

51

Amiga zette

l'association Varoise de l'AMIGA classic



L'édito

Il faut savoir un jour faire des choix, et celui d'AMIGazette a été une longue réflexion pour aboutir à ce numéro 51. Plus léger que les précédents avec ses 12 pages contre 28. Un nouveau challenge pour AMIGazette qui ne doit pas décevoir ses lecteurs habituels, mais aussi séduire ceux qui ne connaissent pas notre farine et qui vont juger notre façon de faire de l'Amiga au travers de ce « fascicule ».

Pour faire tenir AMIGazette dans ce format il a fallu faire un premier choix qui s'est spécialement porté sur les recherches zoologiques de Ludo, un peu de notre célèbre Candide, et d'autres genres d'articles dont AMIGazette détient les secrets.

La diffusion du CDROM sera maintenue et exclusivement distribué par AMIGazette 83 sur abonnement (voir page 16). Le principe du CDROM restera le même, c'est à dire contenir les programmes du DP cités dans AMIGazette et Boing Attack, mais aussi toutes sortes d'autres choses, selon les événements du moment. C'est un peu le moyen que nous offrons pour ceux qui ne disposent pas de l'internet et qui se trouvent isolés dans leur petit coin de France (et d'outre mer).

Il serait souhaitable, pour les deux farines, de connaître vos réactions vis à vis de cette fusion pour mieux vivre l'Amiga et surtout améliorer votre support presse associative

josé

ASSOCIATION AMIGAZETTE 83
67 RUE MESSAGER - 83200 TOULON

<http://amigazette83.free.fr>

amigazette83@free.fr

Amiga zette

51

- 15 La couverture
- 16 Le sommaire
- 17 Candide et ses élucubrations - Coup de colère de Serge
- 18 Enquête: Les dangers de l'informatique
- 19 Amiga Vision: présentation
- 20 Graphisme: FlasMandelWOS
- 21 Sélection AMIGAZette: Jano Editor - AWeb 3.4
- 22 Mattonite - Sid4Amiga - MacGlow2
- 23 WallDefence - Scout - Colorix - Mosaïka
- 24 AmiMasterGear - GoldED Studio 6
- 25 Glossaire: la lettre «C»
- 26 La page d'AMIGAZette83

Pour nous contacter:

José : grigri83@aol.com
 Ludo : superplongeur@aol.com
 AmigaPhil : microfun1@aol.com
 Mamain : mamain83@aol.com

<http://amigazette83.free.fr> @mail: amigazette83@free.fr



L'image de couverture est très inspirée du numéro du fanzine, on ne pouvait pas trouver mieux, surtout dans le sud.

Le titre a été revu et corrigé par Mamain, apportant une petite touche de modernité. L'image en couleur est visible sur le site d'AMIGAZette 83 et sera également sur le prochain cédérom

- ♦ On ne pouvait pas laisser tomber notre Candide qui sera présent dans chaque AMIGAZette
- ♦ La petite enquête sur les dangers de l'informatique n'est pas un «Hoax» mais bien réelle, ne passez pas à côté et passez le mot
- ♦ Chez AMIGAZette on aime les vieilleries, c'est en dépoussiérant Amiga Vision que l'on s'est dit qu'il pourrait être intéressant de le ressortir.
- ♦ Un petit retour des très célèbres figures fractales avec FlashMandelWOS qui avait été distribué dans le CD n°5
- ♦ Pour les gourmands de programme du Domaine publique, Ludo nous a encore trouvé toutes sortes de nouveautés, souvent incontournables, que vous pourrez retrouver sur le prochain cédérom n°6. On y trouve toutes sortes de jeux, utilitaires, quelques sharewares et démos. Si vous n'avez pas la patience d'attendre le CD N°6, vous pouvez toujours aller là où il trouve toute son inspiration c'est à dire sur le site Aminet et les télécharger
- ♦ Ayant commencé la rubrique du glossaire depuis quelques AMIGAZette, on ne pouvait pas s'arrêter à la lettre B, en toute logique il fallait continuer avec la lettre C, espérant vous apporter quelques connaissances complémentaires pour aller jouer au maillon faible ou à Question pour un Champion
- ♦ La page AMIGAZette83 pourrait être l'ancienne page associative

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. La parution d'AMIGAZette est bimestrielle associée au fanzine Boing Attack en accord mutuel entre AMIGAZette 83 et Triple A.

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 / grigri83@aol.com

Trésorier: Ludovic Savelli / superplongeur@aol.com

Graphiste: Benjamin / mamain83@aol.com

Conseillé technique et informatique: Philippe Cierp

Adresse électronique:

e-mail: amigazette83@free.fr

Site web: <http://amigazette83.free.fr>

ADHESION & ABONNEMENT

AMIGAZette 83 vous propose

Abonnement annuel:

3 CédéROMs (port compris) : 10 Euro
 + Adhésion à AMIGAZette 83

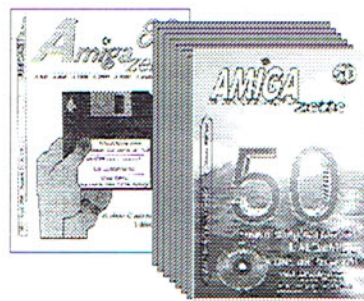
Adhésion annuelle seulement : 4,58 Euro

pour les adhérents AMIGAZette 83:

Le CD_AMIGAZETTE_1 : 13,50 Euro
 (frais de port compris)

NOTA:

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



Si un AMIGAZette manque à votre collection, il suffit d'en faire la demande accompagné d'un CDROM avec chaque numéro pair a/c N°44 pour la somme de 2,80€



Cultivez-vous avec CANDIDE

Rubrique mots et expressions

Avoir maille à partir : partir signifiait à l'origine partager et la maille était une piécette de cuivre d'infime valeur, valant un demi-denier, soit un vingt-quatrième de sou. C'était la pièce que les bourgeois jetaient, à la sortie de l'église, aux pauvres, qui se battaient pour se la partager !

L'argent n'a pas d'odeur : l'expression remonterait à l'Empereur romain Vespasien, qui avait instauré une taxe sur les urines. Devant les reproches de son fils, il l'aurait justifié en employant cette sentence !

Être plein aux as : voici une expression beaucoup plus récente, du temps où l'on jouait au poker d'as avec cinq dés spécifiques, sur lesquels figuraient les 10, valets dames, rois et as.

Qui tirait les cinq as, appelé le plein d'as, emportait évidemment la mise.

Ficelé comme l'as de pique : se référerait aux croupions de poulets, présentés à la vitrine des volaillers, et arborant la silhouette de l'as de pique !

Pactole : nom venu de celui d'une rivière mythique de Lydie, qui aurait roulé des paillettes d'or !

Livre : nos ancêtres comptaient l'argent en livre, du fait que certaines pièces de monnaies d'or, à l'origine, avaient pesé ce poids !

Sous : pluriel de sol, désignait à l'origine une monnaie de valeur fixe, et donc solide, avec laquelle on soudoyait, c'est-à-dire que l'on payait la solde des soudards, qui deviendront.....nos soldats. Il fallait 20 sous pour faire une livre !

A remarquer que le mot **soudard** était aussi employé pour désigner les pillers et violeurs de l'époque, ce que faisaient agréablement ces braves soldats !

Fric : mot argot apparu au XIX siècle pour désigner ce qui permettait de payer le fricot, morceau de viande fricassée.

Pognon : ce mot viendrait du nom de l'employé chargé de distribuer la paye des ouvriers des usines Schneider du Creusot qui disaient à chaque quinzaine "allons toucher notre Pognon "

Remarques de Candide !

La rubrique " Mots et Expressions " ne fait que commencer et va s'enrichir au fur et à mesure de mes recherches ! Etant donné que cela risque de créer un centre de documentation riche en mots et expression non usuelles mais très recherchées, je prierais les personnes qui seraient tentée d'utiliser ce centre pour se présenter à " Qui veut gagner des millions " de penser à m'accorder un pourcentage de leur gains, sachant que je surveillerais tout cela de très près par le biais de la Télévision ! Dont acte !

