

Salut

J'ai décidé de ne pas renouveler mon abonnement à votre fanzine et je trouve normal de vous en donner les raisons. La principale est que je trouve de moins en moins de choses à lire dedans, c'est à dire qui m'intéressent. Je trouve que la section news est déjà obsolète à parution, il faudrait coller à l'actualité d'un peu plus près. Je sais qu'il y a les délais de bouclage et d'impression, mais les news d'Amiga Power (pour ne citer que cet autre fanzine) sont beaucoup plus fraîches.

Etant connecté à l'internet, votre disquette ne m'est souvent d'aucune utilité car tous les programmes étant dessus, je les ai déjà eu sur Aminet. Ne pourrait-il pas y avoir une formule d'abonnement sans disk (donc moins chère)? Je trouve qu'il serait aussi pas mal de systématiquement mettre en fin d'article les liens internet correspondant.

Vous vous plaignez de manquer de rédacteurs. Une solution serait d'envoyer des mails (à ceux qui sont connectés) en leur demandant s'ils peuvent écrire un article sur tel ou tel sujet: je suis sûr que vous trouveriez assez facilement quelques volontaires (j'ai déjà rédigé ainsi quelques articles pour Amiga Power, oui encore lui!). Les démos chroniquées sont vraiment trop anciennes (plus de 6 mois d'âge pour certaines).

La mise en page mériterait d'être remaniée mais j'ai cru comprendre que c'était en cours :-)

Une rubrique cinéma/vidéo m'intéresse assez peu (si elle ressemble à ce qui se faisait dans le défunt AmigaNews), il y a des magazines spécialisés pour ça. Mais bon, ce sont mes goûts personnels, pour moi un magazine Amiga ne parle que d'Amiga!

C'est bien de faire des tutoriels mais j'aimerais en voir sur des logiciels plus récents (Wordworth et Turbocalc commencent à sérieusement dater!).

Pour quoi pas sur FxPaint, Photogenics 5, PageStream 4...

Le week-end du 12-13 mars me tente assez... C'est dans le var? (Ca m'arrangerait car j'y habite depuis cet été).

Alex Dillenseger - Le Havre

Voici globalement ce que je lui ai répondu :-).

Les news/ Il est évident que pour les news c'est pas le truc d'AMIGAZette, à moins de trouver un bénévole qui veuille bien donner de son temps pour rapporter toutes les sortes d'infos utiles.

La disquette/ Il se trouve que j'ai récemment fait le tour des adhérents

qui disposent d'internet, la liste n'est pas bien longue, donc le support disquette apporte toujours un plus à tous ceux qui recherchent des petits trucs utiles à pas cher.

Les rédacteurs/ Le fait d'adhérer à une assoe n'empêche nullement les gens à participer et prendre quelques initiatives, ce que tu as fait pour Amiga Power en leur envoyant des articles. Ce que je constate souvent c'est que nos lecteurs attendent de lire et ne se sentent pas d'écrire, alors il faut mettre bouchées doubles et pour tenir le nombre de nos pages il faut alors inventer toutes sortes d'articles qui pourraient intéresser et apporter une certaine utilité.

Les démos/ En fait ce n'est pas tout à fait une chronique sur les démos, il faut plutôt voir cela comme une "info" qui donne des idées pour découvrir certaines choses et savoir où les trouver.

La mise en page/ Effectivement la mise en page du numéro 40 a été repensée, le prochain (41) sera, normalement encore mieux car nous venons d'investir dans une laser. (il n'est plus abonné depuis le n°38)

Rubrique cinéma/ Ce genre d'article que j'aimerais aborder devrait justement parler d'Amiga, mais pour faire de belle images il faut aussi connaître les rudiments du cinéma, et c'est ce côté là que j'aimerais aborder, pour arriver bien sûr à l'Amiga avec l'incrustation.

La bureautique/ Pour faire des "tutoriels" avec des softs récents je veux bien, mais je ne les possède pas. J'essaie tant que possible de rester dans la légalité pour ne pas faire comme certains.

Pour FxPaint il faut maîtriser le dessin, idem pour Photogenics, et pour PageStream 4.0, l'assoce n'as pas les moyens de réinvestir (~1700Fr) le 3.3 suffit amplement, et l'achat d'une imprimante laser d'occase était plus urgent.

Le Week-End/ Correction pour les dates, c'est le Week-end du 10-11 mars.

José

Merci d'avoir donné un avis personnel sur le sujet qu'est Amigazette. Ceci me permet de me rendre compte que certains (ex)adhérents n'ont pas compris le but que nous nous sommes toujours fixé c'est à dire être au service des amigaïstes et essayer de leur apporter un soutien permanent. Pas de problème pour recevoir des articles qui apporteraient un peu de fraîcheur à nos pages

Aux portes du futur, le présent approche . . .

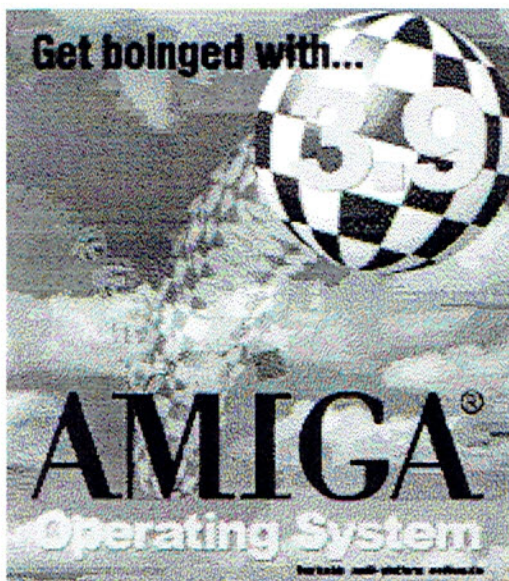
GLAMES
glames@free.fr

Le Workbench 3.9

L'Amiga est à un tournant de sa (longue) vie: la nouvelle mise à jour du système - la 3.9 - , dont le but principal est d'assurer la transition entre l'"Amiga Classic" et le nouvel Amiga One, sera le dernier Workbench produit... :- (En effet, l'Amiga DE prendra ensuite la relève (en version 1.0) et ce, normalement dès le premier trimestre 2001 :-).

Cette nouvelle version du Workbench est à nouveau l'occasion pour Amiga Inc et Haage & Partners de travailler ensemble. Gageons que le résultat sera aussi bon que pour l'OS 3.5 ... On pourra de toute façon le vérifier bientôt puisque l'OS 3.9 sera disponible dès la mi-Décembre (de cette année ;).

Le contenu de cette nouvelle mouture n'est



pas encore officiellement dévoilé mais il semble plus que probable qu'elle contienne le "boing bag" n°2 (que l'on dit en développement depuis quelques temps) et qu'elle soit plus orientée PPC que la version précédente... De plus, lors de ses dernières annonces, Bill Mc Ewen a annoncé que cette version fonctionnerait sur "Amiga Classic" et sur AmigaOne PPC 1200 et 4000, ce qui confirme que le Workbench sera PPC.

Vous pouvez d'ors et déjà pré-commander le Workbench 3.9 sur le site de Haage & Partners . Il coûtera d'ailleurs entre 200 et 300 F. Amiga Inc a déjà annoncé la création prochaine d'un site dédié au 3.9.

Je pense que vous avez été, tout comme moi, agréablement surpris de cette nouvelle mise à jour du système. En un peu plus d'un an, deux mises à jour du système ont vu le jour, ce qui n'était jamais arrivé ! L'Amiga revient et même les plus circonspects doivent commencer à y croire ...

L'Amiga One

Bill Mc Ewen nous l'avait promis, un nouvel ordinateur Amiga - l'Amiga One- sortirait à la fin de l'année 2000 ... C'est donc avec impatience que l'on attendait l'ACE 2000, un des événements majeurs de cette fin d'année, et surtout des annonces concrètes ! L'Amiga est vraisemblablement à un "tournant" de sa carrière ... Retour sur un week-end riche en annonces...

La CEE quoi ?

L'ACE 2000 est un show dédié à l'informatique alternatif (comprenez non Windows ;) qui s'est tenu à Melbourne, en Australie, les 19 et 20 Octobre derniers. Comme l'indique son nom (Alternatives Connecting people Enhancing the user experience :-), cette manifestation a pour objet de promouvoir les systèmes alternatifs tels que Linux, Be Os, Apple, ... et bien sûr Amiga ;) L'occasion pour Bill de nous en dire davantage ...

Priorité à l'Amiga Digital Environment

La première annonce confirme la philosophie édictée jusqu'à présent par Bill Mc Ewen, à savoir qu'Amiga Inc se consacrera uniquement au système d'exploitation : l'Amiga DE.

Ainsi l'Amiga One n'a pas été défini en tant que machine à part entière mais en spécifications techniques regroupées sous le nom de "zico" :

- processeur de type PPC, X86, Arm, SH4 ou MIPS.
- 64 Mo de mémoire minimum.
- Carte graphique Matrox de nouvelle génération.
- Carte son reposant sur le chipset EMU10K1 de Creative Labs.
- Disque d'au minimum 10 Go.
- Lecteur CD/DVD.
- L'USB 1.0.
- Firewire.
- Carte ethernet 10/100 Mbps.
- Modem 56 K.
- Slots PCI.

De plus, pour qu'un micro-ordinateur porte le nom d'Amiga One, il devra pouvoir exécuter l'Amiga DE et

répondre aux normes de qualité imposées par Amiga Inc.

L'Amiga One apparaît donc comme une configuration "confortable", surtout si on la compare aux "Amiga classics" : pas mal de mémoire, un gros disque dur, un lecteur CD/DVD, une carte réseau et un modem 56 K. On voit également la concrétisation de quelques partenariats très importants : je veux bien sûr de parler de Matrox et de ses nouvelles cartes graphiques qui semblent vouloir dépasser les performances de celles actuellement sur le marché... Le son n'est pas en reste avec un chipset de qualité. De plus, L'Amiga pourra bénéficier des processeurs les plus rapides du moment (G4, Duron, ...) et sera évolutif grâce à ses slots PCI (scanner, ...). Enfin, il se normalise en utilisant la norme USB pour tout ce qui est connectique...

Toute spécification technique, si bonne soit elle, est inutile s'il n'y a pas de configurations matérielles concrètes ... Heureusement pour nous :-), Amiga Inc a fort bien compris ce précept...

L'Amiga 1/2 ... Tout de suite (ou presque)

Eyetech, fabricant fidèle à l'Amiga depuis quelques années, est le premier à produire, dès le début de l'année 2001, un Amiga One :-) ... Ou plutôt un demi Amiga One :- (: en effet, cette société fabriquera, dans un premier temps, non pas une nouvelle machine mais une carte, sans doute inspirée de la "prédator" mais étendue à la norme "zico" édictée par Amiga Inc : 6 slots PCI, un slot AGP, de la mémoire SDRAM, un slot CPU pour un processeur PPC de type G3 ou G4, l'USB 1.0 supporté, des contrôleurs UltraDMA, IDE et ATAPI, une carte ethernet 10/100 Mb/s ET une interface A1200 ou A4000

Le but avoué de cet Amiga One en kit est d'assurer une transition toute en douceur pour les personnes qui ont fortement investis dans l'"Amiga Classic". Ainsi, Eyetech proposera l'Amiga One PPC 1200 et l'Amiga One PPC 4000 qui pourront

respectivement s'encaster dans vos A1200T et A4000T. Cependant, pour que votre machine soit reconnue "Amiga One", il faudra lui ajouter une carte graphique Matrox (de prochaine génération), une carte son à base d'EMU10K1, un disque dur de 10 Go, un lecteur de CD/DVD, un modem 56K et un firewire IEEE 1394... Quand je vous parlais d'Amiga en kit

Toutefois, il existe quelques avantages (si, si, il y en a ;) à opter pour ces produits, la plus importante est qu'elle vous permettra d'utiliser le nouveau système Amiga DE dès le début de l'année 2001 et ce avant tous les autres ... Merci Amiga Inc qui fait là un geste fort en faveur des amigaïstes restés fidèles ! Ces cartes permettront également un haut niveau de compatibilité avec les applications "Amiga classic" puisque les 2 systèmes cohabiteront. L'"Amiga classic" profitera donc des ressources de la carte d'Eyetech (mémoire, carte PPC, ...). Enfin, cette offre permet de réduire le coût d'investissement car vous avez sans doute déjà un modem 56 K ou un lecteur de CDROM.

Amiga Inc proposera d'ailleurs avant la fin de l'année une nouvelle version du Workbench -la 3.9- qui fonctionnera sur Amiga Classic et sur les Amiga One Eyetech afin de faciliter le passage au nouveau système, l'Amiga DE.

Un demi Amiga One, c'est bien ! Un Amiga One, c'est mieux ... Voyons donc ce qui se profile à l'horizon...

L'Amiga 1 ... Plus tard



Les premiers Amiga One sortiront bien mais au troisième trimestre 2001 :-). On connaît déjà officiellement deux fabricants : Eyetech (encore eux ;) et bPlan dont on sait pour l'instant peu de choses... sauf que ce seront des Amiga One PPC. Bill Mc Ewen nous a d'ailleurs affirmé que d'autres assembleurs étaient intéressés : gageons que l'offre s'élargira de façon importante à d'autres processeurs ...

L'Amiga est vraiment de retour pour le futur ...

La sortie de ces premiers Amiga One peut paraître lointaine mais Amiga Inc semble vouloir livrer des produits de qualité (ce n'est pas nous qui allons nous en plaindre ;) et prévoit donc beaucoup de tests hardware et software, ce qui repousse d'autant la sortie officielle des Amiga One... On est loin du marketing "microsoftien" qui fait faire les tests par les utilisateurs et fait payer une mise à jour ensuite :-). (...)

Cependant, le nouveau système l'Amiga DE 1.0- sera disponible dès la sortie des cartes Amiga One d'Eyetech, donc au début de l'année 2001 (et fin 2000 pour les développeurs via le SDK en version 1.2).

Les plus impatients pourront donc se jeter sur les produits d'Eyetech et profiter du nouvel Amiga :-)

De plus, parallèlement aux Amiga One, d'autres produits utilisant l'Amiga DE vont sortir... Je pense notamment aux annonces récentes de la société Merlancia qui prévoit de produire des organiseurs, des portables, ...

Que faut-il penser de tout cela ? il est vrai que les dernières années n'ont pas été très brillantes pour la communauté Amiga et on a souvent été déçus. Mais moi, cette fois-ci, j'ai vraiment envie d'y croire ! En effet, les indices concrets du retour de l'Amiga se succèdent depuis le début de l'année (D'Amiga, SDK, ...) et de plus en plus vite (Workbench 3.9, Amiga One Eyetech, ...). Mais, je crois que plus que tout, c'est l'équipe Amiga qui m'inspire confiance : que ce soit Bill, Fleecy, Randy ou les autres, ils semblent tous avoir la tête sur les épaules et ne pas s'enflammer ... Tout pour réussir :-), n'est-il pas ?

Le SDK maintenant sous Windows

Le SDK, qui je vous le rappelle est le kit de développement pour le nouveau système Amiga (l'Amiga DE), est disponible sous Windows. Son prix officiel est compris entre 700 et 800 F. Nulle doute qu'il soit bientôt disponible chez nos revendeurs Amiga francophones préférés... Sachez cependant que suite aux nombreuses plaintes de possesseurs du SDK Linux, cette version Windows pourra être gratuite pour tous ceux qui feront un portage digne de ce nom... Attention, j'ai déjà porté le "Hello World" :-)

Jusqu'à présent, Linux était incontournable pour pouvoir utiliser le SDK. Certains seront à coup sûr choqués de voir que le développement des logiciels pour le nouvel Amiga va pouvoir se faire sous "Windaube", l'ennemi juré ! Je pense, au contraire, que c'est un choix très intelligent : en effet, on élargit du coup de façon exponentielle le nombre de développeurs potentiels et donc le nombre d'applications disponibles lors de la sortie des Amiga One :-)

Encore une fois, Amiga Inc évite les erreurs du passé et montre à coup sûr un grand professionnalisme :) qui ne

Installation de la mise à jour 1.01 du SDK

Cette petite procédure s'adresse aux personnes ne connaissant que très peu Linux (comme moi-même :). La partie purement "Linuxienne" peut sans doute être améliorée. N'hésitez pas à me contacter...

1/ Connexion sur le site développeurs d'Amiga Inc
- Connectez-vous sur le site "<http://www.amigadev.net>" :-).
- Saisissez vos login et mot de passe et cliquez sur le bouton "Login".

2/ Téléchargement de la mise à jour
- Cliquez sur l'onglet "Developers".
- Cliquez sur l'option "SDK Updates" puis sur l'intitulé "SDK 1.01 for Linux" (c'est le seul ;).
L'archive fait environ 25 Mo, alors soyez patient :-)

3/ Application sous Linux
- Sous une session "terminal", désarchivez le fichier "update_101.tgz" par la commande suivante : `gzip -d update_101.tgz`
- Décompressez le fichier obtenu (update_101.tar) par la commande : `tar -x update_101.tar`

- Lancez la mise à jour par la commande : `./update`. Si vous n'êtes pas sous l'administrateur (root), vous devrez saisir son mot de passe.
- Attendez le message "SDK ... installed".

4/ Tester la mise à jour

Pour vérifier que la mise à jour s'est bien effectuée, il existe deux moyens :
- Lancez la commande `"intent_media"`

Mise à jour du SDK disponible

La première mise à jour du SDK - la 1.01 - est disponible. Vous pouvez donc la télécharger à partir du site développeur d'Amiga Inc (www.amigadev.net).

