



54

Amigazette

L'édito

Il devient difficile de tenir des délais de parution, soyez indulgents, cela ne peut qu'augmenter le plaisir de recevoir et lire votre fanzine préféré.

Toujours du neuf pour l'Amiga, les développeurs professionnels et amateurs ne se lassent jamais pour l'Amiga (et le Pegasos), ce qui nous aide énormément pour remplir nos pages et vous informer sur ce qui a retenu notre attention.

Dans ce numéro vous aurez la suite de mes débuts en html, mais aussi un peu de Shell pour se défouler les doigts sur le clavier.

Dans la série reportage, la visite d'AMIGAZette83 au salon Microcity et pour le bonheur de tous, la très célèbre rubrique de Ludo qui nous présente sa sélection piochée ça et là sur l'internet.

Et surtout n'oubliez pas le CDROM n°7 qui paraît en même temps que ce numéro 54.

José ☺

ASSOCIATION AMIGAZETTE 83

67 RUE MESSENGER - 83200

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

AMIGAZETTE. C'est l'Amiga comme on l'aime!

LE SOMMAIRE

- 27 La couverture
- 28 Le sommaire
- 29 Reportage: visite à Microcity
- 30 1.2.3 HTML : mes premiers pas en html
- 31 1.2.3 HTML . . . suite . . .
- 32 Le Shell que j'aime/imprim et listing
- 33 Candide-
- 34 AmiCurrency - FakeCD32Joypad - Casanova
- 35 NorthLand: futur jeu pour Pegasos
- 36 zDragonBall - WhirlWind
- 37 AmiChess-OMon-Amireplace-RDBMouter- EvenMore
- 38 Glossaire informatique: la lettre «F»
- 39 Le cédérom AMIGAZette n°7

Pour nous contacter:

José : grigri83@aol.com
 Ludo : superplongeur@aol.com
 AmigaPhil : microfunn@fr.fm
 Mamain : mamain83@aol.com

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



Ca y est, Mamain fait une crise de retour en enfance!

Après 3D Studio Max, LightWave, le voici aux commandes de Maya, un des logiciels phare du monde de la 3D, chose étonnante le mode graphique par défaut s'appelle IFF.

Le mot d'José

Ne vous êtes jamais demandé ce qui poussent les gens à continuer dans leurs passions telle celle pour l'Amiga. Je pense qu'il n'y a pas de réponse assez précise pour expliquer ce phénomène, c'est d'ailleurs inexplicable. Rappelez vous, il y a un peu plus d'un an (ou plus, je ne compte plus...), j'ai bien failli laisser tomber le fanzine pour diverses raisons personnelles et après deux mois de réflexions je me suis remis à mon clavier avec «presque» autant d'énergie, qui, depuis, a été canalisée vers Boing Attack m'allégeant de certaines tâches et me permettant d'en faire d'autres (Internet), aussi peut-être que vous vous posez des questions sur les retards aléatoires des derniers Boing, et bien c'est simplement son rédacteur en chef qui a eut lui aussi besoin d'un petit repos et retrouver la sérénité pour mieux continuer. Ce phénomène atteint aussi d'autres personnages de la scène Amiga, et celui auquel je pense est le créateur de l'annuaire Amiga, Jedi,

récemment qui voulait tout arrêter (fort heureusement cette mauvaise idée n'a pas duré longtemps), et le voici revenu avec un projet de rénovation de l'annuaire Amiga francophone. Cet annuaire est une riche idée, et tous ceux qui possèdent et utilisent un Amiga, Pegasos, A-One (!) ou autre dérivé doivent s'inscrire.

N'hésitez plus, allez y!

Tout ça pour montrer que si vous «êtes» Amiga dans l'âme, rien ne peut arrêter ce besoin de partager et de maintenir une vie autour de l'Amiga, même si celui ci s'appelle Pegasos pour certains ou A-One pour d'autres.

On pourrait presque dire que dans cette communauté il y a maintenant plusieurs familles qui vont dans le même sens, qui parlent toujours le même langage et qui ont les mêmes envies de voir notre machine préférée devenir une véritable entité dans ce monde impitoyable de l'informatique, du moins, c'est mon souhait et celui d'AMIGAZette 83. José ☺

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

Adhésion annuelle : 10 Euro
 vous recevrez 3 CD

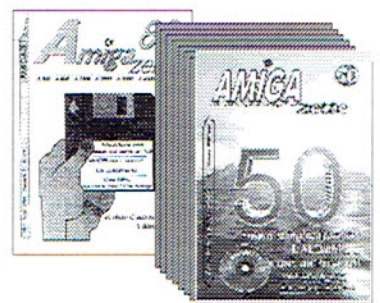
Participation de 2 Euro, soit : 12 Euro
 pour recevoir les CD en boîtier SLIM

pour les adhérents AMIGAZette 83:

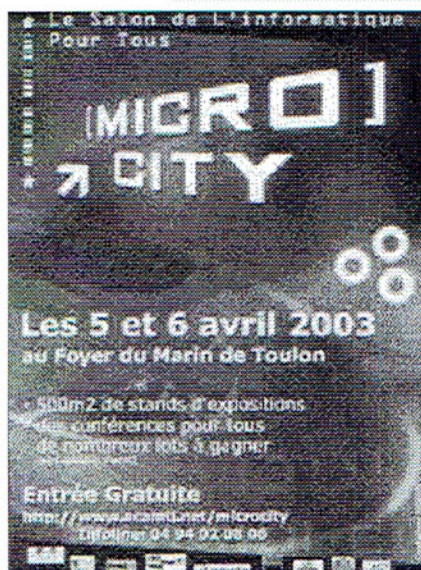
Le CD_AMIGAZETTE_1 : 10 Euro
 (frais de port compris)

NOTA:

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



Si un AMIGAZette manque à votre collection (1 à 50), il suffit d'en faire la demande pour la somme de 2,80 € (adhérents seulement) Il est accompagné d'un CDROM avec chaque numéro pair a/c N°44



Premier de sa série, ce sera certainement le salon informatique toulonnais. Microcity, un nom auquel AMIGazette 83 n'avait pas pensé pour ses week-ends.

C'est une jeune association locale qui a réussi ce tour de force, faire un vrai salon avec des professionnels de l'informatique venant présenter leurs activités. Malheureusement, nous avons su trop tard l'existence de ce salon qui a ouvert ses portes pendant 3 jours et nous n'avons pu nous y rendre qu'en simples visiteurs

Association pour la Conservation des MATériels et des Techniques Informatiques

Présentation

Le salon MicroCity s'est déroulé au foyer du marin de Toulon du vendredi 4 (journée réservée aux associations et aux écoles) au dimanche 6 avril 2003. Il est le fruit de la collaboration entre le Foyer du Marin de Toulon et l'association ACMATI. Ce salon s'adressait à toute la famille. Son but était de permettre au visiteur d'aborder plus simplement l'univers de l'informatique et des NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication). De nombreux métiers et activités professionnelles y étaient représentés. Au travers d'un langage simple vous pouviez y découvrir ou approfondir vos connaissances dans ces domaines.