Candide

Enrichissez votre Vocabulaire avec Candide

SCOUT

Petit gars habillé en niaisex qui suit un grand niaisex habillé en p'tit gars

ADOLESCENT

Personne qui se conduit comme un bébé lorsqu'on ne le traite pas comme un adulte

AUTO-STOPPEUSE

Jeune femme généralement jolie et court vêtue qui se trouve sur votre route quand vous êtes avec votre femme.

BAGNOLE

Vieille auto dont toutes les pièces font du bruit, sauf la radio.

FEMME

Ensemble de courbes qui participent à l'érection de droites.

JURY

Groupe de douze personnes, réunies par un tirage au sort, pour décider qui, de l'accusé ou de la victime, à le meilleur avocat

MARIAGE

Union qui permet à deux personnes de supporter des choses qu'elles n'auraient pas eu besoin de supporter si elles étaient restées seules

PARENTS

Deux personnes qui apprennent à un enfant à parler et à marcher, pour ensuite lui dire de fermer sa gueule et de s'asseoir

POISSON

Animal dont la croissance est excessivement rapide entre le moment où il est pris et le moment où le pêcheur en fait la description à ses amis.

PSYCHIATRE

Homme intelligent qui accompagne des candidats à la folie.

COMPTABLE

Celui qui connaît le prix de toutes choses et ne reconnaît la valeur de rien du tout.

AUDITEUR

Celui qui arrive après la bataille et marche sur les blessés.

BANQUIER

Il te prête un parapluie par beau temps et te le reprend lorsqu'il commence à pleuvoir (Mark Twain).

ECONOMISTE

Expert qui saura demain pourquoi ce qu'il a prédit hier n'est pas arrivé aujourd'hui.

Un petit coup de colère ça fait du bien!

Je suis actuellement en pleine révolte contre l'Amiga, et surtout contre les programmeurs et autres concepteurs divers.

Je trouve inadmissible que trop de programmes ou autres produits nécessitent, pour fonctionner, des éléments qui ne font pas partie du système Amiga.

Explication :

De nombreux programmes ne peuvent fonctionner que si on a l'archive machin de MUI, la librairie chose de AHI, le désarchiveur truc de LZH etc...

Certes ces éléments ont permis à notre machine bien aimée de survivre jusqu'ici. Mais nous ne sommes pas sous Windaube, que diable ! Un des gros reproches fait à ce système est de rendre l'utilisateur tributaire des fonctionnalités décidées par Krosoft, et voilà que nous nous trouvons avec exactement les mêmes contraintes. J'ai pour principe lors de test d'un nouveau produit la démarche suivante : soit il fonctionne avec ce que j'ai et je le conserve, soit il ne fonctionne pas et je l'oublie. Pour un soft qui utilise une librairie ou un device ou autre chose qui ne fait pas partie des systèmes d'origine, soit ces modules sont libres de droit et il doivent être distribués avec le soft, soit ils ne sont pas libre de droit, alors le soft doit pouvoir fonctionner sans ces modules. (quitte à offrir des possibilités supplémentaires lors de l'ajout de ces modules). Voilà un principe qui ne devrait jamais être oublié par les développeurs.

Là où cela devient grave c'est quand, voulant rendre mon Amiga plus utile, j'ai voulu lui ajouter un quadrupleur IDE pour avoir deux disques durs un lecteur de CDRom et un graveur. J'ai donc acheté chez APS ce quadrupleur, résultat : un Amiga complètement planté qui refuse tout démarrage. Après quelques manips que je n'ai pu faire que de temps à autre (je ne peux guère passer plus d'une heure par semaine sur mon Amiga) j'ai réussi à le refaire partir mais seulement avec le lecteur de disquette et un disque dur. Alors exit le lecteur de CD, le graveur et le deuxième disque dur. (Exit aussi les CD d'Amigazette). Pourquoi ? je n'en sais rien, je ne dispose malheureusement pas assez de temps à consacrer à la recherche du problème. C'est peut être une incompatibilité avec mon 1200 ou plus vraisemblablement il manque un fichier ou quelque chose qui ne fait pas partie de l'OS Amiga. Au moment où j'allais mettre mon Mil deux au placard je lis dans ma gazette favorite trois lignes sur quelque chose qui pourrait bien me réconcilier avec lui, c'est Amithlon.

Qu'est-ce exactement ?

Est-ce que ça pourrait faire tourner SCALA, WordWorth, DPaint, PPaint, Photogenics, HomeBank... Parce que Le Pegasos ou l'AmigaOne ne semblent pas s'orienter vers ça.

Où trouver ces informations ?

Merci et avec mes salutations les plus cordiales (Ma colère n'est pas si grosse que ça ...

...je suis du Sud..)

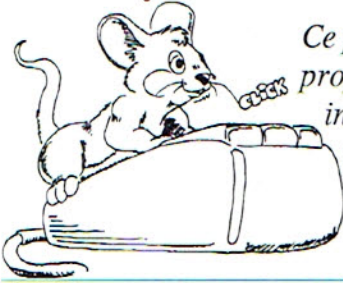
Serge C.

Serge.CHAUVIN@imp.cnrs.fr

A suivre...



Enquête d'AMIGAZette sur les dangers de l'informatique



Ce petit texte n'est pas une invention, quoique l'on pourrait en douter, du fait de ses propos vis à vis de l'utilisation de la souris ou du clavier qui font désormais partie intégrante de notre vie de tous les jours. C'est par hasard sur mon lieu de travail, en recevant un ordinateur tout neuf de chez Intel, que mon oeil fut attiré par une étiquette scotchée sur le câble du clavier invitant l'utilisateur d'aller consulter un texte qui se trouvait sous le clavier. Je retournais donc celui ci et découvrit ce qui suit:

L'utilisation d'un clavier ou d'une souris peut être à l'origine de certaines douleurs ou lésions physiques graves.

Lorsque vous travaillez sur ordinateur, comme dans de nombreuses autres activités, vous pouvez ressentir une gêne occasionnelle dans les mains, les bras, les épaules, le cou ou d'autres parties.

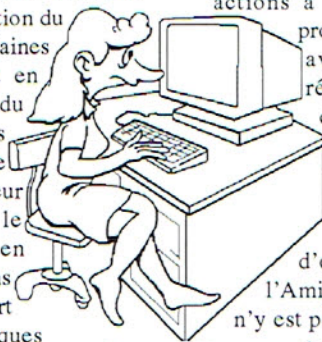
Toutefois, si des symptômes persistants ou récurrents se faisaient sentir, comme des gênes, des douleurs, des élancements, des picotements, des engourdissements, des sensations de brûlures ou de courbatures

**NE LES NEGLIGEZ PAS ET
CONSULTEZ RAPIDEMENT UN
MEDECIN,**

même si ces symptômes apparaissent lorsque vous n'utilisez pas votre ordinateur. De tels signes peuvent, en effet, être liés à des lésions sévères, parfois définitives, ou à des troubles nerveux, musculaires, des tendons ou d'autres parties du corps. Ces troubles musculo-squelettiques incluent entre autres le syndrome du canal carpien, les tendinites et les tensynovites.