La mise à jour fait un peu plus de 25 Mo. Amiga Inc est resté évasif quant à son contenu.... Cependant, il semble qu'elle apporte surtout des corrections plutôt que des évolutions : sur le compilateur C++, sur le linker C (code généré plus compact et rapide) mais aussi une plus grande compatibilité avec les distributions Linux (Redhat 6.1 et 6.2, Suse 7.0, Mandrake 7.1...). On est loin de ce qu'avait initialement annoncé Bill Mc Ewen, à savoir une interface utilisateur digne de ce nom, la gestion du son, de la 3D, ... Mais il l'a reconnu et a promis que la prochaine mise à jour - la 1.2 -, qui sera disponible bientôt (avant Noël ?), apportera toutes ces fonctionnalités.

Le SDK se porte bien puisque 15 000 unités ont été vendues à travers le monde depuis Mai 2000 (date officielle de sortie du SDK). Je vous rappelle que le SDK n'est "qu'un kit de développement" ...

Info AMIGAZette 83

Le Cédérom associatif

Petit à petit le futur contenu du Cédérom associatif commence à prendre forme. Nous vous invitons à participer à le remplir. Pour cela il suffit de nous faire parvenir ce que vous désirez y faire graver, ou simplement donner des idées sur le contenu ou sur son mode d'utilisation.

micro FUNN 21 Av. Dréo
83170 Brignoles
04 94 59 25 11
06 71 33 14 27
microfunn@aol.com

Amiga Center SERELE

18, route des Grands Champs
71710 Marmagne
Tél: 03 85 78 20 68
www.amiga.fr

A.P.S.

15 bis, rue Louis Maurel
13006 Marseille
Tél: 04 91 00 30 44
www.aps.fr

SLD

13 rue des jardins
67550 Vendenheim
Tél: 03 88 59 42 82
Fax: 03 88 59 42 83
www.sl-siffusion.com

MICSO Entertainment

5 rue de la Laineuse
22100 DINAN
Tél: 02 96 87 08 14

ADFI

47 avenue de la Libération
63000 Clermont Ferrand
tél: 04 73 34 34 34
www.sdli.net

Mini Bottin de l'Amiga

SoftWare Paradise

Le Capitol
BP 484
Anglet Cedex
Tél: 05 59 57 20 88
www.sparadise.com
contact@sparadise.com

AMEDIA SoftWare

Thillot Lionel
8/164 rue Jules Michelet
57070 METZ
lionel.thillot1@fnac.net

Association Triple A

Lot. les Aurores
26800 Portes-Lès-Valence
<http://www.triplea26.com>
webmaster@triplea26.com
amigalex@free.fr

Association 4A

Guiberteau Fabien
Le Petit Breuil
17700 Breuil La Reort

Obligement

David Brunet
11e Rue de Bellevue
21000 Dijon

Obligement 23

"Ce numéro est de nouveau réalisé en Blitz Basic, nous avons abandonné la formule Amiga Guide et il est "compatible avec les cartes graphiques!"

(ndlr: Quel beau boulot!)

LE SOMMAIRE

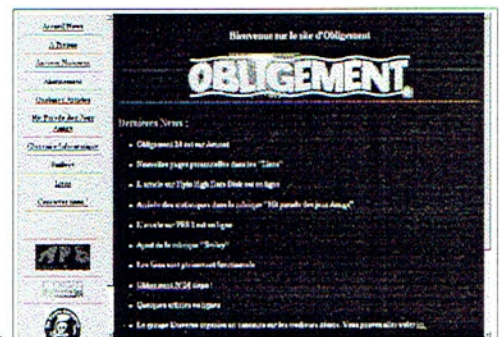
Le trombinoscope,
Les news en bref,
Actualité : L'AmigaOne,
Interview : Eric Schwartz,
Interview : Lionel Thillot,
Reportage : aRTS 2K,
Previews (Acsys, Earth 2140, Payback),
Test : MooVid 2 Pro,
Test : Computer Graphics 2B01,
Test : Nighlong,
Présentation : Tablette Graphire Wacom,
Hit Parade des jeux Amiga (novembre-décembre 2000),
La rubrique des questions/réponses,
Découverte : les bonnes adresses web,
Le coin du DP (Visual Prefs, Magic Menu, Birdie, MUI, Stop Menu, Tha Menu, Tool Deamon),

Dernière minute

Obligement 24 est disponible

La revue de presse,
Trucs et Astuces,
Le "shopping" chez un concurrent :-<
(pourquoi pas "vente" et pourquoi pas TOUTES les sociétés Amiga françaises?)
Les petites annonces,
Blagues N Rigolo's :)

Téléchargement du fanzine gratuit sur <http://obligement.free.fr>



Obligement c'est aussi un site sur Internet

Faites le plein de logiciel chez

**ARTICLES
D'IMPORTATION**

La date ultime de réservation pour les cartes Blizzard 68060/50 PPC 210 Mhz était le 18 décembre à 19h00. De même pour les cartes B.Vision, OS 3.9, mediator, zorro 4, Amiga, tour SDLI, etc.

Les cartes Blizzard 68060/50 PPC 210 Mhz SCSI seront quant à elles disponibles au début de l'année vers le 5 ou 10.

**ARTICLES
EXCLUSIFS**

Nous rappelons les promotions de Noël sur 5 de nos produits spécifiques commandés avant le 15 janvier 2001 :

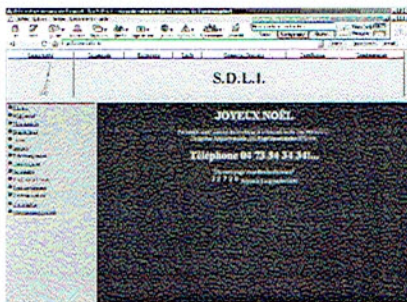
- **Pagestream 4.7** : 25% de réduction, soit 1985 francs au lieu de 2485.
- **TypeSmith** : 50% de réduction soit 390 francs au lieu de 790.
- **Computer Graphics** : 14% de réduction soit 695 francs au lieu de 795.
- **Computer Puzzle** : 21% de réduction soit 240 francs au lieu de 290.
- **DrawStudio** : 50% de réduction soit 390 francs au lieu de 790.

A.D.F.I.

**AVANTAGES
ASSOCIATION**

Nous vous rappelons que nous consentons des tarifs préférentiels ridiculement bas à tout membre ACTIF d'une association Amiga :

Le bon moyen d'acquérir à bas prix:
PageStream
Computer Graphics,
DrawStudio
Computer
Puzzle
scanners



et autres matériels ou logiciels Amiga.

**La mediator de Noël
chez ADFI...**

En son temps nous vous avons envoyé la description et la photo de cette carte. Aux impatientes nous avons conseillé d'attendre. Il est maintenant temps de l'acquérir.

On ne présente plus les cartes mediator qui permettent la reconnaissance de toutes les cartes PCI en 2.1 du moment qu'on possède le bon pilote; la liste des cartes PCI commencent ainsi à se créer et permettra à terme une meilleure utilisation de l'Amiga tant A1200 que A4000.

Nous proposons 2 cartes mediator A1200 (et uniquement les 2) avec une réduction de 15% sur le prix public normalement affiché. Cette offre n'est bien sûr pas cumulable avec nos autres offres

A.D.F.I.

47 avenue de la libération
63000 Clermont Ferrand FRANCE
Achat-Vente Amiga/PC, Réparation
Amiga/Atari/PC.
04 73 34 34 34.

Association Triple A
les accros de la Drome



Le voici le Boing n°9

Et comme à l'habitude si vous désirez voir la couv en couleur, le plus simple est de s'y abonner

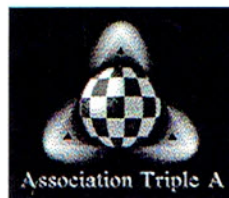
28 pages de bonnes choses

Après toute une série de mauvaise aventure dont Alex se serait aisément passées: disque dévalidé, lecteur CD grillé, B.Vision HS, alimentation grillée etc... toutes ces choses qui arrivent sans prévenir et tout un travail (bénévole) qui s'en va en fumée. (NDLR: AMIGAZette est déjà passé plusieurs fois par de telles épreuves) Donc après un acharnement digne d'un amigaïste qui aime à partager sa passion voici ce boing très attendu. Un nouveau look pour le titre et un joli fond marin pour mieux vous accueillir. Malgré les déboires pour boucler ce numéro le ton n'a pas changé, toujours aussi anti-MicroSoft. Vous saurez tout sur la Féria, sur la RTS III et aussi sur Petro avec une interview exclusive à propos de son départ d'Amiga. (de qui va t'on parler maintenant...)

Dans la série des innombrables dossiers traités par Boing, celui sur le multimédia vaut le détour, je ne vous en dit pas plus...

et pour les travaux pratiques, on trouve du TVPaint, du Worworth, du workbench, du X-Base, du domaine public avec ToolDeamon - visual Prefs - Magic menu - Birdie - mui - Stopmenu - THA Menu...

Le HardWare est aussi dans le sommaire avec avec les dernière infos sur les PPC G3/G4, le Mediator et les nouveaux produits à venir. Pour un fanzine bouclé à «l'arraché», il y a tout ce qu'il faut pour l'amigaFan



Association Triple A
Lot. les Aurores
26800 Portes Lès Valence
Tél: 04 75 57 19 44
www.boingattack.org

Adhésion: 120Frs

Triple A propose de nouveaux T-Shirts avec un nouveau design en couleur et logo couleur sur le coeur.
Prix: 120Frs pour les non adhérents
100Frs pour les adhérents

AMIGAZette y a fait présence par la personne de Jacky qui nous raconte ce qu'il a vu et aussi ressenti en tant qu'amigaïste au beau milieu de machine de l'autre monde

Pic & Poc 2000 - compte rendu d'une visite dans un salon dédié au PC et au Mac

Les 30 Septembre et 01 Octobre, eut lieu à Anduze (Gard), un week-end informatique où quiconque voulant montrer ses oeuvres pouvait venir s'installer dans une salle d'exposition assez grande pour accueillir la foule venue passer le temps à la "porte des Cévennes", (autre nom d'Anduze).

Cette année, j'y ai retrouvé à peu près les mêmes stands pour PC et MAC. La grande salle était réservée aux exposants et matériels tandis que dans une autre, se tenait une galerie de dessins, exécutés avec des logiciels où le public devait élire le meilleur artiste.

Cette année, il n'y a pas eu de démo d'images de synthèses. Dommage, car la fréquentation des salles de cinéma montre que depuis quelques années, ces images-là associées à du réel semblent être recherchées par un certain public. J'ai pourtant la certitude qu'au vu de certaines démos Amiga sur mon 15", quelque chose me dit que, visionnées sur un écran beaucoup plus grand, cela sèmerait la curiosité chez beaucoup de monde.

Parmi les MAC, le dernier cube G4, silencieux, avec écran plat, haut-parleurs sphériques et souris à une touche ne m'ont malheureusement pas permis de découvrir la démo d'un logiciel 3D utilisé pour les animations de personnages, dinosaures et autres. Le responsable du stand m'expliqua que le CDROM, après maintes recherches avait du être emprunté par un individu qui en se l'appropriant a empêché bien des visiteurs de découvrir de telles images. Dommage.

Sans rentrer dans les détails concernant les PC, une curiosité m'a tout de même fait rester quelques minutes devant un stand genre usine à gaz. Un PCiste émettait et recevait en direct avec un habitant d'un pays d'Europe de l'Est par le hertzien. Le signal était ensuite transmis par une

toute petite parabole (à peu près 15 cm de diamètre) à une autre identique posée à une dizaine de mètres qui envoyait enfin le signal à un projecteur sur écran géant. Pas mal ! La discussion que j'engagea, lui permis de découvrir devant lui un drôle d'énergumène (moi) puisque celui-ci utilisait un Amiga ! QUOI, ça existe encore ça ? dit-il. Je lui répondit avec quelques mots, mais à quoi bon mettre en avant les qualités de notre belle machine, QUAND... il n'y a pas d'Amiga dans la salle... blurp. Il faut quand même ici relativiser. Pratiquement tous les exposants sont du coin, et peut-être les plus éloignés venaient de Nîmes. Vu le marché de l'Amiga en ce moment, je n'ai pas été très étonné de ne pas voir de machine ici, ce n'est pas bien grave dans la mesure où notre domaine étant très lié au marché explosif (et plein de surprises) de l'informatique, l'évolution obligatoire peut changer la situation.

Je me met à imaginer, voir ici, un jour, une démonstration d'informatique alternative "révolutionnaire" (pourquoi-pas Amiga) qui surprendrait bien du monde pour une bonne raison: il y a trop de différence entre ce que les gens s'attendent à voir (et qu'ils voient) > ici, j'ouvre une grosse parenthèse:

"programme Pic et Poc 2000": présentation d'un CDROM sur les 100 ans de la ville d'Anduze et ses environs, démonstration d'une caméra numérique, d'une imprimante format A0 (la plus grande dimension actuelle) avec des

dessins d'une très grande qualité, plusieurs PC branchés sur le Net, présentation de dernier MAC, DVD etc..., bref pas beaucoup de surprise- <là, je ferme la parenthèse, ET ce que le peuple ne s'attend PAS à voir : de superbes démos (Amiga) sur écran géant (du gros matériel est mis à la disposition des stands, mais pas de

feu d'artifice). Alors IMPOSSIBLE ?? En surfant sur le Net, précisément sur le site d'AmigaImpact, j'ai découvert un lien qui est destiné à ceux (et celles) qui ont un message à faire passer. Alors voilà, il y aura très certainement le mien, leur annonçant le futur week-end informatique Pic et Poc (patience ! c'est pour septembre 2001 normalement) avec pourquoi-pas 2 ou 3 équipes d'Amigaïstes (?). Les choses évoluent, je vous dit.

Souvent on peut être surpris par le petit nombre de visiteurs à une manifestation. Il y a quelques semaines j'ai assisté à un "tournoi" de wargames avec figurines, à Montpellier, un genre destiné à un public plutôt averti, malgré cela, j'ai été plutôt déçu par le très faible nombre de personnes présentes. Hormis les joueurs, (une quinzaine), on était 5 spectateurs durant les 2 heures de ma présence. Il y avait foule avant ? après? je ne sais pas. Cela intéresse si peu de personnes ? J'ai été surpris de constater qu'un week-end informatique (très bien organisé, par ailleurs) dans une petite ville, un peu reculée, attire beaucoup plus de personnes qu'un tournoi (un peu spécial, il est vrai) aux portes d'une des plus grandes agglomérations.

Ce type de manifestation (celui d'Anduze), où se côtoient JUSTEMENT, PC et MAC est une CHANCE pour nous les Amigaïstes, puisqu'on peut bénéficier de toute la publicité faite autour de ce rassemblement. Alors qu'une journée uniquement centrée sur celui-ci n'attire pas forcément des amateurs d'informatique venus d'une autre plate-forme. Mais l'ambiance est différente de se savoir entre Amigaïste, c'est un autre sujet ...

En tout cas Pic et Poc 2000 est fini, vive Pic et Poc (et colégram) 2001...avec Amiga? :)

Jacky



Ca y est, il est revenu le virus, et un virus à 5Frs c'est pas cher!

Non, il n'a pas changé de ton mais il a un peu maigri avec seulement 16 pages de bonheur, ce qui justifie le prix de ce numéro 17. Au sommaire c'est comme d'habitude, la vie mouvementée de l'internet avec les bonnes et

mauvaises inventions des sociétés fournisseuses d'accès, les bourdes de micro\$oft (il y a de quoi remplir des pages pour des années), et puis toutes sortes de tests sur des matériels nouveaux. Et...toujours pas de pubs!



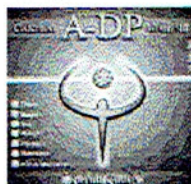
www.acbm.com
un site à visiter



Amedia Software

La collection
à posséder
absolument

Et d'1
Et de 2
Et de 3
Et de 4



Et... un numéro double
spécial Noël
ET... Bientôt A-DP 5

– AU SOMMAIRE –

AMEDIA Software nous propose déjà 4 CD d'une collection très prometteuse et d'une très bonne qualité.

La prise en main du CD est très facile, si vous avez eu l'occasion d'utiliser les CD d'ANews (ce qui serait une faute gravissime si vous les aviez manqués), vous ne serez pas dépaysé avec le navigateur. Si vous êtes en manque de soft Amiga, ne cherchez plus ils sont là, tout pêt à l'emploi (ou installable). Lionel Thiollot nous a dit qu'il avait délibérément voulu respecter les archives des auteurs, c'est pour cette raison que vous trouverez certains répertoires avec des icônes et rangements qui font un peu «vrac», mais on s'y retrouve très vite. Pour cette même raison vous aurez peut-être quelques difficultés à utiliser ou installer certains programmes (problème que nous avons rencontré avec le CD AMIFGAzette), dans ce cas transferez l'archive ou le répertoire en question dans le RamDisk, il y a de fortes chances que cela fonctionne. Mais avant de crier au scandale vérifiez que vous avez bien lacer l'installation de tous les fichiers nécessaires pour le bon fonctionnement du navigateur.

Pour tout renseignement...