Les exposants

Sur une superficie de 500 m², pas moins d'une vingtaine de stands:

Marine Nationale, ACMATI, Wanadoo, France Telecom, Orange, Charlemagne, Appli, MicroApplication, Maxdata, Société Générale, Lan Sud, Fédération Française de Jeux en Multi-joueurs, Cyber Café L'arène, Realviz, l'Université de Toulon et du Var, Ethern@ta, L'@part, Kheops Com-munication, Photo Video Services, Munitique, WebTv, Jeux Video, CToulon, TVT, et on y trouvait également l'histoire de l'informatique, la vidéo numérique pour tous, la photo numérique pour tous, au coeur de l'ordinateur, l'ordinateur ACMATI, découverte d'Internet.

L'association ACMATI avait mis en place des bornes interactives au service du public ayant un caractère pédagogique,

expliquant ce que l'on peut trouver à l'intérieur d'un ordinateur.

Notre visite

Au programme, le vendredi était la journée réservée aux Associations et aux Ecoles, j'en ai profité pour rendre une première visite avec mamain afin de faire connaissance avec les organisateurs qui n'en revenaient pas de voir qu'il y avait une association à Toulon à fond pour l'Amiga. Ils m'ont fait visiter leur musée qui regroupe un bon nombre de tout ce que l'on a pu connaître depuis les années 80 (et même avant), un sacré retour dans le passé, et constatant l'absence d'Oric Atmos je leur ai offert le mien qui n'en pouvait plus de prendre la poussière sur une étagère.

Mamain, quant à lui, est resté scotché au stand Realviz, une entreprise de développement de logiciel située à Sofia Antipolis (près d'Antibes) et qui a fait le déplacement pour présenter ses produits assez extraordinaires, des logiciels permettant l'assemblage d'images, d'animations, transformation 2D en 3D etc... Par exemple prenez un appareil photo digital sur un pied, prenez en plusieurs vues simultanées un panorama sur 360 degrés et installez les photos dans l'ordinateur. Après quelques manipulations à la souris et un certains temps de calcul, l'ordinateur restitue le panorama en un seul fichier image qui pourra ensuite être visionnée soit en boucle ou alors manuellement à la souris montrant le panorama comme si vous faisiez un 360 degré sur vous même. Un autre logiciel spécialement développé pour des animation publicitaires montrait comment la pub de la nouvelle Mégane

avait été réalisée sur le sol lunaire, en finale, seule la voiture est réelle dans un univers d'images de synthèse. Ce logiciel fonctionne sur les même principes de ceux qui ont servi à faire Jurassic Park, en intégrant parfaitement images réelles et images de synthèse.

L'association ACMATI



Dirigée par Sylvain (c'est lui), cette association semble très dynamique et ses actifs très sympathiques.

De par son nom, elle veut maintenir en vie un patrimoine informatique, ceci largement démontré par le musée où trônait un magnifique Amiga 500+ avec ses périphériques ainsi qu'une CD32 et des C64 et C128 pour ne citer que Commodore.

Sa motivation principale est surtout d'apporter aide et support pédagogique (autant qu'historique) aux utilisateurs, ceci ayant été démontré par des bornes présentant les fonctions d'un ordinateur, et de chacun de ses éléments, complété par une présentation en vitrine de toutes sortes d'éléments informatiques de tous les âges

AMIGazette 83 a déjà confirmé sa présence pour le salon 2004.





Mes premiers pas en html

N°2

Petit à petit ç a avance!

Depuis mon approche au HTML, j'ai donc déjà découvert pas mal de petits trucs, entre autres ceux qu'il faut éviter de faire, et comme je viens de le dire, AWeb est génial, car l'utilisant sur le 3000 en local pour visionner les pages, il réagit très bien. Mais le problème survient lorsque les fichiers sont transférés sur le site, Aol oblige, via un PC. Il n'est pas rare d'avoir des erreurs de fonctionnement à partir de ce genre d'ordinateur, les images ne sont pas toujours trouvées, ou alors il n'arrive pas à ouvrir telle page etc...

Au début je ne comprenais pas ce qui se passait, car sur l'Amiga tout fonctionnait à merveille, peut être trop bien :-).

En fait une première règle à adopter c'est d'écrire tous les noms de répertoires et fichiers en lettres minuscules, ainsi que les noms de fichiers.html. Il faut que les noms des répertoires et des fichiers (par exemple les noms des images à afficher) soient cohérents avec ceux qui sont contenus dans les lignes html qui leurs feront appel, c'est à dire écrit dans le même style typographique. Ces oublis passent inaperçus sur Amiga car il ne fait guère la différence entre les majuscules et les minuscules, ce qui n'est pas le cas pour les autres... Les textes qui seront affichés, quand à eux pourront être écrits normalement.

Un autre petit truc à contrôler, c'est la syntaxe. Ne pas oublier les « << » et « >> » qui encadrent les noms de balises (commandes html) et si l'une d'entre elles ne donne pas satisfaction, par exemple une commande d'alignement qui ne réagirait pas comme prévue, contrôlez si elle se trouve au bon endroit dans la ligne, il se peut qu'elle soit perturbée par un autre ordre contradictoire. Il faut réfléchir d'une manière logique (ou presque), du haut vers le bas et de la gauche vers la droite car les lignes de codes sont interprétées les unes après les autres dans le sens de la lecture.

Et justement pour continuer dans ce registre, on peut commencer simplement par l'affichage de texte, application qui peut trouver sa place pour toute sorte de situations.

Si vous avez eu la curiosité d'aller faire un tour sur notre site vous avez du voir qu'il a déjà subi plusieurs modifications successives, non sans mal. J'ai rencontré quelques petits soucis, surtout au niveau de l'affichage car le challenge est surtout de permettre à n'importe quel type d'ordinateur d'y accéder, et c'est là que j'ai vu que AWeb était génial et acceptait presque tout, ce qui n'est apparemment pas le cas pour tout le monde . . .

Faisons simple pour commencer

Et comme je viens de le dire quelques lignes plus tôt, le plus simple sera de réaliser une page d'écriture sans fioritures ni gadgets.

Pour ceux qui prennent en route, allez voir l'article du n° 53 qui explique l'initialisation d'un fichier.html.

Donc on se place entre les balises <BODY> ../.</BODY> et c'est là qu'il faudra insérer le texte. Vu de cette manière ça n'a rien de bien compliqué. Sans rien lui rajouter ce sera une page tout à fait banale qui n'aura pas nécessité de connaissances particulières. Mais très rapidement on sera tenté de mettre plus de formes dans le texte.

Ne vous inquiétez pas, tout est prévu.

Ce genre de gestion typographique se réalise tout simplement en installant des balises avant et après l'élément de texte. Par exemple: pour mettre un mot en caractère gras il suffira de l'encadrer avec mot.

```
<B> Gras </B>
<I> Italique </I>
<U> souligné </U>
```

on peut aussi mixer tout cela et

```
<B><I><U> TEXTE </B></I></U>
```

donnera un mot en caractère gras, italique et souligné.

Mais on pourra aussi avoir:

```
<STRIKE> texte barré </STRIKE>
<SMALL> police réduite </SMALL>
<BIG> police grossie </BIG>
<SUP> exposant </SUP>
<SUB> Indice </SUB>
<BLINK> clignotant </BLINK>
```

NDLR: j'ai trouvé des dysfonctionnements avec Blink (texte clignotant)

qui fonctionne sur AWeb, mais pas avec Explorer sur PC (ainsi qu'avec Aol); c'est chouette l'Amiga!