L'état actuel des recherches ne permet pas de répondre à toutes les questions

soulevées par ces troubles, toutefois, les spécialistes s'accordent sur les nombreux facteurs liés à leur apparition: condition physique et état de santé général, stress et attitude face au stress, postures et habitudes dans l'environnement de travail, mais également dans d'autres activités (y compris l'utilisation du clavier et de la souris). Certaines études mettent également en cause la durée d'utilisation du clavier d'un ordinateur. Vous trouverez dans le "guide d'utilisation d'un ordinateur sans risques" et dans le "guide de l'utilisateur en ligne" des recommandations pour améliorer votre confort de travail et réduire les risques d'apparition de tels troubles. Si vous ne disposez pas du "guide d'utilisation d'un ordinateur sans risques", appelez au 1-800-426-9400 (USA et Canada) ou consultez le sur le site internet à l'adresse : <http://www.microsoft.com/hardware>. Pour savoir si vos activités, vos habitudes de travail, votre état de santé ou votre condition physique peuvent provoquer des troubles musculo-squelettiques, consultez un médecin.



**Surveillez
votre position**

Mon avis perso,
face à ce fléau du futur

Je pense que, même si l'on a envie de se moquer d'Intel et de MicroSoft en pensant très fort qu'ils pourraient avoir des actions à la sécu, il faut prendre ce problème au sérieux car le travail avec l'informatique est trop récent pour en connaître les conséquences. Une de mes connaissances a actuellement un problème de ce genre et par ce fait doit s'interdire de trop longues séances d'utilisation d'outils informatiques, y compris l'Amiga. L'ordinateur, par lui-même n'y est pour rien, c'est, comme le dit le texte, la posture et son utilisation au quotidien qui peuvent engendrer des troubles.

Pour une utilisation prolongée de la souris, il existe des tapis munis d'un petit coussin et repose poignet. Pour le clavier on trouve aussi le repose poignet en mousse. L'année dernière, le père Noël m'en a offert un kit qui, à l'usage, se transforment rapidement de gadget à indispensable.

José

Et le reste!

Il va de soi que l'on peut chercher d'autres méfaits dus à l'informatique. A force de ne citer que les bienfaits que procurent l'utilisation d'un ordinateur, en l'occurrence un Amiga, on fini par ne plus se rendre compte des petits problèmes qui s'accumulent au fur et à mesure de son utilisation.

Commençons par l'orthographe, éventuellement la grammaire, la conjugaison, bref tout ce qui est français. Et vous ne me contre-direz pas en disant qu'AMIGAZette est au top dans ce domaine. C'est un fait ce qui m'a souvent contrarié trouvant, mais trop tard, des erreurs qui n'auraient jamais dûes existées. Je me suis donc penché sur ce phénomène qui envahit également le reste de la société par l'utilisation de l'écriture phonétique pour aller plus vite, voir les Chats

sur l'internet ou les SMS.

Je me suis rapidement rendu compte que le fait d'écrire au clavier tout en regardant un écran est source de tous les maux, oh pardon, de tous les maux. A l'origine on a tous appris à écrire au crayon sur du papier, donc concentré sur la mine qui glisse sur la feuille et sur rien d'autre. Par contre avec un ordinateur c'est une autre affaire, imaginez toute la gymnastique cérébrale que l'on est obligé d'effectuer pour ce genre d'épreuve: il faut penser (c'est déjà dur!) à ce que l'on veut écrire, il faut surveiller ses doigts qui transmettent la pensée sur les touches du clavier, jeter de temps en temps un oeil sur l'écran, éventuellement utiliser la souris pour d'éventuelles mises en pages ou activation d'options. Normalement, au bout de plusieurs paragraphes, on commence à ne plus se

rappeler le début du texte, ce qui peut rapidement faire perdre le fil de l'histoire. On ne peut pas toujours lire tout le texte d'un seul coup d'oeil à l'écran, la petitesse des caractères le rendant vite illisible, d'où l'utilisation de l'effet de loupe.

On notera donc que les automatismes de l'écriture sur papier ne peut pas vraiment s'appliquer sur un clavier...et c'est pas la faute de l'ordinateur.

Malgré ces problèmes récurrents, on peut tout de même apprécier les avantages de pouvoir corriger à volonté à l'écran sans gaspillage de papier ce qui rend l'ordinateur indispensable, et on arrive très rapidement à en oublier de travailler sur papier avec un crayon. J'ai moi-même constaté ce syndrome des temps modernes, il faut être vigilant de ne pas perdre un savoir précieux.

José



AMIGA VISION

N'avez vous jamais eut l'idée de dépoussiérer votre Amiga et tout son environnement, c'est un peu ce que j'ai fait et j'y ai redécouvert cet ancêtre qui, bien avant Scala, permettait à l'Amiga 3000 de faire tourner des applications multimédia. Pour ma part, j'en suis resté à une version 1.70 de 1991révision Z, avec doc d'origine, mais en anglais :- (Dans cette première partie je vais vous faire découvrir ce logiciel qui mérite encore d'en parler et aussi de l'utiliser.

Par José

Faisons connaissance avec AV

Le répertoire d'AV comporte plusieurs éléments dont le programme, un player qui permettra de lancer des applications terminées, et pour un premier essai deux répertoires de «tutorial» (apprentissage). Dès son démarrage AV s'ouvre sur son propre écran, une fenêtre de travail sur un fond noir, en bas une barre d'icônes, et en haut une barre de menu activable à la souris. Jusque là, rien de bien spectaculaire, l'aspect des boîtes de requêtes ayant un aspect un peu vieillot, mais très fonctionnelles et intuitives.

Un look année 90

Il est vrai que si l'on recherche un «look», c'est raté, car il faut savoir qu'à l'époque, les Amiga fonctionnaient sur 16 couleurs de base. Mais qu'importe l'aspect, pourvu que ça marche, et puis c'est le résultat qui compte.

Au menu: des icônes

Si l'on clique sur les icônes du bas on découvre alors d'autres barres d'icônes ayant chacune un rôle bien précis (voir ci-contre).

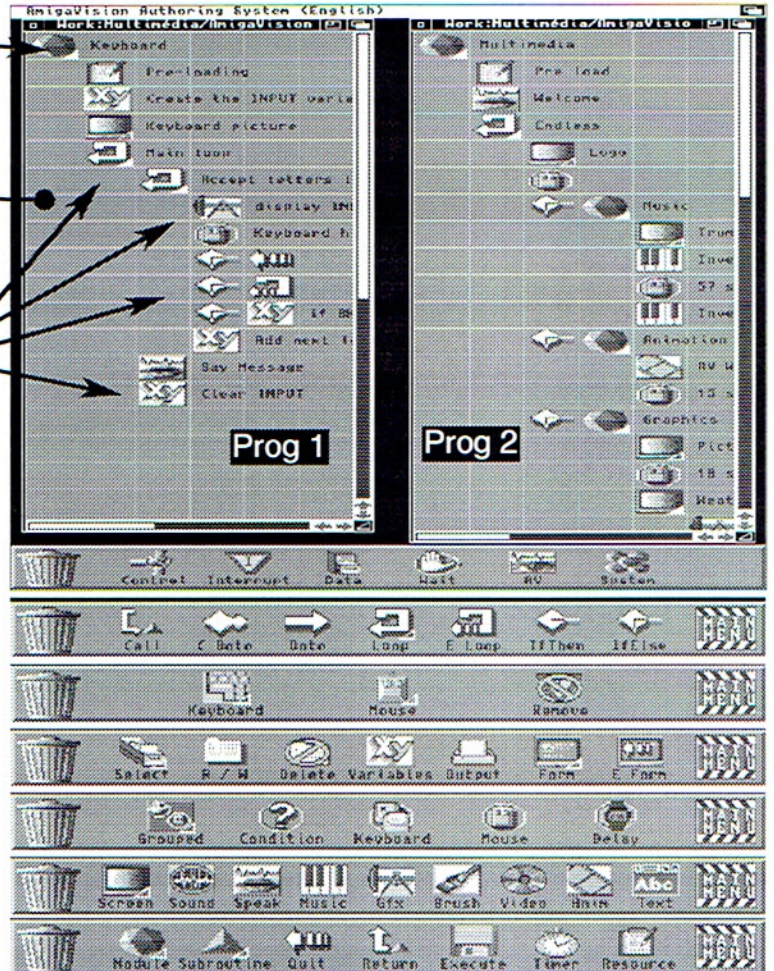
Chaque icône représente, en fait, un sous programme qui, paramétré d'une certaine manière, exécutera ce qui lui sera défini.