Lionel Thiollot

8/164 rue Jules Michelet
57070 METZ

Tél: 03 87 75 71 29

www.amedia-software.com
lionel.thiollot@fnac.net

CD A-DP volume 1

Dans ce premier numéro on y trouve un peu de tout, il fallait bien commencer par quelque chose. Et dans cet «un peu de tout» il y a:

- 19 Mo de patch et mise à jour
 - 25 Mo de démos commerciales
 - 13 Mo d'émulateurs
 - 11 Mo de programmation
 - 35 Mo d'internet
 - 132 Mo de jeux
 - 110 Mo de multimédia (musique, images, démos...)
 - 1.9 Mo d'outils pour OS3.5
 - 69 Mo d'utilitaires système
 - 109 Mo d'utilitaires
 - 18 Mo de sites web francophones
 - la démo du jeu Heretic II d'Hyperion SoftWare.
- soit un total d'environ 640Mo en y rajoutant les outils nécessaires pour la navigation et toutes sortes d'autres fichiers d'infos.

CD A-DP volume 2

Avec sa belle jaquette en dégradé de bleu ce CD est un spécial MP3 ou vous pourrez y trouver plus de 170 Mo de musique, mais il est nécessaire d'avoir tout ce qu'il faut pour la décompression .xpk. Les modules MP3 sont exécutable directement depuis le navigateur.

- 175 Mo spécial MP3 et Addon Siege pour Heretic II
- 12 Mo de patch et mise à jour
- 29 Mo de démos commerciales
- 23 Mo d'émulateurs
- 12 Mo de programmation
- 24 Mo d'internet
- 109 Mo de jeux
- 65 Mo de multimédia
- 800 Ko pour l'OS 3.5
- 20 Mo d'utilitaires système
- 82 Mo d'utilitaires divers
- 28 Mo de sites web francophones

CD A-DP volume 3

Cette fois ci, ce CD est sur le thème de Quake.

- 200Mo de Quake:
 - * Quake68k
 - * Quake PUP
 - * Quake Wos
 - * Quake_src
 - * QuakeWorld_src
 - * AirQuake
 - * ATF
 - * Fantasy
 - * FvsF
 - * Rally
 - * SpecialForce
- 5 Mo de patch et mise à jour
- 14 Mo de démos commerciales
- 23 Mo d'émulateurs
- 30 M de programmation
- 36 Mo d'internet
- 44 Mo de jeux
- 148 Mo de multimédia
- 400 Ko pour l'OS 3.5
- 15 Mo d'utilitaires systèmes
- 51 Mo d'utilitaires divers
- 18 Mo de sites web francophones

CD A-DP volume 4

Et pour ce quatrième volume de la collection c'est un spécial Système que nous propose Amédia Software.

- 125 Mo spécial système
- 4 Mo de patch et mise à jour
- 14 Mo de démos commerciales
- 6 Mo d'émulateurs
- 48 Mo de programmation
- 14 Mo d'internet
- 235 Mo de jeux
- 55 Mo de multimédia
- 315 Ko pour l'OS 3.5
- 19 Mo d'utilitaires systèmes
- 52 Mo d'utilitaires divers
- 4 Mo de site francophone

Pour toute commande
de CD A-DP, les chèques
doivent adressés à:
Lionel Thiollot

Le CD de Noël=80Frs + 20 Frs (port)
(hors série 2CDROM)

UAE et les disquettes Amiga

Claude

Claude, qui est avant tout un amigaïste, mais comme beaucoup maintenant, (il y en a qui se cachent encore) il possède aussi un PC.

Voici donc le mail qu'il m'a fait parvenir, expliquant ce qu'il a découvert.

Bonsoir,

J'arrive à travailler sur PC avec l'émulateur UAE, en utilisant des disquettes, presque aussi facilement que sur l'Amiga. Ma config: Amiga 1200 + Blizzard (c'est très bien) et un PC 200Mhz (c'est trop peu!!) + UAE /AmigaForever.

Je procède ainsi:

- copier le programme ou le fichier Amiga sur disquette placée en PC1
 - Aller sur le PC et l'allumer (largement le temps d'aller se faire un café!)
 - Insérer la disquette Amiga dans le lecteur [NDLR: je pense qu'il veut parler d'une disquette formatée PC 720Ko)
 - lancer l'émulation UAE 3.0 (à essayer avec les autres versions)
- Une icône DF1 apparaît sur l'écran du workbench, e y restera, même si l'on change de disquette.
A partir de là, on fonctionne comme

sur un Amiga, sauf que l'on ne voit pas la référence de la disquette en cours (son nom) puisque l'icône représente le lecteur et non la disquette.

DIFFICULTES

Tout d'abord saucissonner ses disks Amiga pour les faire tenir sur 720Ko (ne rigolez pas, mais je ne compresse pas, et j'ignore si j'ai un logiciel pour ça!!).

Ensuite, bien vérifier que les noms de fichiers n'ont pas été modifiés: les erreurs sont fréquentes.

Je crois aussi que, une fois en émulation, il y a des problèmes de compatibilité; sans doute faut il savoir utiliser la bonne formule (UAE 3.0 ou autres)

Dernière chose: le lecteur PC correspond au lecteur Amiga externe et non à DF0.; je n'ai pas encore réussi à utiliser de programme "autoboot".....mais je ne désespère

pas!

Sinon, je viens de faire une partie galactique.....un peu lente, et sans le son!!!

Je ferais la prochaine sur mon 1200, surtout que j'ai installé une super sono...

Claude Francqueville (22)

La rédac répond:

Cette lettre mérite une petite réponse pour expliquer comment installer des logiciels sur UAE à partir de disquettes. Il faut passer par les disques virtuels qu'UAE sait très bien gérer. Il faut donc compacter chaque disquette originale en DMS et ensuite les décompacter sur un disque virtuel. Ensuite chaque disque sera reconnu comme "la disquette" et l'on pourra ainsi faire tranquillement (et oui il faudra en faire du café :-)) installer ses logiciels préférés. Pour plus d'info, contacter Mamain qui se fera un plaisir de vous en donner la recette complète.



—Installation d'un nouveau disque dur— *Jacky*

J'ai acheté récemment un DD d'occasion de 850 Mo qui remplace celui d'origine de 540 Mo qui maintenant servira de double au cas où ... (dans ce magasin, était exposé le plus gros disque du moment, un 81.2 Go !)

Pour la copie des données, j'ai branché les 2 DD avec la nappe à 2 sorties 3.5".

Avec un démarrage à "froid", le système ne reconnaît pas les 2 DD (malgré le changement de cavalier du 2ème DD en position d'esclave), il faut booter avec la disk d'instal.. Après avoir enlevé la disk je peux rebooter et les 2 DD sont reconnus. Après avoir formaté le nouveau DD avec ses nouvelles partitions (HDToolbox), copié le contenu du 1er DD, refait la liaison 2èmeDD/CDrom, et supprimé la position "esclave", c'est DPU (merci amigazette) qui m'a permis de découvrir que le système avait du mal à reconnaître tout à fait ce DD.

En lançant DPU pour visionner le contenu, un message m'affichait "Root not found" et un autre

concernant le "Transfert Max pas assez grand" ou quelque chose dans ce genre !

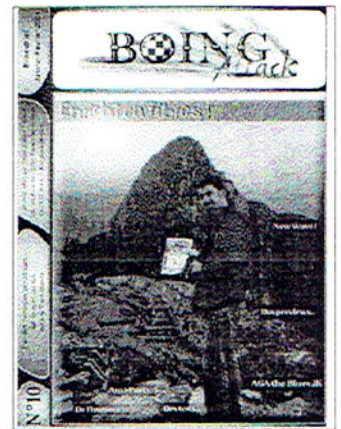
Impossible de visionner les partitions ! Pourtant hormis ces messages tout avait l'air de bien fonctionner. Une chose est certaine, il vaut mieux avoir dès le départ un DD bien installé.

Un petit oubli venait de me faire perdre quelques heures :(J'ai lu quelque part qu'il fallait laisser l'Amiga quelques minutes éteint lorsqu'on modifie les partitions.

Voilà donc la manip: sur HDToolbox, après avoir sélectionné le disque et "partitionner un disque", cliquez sur "changer", les valeurs affichées à "transfert max" deviennent effectives. Voilà donc cette valeur conforme à ce que demandait le système (?), je clique plusieurs fois sur le système de fichiers pour revenir à "standard", la touche "Auto-monter" est automatiquement cochée. Après avoir tout sauvegarder, je coche la partition DH0: pour qu'elle soit bootable.

Un coup de DPU et là ça marche, le système a trouvé la racine. Ça s'arrose.

C'est bien le BONG n°10



Et c'est sans attendre le bouclage d'AMIGAZette que le Boing 10 vizint d'arriver dans ma boîte à lettre. Oh ce qu'il est bôh.

Vous y découvrirez une mise en page revue à la hausse avec toujours plus d'infos diverses toujours traitées avec cet humour très caractéristique de cette joyeuse association.

Le site de Boing attack n'est pas tout à fait terminé, faire un fanzine et construire un site en même temps, il faut bien qu'il trouve un peu de temps pour dormir l'Amigalex donc soyez patient si le n°11 prend un léger retard, ce sera pour la bonne cause, celle de l'Amiga.

JACKY, qui nous raconte ses activités d'amigaïste



—Wargame—

En dehors de l'Amiga, j'écris actuellement un wargame genre plateau avec pions sur une calculatrice graphique CASIO-CFX-9960GT de 64 Ko. Sur le net, j'ai pu trouver des programmes pour échanger des données d'une CASIO avec l'Amiga ! Bien sûr il faut en plus une interface ... à fabriquer ! et là ça bloque. Parmi les fichiers, il y a 2, oui 2 schémas (?) pour un même circuit imprimé pour la connection, en port série sur le 1200, et jack mâle 2.5mm stéréo sur la Casio. Appel à la communauté, quelqu'un sait faire ça ? source : Casio.com.lha, MCC040, Amicas, Boss ... sur Aminet bien sûr. NB: j'ai en projet de porter ce wargame sur Amiga avec le Blitz, mais alors là, faudra être patient :)

—TrainDriver:—

J'ai rédigé une autorisation de francisation (en anglais, of course) à l'auteur de ce programme, mais l'adresse n'a plus l'air d'exister. Que faire my dear ?

—Affichage—

Dernièrement je vous avait fait part des élucubrations de l'affichage sur mon 15" (A40 p.17), mais entre-temps j'ai installé la 1ère (dernière ? parce que la 3.9 arrive) mise-à-jour de l'OS 3.5 avec le fichier BoingBag. Depuis, mon kit a l'air de mieux se porter. Le système précédent était-il infecté par Creuzfeld Jacob ? (voir à ce propos sur Aminet le cri d'une vache folle (Aminet 29: Game/ Gag/ Univ-ag.lha), ou bien l'ancien DD (un conner) qui faisait des siennes (?!?) (il a toujours bien fonctionné, mais au dire de certains utilisateurs, cette marque poserait quelques problèmes). J'ai également modifié les préférences de WW6 en l'affichant avec MultiScan (à mettre dans Devs/Monitors), les icônes sont plus belles, la lisibilité est améliorée au détriment de la largeur d'écran légèrement réduite. C'est probablement en quittant WW6 (en changeant le système d'affichage DBPal/ Multiscan) que se provoque le déplacement d'écran sur le Svga.

—Dynamite—

Avec cet utilitaire explosif, le système bloquait lorsque je voulais afficher un texte, cela provenait simplement de l'outil par défaut qui n'était pas totalement précisé.

J'ai donc remplacé, "Multiview" par ":c/Multiview" et TNT ne plante plus. La dernière version 2.7, demande une librairie absente sur mon DD, tant pis. Le second problème que m'apportait Nitroglycérine était l'affichage des icônes qui présentait un décalage avec le nom. Ce problème aussi a été résolu par l'abandon de certaines icônes éditées avec Iconian et à l'utilisation exclusive maintenant d'IconEdit terriblement lent 8 fois sur 10, à cause de l'ouverture de son propre écran. Mais que ce merveilleux programme (OS 3.5 seulement) est utile ! Pourquoi ne l'ont-ils pas inclus dans le WB 3.5 d'origine ?

Cette nouvelle rubrique est la vôtre pour y raconter vos découvertes et expériences avec votre Amiga



Après le ZIP scsi
voici le ZIP Ide

*Pour cette nouvelle année 2001 et début d'un millénaire
je souhaite à AMIGAZette83 ainsi qu'aux adhérents
tous mes voeux de bonheur, de santé et plein de bidouilles sur Amiga.*



Comme promis je vais essayer de décrire l'installation d'un lecteur Zip IDE sur mon Amiga 1200. Comme Noël approchait et que j'ai trouvé un lecteur Zip 100 Atapi (IDE) en promotion à moins de 500Fr\$ j'ai donc décidé de me faire père Noël pour mon Amiga. Possédant un Amiga 1200 avec disque dur et lecteur de CDrom branchés sur le port IDE, j'ai dû faire l'acquisition d'un quadrupleur IDE chez un revendeur Amiga. J'ai branché la nappe du disque dur et du lecteur CD sur le premier port de l'interface, j'ai ensuite raccordé la nappe du lecteur Zip sur le deuxième port, mais configuré en maître. Une fois les connexions établies il faut installer le logiciel IDE FIX 97. A la fin de l'installation une fenêtre de dialogue "FindDevice" doit s'ouvrir; si ce n'est pas le cas il faut retourner dans IDE FIX et double cliquer l'icône. Dans EXEC DEVICE il faut alors sélectionner "scsi.device", cocher la

case "Show All Device Types" et sélectionner le type de votre lecteur Zip, cliquez sur Use.

Redémarrez l'Amiga et allez dans le Shell: tapez "Info" afin de voir si de nouveaux noms de périphériques y sont présentés. Sur mon Amiga je dispose maintenant de DF4: et PC4:.

Le formatage
Il faut se procurer HDInstTools (NDLR: fourni dans la disquette AMIGAZette 41). Avant de lancer ce programme il faut indiquer dans les outils de l'icône (ToolType) le nom du device: DEVICE=scsi.device puis sauver.

Insérez un disque Zip dans le lecteur et lancez HDInstTools. Une explication de HDInstTools avait été effectuées dans AMIGAZette 33 page 13.

Si vous laissez votre cartouche Zip en 1 seule partition changez son nom par celui que vous aurez lu avec la commande "Info". Pour moi j'ai mis

DF4:.. Cela aura pour avantage que votre Zip fonctionnera comme une disquette ordinaire (mais à 100Mo de capacité). Un autre nom pourra aussi faire l'affaire mais cela aura comme désavantage d'avoir à redémarrer l'Amiga afin qu'il reconnaisse le nouveau disque. Si vous désirez plusieurs partitions laissez les noms proposés par défaut, mais cela imposera d'insérer la cartouche avant le démarrage de l'ordinateur.

De plus si possédez AbackUP v5.20, vous pouvez réaliser des sauvegardes de votre disque dur sur le Zip. Pour cela il faut apporter une petite modif dans les outils de l'icône (ToolTypes) de AbackUP. A la ligne <(TO=DESTINATION)> inscrivez: TO=DF4: (si DF4 est le nom de votre Zip).

Pour plus de renseignements contactez l'association qui vous retransmettra mes coordonnées.

Bonne bidouille

Gérard Winiewski

L'Amiga a du relief!

Claude



Rappel : pourquoi voit-on en relief?

faisons une expérience très simple : assis devant une table sur laquelle on a posé une boîte rectangulaire (allumettes ou plus grand....), placée perpendiculaire, le coté étroit face à soi. regarder la boîte en fermant l'oeil gauche, puis en fermant l'oeil droit. on s'aperçoit que, si on ferme l'oeil gauche, on voit une plus grande sur face du côté droit de la boîte, et une plus faible du côté gauche. Inversement, si on ferme l'oeil droit, c'est le côté gauche de la boîte qui prend plus d'importance.

Ouvrez les yeux!

Avec les deux yeux ouverts, chaque oeil enregistre une image différente, et le mixage se fait au niveau du cerveau.

Jusque là, c'est tout bête, et on l'apprend à l'école primaire (du moins à l'époque où les instits faisaient leur boulot ! oh le médisant !).

Pour obtenir une image plate (sur papier ou sur écran), il faut donc tricher un peu et suivre les étapes suivantes :

- 1- disposer de deux images du même objet (ou paysage, ou ...), l'une correspondant à ce que verrait un oeil gauche, et l'autre à l'oeil droit.
- 2- faire en sorte que chaque oeil ne puisse voir que l'image qui lui est destinée.

Comment y parvenir

Au fil du temps, des quantités de méthodes, parfois très complexes, ont été imaginées.

Deux surnagent, parce qu'elles sont à la portée de tous dans leur principe, même si des tas de perfectionnements sont possibles au niveau de l'application.

Méthode 1

La première (utilisée en cartographie civile ou militaire, et pour des vues touristiques, type "Lestrade"), consiste à prendre deux photos du même sujet, en décalant de 7 cm environ, et à les examiner avec un appareil adéquat tout bête à fabriquer:

avantage: bonne restitution du relief , du piqué de l'image, et des couleurs.
inconvenient: une seule personne à la fois pour en profiter.

Méthode 2

La seconde méthode, elle aussi vieille comme Hérode, consiste aussi à prendre deux vues du même sujet, mais en ajoutant un filtre rouge à

l'image de gauche, et un filtre cyan à l'image de droite. On superpose les deux images (au tirage ou sur l'écran), et on regarde le résultat avec des lunettes ayant les mêmes filtres: ainsi chaque oeil ne voit que l'image qui lui est destinée, et le cerveau fait son travail de mixage.

avantage: si l'image est assez grande, et/ou est accrochée au mur, plusieurs personnes munies de lunettes peuvent la regarder en même temps. Etant gamin, je faisais ainsi des dessins style BD, avec un simple crayon de couleur bleu, et un rouge, et on voyait des personnages se détachant bien au premier plan sur un paysage donnant l'impression d'être en profondeur.