Avec ces attributs typographiques votre texte aura un aspect moins triste, toutefois, selon la taille de l'écran il faudra penser à la longueur des lignes, et selon la taille de la police de caractère il risque de devenir rapidement illisible avec des lignes trop longues ou une police mal adaptée à l'écran.

Un autre détail important dans la mise en page de textes, si celui ci est écrit tel que dans un traitement de texte avec des retours à la ligne, ceux ci ne seront pas pris en compte dans l'interprétation du fichier.html, il faudra forcer ce retour à la ligne par une balise
. Si vous désirez effectuer plusieurs saut de lignes, il suffira de mettre autant de
.

Jouons avec les mots et alignons la police

Après cette petite entrée en matière, on a vite envie d'habiller le texte dans différentes tailles et aligner tout ce petit monde.

La taille peut être déterminée de différentes façons.

Si l'on a un texte comprenant un titre, sous titre ...etc... il sera justicieux d'utiliser <Hx>.../Hx> où «x» sera un chiffre compris entre 1 et 6 correspondant au différents niveaux de tailles pour ces titres, par exemple:

```
<H1>Titre</H1> = Titre
<H2>sous titre</H2>= Sous titre
```

ainsi de suite jusqu'à <H6>.

Pour aligner ce «titre» on pourra ajouter:

```
<H1 ALIGN="CENTER">Titre</H1>
```

ce qui centrera le «gros» titre. Cet alignement n'agira pas sur le reste du texte, car il est inséré dans la balise <H1>.

Une autre commande permet de donner une taille au texte:

```
<FONT SIZE=" x ">le Texte</FONT>
```





La balise terminant la ligne sert à arrêter toutes actions déclarée depuis la dernière balise FONT.

A partir de cet exemple, tout comme le précédent, on peut y ajouter toutes sortes de paramètres tels que l'alignement, la couleur du texte ...etc...

Comme vous pouvez le constater ce n'est pas très compliqué.

Encore un petit truc: pour améliorer la lisibilité d'un fichier html, on peut écrire les différentes balises les unes après les autres (une par ligne), mais il faudra aussi penser à refermer ces balises dans le bon ordre, inverse à l'ordre d'ouverture.

Voilà, vu d'une manière simpliste, la façon de faire afficher une page de texte sans «gadgets».

Et pour ceux qui veulent aller plus loin, passons dans la phase 2: présentation multi-cadres.

Les cadres (ou frames)

L'avantage d'utiliser des cadres c'est de pouvoir afficher indépendamment dans chacun des cadres sans perturber le contenu de l'un ou de l'autre: on peut avoir un affichage statique dans un cadre (ex: un titre; un logo; une image) et une animation, un texte ou tout ce que l'on veut dans un autre cadre. Idéal pour avoir un menu en permanence à l'écran et un espace pour le reste.

Le plus simple c'est de créer un premier fichier (qui sera l'index, par exemple) où seront déclarés les zones des cadres. Une fois ces cadres installés et déclarés, plus besoin d'y revenir.

Pour l'explication j'ai choisi l'index du site d'AMIGAZette 83 qui est assez simple (voir encadré bas de page).

Vous reconnaîtrez aisément les lignes d'entête avec, à la ligne 4 le titre qui est celui qui est affiché sur le bandeau du haut de la fenêtre du site.

La balise qui va servir à déclarer les cadres est <FRAMESET> remplaçant <BODY> qui, avec des attributs permettra de paramétrer les cadres, on aura donc:

<FRAMESET>: définit le début de création des FRAMES (idem BODY)

<FRAME BORDER=no/yes> : autorise ou non les bordures des cadres.

<FRAMESPACING=x> où x est en pixels - définit l'espacement entre chaque cadre.

<FRAME SRC="texte.html"> définit le lien avec le fichier html concerné par ce cadre.

Ligne 7:

La ligne 7 du script index.html contient 5 balises:

La première: FRAMESET va déterminer le début de définition des cadres.

COLS= «140,*» indique que la première colonne est de 140 pixels, l'astérisque laisse le reste de l'écran au cadre suivant, dans cet exemple, pour un écran de 800 x 600, on aura une colonne de 140 pixels et une autres de 660.

FRAMEBORDER= «no» n'autorisera pas les bordures des cadres. Essayez avec yes pour voir la différence, l'épaisseur de la bordure sera de 5 pixels par défaut. Pour modifier l'épaisseur de la bordure il suffit de remplacer «yes» par le nombre de pixel souhaité.

«no» peut aussi être remplacé par 0 (zéro) FRAMESPACING="0" détermine la valeur en pixels de l'espace entre chaque cadre

Ligne 9:

FRAME SCROLLING="AUTO"

autorise le «scrolling» si l'écran est plus petit que celui du site, dans ce cas des barres de défilement apparaissent et permettent les déplacements dans la fenêtre, mais seulement si le navigateur le décide.

Avec l'option Yes, la barre sera toujours visible, et avec NO elle ne sera jamais

activée.

NAME="menu" détermine un nom pour ce cadre.

src="menu.html" indique le lien avec le fichier "menu.html" pour ce cadre.

D'autres formes d'options sont également possibles, comme modifier la couleur des bordures, faire des cadres horizontaux plutôt que verticaux, avec l'attribut ROWS="*,*" définissant la hauteur des cadres et qui va s'utiliser comme l'attribut COLS="*,*" destiné à la largeur. Les deux peuvent être associés pour déterminer les dimensions des cadres (hauteur et largeur).

Dès lancement de ce fichier «index.html», les fichiers menu.html et home.html seront recherchés pour être affichés dans leur cadre respectif.

Pour en revenir au site AMIGAZette 83, «menu.html» est la bande de gauche qui contient les boutons. En les cliquant on va activer des pages qui seront affichées dans l'autre fenêtre. Ceci est possible en utilisant les noms donnés aux cadres (voir lignes 8 et 9) comme une référence d'affichage.

par exemple, dans la ligne de commande concernant le bouton accueil:

```
<div align="center">
<a href="home.html" target="texte">

</a>
</div>
```

A la deuxième ligne on va trouver la balise faisant appel au fichier home.html qui correspond à la page d'accueil, et juste après on lui indique l'enfroit ou elle devra s'afficher, soit: target= «texte». Dans le index.html, on retrouve le nom de ce cadre à la ligne 9.

Par contre si vous désirez faire apparaître textes ou images dans le même cadre par clic sur des bouton ou liens intégrés dans des textes il n'est pas nécessaire d'indiquer à nouveau le nom du cadre l'action est réalisée au même endroit, comme par exemple les sous menus qui sont proposés en cliquant sur actu, associe ou contact. L'affichage des pages se fait dans le même cadre.

Voilà, ce sera tout pour ce volet n° 2, à bientôt pour plus d'HTML.

```
1 <!DOCTYPE HTML PUBLIC "-//W3C//DTD HTML 4.0 Transitional//EN"
"http://www.w3.org/TR/REC-html40/loose.dtd">
2 <HTML>
3 <HEAD>
4 <TITLE>Association AMIGAZette 83</TITLE>
5 <META NAME="GENERATOR" CONTENT="Web Design © 1996-1999 Larry McGahey">
6 </HEAD>
7 <FRAMESET COLS="140,*" FRAMEBORDER="no" FRAMESPACING="0">
8 <FRAME SCROLLING="AUTO" NAME="menu" src="menu.html" >
9 <FRAME SCROLLING="AUTO" NAME="texte" src="home.html" >
10 </FRAMESET>
11 </HTML>
```

index.html du site d'AMIGAZette83



Retrouvez les cours html de
www.laltruiste.com et un autre
cours sur le html 4.0 sur le
CD AMIGAZette N°7



C'est le Shell que j'aime!