Par exemple, je clique sur l'icône AV, ce qui me fait apparaître une nouvelle barre, je prends, à l'aide de la souris, l'icône représentant un moniteur et je la place juste après celle qui se trouve sur la fenêtre de travail. En double cliquant le moniteur j'ouvre une boîte qui va alors me permettre de paramétrer cette icône. Lorsque le programme sera alors exécuté

l'icône de démarrage
Fenêtre de travail
icônes exécutant des tâches prédéfinies

Les différentes barres d'icônes accessibles à partir du «Main menu»



et qu'arrivera le moment d'exécuter cette icône, ses nouveaux paramètres seront alors utilisés.

L'ordre d'exécution des icônes se fera du haut vers le bas. Il est toutefois possible d'effectuer des retours en arrière pour, par exemple, effectuer un rebouclage selon certaines conditions, et ceci pourra être réalisé à partir d'items la barre «Control». On y retrouve toutes sortes d'artifices de programmations avec des instructions «logiques» telles que Allez à (Goto), Si...alors... (If...Then...), Si...alors... sinon... (If... Then... Else...), rebouclage (Looping), appel de sous-programmes. Pour l'affichage d'une image ou écouter un son, pas la peine de se casser la tête, tout y est prévu, même l'utilisation de la synthèse vocal chère à l'Amiga.

En bref, la création d'un «programme» avec AV est purement basé sur une

programmation orientée objet, mais d'une manière souple, sans lignes de codes à saisir ou termes barbares à connaître. Il suffit d'avoir une idée sur le projet à réaliser, savoir lire (un peu d'anglais pour cette version 1.7) et avoir un esprit logique.

AV était prévu pour être utilisé de la même manière que scala plus tard, pour faire des présentations ou des titrages mais aussi du vrai multimédia inter-actif avec des applications à caractère pédagogiques; en fait, en laissant faire son imagination, avec un tel programme, on pouvait faire d'énormes choses, et j'aimerais pouvoir démontrer qu'il peut encore rendre de bons services, au moins pour passer le temps sur son Amiga.

Rendez vous dans le n°52 pour en savoir plus.



FlashMandelWOS 2.1

Distribué dans le CD_AMIGAZETTE_5 et Aminet

Distribué dans le CD n°5, FlashMandel est également disponible sur Aminet. Ceux qui connaissent ce genre de programme générant des images de fractales n'auront pas eu à chercher longtemps le fonctionnement de ce programme. Malheureusement tout est en anglais, et heureusement pour moi, je vais m'en faire un plaisir de vous guider dans une meilleure compréhension dans son utilisation.

Les images générées par le programme sont issues de calculs mathématiques dont je serais incapable de vous expliquer. Pour les puristes cette formule de Mandelbrot est: $Z = Z^2 + C$, formule qui connaît un grand nombre de dérivées comme par exemple: $Z = (Z^2)^2 + C$. En répétant cette formule avec des paramètres répétitifs on obtient ces images. N'allons pas plus loin car je sens que je vais m'ensabler...

Pour l'installation de ce logiciel, utilisez simplement l'installateur fourni dans le répertoire et suivez les consignes.

Pour la configuration de la partie matériel l'auteur signale que ça fonctionne sur tout Amiga, mais au moins équipé d'un 68020 avec FPU, de l'OS 3.0 ou 3.1, 1Mo de mémoire, OCS, ECS ou AGA. Le PPC est également supporté via WarpOS et MorphOS sous émulation 68K. Il supporte les cartes graphiques

Le démarrage

Les paramètres du logiciel peuvent être pré-programmés dans les ToolTypes de l'icône

(voir le guide: program's interface)

Mais une fois sur l'écran de travail, tout est accessible à partir des menus.

Flash MandelWOS, respectant le multitâche et n'utilisant pas de bibliothèques particulières, sauf celle du système, doit pouvoir fonctionner sans perturber quoique ce soit.

Les menus sont au nombre de cinq, le dernier étant destiné à l'utilisation via le port ARexx

Dans le menu "Project" on retrouve des items assez courants comme **About** (A propos), **Load Picture** (charger), **Save Picture** (sauver) **Load Palette** (charger la palette) etc...

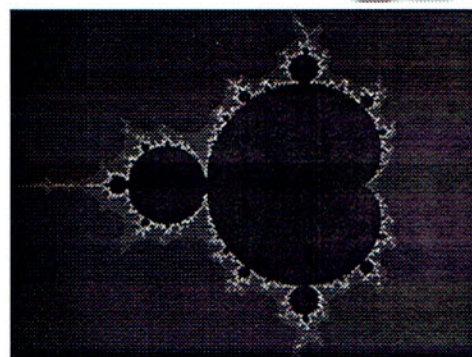
Le menu "Options" va apporter les moyens de modifier les paramètres de la fractale.

Le fonctionnement de ces menus est assez simple, on y trouve des items à cocher, et pour ce faire soit on le sélectionne à la souris et on relâche le menu ou alors en maintenant le menu actif avec le bouton de droite, avec le gauche on vient cocher devant les items sans quitter le menu déroulant.

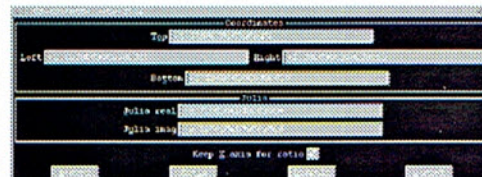
Les limites

L'item "Limits" (coordonnées) va permettre d'établir les coordonnées complexes. Il faudra essayer de nombreuses fois pour trouver la bonne formule et obtenir un chouette dessin.

Les **itérations** (répétitions) vont donner le nombre de répétitions pour les calculs. Au plus le chiffre est grand, au plus ce sera long à calculer.



Fractale Mandelbrot



Fenêtre de réglages de coordonnées

Priority permet de régler la priorité du programme par rapport à l'activité de l'OS de l'Amiga.

Power va donner une valeur à l'exposant de la formule.

Colour Remap propose plusieurs formules concernant l'utilisation de la couleur dans la fractale.

Fractal Type est, par défaut, positionné sur «Mandelbrot». Mais un autre type de fractale nommé Julia calcule avec des formules différentes pour donner d'autres genres d'images. En choisissant l'une ou l'autre vous modifier évidemment le type de formule.

Les conseils d'AMIGAZette:

N'hésitez surtout pas à essayer tous les paramétrages possibles de la formule magique, et n'oubliez pas de nous en faire profiter en envoyant vos oeuvres (pour le CD).

José

Mes configurations matérielles pour AMIGAZette

Je dis bien mes configurations car je dispose de plusieurs ordinateurs ayant des rôles différents, pas de de l'Amiga ;-), qui me permettent d'arriver à réaliser AMIGAZette et le Cédérom.

Pour la partie texte j'ai toujours mon 3000 équipé d'une cyberstorm MKII 060 à 66Mhz (overcooled) distribuant 48Mo de mémoire ajoutées aux 4Mo de la carte mère, et bien sûr 2Mo de Chip. Pour la

vidéo une PicassoII 2Mo, 2 disques dur SCSI un graveur (2x) et un lecteur CD(12x). Le tout relié à une imprimante laser HP 4L.

Pour la réalisation du CDROM, tout commence par une visite chez Aminet et autres sites internet. C'est un peu à ce niveau que je pêche en utilisant un PC (oups!), ayant pris depuis deux ans le forfait aol illimité ;-). Là ou je me repens c'est avec la jonction PC2Amiga avec le 1200 de Mamain (cyberstorm 060/66Mhz 32Mo SCSI) qui prend alors la main sur le disque dur du PC afin d'y récupérer tous les «download», puis transfert sur un lecteur syquest vers mon 3000 ou tout

cela sera essayé et stocké dans l'attente de la gravure finale qui est réalisée sur un graveur 2x logé dans une mini-tour «SCSI» avec un autre lecteur CD Sony.

