

53

Amigazette

L'édito

Petit à petit Amigazette reprend du volume et pour cette nouvelle pagination dans le Boing nous passons de 12 à 13 pages, avec de nouvelles rubriques tel que l'HTML façon apprentissage et la page sur les démos, on y retrouve aussi les articles habituels avec les célèbres élucubrations de Candide qui nous fait un topo sur les vents et bien entendu, l'incontournable sélection de Ludo et pour terminer le glossaire qui traite cette fois ci la lettre E.

AMIGAZette n'exclut pas de parler de temps à autre de ce que l'on peut trouver de bon pour Amiga nouvelle génération, c'est le jeu Knights and Merchants qui ouvre le bal, mais faute de moyens matériels, nous ne pouvons pas nous étendre sur des tests, mais seulement nous reporter «Read-Me» accompagnant les archives. Et pour le côté technologique nous préférons en rester à l'Amiga «Classic» qui a encore beaucoup de bonheur à nous donner.

José ☺

ASSOCIATION AMIGAZETTE 83
67 RUE MESSAGER - 83200 TOULON

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

AMIGAZette, c'est mon choix!

LE SOMMAIRE

- 27 La couverture
- 28 Le sommaire
- 29 Candide et Eole- Le MP3 et la loi
- 30 1.2.3 HTML : mes premiers pas en html
- 31 1.2.3 HTML . . . suite . . .
- 32 SysSpeed: toujours plus vite. . .
- 33 Trucs et astuces: 4IDE - Démarrage secours - ZIP 250
- 34 Betascan: un des meilleurs DP pour scanner
- 35 Dossier spécial D emos pour d emomaniaques
- 36 S election AMIGAzette
- 37 S election AMIGAzette
- 38 Torpedo - EasyPlayer v1.2 - MPImage v8.2
- 39 Glossaire informatique: la lettre «E»

Pour nous contacter:

Jos  : grigri83@aol.com
 Ludo : superplongeur@aol.com
 AmigaPhil : microfun@fr.fm
 Mamain : mamain83@aol.com

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



On pourrait croire que le Pegasos ait inspir  Mamain mais si l'on y regarde de plus pr s, ce n'est pas tout   fait la m me race papillon.
 Image 3D r alis e sur LightWave - temps de cr ation environ 1h (tout compris)

Le mot d'Jos 

C'est la zizanie dans le monde Amiga fran ais. Une sorte de division est en train de se former entre les Amiga Classic et les Amiga modernes. En allant voir les potins du forum d'Amiga Impact, c'est un vrai d lire que l'on d couvre. Mais que se passe-t-il donc, serait ce l'arriv e du printemps qui met tout le monde dans cet  tat? Il est vrai qu'AMIGAzette 83 a aussi failli tomber dans ce pi ge, il a fallu r agir rapidement, et s'expliquer aupr s de certains intervenants sur nos motivations envers l'Amiga tel que l'avons connu jusqu'  aujourd'hui et tel que nous le consid rions. Ceci ne veut pas dire que nous rejettons le Pegasos ou l'A-One, bien au contraire, et comme le disent si bien Adam (APS), Jedi et bien d'autres,  a fait plus de 8 ann es que tout le monde attend une reprise.

Ce que je pense c'est que la majorit  de la communaut  aurait aim  avoir, par exemple, un A5000 qui aurait fait une continuit  Amiga, m me si

celui ci serait sous une architecture PPC (tel le Pegasos), un c t  nostalgique mais aussi la fiert  de pouvoir dire: je fais de l'Amiga - sans pour autant se soucier du mod le.

En lisant certains t moignages du forum on ressent ce fait et les amigaistes actuels (tel que moi) qui resteront encore longtemps avec leur Amiga Classic se voient d j  partir dans l'oubli, au m me titre que les ataristes. D'ailleurs, certains propos de Pegasosiens montrent clairement qu'ils ont d j  enterr  l'Amiga en oubliant tout un pass , laissant tomber une bonne partie de la communaut  ce qui n'est pas «fair play». Il pourrait y avoir une explication simple   ce fait: c'est comme un enfant qui vient d'avoir un nouveau jouet et qui ne veut plus jouer avec les autres.

Ne perdons pas ce que l'Amiga nous a apport : cet esprit Amiga que l'on ne rencontre nul part ailleurs.

Jos   

AMIGAzette 83 est une association loi du 1er juillet 1901   but non lucratif. AMIGAzette est propri t  d'AMIGAzette 83.

Le format de mise en page d'AMIGAzette est propri t  d'AMIGAzette 83. La parution d'AMIGAzette est bimestrielle associ  au fanzine Boing Attack en accord mutuel entre AMIGAzette 83 et Triple A.

La R daction d cline toute responsabilit  quant au contenu des articles. Les opinions exprim es n'engagent que leurs auteurs.

Si ge social: AMIGAzette 83 - 67 rue Messenger - 83200 Toulon T l: 04 94 89 50 97

N  Siret: 429 065 790 00017

Pr sident: Jos  Grillierre / grigri83@aol.com

Tr sorier: Ludovic Savelli / superplongeur@aol.com

Graphiste: Benjamin / mamain83@aol.com

Conseill  technique et informatique: Philippe Cierp

Adresse  lectronique:

e-mail: amigazette83@free.fr

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

ADHESION & ABONNEMENT

AMIGAzette 83 vous propose

- 3 C d ROMs (pochette carton) : 10 Euro
- + Adh sion   AMIGAzette 83
- 3 C d ROMs (avec boitier slim) : 12 Euro
- + Adh sion   AMIGAzette 83

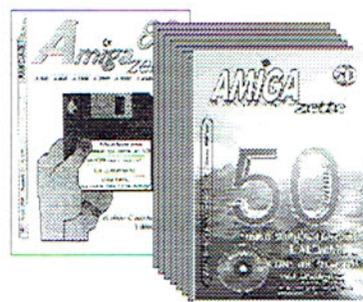
Adh sion annuelle seule : 4,50 Euro

pour les adh rents AMIGAzette 83:

Le CD_AMIGAZETTE_1 : 10 Euro
 (frais de port compris)

NOTA:

Par notre statut associatif loi 1901 nous ne pouvons pas proposer de prestations en dehors du cercle associatif (adh sions)



Si un AMIGAzette manque   votre collection (1   50), il suffit d'en faire la demande pour la somme de 2,80   (adh rents seulement)

Il est accompagn  d'un CDROM avec chaque num ro pair a/c N 44

Candide chez Eole

Des vents ? Quels vents ?

Je me trouvais pour quelques jours chez un parent, sur les rives méditerranéennes, disons entre Rhône et Espagne!

Le ciel, que l'on dit toujours élément par là, faisait des caprices en ma présence, alors qu'il paraît qu'à la même heure, il darde sur ma campagne de l'Est !

L'atmosphère était trouble, des nuages voilaient les altitudes, l'air était moite !

" C'est le marin " disaient les gens de là !

" Le marin, quel marin ? "

" Le vent qui vient de la mer, c'est le marin! "

Réflexion faite sur le moment, si la France était toute seule, sans voisins ni mers, ce serait le pays où il fait le plus beau temps du monde. Et pour causes! Les anti-cyclones nous viennent toujours d'Espagne ou des Açores. Les dépressions, de la Mer du Nord ou des Îles Britanniques sans oublier l'Atlantique ou la Baltique, les vagues de froid des pays de l'Est en passant par le Benelux quand ce n'est par l'Autriche ou l'Allemagne, les tempêtes de neige de la Suisse ou du Nord de l'Italie, quand aux vagues de chaleur, elles nous arrivent toujours par la Méditerranée en provenance des pays d'Afrique du Nord !

Mais laissez-nous tranquille ! Une fois seulement !!

Une fois seulement est une expression typiquement Alsacienne et j'adore cette région et les gens qui la composent, pour y avoir vécu 18 ans, à l'abri du vent entre

Vosges et Forêt Noire !

Le " marin " est donc responsable de ce climat inhabituel, et l'on entend dire " il fait marin ", comme d'autres fois " il fait mistral " !

Le mistral, lui, arrive du Nord, du Nord-Est, il dévale le couloir du Rhône, il passe sur les montagnes, il est frais et sec, il courbe les arbres et chasse les vapeurs qui se dissipent sur une mer toute bleue.

Lorsqu'il est violent, soutenu, costaud, il est anobli et devient " le magistral ", pour les autochtones. En hiver il peut être très froid.

La tramontane, elle, arrive de l'Ouest, elle a caressé la Montagne Noire, elle est froide aussi! C'est un vent inconnu dans nos régions Champenoise ou Lorraine, et c'est aussi bien car il est paraît-il redoutable !

Le " grec " l'appel t'on sur les bords de la Méditerranée ! C'est un souffle de tempêtes, de tornades, craint tout autant sur le plancher des vaches qu'en mer. Il a soufflé sur la Provence avant d'arriver en Languedoc, il amène généralement la pluie !

Le vent du Sud-est est le solaire, tout comme chez moi ; il semble celui-là avoir une appellation universelle.

Des vents dont on ne parle plus, mais qui dans les temps anciens et jusqu'à La Fontaine (Le chêne et le roseau) ont nourri la littérature et la poésie, portaient les noms terribles ou suaves d'Aquilon ou Zéphyr. Mots qui ont pratiquement disparus de notre langue !