On pourrait croire que je voue un culte au shell, que nenni! seulement j'aime bien savoir qu'il existe des fonctions simples et pratiques qui peuvent quelque fois éviter d'avoir à lancer des logiciels pour très peu de chose. C'est à partir d'une idée que j'ai recherché dans la bible du shell: le livre de l'AmigaDOS où j'ai trouvé des petites fonctions utiles.

Imprimer le contenu d'un répertoire ou d'un volume.

C'est une action que l'on ne pense pas à faire, peut être faute de connaissances ou simplement d'idées. Et bien je me suis penché sur ce problème et c'est le Shell va vous apporter cette lacune.

Ouvrir un CLI ou Shell n'est pas une obligation, on peut simplement réaliser cette action à partir du menu "Workbench" exécuter une commande.

Personnellement je préfère utiliser KingCon qui permet du «Drag and Drop» et qui est toujours à la portée de ma souris (disquette AMIGAZette 25, CD_AMIGAZETTE_1 ou AminetSet3a).

Imprimer avec le Shell

Tout d'abord il faut savoir que l'imprimante sera interprété sous Shell comme PRT: (PRinTer). Les paramètres utilisés pour l'impression seront ceux des prefs du workbench.

Le principe est de lancer une commande et de rediriger son action vers PRT: . Cette redirection sera effectuée avec le signe ">" (rediriger la sortie).

La commande qui va nous intéresser sera «DIR» dont le rôle est de lister le contenu d'un volume ou d'un répertoire.

Taper DIR, puis valider par la touche "Retour". A l'écran vous aurez le contenu du ramdisk qui est le volume par défaut. Maintenant Tapez : Dir Workbench:

(n'oubliez pas les deux points), et maintenant ce sera le contenu du workbench. Comme vous pouvez le constater, par défaut, le périphérique de destination est l'écran (heureusement).

Maintenant tapez Dir Workbench: > PRT: Si votre imprimante est allumée et alimentée en papier, elle vous imprimera le contenu du workbench. Ce n'est pas plus compliqué que ça!

Autre exemple: on veut imprimer le répertoire "image" qui est dans le volume Work: DIR Work:image/ > PRT:

et c'est là qu'intervient les avantages de KingCon (ou équivalent) qui accepte le "drag and drop", c'est à dire qu'il suffit d'écrire Dir puis de "jeter" le répertoire image dans la fenêtre KingCon et le chemin s'écrira tout seul.

Imprimer du texte

De cette même manière on pourra imprimer du simple texte saisi au clavier avec la commande "Echo"

Toujours dans votre fenêtre Shell, tapez:

ECHO «BONJOUR»

et valider avec la touche retour.

Le mot BONJOUR s'inscrit à l'écran.

En reprenant la syntaxe de la commande DIR:

ECHO >PRT: "BONJOUR"

La commande "Type" peut aussi être une bonne aide pour l'impression de fichier texte:

Exemple: Type >PRT: s:startup-sequence imprimera la startup sequence.

Application

L'intérêt recherché n'est peut-être pas forcément vers l'impression sur papier mais de récupérer le contenu des volumes et répertoires sous une forme de fichier texte afin de pouvoir utiliser ces données sous une forme plus informatique. Le résultat de cet article est tout simplement une recherche que j'ai effectué pour me faciliter la création du catalogue html du CDROM d'AMIGAZette. A coup de Copier/Coller on gagne du temps.

Le principe est tout simple, dans la ligne de commande «DIR» il suffit de remplacer PRT: par le nom de l'endroit ou sera sauvé le fichier texte et indiquer son nom.

Par exemple taper:

DIR Work: > Ram:texte [retour]

et vous aurez le listing du contenu du volume Work dans un fichier nommé texte dans le RamDisk.

Premier problème: dans cet exemple on obtiendra que le contenu du volume, c'est à dire que les noms des répertoires, noms des icônes et des fichiers qui s'y trouvent. Ce qui m'intéresse c'est de connaître le contenu de ces répertoires.

Première solution c'est de lister les uns

après les autres avec cette même ligne de commande, mais en rajoutant à chaque fois le nom du répertoire.

DIR Work:image/ > ram:texte

Un travail fastidieux, mais qui peut rapidement trouver son utilité.

Les Options de DIR

La commande DIR comporte plusieurs options dont voici la ligne de syntaxe complète que l'on trouve après «DIR»:

DIR OPT/K ALL/S DIRS/S FILES/S INTER/S:

DIR: indication du lecteur ou du répertoire.

ex: DIR Work:
listera à l'écran le contenu de Work:

OPT A: paramètre qui autorisera l'affichage tous les fichiers du répertoire y compris ses sous-répertoires et leur contenu

ex: DIR OPT A Work:
affichera tout le contenu de work et de ses répertoires

OPT I: Option qui permet d'afficher les éléments les uns après les autres, ligne par ligne à la demande.

A chaque ligne, après le point d'interrogation soit on avance en appuyant la touche retour ou soit on peut valider certains paramètres:

B continu l'affichage vers le suivant

E le contenu du fichier est affiché

Del le fichier est effacé

Q l'ordre DIR est annulé

OPT AI: combine les 2 options

OPT D: n'affichera que les répertoires

FILES: affichera que les fichiers

INTER: comme OPT I

Dans le cas de l'affichage d'un listing qui n'en finit plus, il y a la solution d'arrêt avec les touches :[CTRL] [C]

J'espère que maintenant cette commande DIR ne vous sera plus étrangère et saura combler certaines lacunes.

José ☺





Candide

Serions-nous des DINOSAURES ??

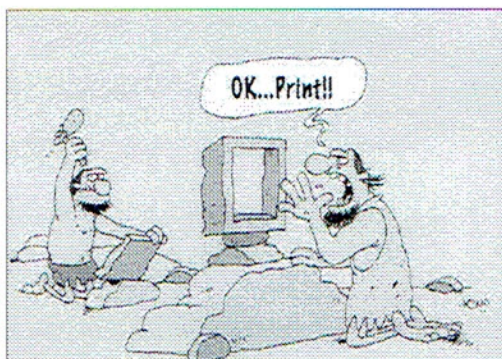
Article extrait du journal : " Le Républicain Lorrain "du lundi 14 avril 2003 région de Nancy. Je vous relate l'article tel qu'il est édité, fautes, erreurs de syntaxe et de composition à la clef !

" Pong

Vous vous souvenez de l'Amiga, du TO8, de l'Amstrad CPC128 et du Spectrum (je parle aux plus vieux, Hein !) ?

Ces antiquités étaient les premiers ordinateurs à sortir sur le marché, à l'époque où le mot Internet ne signifiait rien en France.

L'association Hi-Toro en exposait des exemplaires en parfait état de marche lors de la coupe de France de l'Internet. Vous pouviez même jouer à Pong sur un Amiga modifié.



De quoi se sentir bien vieux tout de même, quand, un étage au-dessus, des petits jeunes se mettent sur la figure avec Counter Strike ".
(Fin de l'article !)