Cette démonstration n'a pourtant rien d'extraordinaire, mais je pense qu'il faut quelque fois montrer qu'il peut être utile de savoir utiliser ce que l'on a à portée de main sans préjugés (voir n°49 p6 et n°50 p16).

Il serait intéressant de connaître d'autres expériences d'utilisation de l'Amiga autrement que «normale».

José





La rubrique softologique de Ludo

Ma config:

A1200 en tour (bricolée par José)
68030 / 50Mhz - 32Mo de mémoire
Disque dur 3,2Go - CDROM 4x

Et voilà, on est enfin au coeur du boing, un lieu très accueillant. Ce petit déménagement ne m'a pas enlevé toute mon énergie pour mes (far)fouilles au coeur de l'Aminet, chère au monde de l'Amiga, et pour ne pas changer dans nos habitudes vous pourrez retrouver tous ces trésors sur le prochain CDROM d'AMIGAZette qui paraîtra en même temps que le numéro 52 (et Boing 21)

6 Texte Jano Editor

Un nouvel éditeur de texte!...Non! Jano Editor avait déjà été cité dans sa version bêta dans AMIGAZette 40 (voir CD n°2), mais le voici qui revient dans une toute nouvelle version. Une bonne sauce à la française, puisque cet utilitaire nous est toujours proposé par deux amigaistes français, Thierry Pierron et Cyril Guillaume.

Jano Editor 1.01 est un éditeur de texte de la même lignée que ED ou encore GoldED ou encore Article editor (PPage) pour ne citer qu'eux. Il semble nous proposer d'excellentes options.

Au menu vous pourrez donc écrire du texte au kilomètre (ce qui n'est pas banal) au format normal "ASCII ou .txt", avantage de pouvoir être importé par n'importe quel logiciel de traitement de texte ou PAO (quelque soit l'OS ou

système informatique). Il sera peut-être L'Editeur que vous attendiez!

Il nous propose les options les plus courantes et les plus complètes telles que «copier coller rechercher imprimer effacer insérer» pour ne citer que les plus courantes dans le monde de l'édition.

Le logiciel est configurable avec la fonction "paramétrage", qui permettra un choix du meilleur confort d'utilisation.

Les avantages:

Jano Editor se démarque de ses concurrents par son manque de gourmandise en mémoire et n'utilise pas de configuration énormes pour fonctionner. Ses auteurs nous proposent très prochainement, dans leurs futures versions, de nouvelles améliorations et un support pour les machines unix.

version 1.01

langue: française
domaine: freeware
genre: éditeur de textes
auteur: cyrille guillaume et
Thierry pierron
Source: AMINET

Configuration requise

Tout Amiga - workbench 3.0+
2Mo de ram et un Disque Dur
(recommandé)

Internet

<http://person.wannadoo.fr/cyrille.guillaume>
cyrille.guillaume@wannadoo.fr

6 Internet AWeb 3.4

vous pouvez me contacter sur: superplongeur@aol.com

Internet est maintenant un élément indispensable voir obligatoire pour ces fous d'informatique que nous sommes. L'Amiga, notre machine favorite peut sans aucun problème avoir accès au net mais il faut bien entendu les bons outils, et justement, AWeb est l'un de ceux là.

AWeb, proposé dans le domaine commercial, est le plus complet des navigateurs internet, mais son auteur vient d'en abandonner son développement et laisse désormais aux développeurs le soin de continuer son évolution, les codes sources étant mis à disposition sur internet.

l'ultime navigateur

Sans entrer dans des détails plus techniques, on peut tout de même citer les principales options proposées par le logiciel, prouvant qu'il fait parti des meilleurs navigateurs.

AWEB dispose d'une interface très

soignée et simple d'utilisation à partir d'une barre d'outils qui vous permettra de naviguer plus facilement à coup de clics de boutons. AWEB dispose d'un moteur de recherche intégré et bien entendu vous pourrez également ouvrir une adresse internet en mode local, www, url ou alors en news.

Côté configuration du navigateur, son interface est paramétrable à souhaits tels que les caractéristiques d'affichage aussi bien de l'interface utilisateur que des

version: 3.4APL

domaine: Public license APL
genre: navigateur internet
langue: anglaise
source: AMINET

Configuration conseillée

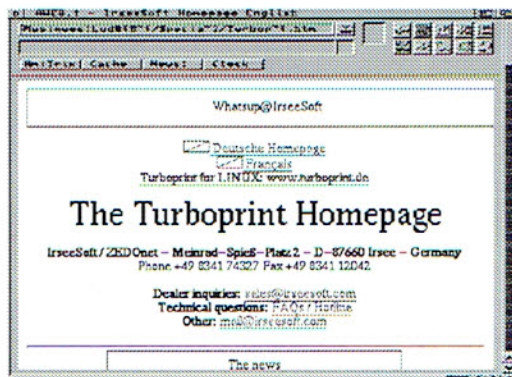
Amiga AGA - OS3.0*
workbench 3.0*
68020*/18Mo de ram*
Modem - connexion internet
Disque dur

Internet

<http://aweb.sunsite.dk>
support@aweb.sunsite.dk

divers outils pour les affichages d'images et textes, aussi les options de connexions et de navigation.

Pas besoin de grand discours pour avoir AWeb en main, laissez faire votre intuition





JEU 6 Mattonite

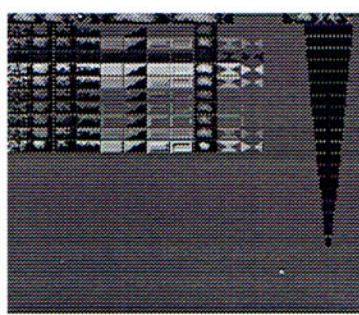
Voilà donc un jeu qui évolue constamment que l'on retrouve très régulièrement sur AMINET.
Mais cette fois ci, de quoi s'agit t-il?

Même si vous n'avez jamais rencontré Mattonite, vous vous souvenez très certainement de l'indétrônable ARKANOID, le casse brique, le pro en la matière qui a remué les années 90 sur les AMSTRAD ou ATARI et bien sûr AMIGA. On a vu passer des dizaines de reprises plus ou moins réussies, et d'excellents titres comme MEGABALL pour ne citer que lui ont fait les joies des amigaistes.

Mais revenons au présent avec mattonite, ce nouveau clône d'arkanoid. Le tout est programmé en AMOS. Les graphismes sont assez fades mais le reste du jeu est bien présent avec les options habituelles durant le jeu (ralentissement, ennemis...), et coté de la réalisation c'est dans l'ensemble

assez correct, juste que le jeu souffre de quelques saccades certainement dues à un défaut de programmation, la configuration de l'ordinateur ne pouvant pas remédier à ce problème. C'est un peu le « moins » de ce jeu, en espérant que le développeur améliore ses codes pour une meilleur fluidité.

Pour les fana d'arkanoid, Mattonite devra certainement combler le vide en matière de casse brique défouloir, à conseiller tout de mêmes.



langue: anglaise
domaine: shareware
genre: casse brique
auteur: Stephano Maria Regattin
source: SITE AMINET

Configuration minimale

TOUT AMIGA
OS 2.0
68020
mémoire: 2Mo
Disque dur

Configuration conseillée

Amiga AGA
OS3.0*
Mémoire: 4Mo*
68030*
Disque dur

MUSIC 6 Sid4Amiga

Pour me contacter: superplongeur@aol.com

L'AMIGA, vous le savez, sait tout faire. Il nous le prouve une fois de plus avec ce logiciel "Sid4Amiga".