Dans ce Languedoc où je me trouvais, ayant entendu parler " d'entrées maritimes ", je

me suis d'abord demandé s'il s'agissait de bateaux accostant, car il s'en engage pas mal dans le port de Sète, bâtiments immenses qui font parfois le tour du monde, ou simples chalutiers, voir des barques heureuses après une tempête de retrouver le rivage.

Et bien non, les entrées maritimes, que l'on nomme également " brumes de mer ", sont des brouillards arrivant du large (tiens celui-là je l'avais oublié!) mais qui n'osent s'aventurer loin à l'intérieur!

Ah! Rose des vents! De retour chez moi, à propos des caresses ou des rigueurs qui viennent sur le pays, j'ai retrouvé le " droit vent ", la " bise ", le vent d'ici ou de là, selon l'origine des bruits que l'on entend, trains, péniches, cris d'animaux ou des odeurs qu'il porte, le chou pourri pour les relents de la mine, l'épandage du fumier par le paysan ou la dernière coulée du haut-fourneau, et même le " pissou ", ce souffle du Sud-ouest qui promet et apporte des pluies à n'en plus finir.

Il y a là, dans ces noms divers et pour les seuls vents, un pittoresque où l'on se sent avec bonheur, loin de la morose et insipide uniformité !

Et comme disait Confucius pour ne citer que lui : Mieux vaut sentir le vent qui souffle dans la rue du quai que celui qui émane de la raie du cul !

Candide (aidé par de larges extraits de Terroir de Jean Robinet)

Le MP3 et la loi

attention aux idées reçues!

Le format MP3 est un format de compression audio préservant une haute qualité de restitution mais contrairement à une idée largement répandue, son utilisation est légale.

La loi (Code de la Propriété Intellectuelle) autorise en effet un nombre illimité de copies d'oeuvres musicales si, après avoir acquis le CD commercialisé de ces oeuvres, vous réalisez vous-même ces copies pour un usage privé.

Toutefois, à l'exception des oeuvres musicales proposées à titre promotionnel en téléchargement, vous commettez une infraction à la loi à partir du moment où depuis un site, vous téléchargez en MP3 sur le disque dur de votre ordinateur (et ensuite quand vous enregistrez ces

fichiers sur CD via un graveur) des oeuvres musicales sans verser de redevances aux ayants-droits (auteurs, compositeurs, interprètes...).

Les fichiers MP3 d'oeuvres dont vous ne possédez pas le CD commercialisé sont donc des copies illégales au même titre que les copies sur des supports physiques comme les CD-ROM.

Il est donc interdit de distribuer des oeuvres musicales sur Internet, de la même façon qu'il est interdit de copier des CD et de les distribuer à quiconque.

Pour de plus amples informations, vous pouvez notamment consulter le site de la SACEM.

Les concurrents du MP3

Si le MP3 est aujourd'hui le format de fichiers audios le plus populaire sur Internet, il n'est pas le seul, loin s'en faut. Et il pourrait ne pas le rester indéfiniment, car les concurrents ont quelques atouts...

Le MP3 Pro

Thomson a lancé il y a environ un an le MP3 Pro, une évolution du format MP3 qui permet une meilleure qualité sonore tout en compressant deux fois plus.

Un CD "normal" contient 15 titres, un CD en MP3 150 titres, et près de 300 titres avec le MP3 Pro. A 3 minutes 30 la chanson, vous en avez pour... 17 heures de musique !!!

Le CD AMIGAZETTE 6 est disponible (*) auprès de l'association AMIGAZette 83



(*) voir page sommaire pour les modalités





amigazette83@online.fr

Mes premiers pas en html

Dans mes résolutions, j'avais à cœur de remettre en état le site de notre association.

Après plusieurs essais infructueux j'ai décidé de reprendre une ancienne version (celle qui se trouve sur le CD_AMIGAZette_1) et de la rebricoler, à partir de mon Amiga 3000.

Matériel utilisé: Amiga 3000/060 - écran 800x600 (picassoli)
Logiciels utilisés: EditPad - Web Design - Web Maker - AWebII



Done, comme vous avez pu le constater, notre site internet a été remis en route, pas complètement, il reste encore quelques rubriques à mettre à jour, mais il reste exploitable malgré quelques imperfections d'affichages. Les pages proposées restent pour le moment dans le classique, le tout va s'étouffer au fur et à mesure. L'objectif, qui était de le remettre en ligne rapidement, est pour l'instant presque atteint.

Les outils

On trouvera une ressemblance avec la version du site mis en place par AmigaPhil en 1999, normal puisque c'est celui-ci qui m'a servi de base. Je l'ai trouvé plus simple que le précédent avec son affichage en pleine page, sans cadres à gérer. Je ne vous cacherais pas qu'il avait été conçu à partir de Microsoft FrontPage (ouh! désolé pour les puristes), mais pour des raisons personnelles je voulais absolument utiliser mon Amiga pour le mettre à jour, ce qui n'était pas chose facile avec le peu d'outils dont je disposais, et aussi le peu de connaissance dans le langage « html ».

Je commençai donc par une recherche d'outils adaptés à cette tâche, et surtout disponibles immédiatement. Je m'essayai d'abord avec GoldED Pro (voir CD N°6), un shareware utilisable mais bridé à la sauvegarde de fichier volumineux.

Je trouvais ensuite MetaWeb, un shareware complètement bridé à la sauvegarde, donc aucun intérêt pour un usage immédiat – me tournant vers Aminet, WebDesign me tendait les bras, dans une version shareware mais utilisable (logiciel développé avec CanDo), j'ai ensuite trouvé WebMaker (de Pascal Rullier) qui est un Freeware assez bien conçu proposant un éditeur et une interface de visualisation (simplifiée). J'ai privilégié WebDesign qui présente tout de même un inconvénient majeur de ne pas disposer de module visualisant en temps réel la page en création ce qui

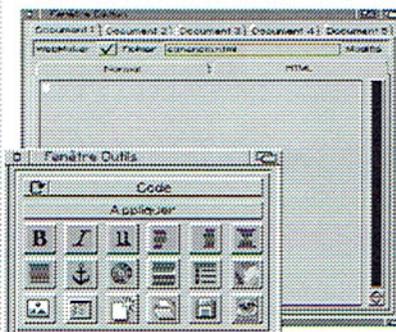
oblige à utiliser en permanence AWeb. Un autre inconvénient d'édition est que l'on ne peut pas, par exemple, sélectionner un mot dans une phrase et le copier/coller ailleurs, également pour des paragraphes. Les sélections ne peuvent se réaliser que lignes par lignes. Alors pour palier à ce problème j'utilise EditPad qui donne entière satisfaction dans ce genre de tâche. (un autre éditeur de texte peut aussi faire l'affaire). J'oubliais un détail, il est en anglais! (la doc aussi)

Web Design

Ce programme mérite tout de même à être connu car il apporte une bonne aide dans la mise en page avec une palette de boutons pour les commandes les plus courantes, doublé par des menus déroulants.

Dès son lancement une fenêtre de configuration s'ouvre. Il est plus qu'utile de la renseigner afin d'accéder instantanément aux divers répertoires de travail. On peut lui faire appel à tout moment dans le menu « project » <<Go configure>>. Sa sauvegarde se fait dès que l'on quitte la fenêtre (bouton « Continue »).

Sous les boutons se trouve la page de travail. Par défaut le programme installe automatiquement les éléments habituel que l'on trouve au début des pages html.



WebMaker (de Pascal Rullier) et sa palette d'outils

WebMaker

Celui ci est en français et propose un visualiseur simplifié (sans les images) ce qui est un peu plus pratique. Je ne l'ai pas choisi tout de suite car ne maîtrisant pas le html donc je ne comprenait pas tous les menus et boutons proposés ainsi que tous les paramètres qui doivent être saisis pour leur exécution.

Donc pour palier à mes lacunes je suis allé sur l'internet à la recherche d'informations sur le html. Mon choix a été rapide, je me suis arrêté chez :

<http://www.altruiste.com>

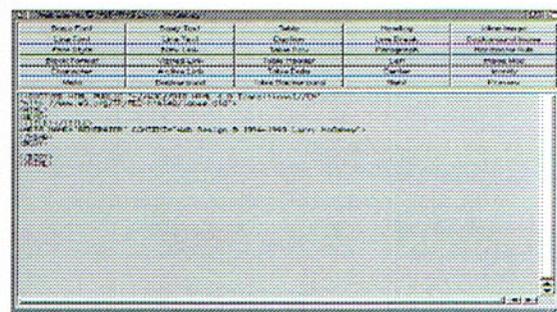
un site très intéressant qui propose des cours sur toutes sortes de langages, entre autre le html, et tout ça en français...génial!

J'ai donc aspiré tout ça et sélectionné ce qui m'intéressait pour l'avoir en permanence sur mon 3000. (je vous passe les détails, l'opération a été très longue plus de 10 Mo à absorber à 28800 bauds).

amigazette83@free.fr

Reprenant donc le site Amigazette 83 (CD n°1), j'ai inspecté le fichier nommé « index.html » afin d'y rechercher les éléments à modifier, entre autre des boutons inutiles, des textes à modifier etc...