Voilà un article qui ne demande que des commentaires et j'espère bien que certains parmi nous apporterons les leurs !

Pour ma part, je ne me sens pas du tout un dinosaure avec mon Amiga 1200 !

Candide

Cultivez vous avec Candide

Rubrique: Mots et expressions

Economie de bouts de chandelles :

La chandelle était chère, et en tout les cas moins que la bougie, faite quant à elle de cire fine et fabriquée dans une ville de ce nom, située en Afrique du Nord.

Dans cette économie de la non consommation, tout était récupéré, y compris les fonds de chandelles.

N'oublions pas que la Chandeleur était à l'origine la fête des chandelles, symbolisant le retour de la lumière par l'allongement des jours.

Les chats ne pissent pas d'huile:

Cette expression remonte à l'époque où l'on s'éclairait avec des lampes à huile, un matériau cher, que l'on voulait épargner.

Qui laissait négligemment allumée une lampe dans une pièce où personne ne se tenait, s'entendait rappeler par cette phrase que l'huile n'était pas gratuite !

Avoir la dalle en pente:

La dalle dont il est question ici est celle de l'évier, simple pierre plate grossièrement équaree et polie

légèrement en pente pour mieux favoriser les évacuations !

La France:

Evidemment liée au souvenir des anciennes colonies Franques, elle n'en tire pas moins son nom d'une petite région précise, restée aujourd'hui présente dans quelques noms de ses anciens villages, le plus célèbre étant devenu celui de Roissy en France.

Maison:

Le *manse*, qui était l'exploitation concédée au Moyen Age par un seigneur à un manant, est à l'origine des *mas* du sud et des *meix* d'ailleurs. Ce *meix* est quant à lui à l'origine de nos manoirs et de nos maisons, où l'on demeurait, maisons appelées dans d'autres régions des *chaises* ou des *cases* d'après le mot latin *case*

Candide

C'est tout pour aujourd'hui!

Le CédéROM AMIGAZette

On ne pouvait pas continuer à proposer un CD avec un aspect brut.

Jusqu'au n°5, les CD étaient distribués avec le fanzine, nous devions alors calculer d'une manière assez serrée la création et distribution du CD, les frais de port étant partagés avec l'envoi du fanzine, mais sans augmentation du passage disquette/CD. Actuellement les frais de fabrication et d'envoi sont propres au CD qui est maintenant envoyé seul. J'ai récemment pensé qu'il fallait améliorer l'image d'AMIGAZette83 dans son CédéROM, et après concertation avec notre trésorier, nous avons fait l'acquisition d'un lot d'étiquettes pour CD. De plus, un effort va être effectué pour les jaquettes des boîtiers qui seront sur papier plus épais.

Les habitués à notre association qui ont renouvelé les adhésions retrouveront la carte d'adhérent avec la date de fin d'adhésion et le dernier CD à recevoir durant cette adhésion.

Pour toute suggestion à propos du CédéROM, n'hésitez pas à nous écrire, mailer ou par téléphoner, toutes les idées sont prises en comptes (selon les possibilités et moyens).

J'ai installé un navigateur format html permettant une visualisation du contenu, celui ci en est à sa première version et devrait évoluer dans le future; Pour l'activer, il suffit d'utiliser un navigateur tel IBrowse, Voyager ou AWeb (c'est celui que je préfère) que vous trouverez sur ce CD (et sur les prochains).

Pour profiter de l'espace disponible, n'hésitez pas à aller dans le répertoire Bonus, dans lequel sont stockés les logiciels récents récupérés sur Aminet (pendant la période couverte par le CD) en version décompactés, c'est à dire utilisable ou prêts pour l'installation.

Rappel:

Pour obtenir le CédéROM AMIGAZette, il suffit d'une adhésion à l'association et vous recevrez 3 Cd dans l'année. Pendant votre période d'adhésion vous pourrez commander d'ancien CD (voir auprès d'AMIGAZette83

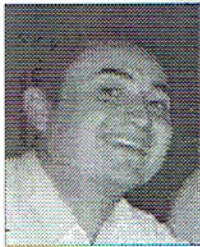
José ☺

Le CD_AMIGAZETTE_7 est disponible (*) auprès de l'association AMIGAZette 83



(*) voir page sommaire pour les modalités





La rubrique softologique de Ludo

Ma config:

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

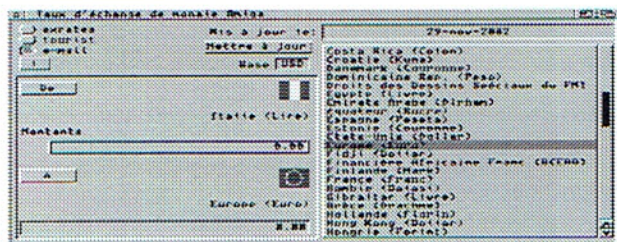
L'Amiga n'est pas encore prêt à manquer de matière pour ses puces, pour preuves ces quelques trouvailles à rajouter à notre collection, et celle du Pegasos peut commencer à se faire avec ce futur jeu commercial dont nous ne pouvons avoir pour l'instant que des images d'écran.

Comme à l'habitude, tout ce que l'on cite se trouve sur notre CDROM (voir page 39).



UTILE

AMCURRENCY



monnaies de 105 pays différents de l'ensemble du globe.

La prise en main du programme est vraiment très simple, sur l'interface présente à l'écran, il suffit de choisir à droite le pays

AMCURRENCY prend de l'ampleur avec une nouvelle version, rappelons qu'il s'agit d'un convertisseur de devises internationales, très utile pour nous avec l'euro, vous allez pouvoir convertir les différentes monnaies entre elles, la conversion pourra s'effectuer dans les

avec sa monnaie et d'en choisir un deuxième dans lequel se fera la conversion. Dans cette nouvelle version une remise à jour de la valeur monétaire pour chacun des pays proposés et une amélioration pour les utilisateurs enregistrés.

langue	: française/anglaise
genre	: convertisseur de devises
domaine	: shareware
version	: 2.53
source	: AMINET
Amiga	: OS3.0+
proces	: 68K (020+)
Système	: workbench 3.0+
Mémoire	: 2Mo+
Divers	: disque dur
Internet	: phin@sufo.estates.co.uk



UTILE

FakeCD32Joypad

Voilà de quoi ravir les joueurs que nous sommes avec ce petit programme "fake cd32joypad", en effet pour ceux qui ont acheté le célèbre payback, il était impossible de jouer dans le mode multi-joueurs à 2 au clavier, il y avait seulement 1 joueur au joypad et l'autre au clavier. Avec ce petit programme, le problème est désormais résolu, vous aurez enfin la possibilité de jouer au clavier pour les

deux joueurs. Bien entendu ce programme ne s'adresse pas seulement aux joueurs du jeu PAYBACK (qui n'est qu'un exemple) mais à l'ensemble des jeux utilisant les joypad cd32.

un programme fort intéressant pour les joueurs avertis, attention ce programme utilise la lowlevel.library.

langue	: anglaise
genre	: utilitaire jeu
domaine	: Domaine public
version	: 0.9
source	: AMINET
Amiga	: OS3.1'
proces	: 68030' (68060 conseillé)
Système	: workbench 3.1'
Mémoire	: 16Mo+
Divers	: disque dur - lowlevel.library



Histoire de CASANOVA

Savez vous tout sur le célèbre CASANOVA? ce personnage mythique vivant au temps des rois et réputé pour sa popularité avec la gente féminine! C'est toute cette histoire qui vous attend dans cette biographie complète qui retrace sa vie, de sa naissance jusqu'à sa mort. Dommage que cette bio soit en langue anglaise qui est proposée en version HTML ce qui rend ce fichier lisible avec n'importe quel navigateur, AWeb fera très

bien l'affaire (voir CD7). Peut être une idée qui va faire germer d'autres biographies d'hommes ou de femmes célèbres et pourquoi pas une traduction française de ce fichier ce qui serait un bon exercice de style



langue	: anglaise
genre	: biographie html
domaine	: Domaine public
version	: complète
source	: AMINET
Amiga	: tout amiga
proces	: 68K
Système	: workbench 3.0'
Mémoire	: 2Mo+
Divers	: Navigateur html (IBrowse/AWeb..)