Et bien c'est tout simplement un nouveau player de musiques. Mais pas n'importe lequel, Sid4Amiga propose le plaisir de pouvoir ré-écouter ou bien découvrir des musiques qui ont jadis fonctionnées sur les excellents Commodore64.

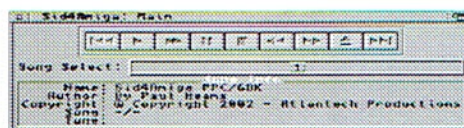
Sur les traces du passé

Présenté dans sa version 3.4, vous voici avec un player de musiques qui va vous permettre d'écouter des modules aux formats ".mus, .info, .psid".

La config

Sid4Amiga est proposé en deux versions: 68k et PPC. Afin d'avoir un maximum de qualité possible il supporte AHI qui est obligatoire, 3 modes de restitution soit en mono, stéréo ou surround, une qualité en 8 ou 16bits avec AHI.

Une assez grosse configuration en 68k est



souhaitée pour profiter d'un maximum de rendu sonore et musical. Notez également que Sid4Amiga utilise MUI pour son interface qui est simple et impeccable.

Une interface pour le réglage des préférences y est prévue et vous permettra de configurer votre player comme bon vous semble.

Sid4Amiga est le player tant attendu sur l'Amiga pour ce petit retour dans les temps glorieux de cet ancêtre de l'Amiga qui a fait la gloire de Commodore au temps des 8bits.

version: 3.4
langue: anglaise
genre: player musiques
Domaine: freeware
auteur: Paul heams
Source: AMINET..

Configuration souhaitée

Amiga 68K ou PPC
OS 3.0*
workbench 3.0* (3.9 souhaité)
mémoire: 16Mo*
68030* en 68k
disque dur et cdrom
MUI 3.8* - AHI 4.0*
Asyncio.library

Internet

www.heams.freemove.co.uk/sid4amigappc
mail: paul@heams.freemove.co.uk

Icônes 6 Macglow2

Pour me contacter: superplongeur@aol.com

C'est son deuxième package d'icônes Macintosh converties en Glowicons. Il faudra posséder au moins un WB 3.5 ou plus pour en tirer le meilleur. Et si

vous possédez une carte graphique, en 800x600 c'est encore mieux.
Pour contacter l'auteur:
m.pflaumbaum@gmx.de





JEU WallDefence

Voilà de quoi vous remettre sur les rails avec Walldefence, après une journée de travail bien énérvante.

Mélangeant à la fois action et reflexion, ce petit jeu n'en est seulement qu'à ses débuts, son but reste très simple puisque l'ensemble du jeu se déroule au coeur du moyen âge (et oui mon jacquouil). Votre mission étant de sauver, par tous les moyens, votre forteresse de l'assaut de vos ennemis qui utiliseront des échelles afin de gagner l'intérieur du châteaux. Pour arriver à bien votre mission, votre seule arme sera des pierres énormes que

vous lancerez sur vos assaillants. Il vous faudra ruser de reflexion afin de mener votre mission à son terme.

Du coté de la réalisation l'ensemble reste correcte, les graphismes sont très simples et le coté ambiance moyenageuse est dans son ensemble satisfaisante. Les bruitages s'améliorent au fur et à mesure des évolutions dans le jeu.

Essayez vous sans plus attendre à walldefence qui vous fera passer un petit moment dans un passé bien lointain de notre époque actuelle.

version: 1.2
domaine: Domaine public
genre: action reflexion
langue: anglaise
auteur: Venzislav Tzvetkov
Source: AMINET

Configuration conseillée

TOUT AMIGA - OS 3.0*
2Mo de ram+
68020* - AGA conseillé
Disque dur

Internet

free.techno-link.com/dhrirudo

Pour me contacter: superplongeur@aol.com

Utile SCOUT

Il ne s'agit pas du film «Scout toujours» ni encore moins des scouts de France mais bien sûr d'un logiciel pour Amiga, décidément notre machine n'en finira pas de nous étonner de cette soif de développement et pour preuve une fois de plus avec Scout qui nous arrive en sa version 3.1. Nous avons déjà parlé de sa version 2.10 dans AMIGAZette 47.

SCOUT est un super «monitor» pour Amiga. Grâce à son interface, qui vous propose un panel de 29 options, vous saurez tout dans les moindres détails la composition interne de votre amiga en matière de logiciels, hardware, software, périphériques et mémoires dont est pourvu votre Amiga de A à Z: workbench, polices de caractères, les

libraries présentes et utilisées, les assignations activées, et l'état de tous les périphériques (ou devices) connectés à l'Amiga.

Scout reste dans la même lignée que SysInfo mais qui n'a pas évolué depuis sa dernière version (...!?!...), Scout est bien plus complet. Utilisant MUI, le logiciel dispose d'une interface très propre et ne demande qu'une configuration moyenne.

Scout devrait avoir une place de choix dans votre répertoire utilitaires, essayez le et vous ne pourrez plus vous en passer.

Une fois de plus, on remercie son auteur "thore bockelmann".

version: 3.1
genre: utilitaire workbench
domaine: freeware
langue: anglaise
auteur: thore bœckelmann
Source: SITE AMINET..

Configuration minimum

TOUT AMIGA OS 2.0
workbench 2.0
2Mo de ram
MUI 3.8
AMITCP (optionnel)

Internet

[email: tboeckel@uni-paderborn.de](mailto:tboeckel@uni-paderborn.de)

Pour me contacter: superplongeur@aol.com

Jeux COLORIX et Mosaïka

Dr Hirudo nous apporte deux petits jeux bien sympas qui vous feront passer de bons moments de détente sur votre Amiga.

COLORIX

Dans sa version 1.0 qui n'est qu'un remix du très célèbre Tetris, avec pour différences rassembler 3 blocs de mêmes couleurs afin de gagner des points. Vous pouvez jouer dans n'importe quel mode d'écran supporté par votre moniteur, dans l'ensemble un bon petit jeu avec une réalisation correcte pour ce genre de jeu. Pas la peine d'en dire plus, sa simplicité fera le reste.

MOSAÏKA

Egalement proposé en sa version 1.0, ce jeu entre dans la catégorie des puzzles. Il s'agit de déplacer 2 à 2 les pièces (en cliquant ou avec le clavier) et de faire coïncider les pièces entre elles pour former le carré. Pour un nouveau jeu utiliser la touche «F10». Vous verez, ce n'est pas si simple car le fait d'avoir des couleurs différentes trompe l'oeil.

Au démarrage le jeu demande sur quel type d'écran vous désirez jouer, il supporte les cartes graphiques.

version: 1.0
langue: anglaise
genre: jeux reflexion
domaine: DP
auteur: "dr hirudo"
SOURCE: AMINET

Configuration conseillée

TOUT AMIGA WB 2.0*
68K (020*) - 2Mo+ de ram
disque dur

Internet

www24.brinkster.com/dhrirudo





Emulateur AmiMasterGear

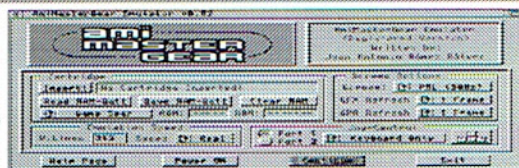
SEGA à l'époque avait révolutionné le marché des jeux vidéos avec ses consoles MasterSystem et sa portable GameGear. Vous vous souvenez très certainement des titres comme Alex Kidd in the Miracle World ou encore Wonderboy in the MonsterLand ou le célèbre et irremplaçable Sonic, on pourrait en citer des dizaines mais ce n'est pas le propos de l'article.

Tout ceci pour en venir à une seule et unique raison, que diriez vous de retrouver les sensations des anciennes consoles sur votre Amiga? Impossible? non! tout ceci est possible avec AmiMasterGear, un émulateur Sega pour AmigaOS. Développé par un auteur espagnol, il nous propose cette version complète 0.82 qui devrait, normalement, continuer à évoluer.