Un autre problème se présentait c'était les textes sur les images gif des boutons



WebDesign



qui ne convenaient pas. Faisant appel à PPaint, la tâche fut des plus faciles, brosse re-sauvegardée au format GIF (géré par PPaint).

Organisation des fichiers

Comment retrouver ses petits au milieu des fichiers constituant le site?

Un site est généralement organisé de cette manière:

Le fichier de lancement s'appelle «Index.html». Par défaut c'est ce nom de fichier qui sera recherché pour démarrer. On peut toutefois utiliser un autre nom, dans ce cas il faudra l'indiquer lors de la saisie de l'adresse:

ex: `http://monsieur.com/index-2.html`

et c'est le fichier `index-2.html` qui sera lancé.

On peut considérer l'espace alloué à votre site chez votre hébergeur comme un espace de votre disque dur donc une organisation similaire c'est à dire avec des fichiers et des répertoires.

En général, au premier niveau on va trouver l'`index.html`, puis d'autres fichiers `html`. Ensuite on trouvera des répertoires, entre autre celui qui va contenir les images. On pourra créer d'autres répertoires destinés à accueillir des informations par type de rubriques ou de pages. En fait tout est question d'organisation pour retrouver facilement ses petits. On peut tout aussi bien jeter en vrac tous les fichiers (`text.html`, images, sons etc...) au premier niveau.

En pratique, lorsque dans l'`index` vous désirez afficher une image, vous indiquez le répertoire où elle se trouve. Pas besoin de donner un nom de volume, la recherche se fera à partir du niveau où se trouve le fichier «`index`», par ex:

```

```

veut dire: afficher l'image «`dessin.gif`» qui se trouve dans le répertoire «`images`» à condition que ce répertoire soit au même niveau d'arborescence que le fichier `index.html`.

C'est la raison pour laquelle il faut faire attention où l'on range ses affaires et rester assez méthodique, avec des noms cohérents ce qui rend les recherches plus faciles.

A ce stade de la découverte du fonctionnement du langage `html`, je pense avoir déjà pas mal avancé, ayant compris quelques bases. Le plus difficile reste à venir.

Mes débuts se sont donc limités à la modification des fichiers `html`, enlever des éléments, ajouter du texte et essayer de remettre un peu d'ordre dans l'arborescence en prévision d'interventions futures. Pour ce faire j'ai utilisé

WebDesign, EditPad et AWeb.

Pour ne pas continuer dans le jonglage avec 3 logiciels je vais maintenant me pencher sur WebMaker qui me paraît plus performant.

WebMaker

Après son lancement, on se trouve avec deux fenêtres, une qui sera l'éditeur et le visionneur et l'autre la palette d'outils.

La page d'édition paraît vide, mais il n'en est rien, les codes d'entête sont bien présents, mais invisibles. Il suffit de faire une sauvegarde sans rien inscrire et de charger le fichier avec EditPad pour les voir.

Ce que vous inscrirez dans la page d'édition sera en fait inséré entre la commande `<BODY>` et `</BODY>`.

Et comme il m'est impossible de garder quelque chose pour moi, je vais partager avec vous le fruit de ma petite connaissance dans ce langage que je découvre depuis peu de temps (avec l'aide de: laltruiste.com)

Introduction au html

Les commandes (ou balises) sont encadrées par des `< >`. Dès que l'on ouvre une commande celle-ci sera active jusqu'à ce qu'elle trouve sa fermeture que l'on reconnaît par le «slash» juste devant le nom de cette commande.

Un document `html` commencera toujours avec `<HTML>` qui indiquera le début des codes `html` et se terminera par `</HTML>`, soit fin du document.

Cette règle est importante car si des commandes ne sont pas terminées au bon endroit cela peut causer de nombreux désagréments d'affichages.

L'entête (Head)

Il est encadré par les commandes: `<HEAD>` `</HEAD>` que l'on va trouver après la commande `<HTML>`.

Cet entête n'est pas obligatoire, mais il peut devenir nécessaire pour être référencé sur des moteurs de recherches qui vont utiliser les mots inscrits ici pour déterminer les caractéristiques du document et faciliter les recherches.

Le titre (Title)

Dans l'entête on va trouver le titre qui va déterminer le document:

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>»AMIGAZette83«</TITLE>
...autres commandes...
</HEAD>
<BODY>
```

Ce titre, c'est lui qui sera inscrit dans le bandeau du haut de la fenêtre.

Dans cet en-tête on trouvera également une autre commande `<META>` qui permet d'inscrire toutes les inscriptions relatives à votre site. Ce nom de commande est suivi d'options tels que:

```
<META NAME=" M " CONTENT=" D ">
```

ou «**M**» correspondra à un de ces codes (mot en anglais):

Author = Nom de l'auteur

Description = Texte descriptif du site

Keywords = Mots clés se rapportant au site

Robots = Indexation de la page : `index` ou

`noindex` = Indexation des pages liées : `follow` ou `nofollow`

Made = Indication de l'adresse eMail

Owns = Propriétaire du document courant

Lang = Langue du document

Generator = Indication du logiciel avec lequel le site a été développé

«**D**» sera bien entendu la description en français du code «**M**».

On n'est pas obligé d'écrire toutes les descriptions, cela dépend de ce que vous désirez mémoriser comme informations utiles, pour vous, une autre webmaster, également pour les moteurs de recherche qui les utiliseront pour affiner les recherches.

Si vous trouvez des fichiers `html`, ayez la curiosité d'aller voir ce qui est inscrit dans ces lignes.

Deux autres attributs de la balise `<META>`, `Charset` et `Scheme`, permettent de spécifier l'ensemble des caractères à utiliser avec le document et le second spécifie un procédé à utiliser pour interpréter le contenu de cette balise.

Par exemple, cet attribut permet à certaines applications de traitement d'interpréter des valeurs dont la signification pourrait être équivoque comme dans le cas d'une date, la valeur serait "Jour/Mois/Année" car en Anglais, la date se lit `mm/jj/aa` tandis qu'en Français elle se lit `jj/mm/aa`.

L'attribut `CHARSET="Jeu de caractères"` définit l'ensemble des caractères à utiliser avec le document `HTML`.

L'attribut `SCHEME="Procédé"` définit un procédé d'interprétation du contenu de la balise `<META>`.

En conclusion

Après ce bref aperçu du contenu de l'entête, la prochaine fois nous entrerons dans le corps (Body) du document, tout ce qui pourra être affiché et interprété.

» » » A SUIVRE » » »

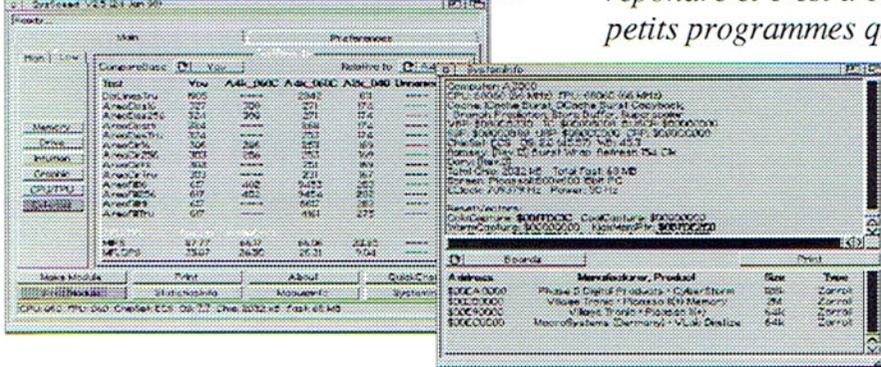


Toujours plus vite

sommes nous vraiment pressés?

Votre Amiga est-il performant?

Comparé à rien, il peut paraître très rapide, mais dès que l'on fait référence à d'autres modèles, voir même d'autres types d'ordinateurs, il est souvent difficile de répondre et c'est à ce moment là que l'on fait appel à des petits programmes qui testent toutes les caractéristiques



Quelle joie de pouvoir démontrer que son ordinateur a de meilleures performances que celui de son voisin!

Au fur et à mesure de l'évolution de l'Amiga, car c'est bien de lui qu'il s'agit, se sont développés des programmes «benchmark» permettant d'effectuer les tests des matériels constituant l'ordinateur. Pour les plus connus on trouve AIBB, SysInfo et SysSpeed, objet de cet article. En recherchant avec le mot benchmark dans Aminet on trouvera également plein d'autres petits logiciels souvent développés pour des tâches simples comme le calcul de caractéristiques du microprocesseur ou de la mémoire.

AIBB, qui est assez ancien, n'accepte pas de carte graphique, du moins la picassoII, mais fonctionne très bien sur un Amiga en PAL. Lorsque les tests sont lancés, vous n'avez plus d'accès à la souris, ne vous inquiétez pas si rien ne se passe à l'écran, c'est normal, soyez patient.

SysInfo est assez intéressant, de par son interface et les informations sur le système inscrites à l'écran - seul bogue, il ne connaît pas le 68060, s'arrêtant au 040. Les tests sont assez simplifiés. Son côté intéressant est de pouvoir visualiser la quantité et type de mémoire, mais aussi les cartes installées et les unités disque dur en présentant toutes leurs caractéristiques et vitesse de transfert de données.

Et celui qui nous intéresse : SysSpeed.

Avant de continuer, il faut savoir qu'il n'y a pas vraiment de programmes de tests de performances de toute confiance. Ceux ci ont souvent été développés selon des critères personnels au départ puis améliorés. En fait il n'y a pas de règles bien précises sauf celles qui ont été définies par le développeur. Lorsque l'on veut mesurer la puissance d'un microprocesseur le principe est de lui faire exécuter toutes les instructions qu'il

connait, chaque instruction n'utilisant pas les mêmes types de circuits, ne nécessitant pas les mêmes cycles d'horloges. Par ce fait si le test doit être réalisé pour faire des comparaisons, il faut que les deux éléments à tester soit assez similaires. Il est évident qu'entre le test d'un A3000/040 et un 4000/040, il y aura automatiquement une différence et le 4000 se fera plaisir à voir sa supériorité par rapport au 3000, différence en rapport aux chipsets graphiques (ECS et AGA). Il en est de même pour les comparaisons entre Amiga réel et substitution d'Amiga (émulation, Amithlon ...) car la puissance ne peut être comparable que dans le cas où les données sont traitées de la même manière et bien sûr là aussi la différence de chipsets n'est donc pas à négliger.

On peut en conclure qu'il en est de même pour les ordinateurs équipés de cartes graphiques, sons, PPC... autant d'éléments qui influent sur le codage des données. Malgré tant de différences possibles entre machines, il n'est toutefois pas impossible de les comparer équitablement.

Les comparatifs de puissance et de vitesse peuvent aussi se faire par le biais de petits logiciels fournissant les capacités de l'ordinateur comme la vitesse de calcul du microprocesseur, la capacité de calcul 2D et 3D ou les capacités d'affichage, tout cela, bien entendu en rapport avec le matériel en présence. Le résultat final pouvant être une sorte de moyenne.

Donc pour en revenir à ce petit programme bien sympa, SysSpeed, dont l'interface a été réalisée avec MUI (en langue anglaise pour ma version 2.5 trouvée sur Aminet set 6).

On se trouve en présence d'une fenêtre disposant de six onglets proposant tous les réglages du programme, le premier, concernant les sorties imprimantes, le choix des écrans à tester, 4 logiciels prédéfinis à tester et une seule unité de

disque dur. En haut on aperçoit un gros onglet nommé «Main», (principal). C'est dans celui ci que l'on déclenche le test soit des logiciels (High) ou alors ceux de l'ordinateur (Low). Les tests peuvent être lancés en cliquant les boutons ou alors par «Make Module», qui, lorsque les tests seront terminés autorisera la sauvegarde d'un fichier contenant toutes les données relevées (l'exécution complète du test est assez longue). Il suffira alors de faire «Print» et d'indiquer l'emplacement du fichier sauve pour imprimer sur papier le résultat obtenu sous la forme d'un tableau.

Sur cette fenêtre, d'autres boutons vous permettront de visualiser toutes les caractéristiques de votre machine:

- statistiques sous forme de graphique
- visualiser les caractéristiques de tests d'autres ordinateurs préalablement mémorisés sous la forme de modules (voir répertoire SysSpeedData/Module) peuvent être insérés dans l'onglet: «Preference/modulePrefs»

José

Quelques définitions:

Benchmark:

en français test de performances. Programme utilisé pour tester, comparer et évaluer les performances d'un système ou d'un logiciel

MIPS:

Millions d'instructions par seconde. Mesure de puissance d'un microprocesseur en termes d'instructions en langage machine exécutées en une seconde. Le résultat dépend du programme de test puisque toutes les instructions ne demandent pas le même nombre cycles d'horloge.

FLOPS:

Opérations en virgule flottante par seconde. Unité de mesure pour l'évaluation de la puissance d'un ordinateur selon le nombre d'opérations en virgule flottante qu'il peut réaliser en une seconde

MFLOPS:

Millions d'opérations en virgule flottante par seconde. Unité de mesure de la puissance des microprocesseurs, valant un million de FLOPS





La startup du 3.9

A l'origine, le démarrage d'un Amiga a déjà la particularité d'être rapide, mais avec l'arrivée de l'OS 3.9 on arrive à des petits ralentissements dus à l'ajout d'un tas d'options et utilitaires supplémentaires. A la lecture du début de la startup-sequence on découvre des lignes de test (If endif) concernant les types de pilotes de disques durs et autres extensions qui pourraient se trouver sur le port IDE ou SCSI. Mais ceci ne concernent pas forcément votre configuration matérielle: pas de SquirrelSCSI, pas d'extension 4IDE nécessitant IDEFix etc... Ces lignes sont pourtant exécutées dès le lancement de l'ordinateur. Le fait d'en empêcher leur exécution permettra de gagner quelques micro-secondes, et pour ce faire il suffit

simplement de mettre un point virgule au début des lignes à éviter. Surtout, ne les effacer pas, car en cas de plantage ou de mal fonctionnement il sera toujours possible de démarrer sans startup (ou à partir d'une disquette) et de les remettre en circuit.

Candide a un truc!

En fait c'est surtout de son Zip qu'il s'agit. Il n'y a aucun problème à remplacer un Zip100 par un Zip250 sur Amiga (Zip externe SCSI) La machine le reconnaît immédiatement et il n'y a rien à faire (même les disquettes Zip100 fonctionnent sur le Zip250)
En fait le driver Zip est fait pour un lecteur Zip, quelque soit le type, c'est le 1230SCSI.device qui pilote tout!
Voilà! maintenant je fonctionne avec un ZIP250 !

```
:SVER: Startup-Sequence_HardDrive 45.2 (19.1.2001)
:Startup-Sequence for AmigaOS 3.9
```

```
:If EXISTS C:SquirrelSCSI
: C:SquirrelSCSI
:EndIf

Set SCSIUpdate 1
:If EXISTS C:IDEFix
: C:IDEFix
: Set SCSIUpdate 0
:EndIf
:If EXISTS SYS:Expansion/XSurfIDE
: Set SCSIUpdate 0
:EndIf
If EXISTS SYS:Prefs/Env-Archive/NOSCSIUPDATE
Set SCSIUpdate 0
EndIf
If $SCSIUpdate EQ 1
SetPatch QUIET