JEU *Pegasos* *Retrouver les copies d'écrans sur le CD AMIGAZette n° 7*

NorthLand

Il semblerait que EPIC INTERACTIVE ait choisit la voix de la strategie avec une adaptation recente d'un nouveau jeu destiné aux machines de Genesi.

Knights and merchants a ouvert le bal (voir AMIGAZette 53), et à peine disponible pour PEGASOS que Epic Interactive nous propose une nouvelle adaptation, toujours dans le domaine stratégique, avec un titre venant du monde PC, il s'agit bien sur de NORTHLAND.

Et pour se répéter, nous replongeons dans le style de «The Settlers» ou encore la serie des «Dunes», mais avec des graphismes mieux adaptés et une histoire bien ficeler. S'agissant d'une suite du titre Cultures 2 récemment sortie pour PC, l'histoire continue là ou elle s'est arrêtée. Cultures 2 "les portes d'Asgard", l'aventure se poursuit à cet endroit même où le complôt se termine. Suite à des aventures bien périlleuses, les 4 héros ont battu le serpent Midgard et ont ainsi sauvé le monde. C'est alors que s'est suivie une grande célébration où chacun était heureux et content, mais malheureusement le temps des réjouissance s'en est allé plus rapidement que prévu.

Hatshi, Saracen, courageux, sont retournés dans leur village domestique. Sigurd, le héros de Frank a quitté le sud de la province, et enfin Bjami et Crya se sont liés d'amitié l'un pour l'autre et sont retournés en Byzance au palais du père de Crya, l'empereur de Byzance.

C'est alors que les choses se sont gâtées avec un appel au secours lancé par leur ami Hatshi car sa province a été attaqué par des serpents, créatures monstrueuses et mystérieuses qui ont semé le chaos et la destruction dans le pays. Sans hésitation Bjami et Crya se sont portés volontaires immédiatement afin de venir en aide à leur ami. C'est alors que de nouvelles aventures commencent où le dieu Loki jouera un rôle important.

Loki, connu comme un dieu plein de ressources de mensonges à l'insu de ces collègues divins, a été interdit de séjour dans le monde d'Asgard par le parrain Odin. Cette punition fait suite à cause de son serpent Midgard qui avait semé la terreur. Voici venu la vengeance de Loki afin de s'emparer du monde d'Asgard et de faire payer Odin.

C'est ainsi que Loki arrive à prendre la

confiance de Hatshi et de ses ami et arrive avec le nom de Ykol, entrant clandestinement à l'intérieur du pays d'Asgard. Pendant des jours et des jours, laissant le soin à Loki (ou Ikol) de prendre sa revanche, mais grâce à des informations, la vérité éclate et un combat final a lieu dans la chambre du trône d'Odin. Mais avant d'en arriver là, il faudra vaincre la peste de serpent de Loki et ainsi libérer Crya enlevé par Loki et ainsi supprimer le sort jeté sur l'empereur Odin et ainsi dégeler les terres gelées par Loki.

Voilà ce qui vous attend dans ce nouveau titre prévu pour très bientôt sur Pegasos.

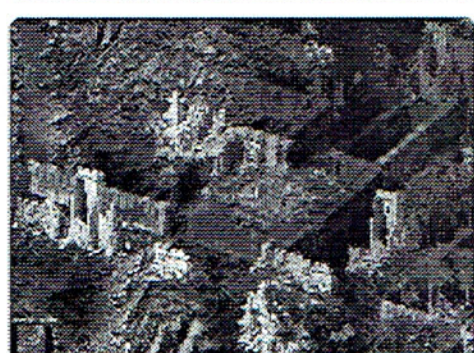
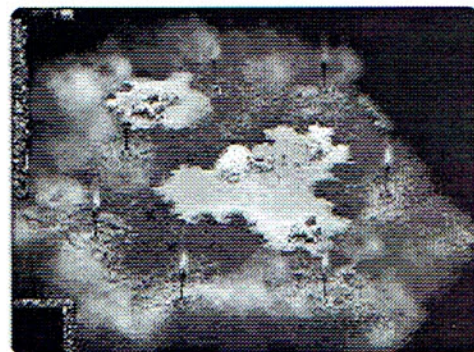
Du coté de la réalisation du jeu, les graphismes sont vraiment mignons et colorés et promettent de passer d'agréables moments.

Northland vous propose un total de 8 missions en campagnes réparties en sous missions en mode solo, donc seul. 8 missions supplémentaires en dehors des missions normales du jeu, des effets spéciaux sur les unités ainsi que 3 niveaux de difficultés.

Beaucoup de choses prometteuses nous sont étalées par Epic Interactive et on attend de voir Northland avec beaucoup d'impatience, plus d'infos dans le prochain numéro, on l'espère de tout coeur, pour le moment délectez vous des photos d'écrans.

langue	: Anglais
genre	: Strategie
domaine	: commercial
version	: commercial
source	: Epic interactive
Amiga	: PEGASOS
processeur	: 600mhz+
Système	: Morphos
Mémoire	: 128 mo
Divers	: lecteur de cdrom

Internet: <http://www.epic-interactive.de/english>



JEU

ZDragonBall WhirlWind

superplongeur@aol.com

Inédit sur AMIGA, tel serait le mot pour qualifier les deux jeux que je veux vous faire découvrir aujourd'hui. Développés par "Zener" le résultat est un petit prodige de la programmation.

zDragonBall

Commençons par le premier de ces deux titres, zDragonBall, et comme l'indique son nom, pour les fanas de la série et du Manga DragonBallZ, vous revivrez dans cette reprise avec les 2 principaux héros que nous connaissons tous Sangoku et Vegeta. Il s'agit d'une toute première adaptation de ce genre de jeu pour Amiga et même s'il ne s'agit pour le moment que d'une pré-évaluation version bêta du jeu, son auteur mérite d'un soutien massif pour la continuité du développement de zDragonBall.

Dans cette évaluation, vous pourrez incarner soit Sangoku soit Vegeta et combattre à deux joueurs humain, pour le moment on ne peut pas combattre seul contre l'ordinateur ce qui apporte tout de même une certaine convivialité.

La réalisation n'a rien d'exceptionnelle, bien que ressemblante au jeu sur console Nintendo, l'idée est toujours là, ne reste plus qu'à espérer de l'auteur une bonne continuité dans cette idée.