Et sur l'écran?

C'est encore mieux si l'image est sur un écran d'ordinateur, ou si vous l'enregistrez sur magnétoscope.

inconvenients: pour des vues photographiées, il y a perte de définition et modification des couleurs, du moins pour des amateurs. Sinon, il existe un objectif photo de chez Vivitar qui donne d'excellents résultats, mais là on sort du sujet..... et du budget de la plupart d'entre nous ! (mais cela montre qu'il y a des gens que cela passionne.)

autre inconvenient pour certains: il faut se procurer des lunettes (en plusieurs exemplaires si l'on n'est pas égoïste !), et là c'est le système D. Ca peut se trouver dans des revues; chez des photographes. On peut se les faire avec un cellophane ou des gélamines colorées pour ceux qui font de la photo.....

Et l' AMIGA ??

Entre parenthèses, j'ai sur PC un petit logiciel à qui l'on fournit deux images, gauche et droit et qui applique un filtre

adéquat sur chacune, puis fait le montage par superposition avec des repères de centrage. INYAPLU qu'à regarder :

c'est spectaculaire !!!

L'Amiga peut donc servir à réaliser certaines étapes dans le cadre du processus détaillé plus haut. Mais on peut aussi s'en servir de façon différente.

Puisqu'il faut une image vue de l'oeil gauche, et une de l'autre, pourquoi ne pas utiliser les ressources des logiciels 3 D ? (et mélanger, pourquoi pas, les deux systèmes pour se faire des images super persos que les autres n'ont pas !)

Ca marche très bien avec "painter 3D ", mais pour faire quelque-chose qui en vaille la peine, il faudrait maîtriser des logiciels type REAL, ou se faire des fontes en 3D..... mais là, ce n'est pas de mes compétences.

En résumé

Mon propos était juste d'ouvrir des horizons, et de donner à d'autres, peut-être, l'envie de FAIRE. Il y a là tous les éléments pour qu'un amigaïste puisse trouver sa propre voie. Cela m'a paru plus intéressant que de faire un topo "pas à pas" sur un exemple limité, avec des logiciels que d'autres maîtrisent sûrement mieux que moi.

Cela dit, si le sujet intéresse, je suis prêt à échanger avec d'autres trucs, idées et astuces.

bien amicalement

Claude Francqueville
francqueville.claude@wanadoo.fr

NDLR: dans le CD_AMIGAZette_1 répertoires [BONUS_Oldies] [Graphismes] vous trouverez « autostereogram » (shareware) qui réalise des images 3D

Le PC esclave de l'AMIGA avec PC2AMIGA

Jose

On est toujours tenté par de nouvelles expériences. Cette fois ci c'est la connexion entre un Amiga et un PC avec un simple câble Null-Modem parallèle et les utilitaires de l'archive PC2AMIGA. C'est pas nouveau, nous en avons déjà parlé et PC2AMIGA a été distribué dans la disquette 28. (*)

(*) pour ceux qui doutent de ma bonne foi, je ne suis pas passé du côté obscur, c'est juste pour le fun, l'Amiga c'est trop cool.

Un nouveau phénomène de société commence à toucher la communauté Amiga, c'est une certaine cohabitation avec des machines dites compatibles (de plus en plus avec elles mêmes). Evidemment il arrive un moment où la cohabitation peut devenir complète et le PC devenir esclave de l'Amiga.

Que peut on tirer d'une relation avec un PC: l'accès à un lecteur de disquette HD, profiter de certaines possibilités logicielles et matérielles comme un graveur, lecteur de CDROM etc...

Si vous avez déjà eu l'occasion d'utiliser une liaison ParNet entre 2 Amigas et bien pour PC2AMIGA c'est très proche, à la différence près que seul l'Amiga peut lire ou écrire sur le PC, ce dernier servant d'esclave.

Pour expliquer ceci j'ai utilisé un 486DX2 66Mhz (trouvé à la poubelle, un PC c'est comme un Kleenex, ça se jette après usage) 16Mo de mémoire, un disque de 420Mo et un lecteur CD 2x; avec Windaube 95 [eh oui! ça tourne!]. Et un superbe A3000/ 060/ 66Mhz - fast 28Mo + 2 Mo chip qui n'accuse même pas son âge ;-)

Voilà pour les présentations.

Ces deux fauves sont reliés avec un câble parallèle NullModem et équipés de leur partie logicielle propre PC2AMIGA.

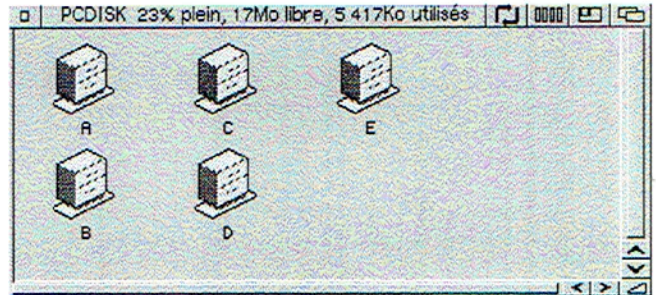
La partie logicielle

Lorsque vous ouvrez (sur l'Amiga) l'archive de PC2AMIGA vous y trouvez un répertoire appelé: PutToPc, en français: à mettre dans le PC.

Donc munissez vous d'une disquette au format PC 720Ko et commencez par transférer ceci vers l'esclave. L'endroit importe peu mais si possible dans le disque C: où se trouve le système.

Pour la partie Amiga, cliquez sur "Install" et au fur et à mesure de l'installation vous devrez indiquer la configuration de l'installation en autre vous devrez indiquer le mode de liaison: parallèle; puis le type de câble: Laplink 4w ou 8w - pour mon installation seule 4w fonctionne (4

Cela rappelle un peu le principe de ParNet



files), c'est surtout le PC qui détermine cela, tout dépend de son interface parallèle. Pour le savoir il suffit d'essayer. Et ensuite l'installation vous demandera toutes sortes de paramètres, faites Ok pour toutes, avec ces valeurs par défaut, ça marche, et par la suite rien ne vous empêchera d'essayer des valeurs différentes.

Pendant l'installation une "mountlist" nommée pc a été installée dans "Storage/Dosdrivers". C'est ce fichier qui déclenchera la connexion côté Amiga.

Le PC

Copiez les fichiers nécessaires sur le disque C: et commencez par lancer PC2AMCFG.EXE pour configurer cette machine.

Tout comme pour l'Amiga, indiquez le type de connexion: parallèle.

Puis sur quel port parallèle: LPT1 (là où l'on met l'imprimante)

Si vous ne savez pas s'il accepte 4 ou 8 cables laissez sur 4w, le principal c'est que les 2 ordinateurs se trouvent sur le même type de config.

Pour mettre le PC en esclave, il y a 3 possibilités:

PC2AMIGA.EXE : il n'est pas résident et peut être quitté soit manuellement ou en quittant à partir de l'AMIGA.

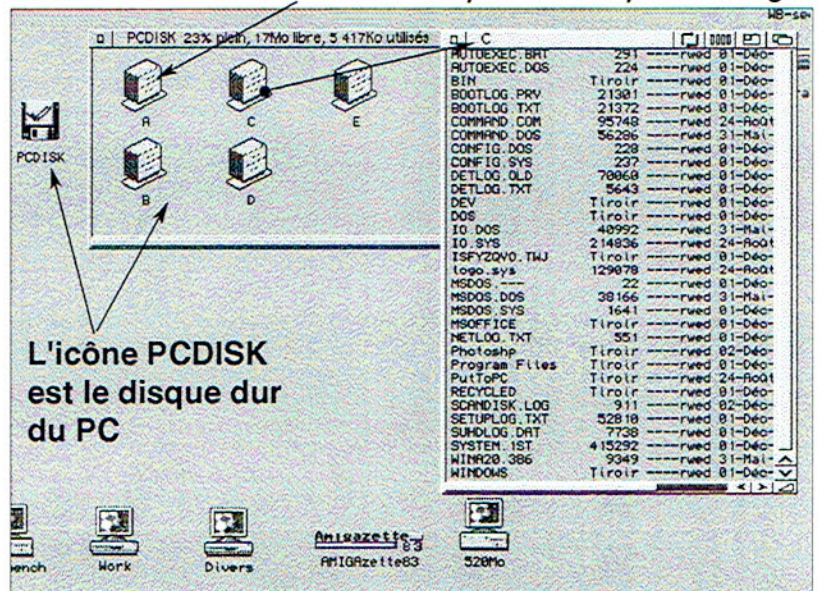
PC2AMRES: cet exécutable est résident et ne peut pas être quitté sauf par un CTRL C

PC2AMDEB.EXE: imprime à l'écran les infos de debugage.

Lancement:

Il est préférable de lancer d'abord le PC puis l'Amiga. Sur votre workbench apparaît alors un nouveau volume: PCDisk. Ouvrez le, faites voir tous les

un lecteur de disquette 1.44 pour l'Amiga



fichiers et vous voici en présence des volumes du PC. Ouvrez le répertoire nommé C et c'est le disque C du PC. Introduisez une disquette HD dans le lecteur du PC et depuis l'AMIGA ouvrez le répertoire A:, vous possédez maintenant un lecteur HD.

Buggs de transferts

Vous me direz que c'est tout à fait normal de rencontrer des buggs lorsque l'on fricotte avec un PC, vous n'avez pas tout à fait tort. J'ai rencontré quelques petits problèmes de transfert pour visualiser une image de plus de 40 Ko depuis le disque du PC avec Fastview et VT sur l'AMIGA. Même phénomène en copiant des fichiers images de plus de 40 Ko dans le RamDisk (par exemple) celles ci présentent souvent des défauts lors de leur visualisation. J'ai donc essayé la copie à partir d'un Shell (Kingcon) et les problèmes ont disparus.

Pour ceux qui ne seraient pas encore familiers avec le Shel voici la syntaxe assez simple pour cette opération:

copy PCDISK:C/<fichier> TO RAM:
 Pour le temps de transfert, environ 6 secondes pour une image en JPG de 150Ko.

Ce problème est peut-être dû à la vitesse de transfert ou simplement à l'envoi des paquets d'octets à travers le cable. Apparemment, ce genre de problème n'a pas été rencontré entre un 1200 et un PC à 500Mhz (vitesse pure sans rien à l'écran) sous W98.

Donc aucune garantie pour ce genre d'utilisation. Par contre pour les fervents utilisateurs d'UAE il peut alors devenir très intéressant de pouvoir effectuer des transferts d'un ordinateur à l'autre sans avoir à passer par les disquettes ou CDROM.

Le matériel

La partie matérielle est essentiellement composée d'un cable parallèle NullModem. Je vous en donne le schéma de cablage en précisant de bien faire attention à la destination de chaque prise, une pour l'Amiga et une pour le PC.

ATTENTION aux erreurs de cablages qui peuvent devenir rapidement catastrophiques car sur la sortie parallèle Amiga on trouve du 5 volts mais je sais pas ce qu'il y a sur la prise parallèle du PC. Donc n'allez pas trop vite à monter vos prises.

Le cablage suivant se trouve dans l'archive de PC2AMIGA, dans le répertoire Docs. Si l'anglais ne vous fait pas peur, allez lire le guide, il vous apportera un complément d'infos.

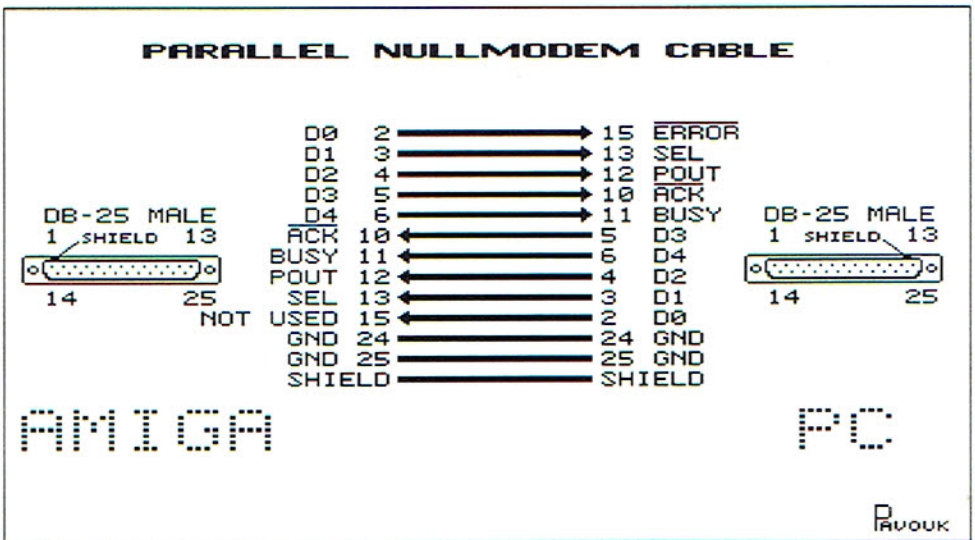


Schéma de cablages pour le cable NullModem parallèle

Buggs et problèmes connus

(traduction globale de quelques phrases du guide)

- On ne peut pas renommer de répertoires, MS-DOS est incapable de gérer ceci
- Ne peut pas être utilisé avec 'baudbandit.device', parcequ'il ne supporte pas SCMD_BREAK (!!!!???)
- Les valeurs de la taille du disque et de l'espace libre sont faux.
- Les requêtes d'erreur (Disque protégé en écriture etc...) ne fonctionnent pas correctement (MS-DOS est vraiment une poubelle)
- L'impression ne fonctionne pas bien avec Amiga TeX
- Les dates sont en heure GMT pour les fichiers sous W95

Quelques questions et réponses de l'auteur

Q> Quand j'active "Mount PC" rien ne se passe. L'icône PC2AMIGA apparaît seulement après avoir fait: "list pc:"

R> Quand pc: est monté automatiquement au démarrage il agit comme ceci. S'il vous cause des problèmes, contrôlez si le tooltype de l'icône de "pc" comporte bien : validate=1

Q> Losque je demande à voir les infos (pc) j'obtiens d'étranges infos sur les volumes pc
 R> C'est normal.

Q> peut on utiliser un cable Parnet?
 R> Non, car pour une liaison en Parnet il faut un échange d'informations entre les deux machines, ce qui ne peut pas se faire avec le PC.

Q> Peut on lancer et contrôler des programmes sur le PC?
 R> Probablement oui, mais je ne le ferais pas. PC2AMIGA a été écrit comme un Filesystem. Si vous désirez contrôler votre Pc depuis l'Amiga, utilisez plutôt Linux, pas MS-Dos :->

Q> DOpus ne veut pas activer certains répertoires sur double clic!
 R> Désactivez dans les prefs de DOpus: Système/Répertoires/Chemins complets

Q> Peut on inverser les rôles et mettre l'Amiga esclave?
 R> Probablement oui, mais PC2AMIGA est conçu pour faire fonctionner un vai système d'exploitation avec MS-Dos, d'ou la raison des limitations. Parnet devrait être plus fiable pour faire ceci mais j'ai entendu dire qu'il est plus lent avec ses 8 fils par rapport aux 4 fils de PC2AMIGA.

source: CD ADP_04:utilitaires/workbench



YStart

Enfin un très bon outil pour workbench en manque, ce qui n'enlève pas l'utilité des autres (ToolDaemon, ToolManager . . .) et n'en fait pas forcément un double emploi, bien au contraire ;-)

Dans YStart vous aurez peut-être reconnu un nouveau clin d'oeil au menu démarrer de WinDaube, mais dans une version plus simplifiée, mais néanmoins très utile.

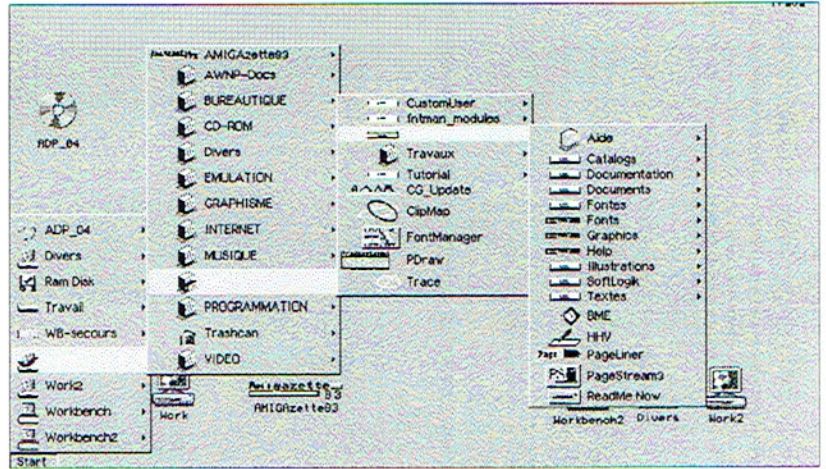
- Poids du programme: 24Ko
- il faut au moins 30Ko de mémoire et 40Ko d'espace disque
- Lancement à partir de la WBStartup
- C'est une commodité, donc contrôlable à partir d'Exchange.
- Nombreux ToolTypes à régler dans l'icône pour un meilleur confort
- n'apporte aucune gêne sur le workbench, il est petit et se loge dans un coin

D'une facilité d'emploi incontestable voici un utilitaire qui sera un allié incontournable pour naviguer sur votre workbench.