:C:MountENV

Else
SetPatch SKIPROMUPDATES "scsi.device" QUIET
```

Démarrage secours

L'évolution des OS fait quelques fois apparaître des anomalies ou des mal fonctionnements indésirables, tout comme l'ajout de cartes graphiques pas toujours bien gérées par les logiciels. L'astuce est toute simple, lors du premier formatage et installation de votre disque dur prévoyez une petite partition d'une dizaine de mégaoctets qui sera installée en tant que «bootable», mais avec une

Crash de disque, erreur de manipulation, ou logiciel qui plante, ceci peut être la solution....

priorité moins forte que la vraie partition principale qui contiendra tous les fichiers systèmes de votre workbench de travail. Si vous utilisez un workbench 3.9 (ou 3.5) il sera judicieux d'installer un workbench 3.1 sur la petite partition, avec quelques outils indispensables tels que gestionnaire de fichiers, utilitaire de réparation, anti virus ou tout autre logiciel utile en cas de problème. Il faut penser que l'on peut

avoir besoin de démarrer depuis cette partition avec celle du workbench principal indisponible. Son accès se fera bien entendu à partir du menu de démarrage (boot menu) que l'on obtient en maintenant les deux boutons de la souris enfoncés pendant le démarrage de l'Amiga (petit rappel). Sans rajouter tous les gadgets (souvent utiles) on aura en permanence sous la main un système basic prêt à l'emploi.

4 IDE sur 1200

Comme bon nombre d'Amiga, celui de Mamain dispose donc de cette fameuse 4xIDE permettant de connecter 4 unités IDE sur l'Amiga. Pour fonctionner, une petite installation logiciel de IDEFix est nécessaire afin de faire reconnaître ce périphérique à l'Amiga hôte, ceci n'étant pas prévu à l'origine pour ce genre de connectique.

Pour ceux qui ne connaissent pas, la plaquette comporte 3 branchements IDE, un pour l'arrivée de la nappe depuis la carte mère (nécessite une nappe 40 fils qui comporte une fiche 2 1/2 et une fiche 3 1/2), le branchement central est celui du premier IDE et le suivant est pour le deuxième IDE. Au démarrage l'Amiga ne voit que le premier IDE (disque maître et disque esclave), l'autre ne sera vu qu'après l'exécution d'IDEFix dans la startup-sequence.

En général on installe les disques durs de démarrage (Workbench et Work) sur le premier IDE ce qui paraît logique; il ne faut donc pas perdre de vue que le

Ce n'est pas nouveau mais un petit truc supplémentaire sur son utilisation peut toujours aider

deuxième IDE ne sera connu de l'Amiga qu'un peu plus tard, pour preuve, démarrez l'Amiga en maintenant les deux boutons de la souris enfoncés et visualisez les unités présentes dans le boot menu, normalement vous ne devriez voir que les disques du premier IDE.

Lorsque l'on interroge l'état des disques à l'aide de HDToolbox on constatera que les numéros d'identités des disques sont 0, 1, 2, et 3 pour le quatrième. Ce numérotage est important car si vous avez un lecteur CDROM ou graveur, la «mountlist» du pilote utilisera ce numéro d'ordre pour identifier et monter le périphérique. Si vous inversez deux éléments ou en enlevez un c'est un risque de perturbation, à ce moment là il faudra certainement modifier le numéro d'identification. Pour les bricoleur qui n'ont pas encore osés, vous trouverez les schémas et explications de 4IDE (Aminet set 6) sur notre CDROM, répertoire Sélection Amigazette/Divers.

Pour les autres, voyez avec votre revendeur préféré.

Voir

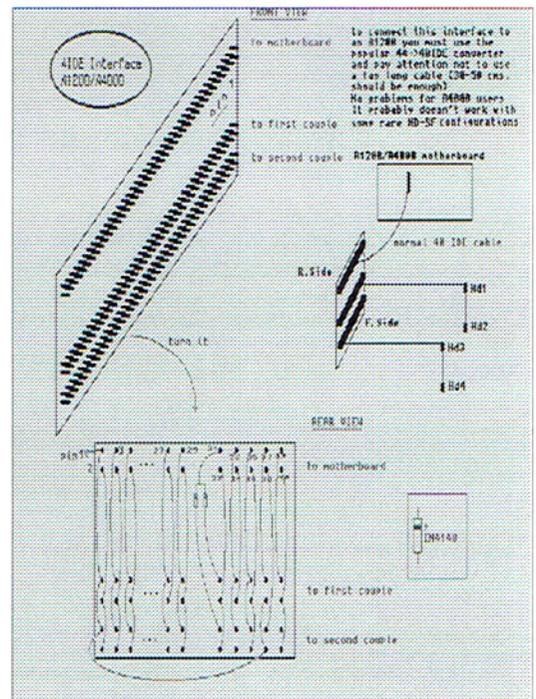


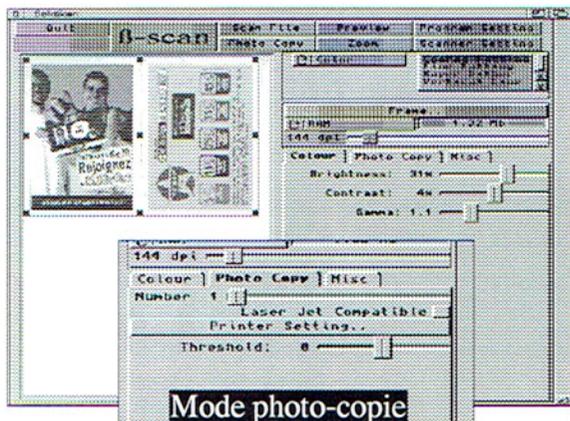
Schéma 4IDE_1 pour A1200 et A4000





Betascan 3.0

Depuis que j'ai découvert Betascan je ne peux m'empêcher de penser que ce programme est formidable pour nos petits Amiga. A la fois Scanner et pseudo photocopieur associé avec du matériel Hewlett Packard; pour ma part je l'utilise avec un scanner HP C2500A SCSI et une laserjet HP 4L.



Betascan utilisera pour dialoguer avec le scanner, l'endroit où se trouve ce scanner, en désignant le type de «device» qu'il faudra utiliser (ex: scsi.device) et bien entendu le numéro d'identité du périphérique sur la chaîne. D'après l'auteur, les scanners sur port usb sont aussi reconnus (il faut une interface USB ;-).

Dans la partie du bas on indique où sera le répertoire destiné à faire tampon lors de la saisie de l'image par le scanner et la taille du «buffer» (tampon mémoire) en kiloBits.

Le troisième onglet «Output File» va concerner le fichier image. On y indiquera l'endroit et le nom par défaut de l'image pour la sauvegarde. La première fois il sauvera l'image sous ce nom, ensuite il demandera, au travers d'une boîte de requête, un nom pour la nouvelle image, ne sachant pas s'il faut écraser la précédente, donc pas de danger de perdre un travail sauf par une action volontaire. Et dans la section «File type» on indique le format de sauvegarde, soit en jpg avec

Nouvelle version, nouvelle interface, et quelques améliorations non négligeables. Pour son installation qui se limite à copier le répertoire là où vous le désirez, il faudra posséder un Amiga avec un 68020 minimum, un Kickstart 3.1 et un workbench 3.5 ou 3.9 (il peut fonctionner en 3.1 avec ClassAct). Il est recommandé de posséder au moins 8Mo de mémoire. Avec le répertoire de Betascan (sur Aminet ou le prochain CDROM n°7) seront présents divers drivers pour scanners de différentes marques: Apple, Canon, Epson, Hewlett Packard, Microteck, Mustek.

Par rapport à la version précédente on retrouve des similitudes dans les commandes et fonctionnement.

La première différence se trouve dans l'interface de configuration. Au lieu d'avoir tous les éléments sur une même fenêtre, on a maintenant une fenêtre comportant 3 onglets. Les éléments à saisir sont semblables: type de scanner, son emplacement sur la chaîne scsi (ou autre), l'espace utilisé pour le tampon, la mémoire allouée, etc....

Le premier onglet s'intitule «GUI» qui n'est pas le prénom de l'auteur mais qui signifie interface. On peut choisir entre l'ouverture dans une fenêtre du workbench (case à cocher) ou alors un mode d'écran de votre choix disponible sur votre ordinateur.