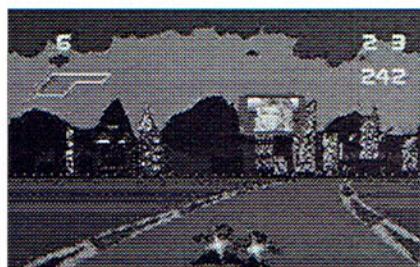
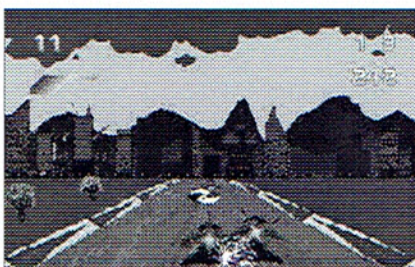
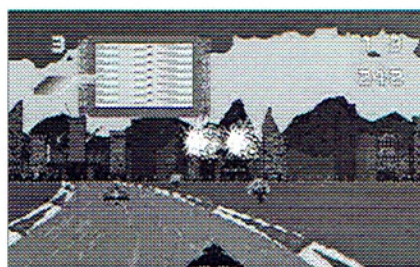
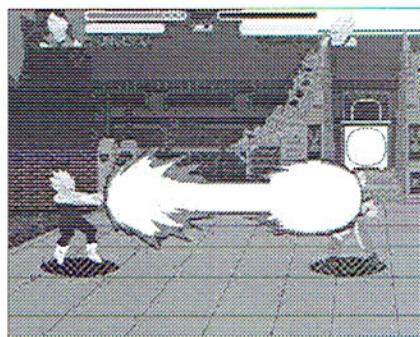
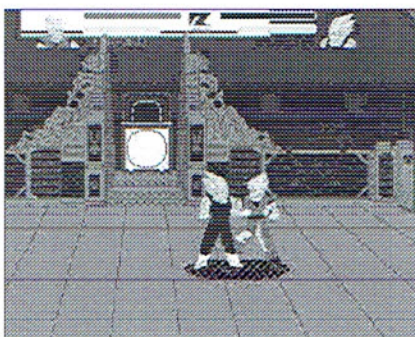
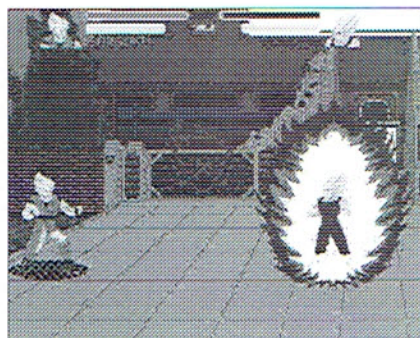
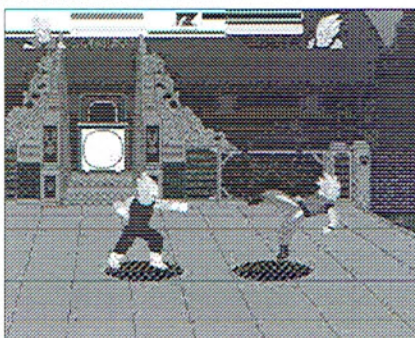
zDragonBall est programmé en BlitzBasic et il n'y a aucun doute avec la version originale, on y reconnaît sans problème les deux héros. Auront ils d'autres adversaires dans la version finale?

WhirlWind

Ce deuxième jeux est également en version bêta.

Il s'agit cette fois-ci d'une reprise d'un hit sur Playstation ou encore on peut y voir une reprise de WipeOut sur AMIGA PPC, ce ne sera que de Whirlwind, lui aussi dans une version d'évaluation, mais les ingrédients qui ont fait le succès de WipeOut sont pratiquement tous réunis dans ce clône. Au menu on aura une course futuriste pilotant une voiture volant à la vitesse de la lumière.

La réalisation est beaucoup plus soignée que zDragonBall et les graphismes assez



colorés dans l'ensemble.

Pour lui aussi on attend une version finale qui nous proposera certainement un éventail de choix bien plus important, impatience justifiée par un support informatique ne nécessitant pas de config de folie (voir la fiche technique)

Trois mots pour terminer:

«soutenez son auteur»

si l'on veut pouvoir s'éclater avec ces anciens jeux remis à la mode.

langue	: anglaise
genre	: baston et action
domaine	: freeware
version	: beta 2.25
source	: AMINET
Amiga	: AGA conseillé
processeur	: 68020 minimum
Système	: OS3.0 - WB3.0 minimum
Mémoire	: 2Mo*
Divers	: disque dur
Internet:	http://kunf-foo.dhs.org/zener





JEU AMICHESS

superplongeur@aol.com

L'Amiga a déjà vu défiler pas mal de plateaux d'échec, mais celui-ci semble être au top et très complet. Un vrai plateau de compétition.

Proposé dans sa version 1.1, AMICHESS vous fera retrouver les joies d'une bonne partie d'échec ou alors, pour certain, une terrible épreuve de réflexion pour venir à bout de votre adversaire.

Echec et mat me diriez-vous et bien non, AMICHESS a tout pour plaire, utilisant une interface MUI, le résultat de l'aspect

de ce programme est vraiment réussi ce qui pourrait faire de Amichess un des meilleurs jeux d'échec du moment. Vous allez pouvoir jouer contre un adversaire humain ou alors contre votre Amiga qui est bien entraîné (préparez les mouchoirs). Amichess dispose de bruitages sonores qui rythmeront les parties. L'interface du jeu est entièrement configurable comme choisir l'image du fond du plateau de jeu, ceci parmi 12 possibilités, également les pièces de votre jeu en choisissant un type d'angle de vision du jeu parmi 9, et ceci dans deux formats d'écrans différents.

langue	: Anglaise
genre	: jeu d'échec
domaine	: domaine public
version	: 1.1
source	: AMINET...
Amiga	: AGA
processeur	: 68020+ ou PPC avec version PPC
Système	: OS 3.1 - WB 3.5
Mémoire	: 4Mo* (chip=2Mo)
Divers	: mui 3.8 + nlist classes
Internet	: achim.stegemann@onlinehome.de



Divers softs en vrac

OMon 2.7

Jürgen Klawitter
klawitter.juergen@berlin.de

Ce petit utilitaire a été conçu, comme beaucoup de programmes, pour un usage personnel de son auteur, il y a maintenant 8 années. Depuis, Jürgen Klawitter l'a fait évoluer selon ses besoins. On trouvera son utilité pour des activités de développement (programmation) afin de contrôler ce qui se passe en mémoire. Il a donc été conçu pour visualiser la structure d'affichage, l'activité de la mémoire tampon ou les structures mémoires utilisées par les programmes. Peut-être que cet outil aura un certain intérêt auprès des programmeurs. Pour fonctionner il faut un OS2.0 minimum.

Amireplace1.0

Russeil Eric - rusback@wanadoo.fr

Le programme ne fonctionne que sous système 3.1, avec un processeur 68020 minimum. Ce petit logiciel permet de rechercher une phrase complétée ou un mot dans un fichier et de le remplacer par une autre phrase ou mot. Il possède une interface MUI. MUI n'est pas distribué avec le logiciel, vous pouvez vous le procurer dans le domaine public (site ou CR-ROM Aminet par exemple). Le programme ne peut pas fonctionner sans lui.