AmiMasterGear vous propose donc l'émulation complète sur les 2 consoles phares de l'époque la quasi totalité des jeux. L'émulation se révèle excellente sur mon 1200 / 68030 puisque AmiMasterGear est prévu de tourner sur 68020 jusqu'au 060. Notez que l'émulateur n'a pas été testé sur PPC ou autre Amiga moderne (Pegasos). La configuration de l'émulateur comporte

de nombreuses options de paramétrages tels que la vitesse: lente ou rapide, la fréquence d'utilisation, l'écran: pal ou ntsc, le rendu des sprites en jouant sur le nombre d'images (Frames), la méthodes de jeu: au clavier ou avec la manette joypad ou manette cd32 qui est supportée. Vous pourrez également utiliser des jeux japonais sélectionable dans le menu option. Vous aurez également la possibilité d'enclencher un mode de tricherie pendant le jeu et même faites des captures d'écrans des jeux grâce au mode de sauvegarde.

Certainement le plus aboutit des émulateurs SEGA pour nos Amiga 68K, l'émulation est quasi parfaite et on retrouve avec une certaine nostalgie les consoles qui continues, grâce à l'émulation, à remplir des heures de détente garanties.

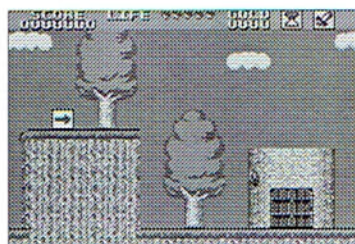
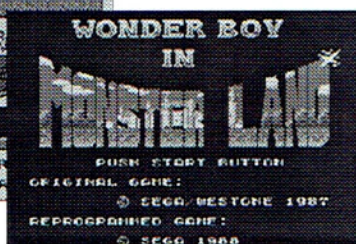
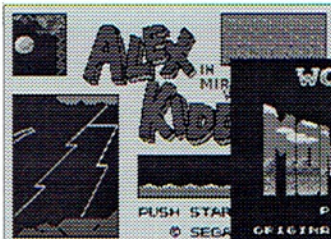


version: 0.82 complète
langue: anglaise
Domaine: freeware
genre: émulateur consoles SEGA
AUTEUR: redsoft
SOURCE: AMINET

Configuration minimale
AMIGA AGA - 68020 / 28mhz
OS 3.0 - WB3.0
Chip 2Mo - Fast 1Mo
asi.library - stc.library
disque dur

Internet

email (joanant@arrakis.es)
http://www.arrakis.es/~joanant

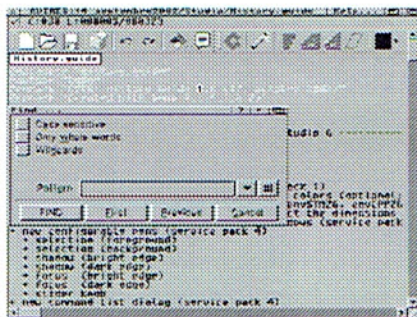


TEXTE GoldED Studio

Les éditeurs de textes sur notre machine sont nombreux, on peut citer des petits logiciels comme, très récemment, Enoté ou bien simplement ED mais ceci reste dans l'ensemble des utilitaires à usage bien précis de saisie de texte ascii sans fioritures. On connaissait déjà GoldED Pro 4.8 (Aminet Set 9) qui apportait un souffle nouveau, aujourd'hui on découvre GoldED Studio 6 qui apporte ce côté «usine à gaz» des traitements de textes, je vous rassure ce n'en est pas un.

GoldED, tout en restant un éditeur de texte, apporte des fonctions non négligeable comme la création de documents html (Internet), mais aussi la mise en page de documents Amigaguide et même le formatage de fichiers «E-Mail». Et bien entendu tous les type de texte tels que les scripts ARexx, fichier AmigaDOS type IconX, Autodoc et fichiers d'installation (pour installateur de logiciels).

GoldED est vraiment, aujourd'hui, l'éditeur de texte le plus complet



proposant le maximum, le tout dans une interface vraiment très soignée comportant des boutons dans une barre de menus: ouvrir un document, sauvegarder, imprimer, efface dernière action, choix des formats de textes, fonctions d'aides, créations d'un documents avec le formats de texte choisi au préalable pour n'en citer que quelques uns, sachant que bons nombres d'optiions sont aussi bien disponible en menu déroulant que par la barre d'icônes.

Je pense que l'Amiga détient un bon

Pour me contacter: superplongeur@aol.com

version: 6 (dém) o
genre: editeur de texte
langue: anglaise/allemande
domaine: commercial
auteur: Dietmar Eilert
source: SITE AMINET

Configuration souhaitée

AMIGA AGA - OS 3.0*
wB 3.0* - 68030*
4Mo de fast
(16 mo pour une utilisation optimale)
disque dur
xpk.library pour la compression

Internet

email->mail@dietmar-eilert.de

éditeur de texte qu'il faut absolument avoir à disposition en permanence (ou à la demande).

Un logiciel incontournable à ne pas rater et surtout, à suivre...





GLOSSAIRE

de termes souvent rencontrés
Ce glossaire est tiré du grand dictionnaire
de la micro-informatique et de l'internet

La
Lettre

C

édition Marabout - e-mail de l'auteur=virga@imaginet.be

C : Langage de programmation inventé par Denis Ritchie dans les années 70 et qui fut implémenté dans le DEC PDP/11, utilisant le système d'exploitation UNIX. La nature de ce langage et l'écriture de la norme ANSI font du C un langage éminemment portable. Le C est un langage de niveau moyen, c'est à dire qu'il combine les éléments d'un langage de haut niveau (structuration, structure de contrôle...) et les fonctionnalités de l'assembleur, ce qui fait du C un excellent langage système.

C++: Version du langage C possédant des caractéristiques orientées objet. Cette version a été particulièrement développée par B.Stroustrup.

Cache disque: (disk cach)
Petite portion de mémoire qui stocke les informations lues sur le disque. Lorsque le programme a à nouveau besoin des informations, il les cherche d'abord sur cette portion de mémoire avant d'exploiter le disque: ceci accélère le temps d'accès.

CAD: Computer Aided Design; conception assistée par ordinateur

Cadratin: Terme utilisé en typographie. Espace blanc de valeur égale à la largeur de la lettre M (la lettre la plus large) dans le corps utilisé.

CAE: Computer Aided Engineering; Ingénierie assistée par ordinateur.

CAL: Computer Aided Learning; apprentissage assisté par ordinateur. Utilisation d'un ordinateur pour assister les étudiants dans l'étude d'une matière.

CALL: Computer Aided Language Learning; apprentissage des langues assisté par ordinateur.

CAMCORDER: Camescope
(CAMéra reCORDR)

CAO: Computer Aided Design; Conception assistée par ordinateur

Caps Lock: Capitales bloquées. Touche utilisées pour bloquer le clavier en mode majuscule.

Caractère de commande:

(Command character)

C'est un caractère commandant l'exécution d'une fonction quelconque (le plus souvent sur un périphérique). On peut également les rencontrer dans des boîtes de requête, par exemple pour la conversion de texte provenant d'autres systèmes ou dans les commandes d'imprimantes:

BS: BackSpace character / caractère d'espace arrière

CANCEL: caractère d'annulation

CR: Carriage Return / caractère de retour chariot

DEL: Delete character / caractère de suppression

ESC: Escape / caractère d'échappement

FE: Format Effector / caractère de mise en page

FF: Form Feed / caractère de saut de page

HT: Horizontal tabulation / caractère de tabulation horizontale

LF: Ligne Feed / caractère d'interligne

IS: Information Separator character / caractère séparateur d'informations

SI: Shift-In / caractère en code (met fin à un code)

SO: Shift-Out / caractère hors code (annonce un nouveau code)

VT: Vertical Tabulation / caractère de tabulation verticale

Caractère de contrôle: caractères non imprimables utilisés par les logiciels de traitement de texte ou PAO pour mettre en valeur certaines parties du texte (gras, italique...). La conversion d'un texte en ASCII supprime ces caractères.