La case marquée «Save window coordinates» permet de sauvegarder la position et dimensions de l'interface (ou fenêtre).

Le second onglet marqué «Scanning» concerne essentiellement les caractéristiques du scanner. Il faut désigner le type de «device» (pilote) que

un réglage du taux de compression, soit en ILBM.

Après avoir établi tous les paramètres, il suffit de cliquer SAVE ce qui provoque la sauvegarde du fichier des prefs.

USE ne fera pas de sauvegarde mais donnera la possibilité d'essayer ces réglages.

GET... permettra de charger un fichier de prefs personnalisé.

Dès ces formalités obligatoires terminées, on retourne sur l'interface principale et là tous les boutons sont devenus actifs.

Il ne reste plus qu'à mettre un document sur le scanner, cliquer sur «Preview» et attendre de voir l'image à l'écran.

Si l'image est trop petite à l'écran, encadrez la avec le cadre rouge en tirant sur ses coins avec la souris puis cliquez sur «Zoom». Le scanner refait un passage et l'on a alors l'image «zoomée». A droite, en bas se trouve des curseurs de réglages de luminosité, contraste et Gamma: essayez les afin d'obtenir le meilleur compromis pour une image de qualité, le réglage se faisant en temps réel sur l'image.

Juste au dessus, un curseur permet de définir la qualité de l'image en termes de «dpi» (nombre de point par pouce). Plus le chiffre est grand, meilleure sera la qualité, mais plus le fichier sera gros, voir le chiffre dans la case marquée «RAM» qui donne le nombre de méga octets.

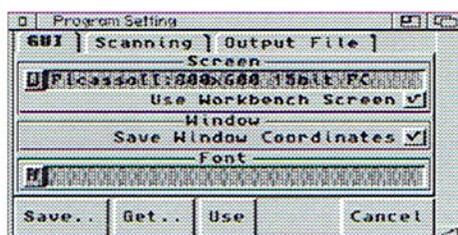
Cette case peut aussi donner la taille en pixels de l'image. Cette fonction est activée en cliquant le bouton double action «RAM». Cette option est nouvelle dans cette version du logiciel.

Le petit plus de Betascan est la fonction «Photo copy».

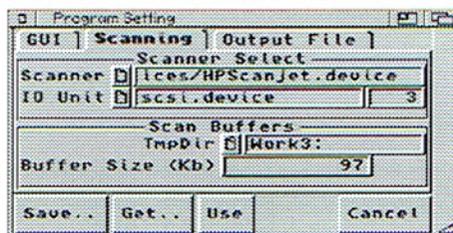
On utilise le programme normalement comme pour scanner, une prévisualisation (Preview) pour affiner les réglages et désigner la partie à copier. Dès que l'image est correcte, on clique sur le bouton «Photo copy» et si l'imprimante est allumée, on récupère l'image sur papier.

Un dernier bouton «Scanner setting» permet quand à lui de sauver les réglages effectués sur l'interface (dpi, lumière, contraste, gamma etc...).

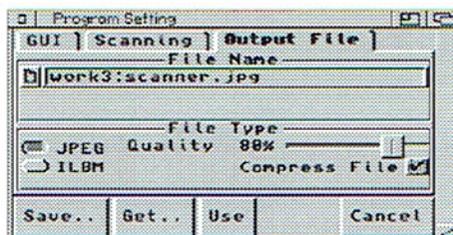
Betascan, c'est LE logiciel de digitalisation d'image pour Amiga!



Configuration de l'interface



Configuration du scanner



Configuration du fichier image

Dossier sp ecial D emos



pour le plaisir
des yeux
et des oreilles

Toutes ces d emos
n ecessitent l'AGA
avec FPU

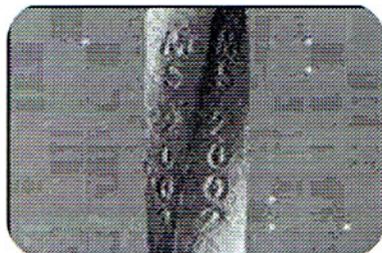
Cela faisait bien longtemps, que je n'avais pas consacr e quelques lignes sur l'actualit e des D emos sur Amiga. Cette fois ci ce sera un recapitulatif de la plupart de celles parues durant les ann ees 2000, 2001 et 2002. Parmi elles vous y trouverez les plus belles et les plus repr esentatives des capacit es de nos machines dites classiques ainsi que les machines actuelles plus modernes. Toutes ces d emos cit ees sont sur le CDROM n o6 d'AMIGAZette.



La page des d emo-maniaques

A l'aube d'une  re nouvelle, bient ot rythm ee par le Pegasos et l'Amiga-ONE, l'Amiga classic tel que nous le connaissons montre encore de belles perspectives en performances, en voici la preuve avec cette s election de d emos qui valent un d etour (voir CD n o6).

◆ **ABECEDARIAN** (2,2Mo) propos ee par IRIS durant la TRSAC 2000



◆ **AHONENDOESASM** (1,2Mo) propos e par "the tough guys"

◆ **APX ITBM** (10Mo)

◆ **ARLA** (0,9Mo)

◆ **BIZARRE LOVE TRIANGLE**

(2.6Mo) propos e par le groupe Haujobb

◆ **BACK TO PLANET EARTH et BACK TO THE ROOT DEMO**: D emos en format ADF du site o u sont propos ees ces d emos.

◆ **CHOKe et COMA 2** belles intros format ADF

◆ une tr es belle r ealisation avec **ELECTROLUXUS** par RNO lors de la Mekkasymposium 2002 (6.2Mo)

◆ **GBG**; G comme grosse d emo (3.4Mo)

◆ **HAZCHEMIX et HEREWEARE** ainsi que **HUMUS**: 3 belle intros format ADF

◆ **J** propos e par Ephidrena (5.6Mo)



◆ **KISSMYJAZZ** (pr esent ee lors de la MEKKA 2001 par Appendix (1.5Mo)

◆ **LAPSUS** belle d emo de 7.1Mo

◆ **LITTLE NELL** pr esent ee par le groupe Black Lotus l'ann ee derni ere  a la MEKKA SYMPOSIUM 2002 (grosse d emo de 8.2Mo -)

◆ une bonne intro format ADF avec **LATENITETRIP**

◆ Le groupe "Nahcolor" avec leur d emo "**MAGIC**" r ealis ee lors de la MEKKA SYMPOSIUM 2001 (7.4Mo)

◆ **MAYHEM** propos ee par le groupe "APPENDIX, une superbe d emo r ealis ee lors de la SATELLITE 2000 (4Mo)

◆ **HAUJOB** tape tr es fort avec une fantastique d emo "**MEGADEMO 2000**" r ealis ee a la "PARTIE 2000" (060 conseill e 9.6Mo)

◆ c'est **MADWIZARD** avec leur d emo "**METATAG**" qui nous offre une belle r ealisation pr esent ee lors de la multi competition ASSEMBLY 2000 (7,3Mo).

◆ Le groupe **DARKAGE** quand  a lui proposa **NEO2** r ealis ee lors de la MEKKA SYMPOSIUM 2000 (1.1Mo)

◆ Le groupe "MANKING" avec leur d emo "**THE NEW WORLD CHILD**", r ealis ee lors de Euskal Party 7 en 2001 (1.5Mo)



◆ Enchaenons avec les d emos "**OCEAN-OFFWORLDINTRO-OMNI**"; 3 d emos en fichiers ADF

◆ Le groupe "**BLACK LOTUS**" tape tr es fort avec leur grosse d emo "**PERFECT CIRCLE 1**" pr esent ee lors de la MekkaSymposium 2001 (7Mo)

◆ une autre petite d emo tout a fait int eressante c'est "**PC64**"; format ADF

◆ le groupe "**REASON**" avec leur d emo "**RSN RATF**" pr esent ee lors de l'APOCCALYPSE 2000 (7.1Mo)

◆ les 2 d emos **RADIANZE** et **RAZORBACK**, valent le d etour (2 fichiers ADF)

◆ Toujours avec **BLACK LOTUS**, "**SENSELESS**" propos ee lors de la "TRSAC party" (2.3Mo).

◆ Poursuivons avec 2 autres d emos en fichiers ADF soit **SFUMATO**, **SHOWTIME16** (qui pr ec ede la suivante)

◆ Une grosse d emo avec **SHOWTIME 17** (2.3Mo)



◆ et toujours en ADF, ce sont **SNOP** et **SPASMANIA**

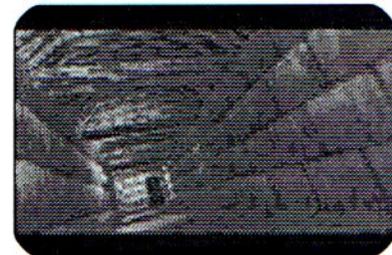