Ce qu'il faut absolument maîtriser dans cet utilitaire c'est la signification et le rôle des ToolTypes qui vont aider au confort.

Donc éditez l'information de son icône et vous y verrez:

- DONOTWAIT (un classic pour ne pas attendre la fin de la tâche)
 - CX_POPKEY=ctrl esc
- en exécutant les touches CTRL et ESC cela permet d'activer YStart. Très



utile pour les virtuoses du clavier, car on peut ensuite naviguer avec les flèches et lancer un programme ou un fichier à l'aide de la touche Enter.

- CX_PRIORITY=0 c'est la priorité pour l'exécution de la commodité. 0 c'est très bien
- ICONMODE=(OFF/ ORIG/ HALVED/ LIMITY/ LIMITXY, defaults to LIMITXY)

- OFF; pas d'icône
- ORIG; icône du workbench
- HALVED; demi taille
- LIMITY; mise à l'échelle Y
- LIMITXY; mise à l'échelle de l'écran, rend YStart plus rapide dans son utilisation

- ICONXYRATIO=280 pourcentage d'échelle en mode LIMITXY
- PLACEMENT=TOP/BOTTOM détermine si l'on désire YStart en haut (TOP) ou en bas (BOTTOM)
- POSX=0 permet de positionner YStart en X. Si la valeur est -1, c'est alors l'outil

PLACEMENT qui sera pris en compte

- POSY=0 idem POSX mais en Y
- SELIMAGES=YES/NO Autorise ou non le surlignage des sélections
- TIMEOPEN=600 temps d'ouverture affichage en millisecondes
- TIMECLOSE=600 temps de fermeture d'affichage en millisecondes

En utilisation standard vous ne verrez pas les fichiers cachés comme le répertoire C ou S. Il faut d'abord appuyer sur la touche ALT avant d'activer YStart et ensuite continuer la sélection.

Installez le et vous ne pourrez plus vous en passer. Bien qu'il pourrait être complémentaire à Stopmenu, il en est tout aussi efficace ce qui ne m'empêche pas de continuer à utiliser ToolDaemon.



FAT 95

du pc à l'AMIGA

Fat 95 est l'outil idéal pour l'échange de données avec les autres plateformes; ceci nécessite que les deux média doivent être 100% compatibles PC. Les sortes de médias non partitionnés qui peuvent bénéficier de FAT 95 sont les disquettes (HD ou DD), disques magnéto-optiques, et théoriquement les disques ZIP. Mais FAT 95 saura aussi monter des disques durs formatés sur un PC; avec HDToolBox, cela ne marchera pas. Les volumes formatés sous win 95/98 seront alors "montés" comme des volumes Amigas.

FAT95 est un filesystem. Tout comme FastFileSystem de l'Amiga, il sera logé dans le répertoire L du workbench.

INSTALLATION AUTO

Comment installer "FAT95" sur votre AMIGA ?

rien de plus simple, l'archive est fournie avec un installateur automatique. Il suffira de cliquer sur l'icône "Install_fat95". Pour ceux qui ont toujours un AMIGA 500 non boosté l'auteur a prévu "install_fat95_1.3" Après quelques secondes d'installation, "FAT95" est prêt à fonctionner, il suffira de redémarrer pour en profiter.

INSTALLATION MANU

Une installation manuelle est possible pour ceux qui ne font pas confiance à l'installateur. Il vous suffit d'installer les fichiers suivants:

MS0 et MS1 dans votre tiroir

source: CD ADP_03

"Workbench/devs/dosdrivers" et enfin le fichier "messydisk.device" dans le tiroir "workbench/devs". Un reboot sera nécessaire.

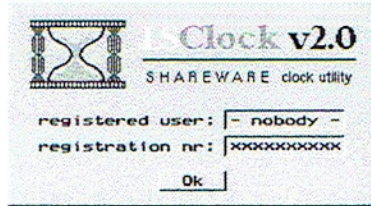
Vous voilà maintenant avec la version 2.10 de fat95 installée sur votre disquedur avec moins de problème pour des transferts sauvages

NOTA: pensez à enlever PC0: afin de n'avoir que MS0 actif

Nom:	FAT95 v2.10
Domaine:	DP
Genre:	utilitaire system
Source:	CD ADP3
Langue:	Anglaise
Configuration minimale	
AMIGA OS 1.3 / 1Mo / DisqueDur	
Configuration conseillée	
AMIGA OS 2.0 / 2Mo ou +	



Retour vers le futur LS CLOCK



Après quelques fouilles archéologiques sur le net, je vous ai dégotté deux excellents utilitaires qui vous permettrons d'être à l'heure en permanence, et oui un ordinateur c'est aussi une grosse horloge. Tout ceci étant configurable à volonté tout en ne prenant que très peuuuuu.... de place sur votre Disque dur. Avançons vers le futur ensemble avec LS CLOCK 2.0 et Goodtime.

Encore une horloge?

LSCLOCK, vous l'aurez compris, est donc une horloge qui prendra en compte la présence de l'horloge de votre ordinateur (carte accélératrice ou carte mère). Je vous entend déjà me dire: "on en a des dizaines d'autres sur Amiga", et je vous répond: oui mais celle ci reste vraiment d'une très grande originalité et elle offre un panel d'options très intéressant comme la possibilité de la placer n'importe où sur l'écran. Mais ce n'est pas tout elle prend très peu de place sur votre disque dur et en mémoire (17ko minimum).

Quelles sont ses caractéristiques ?

Mais avant nous allons d'abord faire une petite installation sur le disque dur.

Installation

Pas d'installation automatique prévue dans l'archive mais ce n'est pas un problème du tout. Tout d'abord vous allez copier les "fontes" dans le tiroir "fonts" du workbench, ensuite vous copierez la library nécessaire au fonctionnement du programme dans le tiroir "libs" de votre bench puis vous terminerez avec le tiroir "Classes" ou vous mettrez les éléments essentiels dans ce même tiroir "classes/gadgets" de votre system.

Après l'installation des bons éléments indispensable au bon fonctionnement vous mettrez le programme de lancement "LS CLOCK" dans votre tiroir de démarrage "WBstartup" de votre workbench. LS CLOCK se lancera automatiquement à chaque démarrage de votre amiga. Vous voyez, pas la peine de se prendre la tête, sur un Amiga, tout est simple :-)

Configurable à volonté

Une horloge bien sympa que vous pourrez configurer grâce au menu "prefs" du logiciel (à noter que dans cette version, certaines fonctions sont désactivées car le logiciel est proposé en shareware).

- Vous pourrez régler le temps et la date dans différents formats.
- L'alarme que vous enclencherez ou pas.
- Vous aurez la possibilité de déplacer votre horloge à n'importe quel endroit de votre écran, avec le choix de sauvegarder votre configuration.

LSCLOCK est vraiment une horloge bien sympa qui vous permettra de faire quelques pauses bien sympas de temps en temps car l'informatique prend beaucoup de temps!!!

Et surtout, ne perdez pas de temps, essayez cette horloge hors du temps!



Nom: LSCLOCK v2.0
Langue: Anglaise
Domaine: shareware
Genre: horloge system
source: Site aminet et CD AMINET/ADP

Configuration conseillé

TOUT AMIGA avec OS2.0+
Un disque dur/2mo+
ls clock.library v2.0+
ls clock fonts/drag.gadgets

Internet: ludvick@go2.pl



GOOD TIME



Deuxième vestiges avec cette fois ci l'utilitaire "Goodtime" qui est également une horloge tout a fait sympathique. Elle ne prend également que très peu de place sur le disque dur et la mémoire (pas plus de 43ko). Une différence par rapport à LSCLOCK c'est la possibilité d'agir directement sur les polices présentes dans le tiroir "fonts" du workbench". La configuration de cette horloge est également très facile, mais pour le moment, il vous faut l'installer.

Installation

Une petite installation très simple. Vous avez à l'intérieur de l'archive 4 fichiers exécutables. Chacun de ces fichiers propose des options d'affichage différents (nous verrons cela dans la partie suivante). Vous choisissez un de ces fichiers et vous le placez dans le tiroir "wbstartup" du workbench (même opération que LSCLOCK). Vous redémarrerez votre AMIGA et le tour est joué, goodtime sera visible sur votre écran.

Configuration

grande originalité de cette horloge est donc la possibilité d'utiliser les polices de caractères du workbench.

Vous allez donc sélectionner l'un des fichiers exécutables et activer le menu: Icones/Information.

vous pourrez agir en premier sur l'emplacement sur l'écran (ex: WindowX=25 WindowY=350), la police de caractère (ex: Font=times.font) et enfin la taille de la police (ex: FSize=20).

Les quatres fichiers exécutables sont: goodtime.exe, rien de particulier sauf que c'est l'exécutable.

goodtime.exe.eng (pareil en anglais)

goodtime.exe.noborders (sans les bordures)

goodtime.exe.nojump (sans les clignotements)

A notez que vous quittez le programme en appuyant sur votre manette de jeux.

Goodtime ne pèse vraiment pas grand chose et semble être l'ultime horloge, pour moi elle est devenue incontournable et elle m'indique le temps à tout jamais.

41 KIS

Je n'ai pas encore trouvé une réelle utilité de ce petit programme, mais je l'ai trouvé sympa.

Il permet tout simplement, en utilisant KIS telle une commande Shell, de visualiser à l'écran une icône dans une fenêtre à l'emplacement de votre choix. On peut visualiser en une seule fois l'icône principale et son complément.

Ce qu'il faut!

Un Amiga, du 2.1 au 3.1, il a été testé sur presque toute la gamme des Amigas connus.

Un Shell, ou un CLI, ou un programme similaire comme KingKon.

Installation

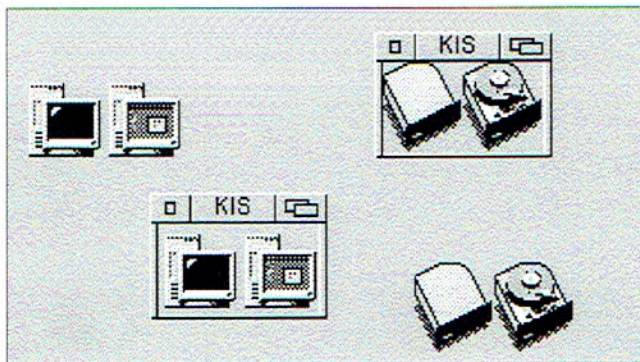
Utiliser le programme d'installation reste toujours le moyen le plus simple.

Utilisation

Il faut ouvrir un CLI (ou un Shell) puis écrire la ligne de commande dont la syntaxe est la suivante (voir l'encart).

KIS <icône> : inscrire le nom de l'icône sans le .info

<X> et <Y> : les coordonnées x/y où



La syntaxe

KIS <icône>/A,<X>/K/N,<Y>/K/N,BOTH/S,BORDERLESS/S,CENTRE/S,<PUBSCREEN>/K

vous désirez placer la fenêtre - par défaut le programme utilise 0/0 - Ces valeurs ne sont pas obligatoires. Pour les valider il faut les inscrire de cette manière: X=10 Y=10, qui positionnera la fenêtre en 10 10

CENTRE : pour centrer la fenêtre sur l'écran. Les valeurs X/Y seront alors ignorées.

BOTH : montre les deux images de l'icône en même temps (la principale et la complémentaire)

BORDERLESS : montrera l'icône sans les bordures de la fenêtre

<PUBSCREEN> : affichera l'icône sur un autre écran, par exemple celui d'un programme qui est lancé. (j'ai essayé, mais je n'ai pas réussi)

KIS ne peut pas être lancé à partir d'une icône, seulement en CLI. Toutefois l'auteur signale qu'il peut être inclus dans gestionnaire de menu comme ToolDeamon ou autre. (là aussi je n'ai pas réussi)

J'y ai trouvé une petite application, pouvoir grabber en une seule passe (avec Snap) les deux icônes pour les avoir en image, sans passer par un gestionnaire d'icône.

Pour quitter KIS, il suffit d'activer la touche ESC.

Il a été développé par Christopher Landmark Naas
christon@powertech.no



41 GFX MASTER v1.10

Pas tout jeune ce programme (1994) mais il saura toujours se rendre utile pour convertir vos images.

Tout d'abord, il faut savoir que GFX Master n'est pas vraiment un convertisseur tel que l'on a l'habitude, comme ADPro, il ne permet pas de manipuler les images, mais les convertir dans différents formats utiles pour la création de jeux, démos et autres types d'applications liées à la programmation. Il peut toutefois trouver sa place dans la conversion en IFF ou en mode brosse.

Configuration requise

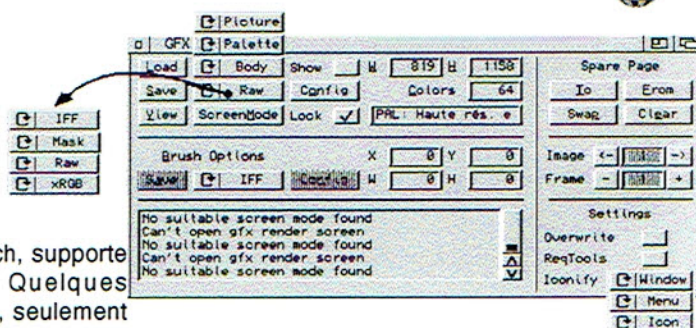
Il faut avoir un OS 3.0 minimum pour utiliser les datatypes.

Caractéristiques

Les images sont stockées en mémoire Fast (plus rapide). Il supporte l'OCS, l'ESC et l'AGA. Lancement paramétrable à partir d'un

CLI ou du workbench, supporte le Drag'Drop. Quelques fonctions de dessin, seulement avec carte graphique. Utilisez la Datatypes.library pour charger les images ayant un format autre que l'IFF. Chargement en fichier multiple. Chargement de fichier «Raw» (brute) en auto détection. Sauvegarde sophistiquée des Sprites: supporte des sprites en 16, 32 et 64 pixels. Sauvegarde en «multi sprites» si la taille de la brosse est supérieure à celle prévue pour les sprites.

Lors de la sauvegarde, GfxMaster rajoutera automatiquement l'extension convenable au nom du fichier afin de le reconnaître plus rapidement. Il sera possible de personnaliser ces extensions qui ne doivent comporter que 3 caractères.



- .pic pour une image IFF
 - .bru pour une brosse
 - .raw pour une image/brosse brute
 - .msk pour un masque image/brosse
 - .spr pour un sprite
 - .col pour un fichier palette
 - .rgb pour un fichier RGB
- NDLR: je n'ai pas réussi à observer cette fonction, je n'ai jamais obtenu d'extension.

Il est possible de voir l'image (si l'écran choisi est compatible) en cliquant le bouton VIEW. Cet outil trouvera son utilité auprès des «bidouilleurs» et surtout des programmeurs.

Aol à portée d'Amiga avec AmiAIM

par José

Il n'y a pas si longtemps, je pensais qu'aol ne pouvait servir que le monde PCet Mac et bien non, les Amiga peuvent aussi bénéficier de ce moyens de messagerie instantanée que l'on surnomme «Message éclair».
 Vous pourrez désormais dialoguer en direct et savoir si votre «pote» est en ligne.

AmiAIM est le seul AIM (America Online's Instant Messenger) en tant que client pour Amiga OS3.xx. Un grand nombre de personnes utilisent déjà Alm mais il n'existe pour Amiga que depuis mars 1999.

Ce qu'il faut:

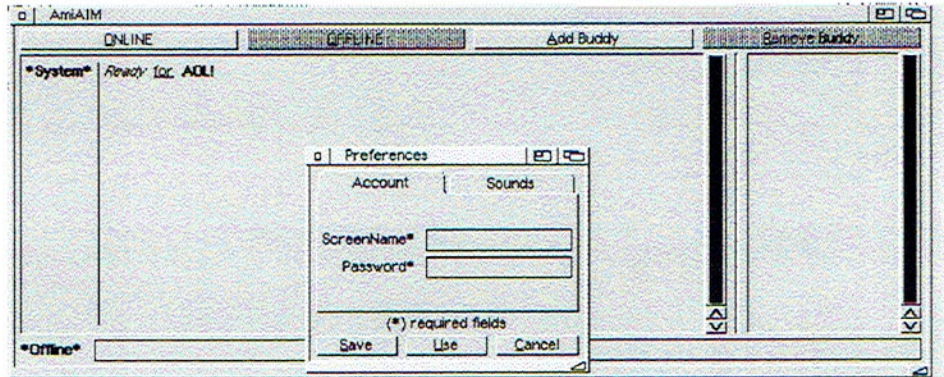
- Amiga avec OS3.xx ou plus (testé en 2.xx mais non garanti)
- Miami 8.xx ou plus
- MUI 3.8 ou plus
- NList.mcc (rep libs de MUI)
- un compte AIM (<http://www.aol.com/aim>)

Installation

Copiez le contenu de l'archive là ou vous le désirez. Un répertoire Rex doit être créé celui où se trouve AIM.