Caractères générique (ou Joker): (Wildcard) sert à remplacer n'importe quel caractère. Très utile dans une recherche. Sur Amiga on rencontre couramment: *?#

Carte fille: carte d'extension de petite taille qui s'enfiche sur une autre carte (carte mère) qui est en générale la carte principale de l'ordinateur.

Cavalier: (jumper) petite pièce en forme de U servent à établir un contact entre deux circuits sur une carte de circuits imprimés. les cavaliers sont utilisés pour configurer physiquement un disque dur en maître/esclave pour un IDE ou donner l'adresse d'identification pour un SCSI.

CD DA: Compact Disc-Digital Audio

Cédérom: Graphie académicienne pour transcrire sur papier le mot CDRom (juillet 1996)

Cellule: (cell) Dans un tableur (Turbocale), c'est la case à l'intersection d'une ligne et d'une colonne.

Chapô: Petite introduction incisive placée en tête d'un article ou d'un livre en vue d'attirer l'attention du lecteur.

Chasse: Largeur d'une lettre telle qu'elle est imprimée.

Chemin d'accès: (Path name) Suite des répertoires dans l'arborescence du disque dur permettant d'aboutir à un répertoire ou à un fichier précis.

Chipset: Ensemble de composants intégrant la plupart des éléments de base constituant un micro ordinateur. ex: le chipset graphique gérant l'AGA.

CLI: Command Line Interpreter / Interpréteur de ligne de commande. Programme permettant d'interpréter des commandes envoyées par l'utilisateur du système.

Clip Art: Dessin fourni sur support informatique.

Clipboard: ou Presse papier. Zone mémoire prévue pour sauver momentanément des informations, par exemple «copier/coller»

CON: Abréviation de «console» qui désigne l'ensemble clavier-écran d'un micro ordinateur.

Cookies: Cafteurs. Petits scripts qui mémorisent dans un fichier les différents services consultés lors de vos surfs innocents sur le Web.

CPI: Character Per Inch / caractère par pouce. Unité de mesure de l'encrement en largeur d'une police de caractères. Valeurs usuelles:

10 cpi = standard Elite

12 cpi = standard Pica

15 dpi = standard Micron





Le mot de José

Pour ne pas rompre d'une manière radicale avec les formules d'AMIGAZette, je ne concevais pas un AMIGAZette sans un petit mot (anciennement «mot du Président») qui est ma manière de m'adresser directement au lecteur. Auparavant il s'adressait au adhérents, mais aujourd'hui cette formule change et vous serez nombreux à découvrir ces quelques pages insérées dans le Boing Attack. Certains de nos nouveaux lecteurs sont peut-être d'anciens abonnés d'AMIGAZette, et pour les «tous nouveaux», un petit historique s'impose:

Amigazette 83 a été fondé en avril 1994 dans le but d'établir un lien entre amigafans via un fanzine. Le tout premier comportait 16 pages et sa promotion dans Dream a été une révélation pour nous et surtout par la présence d'un tel support associatif, malgré les magazines de l'époque. Sans tarder, nous recevions un logiciel ProPage 3.1 offert par CIS qui nous a permis d'améliorer la PAO. Le nombre d'adhérents augmentant à chaque sortie, AMIGAZette 83 a réussi à s'offrir PageStream 3.3 qui a été un nouveau souffle pour la PAO.

Seul problème rencontré, la qualité des copies, le «Master» étant réalisé sur imprimante, au début à jet d'encre puis laser, les exemplaires ont toujours été réalisés sur photocopieur,

d'ou une perte de qualité.

La proposition d'Alex pour une fusion allait dans le bon sens et après de longues réflexions, et justement, ça tombait bien, nous voulions faire quelque chose de spécial pour le numéro 50 qui devenait donc le dernier de la série.

Ca y est, le pas est fait!

Et oui, moins de pages, mais dans un nouveau costume.

n'ayant pas eut beaucoup de temps pour y réfléchir, le choix des rubriques n'est pas définitif, car il faut arriver à dire des choses dans moins de pages, donc faire une sélection adaptée.

Nous avons voulu garder un minimum d'aspect AMIGAZette telle que vous le connaissiez depuis longtemps (et oui! déjà 8 années), c'est pourquoi il comporte toujours une page de couverture avec une nouvelle création de Mamain, qui est également à l'origine du nouveau design. Vous avez certainement fait le rapprochement de l'image de couv avec le numéro de ce mini fanzine ;-).

Un des problèmes à résoudre était le CDROM. Je pense qu'il fait maintenant partie intégrante des activités d'AMIGAZette 83, tout comme la disquette qui lui avait laissé la place dès le numéro 44 et donc, il

fallait le maintenir. Le fait que Boing Attack ne puisse pas se permettre de proposer un cédérom en même temps que le fanzine, sans augmentation du coût, nous avons donc décidé de continuer à prendre en charge ce CD mais par abonnement auprès d'AMIGAZette 83. Il continuera donc au même rythme et sera disponible avec chaque numéro pair d'AMIGAZette. Il ne deviendra certes pas un Aminet ou CD A-DP, laissons faire les professionnels. Toutefois son contenu devrait être plus étoffé avec l'adjonction de DP's sélectionnés par Boing Attack, et aussi plein de projets à venir... mais toujours dans un environnement collectif et associatif.

Nous avons profité de ce changement pour revoir l'aspect de couverture, du titre et du logo qui se trouve en haut à droite de chaque page. Réalisé par Mamain, ce choix à une tendance symbolique. On pourrait imaginé le cercle comme l'ensemble de la communauté Amiga et ce A qui en sort représentant l'Amiga qui veut se montrer au monde extérieur et ne plus rester enfermé dans son cocon. C'est notre interprétation, maintenant à chacun d'y voir ce qu'il veut.

Mais rien ne changera AMIGAZette à vouloir continuer à être le fanzine de l'Amiga classique (ou Amiga classic en anglais)!

José

Communiqué de RELEC

(info internet)

RELEC propose Pegasos "la puissance alternative" en Suisse!

Un tout nouveau site web se trouve à l'adresse suivante:

<http://www.pegasos-suisse.com#>

Ce dernier est complètement dédié à cette nouvelle et extraordinaire machine. Vous y retrouverez bientôt toute l'activité de distribution hardware & Software pour Pegasos et MorphOS, ainsi que des renseignements, des news et des informations. Concernant notre pays,

différentes démonstrations seront organisées dès le début

du mois de novembre. Celles-ci seront annoncées, sur le site dédié, sur le site [#http://www.Relec.ch/relec#](http://www.Relec.ch/relec#) ainsi que sur les différents sites de news Amiga & Pegasos!

Il est d'ores et déjà possible d'avoir des renseignements sur les différentes configurations proposées en écrivant à #info@pegasos-suisse.com#. Pour l'instant, les commandes concernent (selon l'annonce de Thendic du 4.10) le "Betatester II" & MorphOS v1.0 et les utilisateurs avertis. Permettez le futur alternatif!!!

<http://www.Relec.ch/relec>

Email: info@relec.ch

Les trucs de Quicky

Un petit truc pour changer l'interface du jeu COLOURLINES 1.4 du N° 50 AMIGAZETTE. Dans le répertoire il y a un fichier qui se nomme 'lines.cfg', il faut l'effacer redémarrer COLOURLINES cela permet l'ouverture d'une fenêtre pour choisir la configuration de l'écran. En cas d'erreur il suffit de re-effacer le fichier, car il sera créé automatiquement à chaque fois. Bon amusement!

Gérard Quick
gerard.wis@wanadoo.fr

Prochain AMIGAZette N°52

avec le Boing Attack 21



CD AMIGAZETTE 6
(voir abonnement AMIGAZette 83)