◆ pour terminer avec les grosses d emos, on pourra aussi s'int eresser  a "**UREA**" propos ee par le groupe "RNO" lors de la Mekka symposium 2000 (1.7Mo)

◆ puis enfin on pourra aussi faire un dernier



tour du cot e de 3 fichiers ADF : **TOURBUS 31 TB30** et **THE CASTLE**

Voici donc ce que l'on  a pu trouver de mieux dans ces d emos qui auront marqu e ces 3 ann ees d'un d ebut de mill enaire, il ne s'agit que d'un  echantillon de toutes les cr eations des d emomakers sur Amiga et j'esp ere pouvoir continuer dans ce genre de rubrique dans les prochains num eros, car je ne pense pas que l'actualit e d emo s'arr etera l a et nous promet encore plus de codes pour faire fonctionner nos vieux microprocesseurs.



Toutes les d emos cit ees dans cette page sont sur le CDROM n o6 disponible sur abonnement (voir page sommaire) aupr es d'AMIGAZette 83, ou bien sur le site internet de "Backtotheroots" (retour aux racines). Les fichiers ADF sur r ecup erables avec TS-GUI (AMIGAZette 44 / CD n o2)





La rubrique softologique de Ludo

Ma config:

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

N'étant maintenant plus seul, l'Amiga devra partager son espace avec le Pegasos et le future A-One OS4.0, c'est pourquoi il nous arrivera de parler de temps à autre de l'actualité softologique de ces nouveaux ordinateurs, ne désirant pas pour autant refermer la page de l'Amiga Classic qui mérite de vivre encore longtemps. la cohabitation est inévitable pour maintenir des liens entre les deux générations.

JEU Pegasos

Knights and Merchants

Epic Interactive, très productif à l'époque où l'Amiga était roi, s'oriente désormais vers le Pegasos. Epic Interactive semble avoir choisi la confiance de Genesien apportant tout son savoir faire avec ce jeu de stratégie issue du monde Macintosh.

Knights and Merchants nous propose une histoire dans un monde féodal qui vous procurera certainement de très long moment de détente, mais aussi de réflexion côté stratégique.

Knights and Merchants se situe dans un ancien royaume brisé en petites principautés et en comtés suite à de terribles batailles. Les troupes du roi ont été poussées dans une dernière province royale. Les dirigeants des autres provinces ont combattu dans des guerres épouvantables et destructives, les uns contre les autres et maintenant la terre royale est tombée dans un puissant état de chaos.

L'ancienne capitale royale est sous le siège par les armées des rebelles. Vous appartenez donc aux derniers groupes, loyal envers votre roi et vous vous préparez à une attaque imminente

Avec Knights and Merchants vous replongez au coeur du moyen âge à l'exception de l'aspect géographique venant de notre monde. L'ensemble des éléments du jeu propose le thème de l'Europe dans une période particulière de l'année 1200 qui représente l'épopée Anglo-Saxonne. Aucun élément imaginaire tels que des créatures fabuleuses par exemple n'ont été rajoutés.

Comme dans tout bon jeu de stratégie commercial ou économique vous y retrouverez tout les éléments essentiels de du genre. On pourrait comparer ce jeu à certains titres qui ont fait leur renommés en leur temps comme Settlers ou bien Dune2 ou encore plus récemment Age of Empire ou encore Age of Mythology.

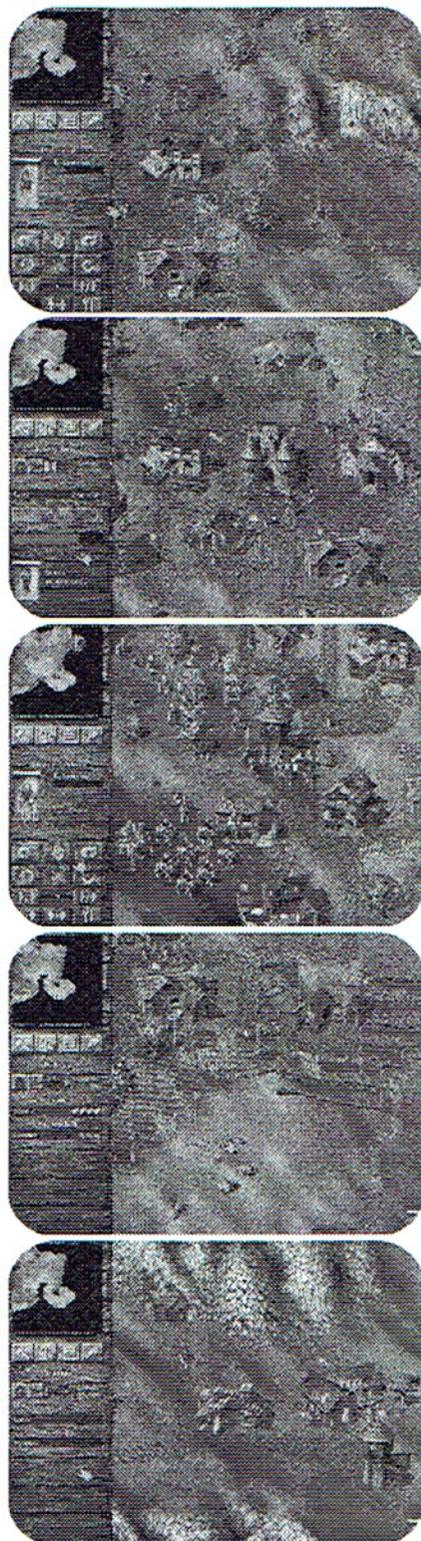
Sur son tableau de jeu, Knights and Merchants vous propose un choix de plus de 25 bâtiments parmi lesquels vous trouverez le château qui est la construction de base ou encore la caserne militaire pour entraîner vos troupes et même une école. Puis des fermes pour la nourriture, des bâtiments de ressources minières comme l'or et le cuivre qui vont être les éléments indispensables pour la gestion de vos constructions. Du côté militaire les unités sont nombreuses équipées des armes de l'époque équipant les fidèles archers ou encore les combattants à l'épée.

Du côté réalisation, même sans avoir pu essayer ce jeu, faute de ne pas avoir de Pegasos sous la main (ni le jeu original) les images de capture d'écran nous apportent suffisamment pour s'imaginer l'environnement de ce jeu, mais cela n'apporte pas assez pour s'imaginer les animations des écrans ainsi que les bandes sonores.

Au moment où vous lirez ces lignes, le jeu devrait être disponible soit directement sur le site internet d'Epic Interactive ou chez APS (voir son site: www.aps.fr)

Il semblerait que d'autres titres soient en préparation, donc rendez vous très prochainement dans cette rubrique.

langue	: anglaise
genre	: stratégie / économique
domaine	: commercial
source	: Epic Interactive
Amiga	: Pegasos
proces	: 600 MHZ+
Système	: Morphos 1.0'
Mémoire	: 64 MO+
Divers	: Un bon écran
Internet	: www.epic-interactive.de www.APS.fr





Internet

Path-Amiga 1.0

C'est la première version "uploadée" sur Aminet de ce petit browser sans prétentions.

Nous sommes en présence d'une version assez basique qui ne supporte pour le moment des fichiers html minimum, http 1.1. Pour le moment ce programme n'est localisé qu'en anglais et en allemand.

Pour le faire fonctionner il faut un Amiga 68K ou un ordinateur qui puisse l'émuler, et ceci avec un OS 3.5 ou 3.9.

Vous rencontrerez peut-être des bogues de jeunesse, mais l'auteur nous assure qui y travaille afin d'améliorer ce programme. Pour le démarrer il suffit de double cliquer sur son icône. On peut sélectionner plusieurs fichiers html simultanément et ensuite, en maintenant

la touche [SHIFT] enfoncée et en doublecliquant l'icône de Path, ceci aura pour effet de lancer autant de fois le programme qu'il y aura de fichiers .html sélectionnés

La fenêtre principale ne propose que 4 boutons de navigation.

3 menus déroulants proposent quelques options supplémentaires:

Menu Project

-New window: pour ouvrir une nouvelle page

-Open Local File: pour ouvrir un fichier local

-Print: pour imprimer la page (graphique)

-Close Window: pour fermer la fenêtre

-Quit pour quitter

Menu Navigate : idem que les boutons de l'interface

Menu Preferences: réglages du programme.

Un petit programme simple qui pourra peut-être rendre de petits services.