Premier démarrage

Lancez AmiAIM depuis un shell ou à partir du workbench. Une requête des préférences apparaît et vous demande les informations sur votre compte AIM (<http://www.aol.com/aim>) car pour utiliser AIM il faut s'enregistrer sur AOL (c'est gratuit). Le screen name est le pseudo (en général on prend le début du nom de l'e-mail, c'est plus simple pour s'en rappeler) et le "password" (mot de passe) que vous aurez mis lors de



vos enregistrements sur AOL/AIM. Cliquez sur Save et les infos sont enregistrées. Maintenant apparaît la fenêtre principale. Cliquez sur "Add Buddy" et entrez le pseudo d'un correspondant (disposant soit d'aol sur un PC ou d'AmiAIM sur Amiga ou d'AIM sur un PC). Vous pouvez saisir autant de pseudos que vous le désirez. N'oubliez pas de sauvegarder vos saisies : bouton "Save Buddy List"

Maintenant cliquez sur Online. Patientez jusqu'à ce que le message "You are NOW online" apparaisse. Dans votre list de pseudo, si un "+" apparaît devant un pseudo cela signifie que cet internaute est en ligne et peut donc recevoir un message. Pour envoyer un message éclair il suffit de double cliquer sur le pseudo

qui est en ligne, entrez le message dans l'espace de saisie et valider (touche Enter)
 Cliquer à nouveau sur Online déconnecte AmiAIM du serveur. Le bouton Online est à double effet: On/Off.

N'essayez pas AIM sur UAE, il ne marchera pas, de toutes les façons, il suffit d'utiliser l'hôte d'UAE et de lui installer AIM (pour PC).

AmiAIM est freeware
 CyberBrain Computing ©1999-2000
<http://cyberbraincomputing.com/amiaim>
amiaim@cyberbraincomputing.com
 et pour les buggs:
aimbugs@cyberbraincomputing.com
 Mon pseudo: grigri83 ou mamain83 (qui est plus souvent connecté que moi)

Pour gagner un peu de temps, voici quelques sélections de sites à visiter.

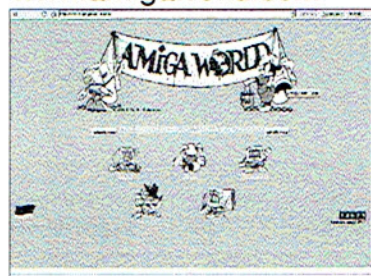
<http://amigazette83@free.fr>



Si la curiosité vous amène jusqu'à notre site voici la page d'accueil actuelle, à noter que sur le papier on ne peut pas reproduire la petite anim du 2000 qui se transforme en 2001, aller la voir et enregistrez l'adresse dans vos préférences.

Le monde de l'Amiga. Un site qui très sympa dans lequel vous y découvrirez des infos sur l'AMIGA le tout illustré par le très célèbre Eric Schwartz dont tout amigaïste se doit de connaître les dessins et magnifiques animations.

www.amigaworld.com



<http://toulonparadise.com>



Si vous ne connaissez pas le paradis Toulonnais, ce site vous y conduira directement. Créé par un étudiant toulonnais en étude en angleterre c'est une excellente passerelle vers le site officiel de la ville.

RAINBOOT 3.0

L'économiseur d'écran du 21ème siècle



PAR LUDO

Nous allons nous intéresser au meilleur économiseur d'écran. L'excellent "rainboot", dans sa version 3.0, est aussi un utilitaires de présentation multimédia alliant son, image et musique lors du démarrage de l'AMIGA. Voici donc un nouvel univers pour l'Amiga, celui de Rainboot.

Rainboot présenté dans cette version 3.0 est devenu pour moi (et mon Amiga), et deviendra certainement pour vous cher amigaïste, l'utilitaire indispensable sur votre ordinateur et surtout son écran.

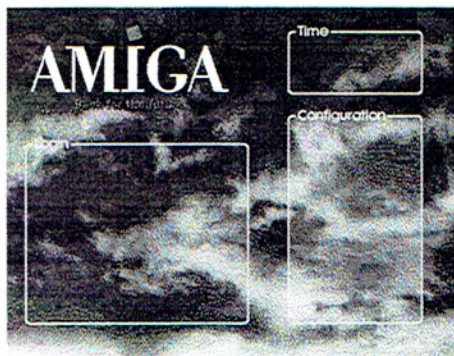
Mais c'est quoi Rainboot?

Ne nous affolons pas. Comme je le disais plus haut, Rainboot est dans un premier temps un utilitaire multimédia vous permettant d'agrémenter de façon tout à fait nouvelle le démarrage de votre AMIGA avec des séquences animées, avec de la musique ou différents éléments sonores.

Et dans un deuxième temps, pour moi et pour vous aussi, rainboot deviendra un excellent économiseur d'écran car sur notre machine, les bons économiseurs ne se bousculent pas aux portes de l'Amiga. C'est vrai que rainboot va combler largement l'absence de ce type de logiciel. En tous cas moi je l'ai adopté et pourquoi pas vous!!!

Installation

Passons tout d'abord à l'installation de Rainboot sur le disque dur. Dans l'archive une icône d'installation vous propose d'installer tout ce qu'il faut et là ou il faut. Cliquez deux fois



(a notez qu'il vous faut avoir le fichier «installer» dans le C: du workbench), vous choisirez la destination et laissez l'installation automatique se faire.

Une configuration simple

Après avoir procédé à l'installation du logiciel, il va falloir faire tous les réglages.

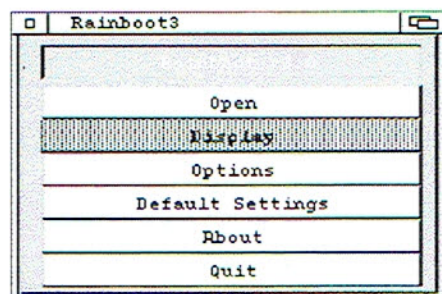
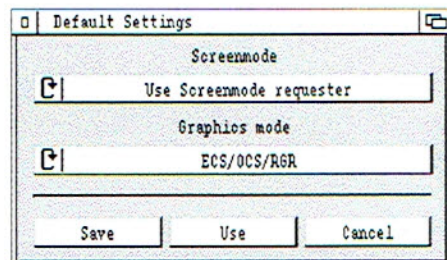
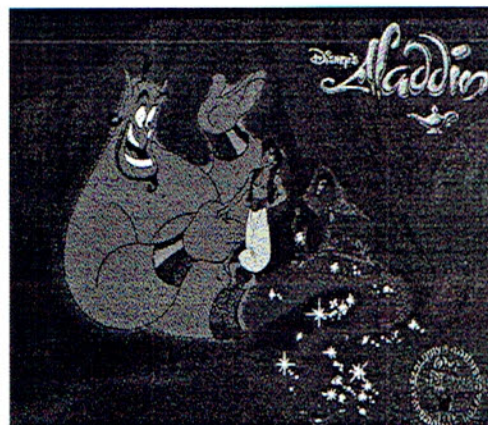
Rainboot se décompose en quatre parties importantes. Commençons donc avec la première qui est la fonction "OPEN (ouvrir)", cliquez et une fenêtre s'ouvrira. Il vous sera proposé de lancer les scripts de présentation contenus dans le tiroir configs du logiciel. Rien de compliqué sur cette fonction. Une fois le choix de votre script effectué, passez à la deuxième fonction "DISPLAY (affichage)" afin de voir l'action du script de présentation.

Ensuite on trouve la fonction "OPTIONS" qui permet de faire quelques réglages tel que le mode de visualisation (ex: haute résolution etc..). Je vous conseille d'utiliser le mode de résolution entrelacé (640*512) et le mode AGA pour le mode graphic, pour les possesseurs de cartes graphiques choisir le mode RTG.

la dernière fonction c'est "DEFAULT SETTINGS (réglages par défaut)". Elle présente les mêmes choix que la précédente, mais ce sont les options par défaut qui seront présentes lors de l'ouverture de Rainboot.

Comme vous pouvez vous en rendre compte, rainboot est vraiment simple d'utilisation et propose un panel important de script de démarrage disponibles directement sur le NET ou sur CD AMINET et A-DP.

Un utilitaire qui je pense vous donnera entière satisfaction, foi de Ludo.



Fiche Technique

Nom: RAINBOOT V3.0
Langue: Anglaise
Genre: utilitaire workbench
Domaine: shareware
Source: CD ADP n°4 - AMINET

configuration conseillée
AMIGAOS V3.0+/AGA
Disque dur et lecteur cdrom
4mo+ de ram
iff.library v22+

Contact internet
<http://www.airsoftsoftwair.de/>



CALCULATOR V3.5



Par LUDO

Les mathématiques ne sont pas du tout ma tasse de thé (c'est clair et net) et pourtant si vous êtes encore dans le milieu scolaire (vous ou vos enfants), la calculette est un élément indispensable et c'est là que votre amiga peut vous aider () dans cette terrible tâche que sont les maths.*

(*) il sera tout de même difficile de l'emmener en classe!

Je vous propose donc de découvrir une calculette bien sympathique qui vous rendra les choses bien plus facile, j'ai nommé le programme "CALCULATOR" présenté en sa version 3.5.

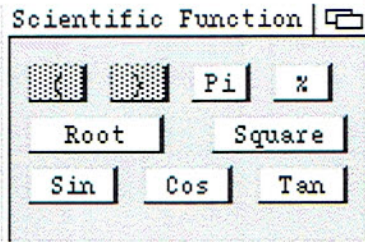
CALCULATOR est donc une calculette scientifique, elle vous propose tout un tas de fonctions que vous ou vos enfants utilisent obligatoirement au collège et au lycée (voir grabs). nous allons détaillé les différentes fonctions qui sont disponibles mais nous allons procédé à l'installation sur votre disquedur.

INSTALLATION

très facile puisque rien de bien spécial à faire, vous allez tout simplement mettre la library "gadtools.library v37+" dans votre tiroir "libs" de votre workbench. Ensuite vous installez le programme "Calculator" dans n'importe quel endroit de votre Dur et hop c'est parti.

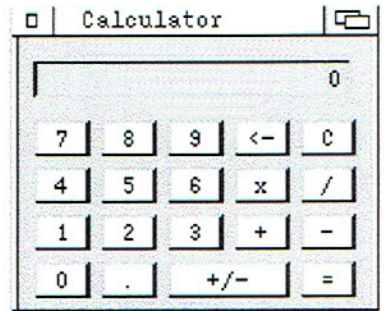
Que vous propose Calculator ?

Cette calculette est une calculette (ah c'est marrant) scientifique, elle vous



propose les fonctions mathématiques "SINUS" représenté par le sigle "SIN", ensuite vous trouverez la fonction "COSINUS" représenté par le sigle "COS", la troisième c'est la "TANGENTE" représenté par "Tan" (je rentre pas dans le détail de chacune de ces fonctions je suis pas prof de math). Le fameux "PI" qui est égale à 3.141593 représenté par le sigle "PI", également présent la fonction pourcentage représenté par "%" (intéressant quant c'est le moment des soldes), puis pour finir les fonctions "ROOT et SQUARE".

Calculator est vraiment une excellente calculette scientifique qui remplacera bien votre FX92+ ou votre TEXAS instrument sur votre AMIGA, un programme que j'ai une fois de plus adopté et vous aussi!!



Fiche Technique

Nom: Calculator v3.5
Langue: Anglaise
Domaine: Emailware
Genre: calculette scientifique
Source: site et CD aminet
CD-ADP

CONFIGURATION CONSEILLÉ

TOUT AMIGA avec OS 2.0+
OS 3.0+ conseillé
Un disque dur - ram 1mo+
gadtools.library v37+

INTERNET

<http://millican.cjb.net/dwn/indexdwn.html>
<http://amigacomputer.cjb.net>



Un programme de
Michael J Barsoom
mbars@bluejay.creighton.edu

REKEY IT v2.3

Après avoir modifié le catalogue du workbench avec Transcat (n°40) continuons la personnalisation avec des raccourcis claviers de votre choix. Seul hic! c'est que l'on est toujours obligé d'utiliser la touche Amiga droite.

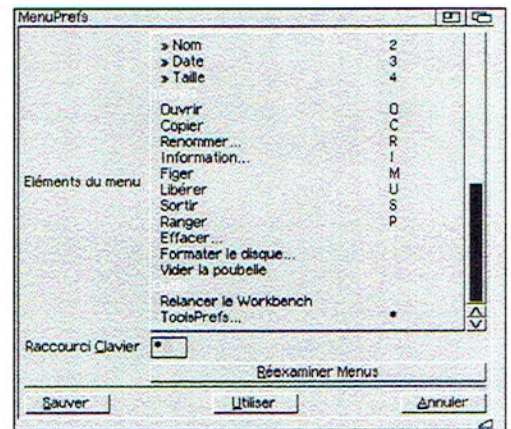
Intallation

Des plus simples, comme d'habitude l'intallateur le fera très bien pour vous. Il faut toutefois disposer de Mui ou de la bgui.library v1.1* et l'OS2.0 minimum. Si ces éléments ne sont pas trouvés par le programme, il ne

se lancera pas et n'émettra pas de message.

Utilisation

Pas besoin d'en faire trois pages, l'interface est assez simple pour être comprise. Pour modifier ou installer un nouveau raccourci clavier, sélectionnez l'item de menu et, soit il dispose déjà d'une touche et celle ci s'inscrira dans la petite case de saisie, soit la case est vide et il suffit alors d'y inscrire une touche (attention aux doublons). Il se peut que certain items ne soient pas prédisposés à



recevoir un raccourci, dans ce cas la case est grisée. Dès que vous avez terminé n'oubliez pas de sauvegarder.



FracBlank

par José

Un économiseur d'écran dont la particularité est de dessiner des images calculées en fractales.

Ce qu'il faut

N'importe quel Amiga fera très bien l'affaire car l'auteur a prévu deux versions, avec et sans fpu et il faut la librairie «glayout.library» qui est fournie dans l'archive.

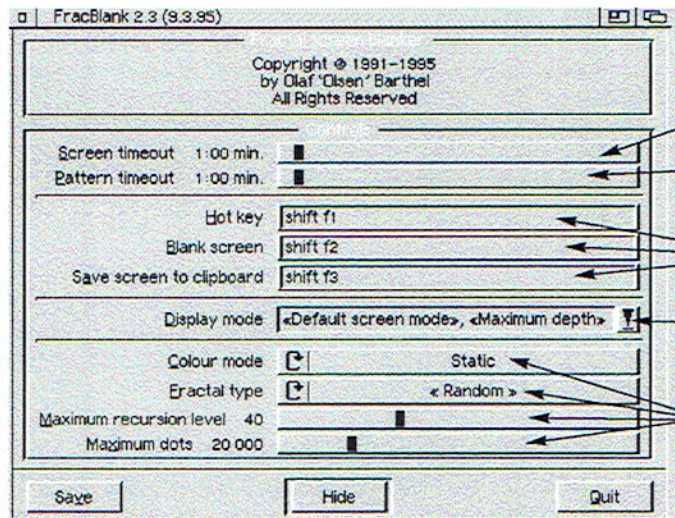
Installation

Toujours dans la simplicité elle se fera à la souris. Copier le programme correspondant à votre système : sans fpu il faut copier FracBlank_ieee dans la WBStartup et si vous vous disposez d'une accélératrice avec copro (fpu) utilisez l'autre exécutable (FracBlank_fpu).

Utilisation

Le programme se lancera automatiquement lors du démarrage de l'ordinateur (WBStartup) mais il peut aussi être lancé à la demande à partir de son icône ou à partir d'un Shell.

Pour configurer le «blanker» on peut accéder directement aux outils de l'icône (tooltypes) ou alors appeler la fenêtre de configuration avec le raccourci clavier: Shift F1 qui est le réglage par défaut.



Là on règle le temps du démarrage du blanker et ici le temps entre les figures

Réglages des raccourcis clavier

Réglages de l'écran

Différents réglages pour le calcul et l'affichages des fractales

Une fois que vous aurez l'interface à l'écran, tout sera plus facile, bien qu'en anglais.

Dans la partie du haut on va régler le temps de déclenchement de l'économiseur et en dessous le temps entre deux dessins.

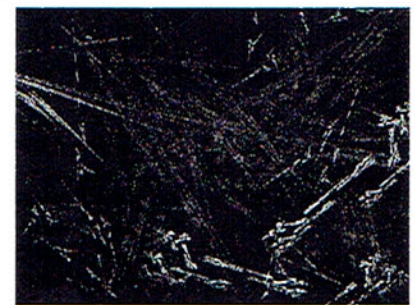
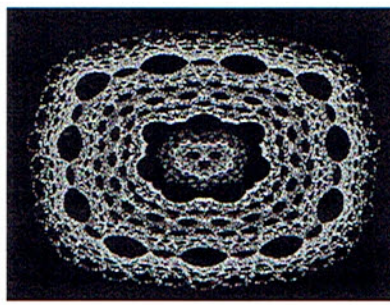
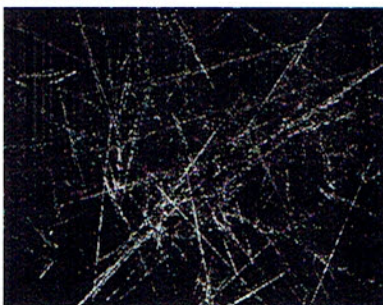
Au milieu ce seront les 3 raccourcis clavier, le premier est pour activer cette fenêtre, le deuxième pour le déclenchement manuel de l'économiseur et le troisième pour effectuer une copie de l'écran de FracBlank si l'on trouve l'image jolie. Cette capture est alors mise dans le clipboard (copier), c'est de cette manière que j'ai pu faire ces copie d'écrans (avec la fonction coller de

pagestream c'est super).

On pourra ensuite régler le type d'écran et le nombre de couleurs (en basse résolution, les dessins sont pixélisés).

Et la partie du bas va permettre de régler la beauté des images qui seront générées. Pour faire des essais il suffit de cliquer «Hide» et de faire «Shift F2» jusqu'à ce que le résultat vous convienne, il faudra alors faire «Save» pour sauvegarder les réglages dans les tooltypes de l'icône.