```

langue      : anglaise:Allemande
genre       : Browser html
domaine     : DP
version     : 1.0
source      : Aminet
Amiga       : OS3.5 et 3.9
µprocesseur : 68000 à 68060
Système     : WB3.5 et 3.9
Internet    : support@path-amiga.de
WWW:        http://www.path-
              amiga.de/index_en.html
    
```

Divers

Softs en vrac

Frenchies

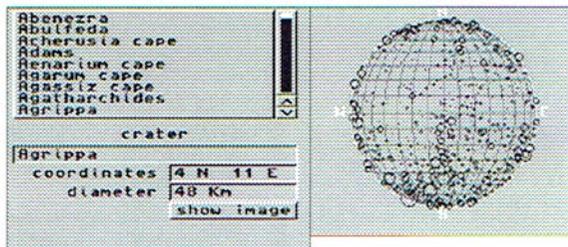
Didier Giron nous offre un dernier cadeau avant de quitter pour de bon la scène Ami.. Son dada était surtout la francisation de catalogue de logiciels localisé. Pas moins de 40 traductions sont proposées dans cette archive récupérée sur Aminet..

Si vous désirez le contacter:

Didier Giron
girondid@fnac.net
http://girondid.online.fr

AMoon

Les amoureux du ciel, et surtout de la lune, pourront ajouter ce petit programme à leur logithèque. Celui ci présente, à gauche, une liste de lieux lunaires, et à droite un dessin de la lune comportant les emplacement de ces lieux. Cliquez sur un nom, une nouvelle fenêtre s'ouvre donnant les caractéristiques du cratère. (Attention tous les lieux ne sont pas renseignés) et un point blanc indique son emplacement sur la lune. Pour mieux observer l'emplacement il est possible d'agrandir cette fenêtre et de la déplacer sur l'écran.



Sous la liste on a les coordonnées lunaires du cratère et son diamètre. Et si vous cliquez le bouton: Show image, vous aurez l'affichage de l'image de la lune.

L'auteur ne donne aucune information complémentaires ce qui laisse supposer que ce programme devrait fonctionner sur tout Amiga.

PerfectPaint 2.91 (01/2003)

Toujours en pleine évolution Georges Halvadjian continu à apporter des petits plus à ce puissant loToujours en pleine évolution Georges Halvadjian continu à apporter des petits plus à ce puissant logiciel de dessin.

Dans les nouveautés on pourra trouver de nombreux raccourcis claviers, des améliorations pour les animations, sélection des brosses à l'aide du clavier numérique, prévisualisation d'effet pour petites images améliorée, apport d'un nouvel effet: effet miroir - en bref tout plein d'amélioration surtout du côté animations.

Un petit rappel important, ce logiciel réalisé par un français est distribué en Freeware.

Pour contacter georges: gothic.fr ou sur son site:
http://gothic.fr.free.fr/amiga/index.html

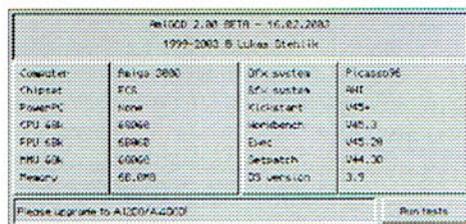
E Reboot 0.5



Dans la série des petits programmes utiles, E Reboot prendra facilement sa place au milieu des programmes de votre workbench. Son rôle est simple: rebooter votre Amiga. Il trouvera sa place dans la WBStartup et pourra être activé à partir du menu Outils de la barre de menu du workbench. Par sécurité, une boîte de requête vous propose de rebooter, quitter (le programme) ou annuler l'action en cours (Nothing=rien).

Ce programme est FreeWare. Développé par Kalle Raisanen e-mail: xork@amiga.org

AmiGOD 2.00 - BETA 16.02.2003



Pour faire suite à l'article sur Syssped, voici AmiGod qui arrive . Petit Benchmark en version Beta.

Dès son lancement, il présente les caractéristiques de votre système. Cliquez sur le bouton: Run Test et patientez.

Ce programme a été développé par Lukas Stehlik e-mail: luky-amiga@volny.cz



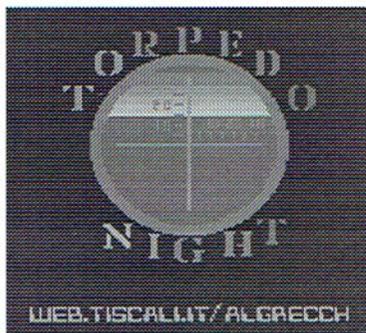


JEU Torpedo

Dans la catégorie des petits jeux, que diriez vous de remettre la bataille navale à la mode, dans ce cas, TORPEDO fera tout à fait l'affaire pour des petit joueurs tels que nous!

TORPEDO vous place aux commandes d'un sous marin qui doit attaquer des bâtiments de surface à l'aide de torpilles, mais il faudra aller plus vite que les autres bateaux, toujours plus rapide!

Dans une réalisation tout a fait correcte TORPEDO vous aidera à passer de longues heures de chasse à l'intrus.



langue : anglaise
 genre : action/reflexion
 domaine : DP
 version : 1.0
 source : Aminet
 Amiga : AGA + OS3.0+
 µprocesseur : 68020+
 Système : WB3.0+
 Mémoire : 2Mo+
 Divers : disque dur
 Internet : web.tiscali.it/algrecc

Music EasyPlayer v1.2

Pour les fanas de musique, EasyPlayer évolue toujours nous proposant aujourd'hui sa version 1.2. Un petit rappel pour ceux qui ne suivent pas, EasyPlayer est à la fois une interface et un player qui va permettre de lancer 7 formats musicaux différents (pas en même temps) par l'intermédiaire de programmes tierces présents sur votre disque dur.

Parmi les 7 formats supportés par cette version, on notera: MPEG supporté par la library MPEGa de stephane Tavenard, MIDI supporté par le programme GMPLAY, AHX supporté par le player Playthx, MED supporté par Octamed, le célèbre MOD supporté par protracker, et

enfin SID supporté par SIDPLAY.

La configuration nécessaire pour utiliser pleinement EasyPlayer sera de mémoriser les chemins d'accès aux différents players cité précédemment afin qu'il puisse les solliciter selon les formats de musiques rencontrés.

(les 7 autres players seront sur le CD n°7)



langue : anglaise
 genre : player musical
 domaine : GNU (general public license)
 version : 1.2
 source : Aminet
 Amiga : OS2.04+
 µprocesseur : 68000+
 Système : WB2.0+
 Mémoire : 2Mo+
 Divers : disque dur
 reqtools.library v38
 amigaguide.library v34
 Internet :
[Http://www.ps.uni-sb.de/~radc/c.html](http://www.ps.uni-sb.de/~radc/c.html)

Image MPImage v8..2

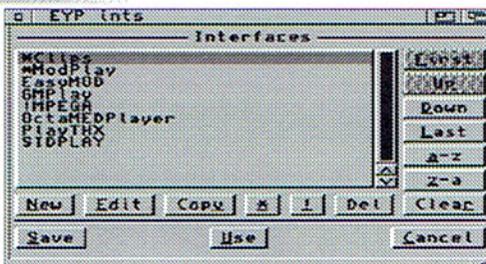
Coté Amiga classic, mon attention à été retenu par MPImage en version 8.2.

C'est un convertisseur d'images tout à fait intéressant permettant dans un premier temps de visualiser l'image puis dans un deuxième temps la transformer dans un format différent de l'original.

Et pour être très utile, ce convertisseur se doit de supporter plusieurs formats. En mode visualisation, ce sont les formats ILBM, tous les formats HAM, PBM, il supporte les datatypes du workbench, mais aussi le JPEG pris en compte avec le programme DJPEG, PNG avec le programme PNGTOPNM et enfin DCTV (un peu plus rare utilisé avec la dctv.library).

Mode Viewer

La visualisation pourra s'effectuer dans différents modes d'écrans tels que



workbench, écran public, écran EGS, autre écran.

Mode conversion

Dans le mode conversion c'est un total de 10 formats qui sont supportés: ILBM en 16 ou 256 couleurs, HAM6 ET HAM8, EHB, COLOUR ILBM, ILBM 24bit, PPM (P5/6 mode), JPEG, PNG par l'intermediaire des programmes cités précédemment et DCTV avec la librarie «dctv.library».

MPIMAGE est un bon logiciel de conversion, simple d'utilisation car il dispose d'une interface assez sympathique, on attend les futures versions.

langue : anglaise
 genre : Convertisseur graphique
 domaine : FreeWare
 version : 8.2
 source : Aminet
 Amiga : AGA - OS3.0+
 µprocesseur : 68030 à 68060
 Système : WB3.0+
 Mémoire : 16Mo+
 Divers : disque dur
 lecteur CDROM
 egs.library
 dctv.library
 Internet : mark@topic.demon.co.uk
 mpaddock@cix.compulink.co.uk





GLOSSAIRE

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

La
Lettre **E**

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

E-IDE (Enhanced-IDE)

Extension de la norme IDE. La norme E-IDE permet la connexion de 4 disques durs d'une capacité pouvant atteindre 8.4Go assurant des performances meilleures que l'IDE.

E-Zine (Electronic Zine)

Publication électronique accessible en ligne sur l'internet (ex: Obligement)

EAO Enseignement Assisté par Ordinateur.

Echantillon = Sample (anglais)

Transformation d'un signal analogique en valeurs numériques

Ecran tactile

Il s'agit d'un dispositif électronique (grillages métalliques, cellules photo-électriques, jauge de pression etc...) qui se superpose à un moniteur standard. Le pointage du doigt sur l'écran est analysé par le dispositif électronique, remplaçant le clavier ou la souris. L'ordinateur devra avoir une partie logicielle qui interprêtera les informations transmises par l'écran.

EGA Enhanced Graphic Adapter

Mode graphique couleur de résolution 640x350 avec un choix de 4 à 16 couleurs parmi 64.

Eliza

Programme simulant une intelligence artificielle.

Ce programme est né, en 1966, des travaux du Dr Joseph Weizenbaum qui détermina l'algorithme permettant à l'ordinateur d'analyser une conversation en anglais et d'y répondre. Il a eu beaucoup de succès au début des années 80. Dans sa version originale, il fut écrit en LISP.

Embedded

Se dit d'une objet incorporé (inclus, imbriqué) dans un document composite qui l'affiche.

Emoticon - en anglais: Smiley

et au Québec on dit aussi: Binette.

Suite de caractères ASCII, créés en 1980 par Scott Fahlman sur le BBS CMU, indiquant un état émotionnel. Ce petit signe, en fin de phrase, indique l'état

d'humeur de l'interlocuteur. Certains émoticons ou Smileys, ont un sens différent dans différents pays. Par exemple, le :-) est mal vu au Japon (ce n'est pas bien vu de sourire de toutes ses dents), il devient:

(^_^) pour les hommes et (^.^) pour les femmes.

Empattement (Serif)

Trait horizontal dessiné à la base du jambage des caractères. Une des principales classification des caractères tient à la présence ou à l'absence de cet empattement. Les caractères avec empattement, comme le Times utilisé dans ce fanzine, facilitent la lecture car ils créent pour le regard une ligne virtuelle de fixation en liant les caractères les uns aux autres.

Les caractères Triumvirate n'ont pas d'empattement

Emulateur

Programme ou dispositif spécial permettant à certains ordinateurs d'utiliser des programmes destinés à d'autres ordinateurs.

Emulation

Technique logicielle permettant d'imiter le fonctionnement d'un équipement donné sur un autre équipement qui, au départ, n'a pas été conçu pour cet usage.

(ex: UAE permet d'émuler l'Amiga sur un PC)

ENIAC

Un des premiers ordinateurs au monde qui a fonctionné de 1946 à 1955 à l'université de Pennsylvanie. Il était composé de 18000 tubes électroniques.

Il fut officiellement inauguré en 1946 par une démonstration d'un calcul de trajectoire balistique. On notera que le programme de calcul avait été rédigé par une femme. (l'histoire ne dit pas si elle était brune ou blonde ;-)

Entrelacé (mode)

Mode d'affichage peu performant consistant en deux passages. Au premier passage, ce sont les lignes paires qui sont affichées, tandis qu'au second passage ce sont les lignes impaires.

E/S Entrée/Sortie, ou I/O en anglais: Input/Output

Ensemble des opérations qui permettent la liaison et la communication d'un ordinateur à ses périphériques.

ESC

Abréviation pour ESCape (échappement)

L'appui sur cette touche ESC génère un code qui joue un rôle de caractère de commande.

Quand on ne sait pas comment sortir d'un jeu ou d'une démo, il arrive que cette touche ait été programmé dans ce rôle d'échappement.

Ethernet

Réseau local conçu à l'origine par Rank Xerox, Intel et Digital Equipment, mais aujourd'hui normalisé par l'ISO. Ce type de réseau utilise un câble coaxial et une topologie de type bus. L'Ethernet ne convient pas pour les communications verbales ni pour la transmission en temps réel. Il existe aujourd'hui des réseaux de type Ethernet adaptés à d'autres supports que le câble coaxial: paires torsadées, fibre optiques.

Exécutable

Se dit d'un fichier qu'on peut lancer de manière autonome. On oppose l'exécutable aux fichiers documents qui nécessitent, afin être lus, la présence d'une application. Contrairement sur d'autres types d'ordinateurs, sur Amiga on n'a pas besoin d'avoir une extension du type .exe pour rendre le fichier exécutable, c'est le type de son icône qui va déterminer son état. Pour être exécuté, elle devra être du type: Outil (Tool)

L'icône d'un fichier document sera du type Projet (Project)

Exportation

Transfert d'un fichier d'un logiciel vers un autre. Certains logiciels comme le traitement de texte, peuvent sauvegarder les documents dans un format qui sera reconnu par un autre logiciel et qui les importera. Ex: PageStream sait reconnaître et importer des fichiers au format wordworth.

Exposant

Position surélevée d'un ou de plusieurs caractères. On utilise les exposants pour certaines abréviations, pour les formules mathématiques, les rappels de notes etc...

Ex: $E = mc^2$ Voir nota ⁽¹⁾ ... etc ...

Le «F» ce sera pour la prochaine fois!