FracBlank est gérée comme une commodité et peut être contrôlé avec Exchange.



REPACK

Comment transformer des archives .lha en .lzx

Ce qu'il faut

Toujours la même machine, soit un Amiga, LHA et LZWX dans le répertoire C, REXXMAST de lancé et tout ce qu'il faut dans le système pour utiliser des scripts AREXX, ouvrir un shell et prévoir un espace «tampon» aussi gros que les fichiers décompressés.

Comment ça marche

Avant de commencer il faudra éditer le script (Repack) et modifier le nom et chemin du tampon (temp) sur la première ligne: TempDir = <tampon> Puis il faudra rassembler tous les fichiers .lha dans un répertoire et lancer dans un Shell et lancer la commande rx :

Rx repack <répertoire>

où <répertoire> est le chemin d'accès avec le nom du répertoire où se trouvent les fichiers à transformer. Normalement, si tout se passe bien, à la fin de l'opération, vous ne devriez retrouver que des fichiers .lzx, les .lha ayant disparus. L'intérêt est un gain en performances de compression.

La PAO avec PageStream

par José

Pour faire continuité avec les séries précédentes voici quelques petits trucs bien sympas qui vont bien aider à avancer dans la mise en page avec PageStream.



La palette d'édition

Dans le menu fenêtre on trouve toute une série d'items appelés Palettes. Rien à voir avec la couleur, ce sont toutes les différentes barres de menus et d'options affichées dans des fenêtres. Il y en a une, entre autres, que je garde en permanence à l'écran, c'est la palette d'édition.

Que propose-t-elle?

La palette d'édition permet de déplacer, dimensionner et manipuler les objets d'une manière précise.

pour une palette donnant les paramètres d'une image, de gauche à droite et nous y trouvons:

- Une barre de saisie (verticale) pour permettre son déplacement à la souris
- Une icône montrant le type d'outil utiliser (dans cet exemple c'est un dessin)
- Les deux cases X et Y donnent la position de l'objet sur la feuille. En modifiant ces chiffres l'objet peut être positionné d'une manière très précise.
- Les deux case L et H donnent les dimensions de l'objet.
- Les cases donnant les pourcentages représentent le taux de proportion dans les deux dimensions de l'objet.

Ensuite viennent les paramètres d'orientation de l'objet:

- Dans la case de saisie (O°) on peut donner un angle à l'objet
- En dessous on trouve deux boutons: celui de gauche va inverser l'objet verticalement et l'autre horizontalement.

Les deux cases suivantes vont apporter des déformations aux objets, verticalement et horizontalement.

Ce qui a particulièrement attiré mon attention pour ce sont les quatre boutons de droite:

- Le cadenas va tout simplement servir à verrouiller l'objet sélectionné.
- FX va ouvrir une fenêtre afin de proposer toutes sortes de modules d'effets spéciaux. Les effets proposés pourront être différents selon le type

d'image. Par exemple, pour le grab de la palette d'édition qui est de 642x30x4 bitplans, FX ne proposera que 4 effets: «Entoilage», «Pixélisation», «Réduction de bruit» et «Vectorisation».

➤ **Lentuilage** va multiplier l'image en x exemplaires, mais dans la même image



➤ **La pixélisation**, comme son nom l'indique va agir sur l'aspect des pixels (points) et donc modifier l'aspect de l'image.

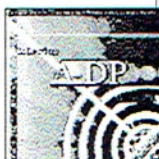


➤ **Pour la réduction de bruit**, je n'ai pas trouvé cet effet spectaculaire.

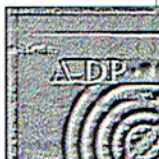
➤ **La vectorisation** va permettre de transformer notre image au format DR2D qui pourra être récupérée avec des logiciels de dessin vectoriel.

Et si vous traiter une image 24bit, d'autres effets seront mis à votre disposition:

➤ **Le Contraste** sera réglable à l'aide d'un curseur



➤ Un effet un peu plus fun, le **Gauffrage** qui ne comporte aucun réglage



➤ Le réglage de la **luminosité** améliorera l'aspect de l'image.

Ici l'image a été coupée en deux afin de montrer ce que donne un réglage à -30 (à gauche) et la partie de droite avec une luminosité à +30



➤ Assez proche du contraste, la **Netteté** donnera une intensité à l'image et la rendra plus nette. Aucun réglage pour cet effet.



➤ **Le négatif** peut aussi



Quelques petites règles de typographie

Ces caractères doivent toujours être suivis d'un espace: @, ¶, (puce)

Ces caractères doivent toujours être précédés et suivis d'un espace: &, + - x + < > (utilisation dans les formules)

Ces caractères ne doivent jamais être précédés ou suivis d'un espace: -, - (tiret en), — (tiret em)

Ces caractères ne doivent jamais être précédés d'un espace: %, *, €, ° (degré)

Ces caractères ne doivent jamais être suivis d'un espace: \$, #, ±, + - (positif/négatif)

apporter un côté amusant selon l'image à présenter.

A droite du cadenas de verrouillage on trouve un bouton qui va autoriser ou non une mise à l'échelle proportionnelle. prenez un objet (ou une image), saisissez un des coins avec la souris et étirez l'objet. Si le bouton «proportionnel» est activé l'agrandissement sera proportionnel, sinon il pourra être agrandi ou réduit indépendamment des X et des Y.

Et pour terminer, le bouton à droite de FX représentant une petite imprimante autorisera ou non l'impression des objets sous son contrôle. Cela peut apporter un gain de temps et d'encre lors d'impressions de brouillons.

Dès que l'on se retrouve avec l'outil d'écriture, la palette d'édition se transforme avec des outils adaptés pour tout ce qui va toucher au texte et



aux polices de caractères.

La partie de droite apporte toutes sortes d'options pour jouer avec les formats des caractères:

- La taille des caractères
- Largeur de l'empatement
- Espacement entre les lettres
- Espacement entre les lignes

Bien évidemment toutes ces commandes sont directement accessibles à partir des menus déroulants.

C'est tout pour cette fois ci, à bientôt pour de prochaines découvertes.

Les Fontes du workbench

Vous avez déjà entendu parler du programme Fountain (OS2.0 et 3.0) ou Intellifont (OS 3.1) qui se trouve dans le répertoire system du workbench. La question qui revient souvent est: comment ça marche?, car la manipulation des fontes et la méconnaissance des types de fontes bloquent souvent l'utilisateur.

Tout d'abord il faut savoir qu'intellifont ne peut fonctionner qu'avec des fontes Agfa Compugraphic (CG FONTS) et les fontes Outline (que l'on trouve dans le répertoire Fonts/Bullet);

Qu'apporte Intellifont?

Tout d'abord la possibilité d'installer des police Outline ou Compugraphic dans le répertoire fonts du workbench et disposer de polices vectorielles.

Ensuite il permet de contrôler ces fontes, c'est à dire avoir la possibilité de les enlever, de modifier leur dimensions et fabriquer des polices bitmaps (non vectorielles) pour certains programmes qui ne gèrent pas les polices vectorielles.

Si vous ne possédez pas de polices vectorielles, il y en a tout un stock dans le CD Aminet SET 1b. On y trouve des polices Adobe Type1 et des CG Fonts.

Ouvrez Intellifont, et, en supposant que vous disposez d'une collection de CGFonts, cliquez sur la petite disquette (source) et dans la boîte de requête indiquer le répertoire où se trouvent les fameuses fontes à télécharger.

Après un instant d'initialisation la liste du contenu de la source est affichée. Cliquez sur les fontes que vous désirez, un petit + indique et mémorise votre choix.

Ensuite cliquez sur le bouton d'installation:

[Install Marked TypeFaces]

et en un clin d'oeil vous disposerez de nouvelles polices.

Dans la fenêtre destination, là où se trouvent les polices présentes dans votre workbench, certaines sont marquées avec un petit point, ce sont les polices vectorielles, les autres sont les polices Bitmaps.

Modification des polices existantes

En bas à droite se trouve un bouton nommé:

[Modify existing Typefaces]

cliquez le afin d'ouvrir l'interface de

modification.

Dans cette fenêtre nous allons pouvoir effacer, modifier ou même transformer les fontes existantes.

Sélectionnez en une. A droite se trouvent les tailles. Inscrivez une taille dans la fenêtre de saisie «Size» et cliquez sur «ADD Size». La nouvelle taille s'est ajoutée aux autres.

Sélectionnez une taille et cliquez sur «Delete size» et la taille a disparue.

Sélectionnez celle que vous avez créé et cliquez sur «Create Bitmap», le mot Bitmap apparait alors à droite de la taille.

Le bouton Delete Typeface permet d'effacer une police. Dès que l'on actionne le bouton Perform Changes les modifications seront enregistrées.

Il est toujours temps de faire Cancel pour annuler toute action et retrouver une situation initiale.

Le bon fonctionnement des fontes peut-être réalisé à partir de TurboCalc, PPaint, Scala et tout autre logiciel qui utilisera les fontes du workbench. Un avantage incontestable d'utiliser les fontes vectorielle plutôt que les bitmaps est l'absence presque totale des «marches d'escaliers» lorsque l'on désire afficher une taille non prévue.

On peut récupérer d'autres formats de fontes avec, par exemple, Font Manager de Gold Disk que l'on trouvera avec Professional Page4.1 et qui pourra transformer les polices Adobe Type1 en CGFonts.

Répertoire où se trouvent les polices à télécharger

Source

Destination (répertoire Fonts/)

Liste des polices disponibles et téléchargeables

Modification des polices outlines

Liste des polices vectorielles disponibles dans le répertoire _Bullet_outlines

Effacer la police

Valider les modifications

Les tailles de la police sélectionnée

DMS

DMS permet d'enregistrer une disquette complète sous forme d'archive en préservant totalement la structure de la disquette. De cette manière, lors du désarchivage on retrouve une disquette identique à l'originale. DMS n'est pas versé dans le domaine public mais est librement distribuable selon les règles suivantes:
 Il ne doit pas être vendu
 Le programme et sa documentation ne doivent pas être modifiés.
 Seulement l'archive auto extractable DMSxx.EXE peut être distribué.

La syntaxe: (dms ?)

DMS Read file[.DMS] [FROM Dev:] [TEXT filetext] [CMODE mode] [LOW lowtrack] [HIGH hightrack] [NOVAL] [NOZERO] [ENCRYPT password]
 DMS Write file[.DMS],,, [TO Dev:] [LOW lowtrack] [HIGH hightrack] [NOVAL] [NOTEXT] [NOPAUSE] [DECRYPT password]
 DMS Repack file[.DMS] [TO file[.DMS]] [LOW lowtrack] [HIGH hightrack] [CMODE mode]
 DMS View file[.DMS],,, [FULL] DMS Text file[.DMS],,,
 DMS Test file[.DMS],,, DMS Help

Concrètement et simplement, pour archiver en DMS une disquette se trouvant dans le DF0: vers un fichier nommé «Disquette» se trouvant dans le ramdisk:

DMS READ ram:disquette FROM df0:

Et pour l'inverse:

DMS WRITE ram:disquette TO df0:

Le'extension .dms est facultative car le programme s'en occupe tout seul.

LHA

Lha [-<options>] <command> <archive[.lzh/lha/RUN]> [[homedir] <filespec...>] [@file] destdir

LHA est l'extension la plus répandue, le monde PC dispose également de ce mode d'archivage. La version que tout le monde utilise est Shareware, mais utilisable. Il peut être utilisé en commande CLI, ou d'une manière plus pratique à partir de DirOPUS. Comme toutes les commande CLI vous pouvez aisément retrouver ses options et sa syntaxe en tapant: lha ?
 Voici donc ce qu'il faut en retenir pour un usage simple.
 Pour faire fonctionner lha on dispose d'options et de commandes que l'on

peut retrouver dans le listing proposé lorsque l'on interroge: lha ?
 Attention à ne pas se tromper, les options qui, dans la syntaxe, sont inscrites avant les commandes sont listées après les commandes..
 L'option va dire de quel le manière on désire opérer et la commande va donner le mode de l'opération (compression ou décompression ou autre). Parmi tout ce qui est proposé on n'utilise souvent toujours les mêmes. Voyons comment ça marche avec un exemple:

Compressons un fichier nommé «image» qui se trouve dans la RamDisk vers le volume Work:

LHA -x a Work:image1 Ram: image
 ce qui signifie:

compresse en lha le fichier image qui se trouve dans le Ramdisk vers le fichier Image1 dans le volume Work.

Et pour l'effet inverse:

LHA -x a Work:image1 Ram:

ce qui signifie:

extraction de l'archive image1 qui est dans le Work: vers le Ramdisk

LZX - UNLZX - LX

Lorsque vous aurez maîtrisé lha, lzx vous paraîtra plus simple d'emploi. Ses commandes sont très similaires à lha, mais netement plus efficace. Tout d'abord il faut savoir qu'il existe plusieurs versions de LZX. Celle qui est utilisée par AMIGAZette est la version 68000 qui peut donc fonctionner sur tous les Amigas.

Ces 3 commandes sont communes sauf que UnLzx ne fera que le décompactage de l'archive. C'est celui ci qui est utilisé dans la disquette AMIGAZette. Il pèse moins lourd donc prend moins de place.

Si vous avez réussi à mémoriser le fonctionnement de lha, la syntaxe de lzx est tout à fait identique:

LZX -x a work:image1 ram:image
 ce qui signifie compresser en lzx, vers work:image1, le fichier image qui se trouve dans le RamDisk.

Seuls les options et commandes ne sont pas tout à fait identiques.

La syntaxe utilisée pour décompresser les fichiers de la disquette est

N°41:c/unlzx x N°41:B_#?.lzx Ram:
 ce qui signifie:

On lance unlzx qui se trouve dans le répertoire c de la disquette n°41, on prend la commande x pour l'extraction du fichier «N°41:B_#?.lzx». L'utilisation des joker (#?) permet de ne pas à avoir à taper le nom du fichier en entier, mais seulement le préfixe B_ qui indique que c'est le deuxième dans la liste (voir le contenu de la disquette). Le suffixe lzx est facultatif et on dirigera l'opération vers la Ram:.

LX ne concerne que les possesseurs de 68020 minimum. Il est plus simple d'emploi (faites LX ? et vous verrez!) avec beaucoup moins d'options et de commandes.

Sa syntaxe reste inchangée par rapport aux deux autres

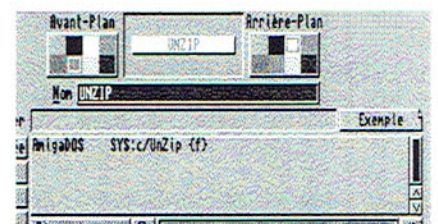
UNZIP

unzip [-Z] [-opts[modifiers]] file[.zip] [list] [-x xlist] [-d exdir]

Unzip -Z <fichier.zip> donnera les infos relatives à ce fichier.

En fait Unzip est tout simple à utiliser, il suffit de taper UNZIP et le nom du fichier à dézipper. Ce décompacteur est très utile pour récupérer des archives issues d'un PC.

Je l'ai installé dans la config de DirOPUS et il est toujours disponible lorsque j'en éprouve le besoin.



Gravez intelligent ou comment utiliser son graveur pour se faciliter la vie

José

Le but de ce qui va suivre est très intéressant et de surcroît très utile. Il n'y a pas si longtemps que ça les logiciels Amiga tenaient encore sur plusieurs disquettes. Il faut alors lancer l'installateur (l'installer) et faire du mange disque. Mais cela fini par prendre beaucoup de temps et les disquette peuvent s'abîmer alors j'ai chercher comment exploiter facilement tout cela à partir d'un CDROM avec des outils tous simples dont certains sont fournis avec le système, et aussi par AMIGAZette.

Le matériel:

- Un Amiga
- Un disque dur sur lequel il reste au moins 12 Mo
- Un lecteur de CDROM

Le logiciel:

- HFMounter2.0 (AMIGAZette 21)
- WB 2.1 minimum
- Kingcon (pour faire du Shell facile)
- Un éditeur de texte (ED)
- DMS (voir dans CD AMINET)

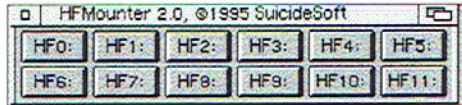
Le principe

Les disquettes sont gravées sur le CD, compressées avec DMS. L'idée est d'utiliser HFMounter avec lequel on va créer autant de disques virtuels qu'il y a de disquettes pour l'installation du programme (maxi: 12 + 1 RAD=13). Ensuite vient une petite partie de programmation, un script sera alors lancé pour la décompression des disquettes dans ces disques virtuels. L'ordinateur interprétera alors ces disques comme autant de lecteurs de disquettes. Il suffira alors de lancer la séquence d'installation et fini le mange disque. Vu comme cela, ça paraît un peu compliqué, mais mais ne tournez pas la page, vous verrez qu'ormis un peu de travail au clavier, l'affaire va se révéler moins complexe (j'y suis bien arrivé :)).

Rappel sur le fonctionnement de HFMounter

• Inconvénient:

Le principe de HFM c'est de créer les disques, non pas en mémoire mais sur le disque dur désigné pour cette tâche sous la forme de fichiers de 900Ko d'où la nécessité d'avoir en réserve un minimum de place. Une certaine lenteur par rapport à un RAD: mais toujours plus rapide qu'avec de vraies disquettes.



• Avantage:

HFM peut être utilisé avec peu de mémoire. Si un plantage intervient, les «disquettes» ne sont pas effacées et peuvent être retrouvées en relançant HFM.

La partie la plus longue sera bien entendu la préparation du CDROM car il faudra y mettre les logiciels en version DMS, puis d'écrire un script de décompactage pour chaque logiciel ce qui permettra des installation de la même manière qu'à partir de disquettes.

Lancez HFM

Le programme demandera peut-être une assignation: indiquez un volume où pourront être inscrits les 12 disques virtuels, ou celui qui contient déjà les disques nommés Unit0, Unit1, Unit2....

Ensuite lancez le script de décompression propre à chaque logiciel.

Il ne restera plus qu'à lancer l'installation de la même manière qu'à partir des disquettes.

Pour décompresser une disquette dans un des disques virtuels voici la ligne qu'il faudra écrire pour chacun d'entre eux.

```
DMS write <fichier1.DMS> to hf0:
DMS write <fichier2.DMS> to hf1:
etc...
```

Il suffira de lancer ceci avec iconx ou alors avec la commande: execute et le tour est joué, toutes les disquettes seront décompactées les unes après les autres.

Ensuite il suffira d'ouvrir celle qui contient l'installation, et si celle ci ne demande pas de réglages particulier toute l'opération sera effectuée sans avoir à intervenir.

Si vous connaissez un moyen plus efficace pour des installations sans disquettes envoyez votre idée

A T T E N T I O N
Ce genre de CDROM ne doit pas être distribué
Il est votre propriété

Récapitulatif

Voici comment j'ai procédé pour réaliser un CDROM destiné à archiver mais aussi à installer des logiciels originaux. C'est long mais le résultat est excellent.

- 1) Copie des disquettes originales dans un répertoire.
- 2) Création d'un répertoire (dans le précédent) appelé DMS où seront logées toutes les disquettes en archives DMS.
- 3) Création d'un script pour le décompactage des archives.
- 4) Création d'un petit fichier texte contenant le numéro de série et éventuellement quelques explications si l'installation nécessite des manipulations ou configurations particulières.

Exemple d'utilisation

Vous venez de planter un de vos programmes, par exemple SCALA400 qui est en 10 disquettes:

- 1) Installez 10 disques virtuels
- 2) montez le CDROM et activez le script de décompactage.
- 3) lancez l'installation de SCALA
- 4) c'est terminé

L'intérêt principal d'un tel CDROM est d'avoir un bon archivage de tous vos originaux.

Mais il peut aussi être d'une grande utilité pour ceux qui font dans l'émulation afin de profiter pleinement des possibilités graphiques d'un PC (jusqu'à 8Mo de Chip en émulation picasso). Contrairement à l'AMIGA, ce type de machine à tendance moderne ne sachant rien faire d'autre que ce que propose zindows, le transfert par disquette devient vite un cauchemar: comment faire rentrer 880Ko dans 720Ko autrement que par le compactage.

CONCLUSIONS

Pour l'instant mon CD perso est toujours dans l'état de préparation, j'utilise un disque dur qui simule le CD afin d'essayer le fonctionnement des scripts, car une fois gravé, toute erreur ne peut plus être corrigée, le prix des CD vierge augmentant avec le coup de la vie il faut graver juste du premier coup.

Le premier essai réalisé avec DeluxePaint, l'installation a été une réussite totale



Par LUDO

WBSTEROID DM V1.7

A LA CONQUETE DE L'ESPACE !!

Allons faire un petit tour dans l'espace avec ce clone de SpaceInvaders, j'ai nommé l'excellent WBsteroid proposé par "RelaySoft" en version 1.7. Reprenant les principes de ce genre de jeux, WBsteroid reste dans la même lignée que ces prédécesseur.

Votre but reste de défendre notre bonne (je me le demande??) vieille planète terre contre des astéroïdes qui menacent de s'écraser. Vous avez, pour réussir votre mission, un petit vaisseau avec quelques armes (laser simple ou double, lasers-explosion en chaîne etc...). Durant le jeu vous pourrez ramasser des armes et différentes options par des petits gadgets blancs dans l'espace. Au fur et à mesure que vous avancerez dans les niveaux, les astéroïdes se feront beaucoup plus nombreux!!

Que propose de nouveau WBSTEROID?

Vous pouvez jouer directement sur l'écran de votre workbench. Une fenêtre s'ouvre et vous propose de vous lancer à la poursuite des astéroïdes en appuyant sur la barre espace.

Dans le menu options (touche help), vous avez la possibilité de jouer avec le clavier par défaut ou avec le joystick en configurant les touches de jeu.

La fenêtre de jeu est configurable à volonté et vous pourrez jouer en 16 couleurs. Au fur et mesure des niveaux, la difficulté sera bien dosée.

Fiche Technique

Nom: WBsteroid v1.7DM
Langue: Anglaise
Genre: astéroïdes clone
Source: site et CD Aminet
CD A-DP
Domaine: freeware
Editeur: Relaysoft

Configuration souhaitée

Tout Amiga avec OS 3.0+
68000'

Disque dur - RAM 1 Mo

Configuration conseillée

Amiga AGA
68030' 50mhz
Ram 2mo'
carte graphique

Preparez votre vaisseau spatial à la conquête de l'espace. Très bon jeu sur workbench. L'essayer c'est l'adopter!!



EGALEMENT A L'AFFICHE



BUBBLE STONES



Proposé par un auteur français "guy maisonnavé", c'est bien Bubblestones que vous devez avoir dans votre logithèque AMIGA. Reprenant les principes du très célèbre Dr mario ou bien Puzzlebubble, vous devrez utiliser toute votre intelligence car au programme c'est de la réflexion à toute épreuve. Un but simple puisque vous devrez rassembler des paires de 3 balles à chaque fois et votre mission sera réussie quand l'écran sera débarrassé de la totalité des balles.

Bonne réalisation et un ensemble proposé en freeware, à essayer d'urgence, et à adopter! Dispo sur site AMINET/CD ADP/CD AMINET

Configuration

Tout Amiga avec OS2.0+
AGA et OS 3.0+ conseillé
2mo+ de ram
un disque dur

Internet
<http://amigator.free.fr>



ENFIN le titre phare sur console est transposé sur nos AMIGA sous le nom de "BUBBLEHEROES". Après un travail colossal de la part des éditeurs "ARCADIA DEVELOPPEMENTS" et "CRYSTAL SOFTWARE", nous voilà à la commande du clone de "PUZZLE BUBBLE".

HISTOIRE D'UN JEU

Mais que nous propose t-il vraiment par rapport à son prédécesseur. Tout d'abord une page historique du jeu nous est proposé puisque c'est bien d'une histoire qu'il s'agit dans ce jeu.

Le monde de paix et de magie RADYA est en parfaite harmonie pour un monde merveilleux. A sa tête c'est la reine "ADORA" qui commande. Tout est tellement parfait lorsqu'un jour le ciel s'obscurcit vers une couleur noire vraiment malfaisante, et oui le terrible "GONZUL" qui est le nom de cet infâme crapule veut s'emparer du monde merveilleux de RADYA et le transformer en un monde du mal. La pauvre princesse ADORA est kidnappée. Il ne reste plus qu'une seule solution pour rétablir le bien, une armée de trois mercenaires se lance à la poursuite de GONZUL.

A la tête de cette armée "NEKOCHAN" qui est une jeune fille à l'apparence de chat, ensuite c'est avec "GUPOCHI" qui est prince et

BUBBLEHEROES

ADORA CONTRE GONZUL !!

enfin "YORUMARU" un brave guerrier.

Vous voyez doc que le monde RADYA est entre vos mains et que vous devez réussir à tout prix, vous choisirez bien sur entre ces 3 guerriers pour réussir votre mission qui sera périlleuse.

LE JEU

L'histoire, comme vous pouvez le constater, joue un rôle essentiel dans le jeu. Le but, pendant le déroulement de votre mission, est de réaliser des triplés de 3 couleurs identiques qui aboutiront à la réussite de votre mission. Vous y arriverez grâce à une flèche en bas de votre écran que vous bougeriez de gauche à droite. A chaque fois que vous rassemblerez 3 boules identiques, elles disparaîtront. La mission sera réussite une fois que toutes les boules auront disparues de l'écran.

LE TEST de LUDO

Attaquons nous maintenant au test pour y découvrir une réalisation qui est vraiment de très bonne qualité, les graphismes sont très colorés et l'ambiance sonore est impeccable, ce qui rend le suspense complet tout le long de votre mission.

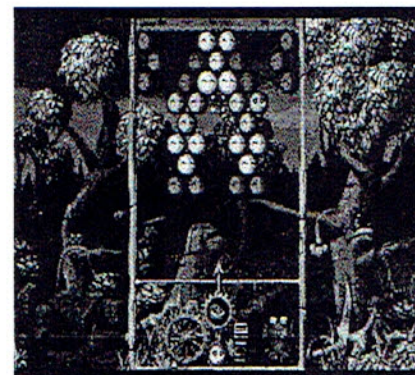
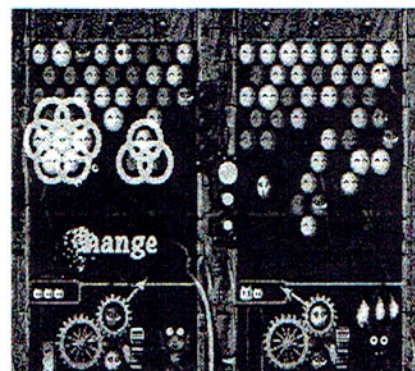
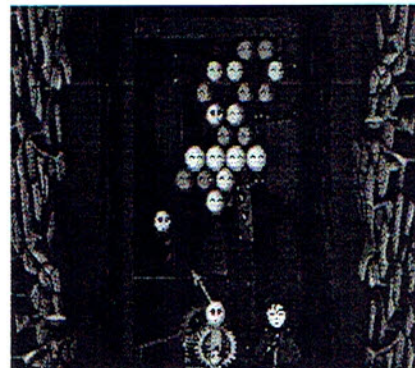
A noter que le jeu est proposé en deux versions, une pour AMIGA AGA et une autre pour les heureux possesseurs de carte graphique, celui qui a été testé est la version AGA. La version RTG améliore certainement la qualité des graphismes.

Le jeu est composé de deux parties. La première vous fera découvrir l'histoire du jeu à travers le monde de "RADYA" où vous devrez accomplir une mission (citée précédemment), et la deuxième est la partie combats où vous affronterez les adversaires en combats singuliers à la mode des jeux de bastons.



LUDO

SavLudo@AOL.com



MA CONCLUSION

Une réalisation et un jeu à la hauteur de notre chère machine.

On remercie dès à présent les éditeurs "ARCADIA" et "Crystal software" pour le travail sur ce soft, vous pouvez vous procurer le jeu dès à présent dans tout les revendeurs AMIGA. Bon amusement.

Ce jeu peut se commander chez les revendeurs Amiga (voir le mini bottin dans ce fanzine)

Nom: BubbleHeroes
Langue: Anglaise
Domaine: Commercial
Editeurs: CrystalSoftware et Arcadia dev
Genre: Action reflexion
Source: Amiga impact - CD ADP_04
Prix: environ 250f

Configuration conseillé

AMIGA AGA/OS3.0
68030* (040* optimale)
0,8 mo de chip et 7 mo de fast
(10 MO+ optimale)

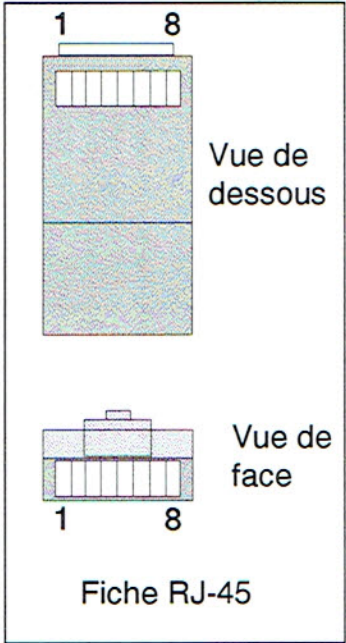
Carte graphique souhaité pour version RTG
Disque dur (version démo environ 9Mo)

Internet

<http://www.crystal-software.com>
<http://www.made.net/arcadia>

Réseau câblé

La mode du moment est la mise en réseau d'ordinateur. Ceci se réalise à partir de Hub, boîtier qui permet de relier plusieurs ordinateurs ensemble. Mais pour cela ces derniers doivent posséder une carte réseau et une connectique adaptés équipée de prise RJ-45.



Il existe 3 sortes de cablages:

- Cable en ligne 10/100Mb (whisps)
Ethernet 10/100Base-T
Ce genre de cable est principalement destiné à faire une liaison entre un ordinateur (carte Ethernet) et un Hub
- Cable croisé 100Mb
Ethernet 100Base-T
Ce cable est destiné à faire la liaison 100Mb entre des hubs ou pour relier deux ordinateurs sans passer par un hub
- Cable croisé 10Mb
Ethernet 10Base-T
Idem que le précédent mais à 10Mb

Cablage 10/100Base-T

Nom	Prise côté ordinateur	Couleur du fil	Prise côté HUB	Nom
TX+	1	Blanc / Orange	1	TX+
TX-	2	Orange	2	TX-
RX+	3	Blanc / Vert	3	RX+
	4	Bleu	4	
	5	Blanc / Bleu	5	
RX-	6	Vert	6	RX-
	7	Blanc / Marron	7	
	8	Marron	8	

Pour info, voici comment on attribue les paires de façon usuelle

Paire	Pins	Couleur usuelle
1	4 & 5	Bleu
2	1 & 2	Orange
3	3 & 6	Vert
4	7 & 8	Marron

Attention: il faut respecter les paires lors du cablage; TX+ et TX- doivent être cablés ensemble etc...

Cablage 100Base-T

Nom	Pinoche sur la 1ère extrémité	Pinoche sur la 2nd extrémité	Nom
TX_D1+	1	3	RX_D2+
TX_D1-	2	6	RX_D2-
RX_D2+	3	1	TX_D1+
RX_D2-	6	2	TX_D1-
BI_D3+	4	7	BI_D4+
BI_D3-	5	8	BI_D4-
BI_D4+	7	4	BI_D3+
BI_D4-	8	5	BI_D3-

Attention: il faut respecter les paires lors du cablage; TX+ et TX- doivent être cablés ensemble etc...

Cablage 10Base-T

Nom	Pinoche sur la 1ère extrémité	Pinoche sur la 2nd extrémité	Nom
TX+	1	3	RX+
TX-	2	6	RX-
RX+	3	1	TX+
RX-	6	2	TX-

Attention: il faut respecter les paires lors du cablage; TX+ et TX- doivent être cablés ensemble, par exemples. Vous pouvez également relier en ligne les connecteurs 4-4, 5-5, 7-7 et 8-8

Lors du week end AMIG@fun.2001 des ordinateurs seront branchés en réseau avec des liaisons par HUB.

Commandes
Adhésion
Petites
Annonces

PETITES ANNONCES

A VENDRE (double emploi)

Logiciel **Make CD** neuf, jamais servi avec code enregistrement : 250 fr.
CD original **WB 3.5** utilisé une fois : 250 fr.
Rom 3.1 neuves jamais servies : 250 fr.
Frais de port compris
j-cp@wanadoo.fr)
PERROTTET jean-Claude
12 avenue Grandpierre
54190 VILLERUPT

A VENDRE (double emploi)

➤ **A1200** - OS3.0 - Moniteur 1084S
Disque dur - Carte mémoire + 8Mo
➤ **Genlock GST Gold Pro** (valeur 6900F)
➤ **VidéoPilot**
➤ Logiciels vidéo et dessin originaux
Prix : 4000Frs à débattre
Tél: 04 94 94 71 79

LES 10 ET 11 MARS 2001 A TOULON AMIG@fun.2001

ORGANISE PAR L'ASSOCIATION AMIGAZETTE 83

ENTREE GRATUITE

Où?

MAISON DE QUARTIER DU PONT DU LAS
56 rue FELIX MAYOL
83200 TOULON
Tel: 04 94 62 13 59

de 08h30
à 19h00

Quoi?

ORDINATEURS ET JEUX EN RESEAU
MUSIQUE MIDI - INTERNET - EMULATION
VIDEO - PAO - BUREAUTIQUE - GRAPHISME
AMIGA - ATARI - PC - LINUX
VENEZ VIVRE L'HISTOIRE DE L'AMIGA

AVEC LA PARTICIPATION DE
LA SECTION INFORMATIQUE DE L'AMTL
ET DU CLUB ATARI DU VAR

POUR TOUTS RENSEIGNEMENTS:

Qui?

AMIGAZette 83
67 RUE MESSEAGER
83200 TOULON
TEL: 04 94 89 50 97

grigri83@aol.com // amigazette83@free.fr

NOS PARTENAIRES:
FRANCE TELECOM - WANADOO - MICROFUNN - APS - GMB COMPUTER

ADHESION

AMIGAZette 83 vous propose
(Frais de port compris)

La 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

sa formule Adhésion simple

Adhésion annuelle : 30 Frs
avec cette formule vous ne recevrez que les pages associatives.

Vous pouvez recommander
n'importe quel ancien numéro
Anciens fanzines : 18Frs l'un
(disquette et frais de port compris)

Le CD_AMIGAZETTE_1 : 90Frs
(frais de port compris)

NOTA:

Par notre statut associatif loi 1901 nous ne pouvons pas proposer de prestations en dehors du cercle associatif -

LE COURRIER

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



Merci

Les annonces sont gratuites
envoyez nous le texte avec
tous les renseignements utiles