OS3.1
Nlist.mcc version 19

Ce programme permet de travailler sur un nombre de fichiers théoriquement illimité. Le programme peut être copié dans tout répertoire, à votre convenance, sous réserve qu'il y ait assez de place libre. ATTENTION: le programme, pour fonctionner, fait appel aux ROM 3.1, son fonctionnement est impossible avec une version du système antérieure. La documentation est en français (fichier amigaguide)

RDBMounter 44.2

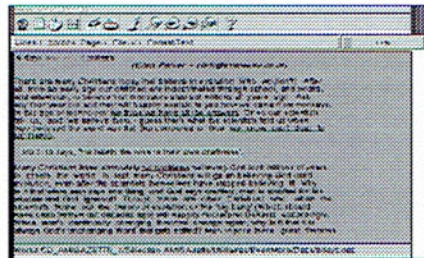
Une simple commande à mettre dans le répertoire "C", servant à monter des

partitions en utilisant les RDB. La syntaxe étant: RDBMounter Device/K, Unit/N/K, Name/A

EvenMore 0.61

Chris Perver - chris@evenmore.co.uk

EvenMore n'est qu'un visualiseur de texte qui propose de nombreuses fonctions, très facile d'emploi il saura vous convaincre de son efficacité. Pour fonctionner il faut : Kickstart 39+ (OS3.0), reqtools.library 37+ (dans l'archive)



- les fonctions de EvenMore
- "Scrolling facile et rapide"
- "Drag and drop" des fichiers sur la fenêtre, son Applcon ou à partir du menu
- Configuration par Tooltypes et fichier préférences
- Ouverture de la fenêtre sur n'importe quel écran publique

- Support ARexx
- Supporte le clavier numérique, souris et mollette de navigation
- Commande de recherche
- Marquage pour mémorisation de position dans le document
- Interface configurable
- Chargement rapide de fichier utilisant AsyncIO
- Chargement de fichiers multiples (jusqu'à

- 1000 en mémoire)
- Fichier d'aide avec la touche [Help]
- Bulles d'aides
- Conversion de fichier Amigaguide en texte
- Supporte les code Escape ANSI
- Boite de requêtes: ASL ou ReqTools
- Option de sauvegarde de fichiers
- Renvoi du texte vers un éditeur
- Impression
- Barre de menu configurable
- Peut exécuter une commande, ou ouvrir un shell dans la fenêtre
- Supporte la compression XPK
- Menu historique des fichiers chargés
- Localisé
- support du clipboard
- Supporte les modules "plugin" pour ne citer que les fonctions principales.





GLOSSAIRE

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

La
Lettre **F**

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

FAO :

Fabrication Assisté par Ordinateur

FAQ

Frequently Ask Questions, en français
Forum aux questions.

Réponses aux questions les plus
fréquemment posées.

Fast ATA

Protocole d'échange de données avec le
disque dur. Le protocole Fast Ata est très
proche de l'E-IDE.

Fast Blit

Caractéristique d'une carte graphique
permettant l'accélération du transfert de
blocs mémoire.

FDD

Floppy Disk Drive = lecteur de disquette

Feed Form = Saut de page

Feed Line = saut de ligne

Feed Out = éjection (du papier de
l'imprimante)

Fenêtre de dialogue (dialog box)

Cadre contenant des options, des listes
d'éléments etc... affichées à l'écran dans
lequel l'utilisateur fera son choix.

Ferret = autre nom pour les balises de
code html

Feuille de calcul

Espace proposé par un tableur (ex:
TurboCalc) pour y créer des tableaux de
données et de calculs sous la forme de
lignes et de colonnes.

Feuille de style (Style sheet)

Dans un logiciel de traitement de texte ou
de PAO, c'est un fichier spécial attaché à
un document contenant la description de
la mise en forme des paragraphes et des
caractères ainsi que de la mise en page.

Fichier «batch»

Fichier regroupant une suite de
commandes qui seront exécutées en bloc.
ex: la startup sequence, les fichiers lancés
par iconX etc....

Fichier séquentiel

Fichier contenant des données auxquelles
on a accès de manière séquentielle.
Pour accéder à la cinquantième donnée,
par exemple, il faut obligatoirement lire
les quarante neuf données précédentes.

Fichier temporaire

Fichier de travail provisoire créé par un
logiciel pour son usage propre. Les
fichiers temporaires sont détruits
automatiquement ou peuvent être détruits
par l'utilisateur. On les reconnaît souvent
par leur extension .tmp

FIFO = First In First Out

Type de gestion de fichier, le premier
entré est le premier sorti

FirmWare

Software écrit sur un support hardware,
dont il est indissociable. Le Firmware
c'est en quelque sorte une ROM
contenant un programme. Le Firmware
est donc l'intermédiaire entre le software
et le hardware.

Flag = drapeau

Dans un programme, lorsque plusieurs
voies sont possibles, c'est un indicateur
de chemin.

FLI

Format de fichiers bitmap générés par les
applications de création de séquence
animées de la firme Autodesk (3D Studio
animator). Ces fichiers ont une résolution
de 320 x 200

Flicking

Effet de scintillement visible sur certains
écrans de télévision ou d'ordinateur mal
réglé ou dans un format d'écran
particulier (ex: haute résolution entrelacé
pour l'Amiga).

Flops

FLoating point Operation Per Seconde
Opération 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. Un flop équivaut
au nombre d'opérations en virgule
flottante par seconde. Les performances
des ordinateurs actuels se mesurent en
mégaflops (MFLOPS) et en gigaflops.

Floyd-Steinberg

Algorithme de «dithering» (lissage)
reconnaissable par l'aspect granuleux de
l'image générée.

Fonte = police de caractères

Désigne une police de caractères
complète (bas de case, capitales, petites
capitales, chiffres, signe diacritiques,
signes de ponctuation et symboles) dans
un seul type et une seule hauteur de
caractères; c'est un ensemble unique.

Fractale

Technique de dessin étudiée par les
mathématiciens benoit Mandelbrot et
Helge Von Koch. Formes irrégulières et
fragmentées issues de formulations
mathématiques qui incluent des
phénomènes aléatoires.

Fragmentation

Morcellement de l'espace libre du disque
en petits blocs. Sur un disque fragmenté,
la mémorisation d'un nouveau fichier se
traduit par le morcellement du fichier en
un certain nombre de blocs disséminés sur
le disque. Ceci altère le temps d'accès aux
fichiers.

Freeware

Graticiel ou gratuitiel: logiciel gratuit
libre de distribution et d'utilisation.

FTP

File Transfert Protocol
Protocole de transfert de fichiers entre un
ordinateur hôte et un terminal. Ce
protocole fait partie de TCP/IP.
C'est également un logiciel de navigation et
de téléchargement dans Internet. FTP
permet simplement de lister les
répertoires du système distant, de prendre
et de recevoir des fichiers. C'est ce genre
de logiciel qui permet d'intervenir sur les
fichiers d'un site et par ce fait installer les
mises à jours.

Fusion (merging) (traitement de texte)

Réunion de plusieurs fichiers en un seul.
Technique utilisée par exemple pour
réaliser des publipostages: un document de
base est fusionné avec un fichier de
données.

Comme l'alphabet ne s'arrête
pas au «F» rendez pour le «G»
dans le prochain numéro 55 ☺





NOUVEAU

Le CDROM possède maintenant un navigateur format HTML permettant d'en connaître le contenu avant d'ouvrir tous les répertoires.

Pour l'instant ce navigateur n'est pas vraiment inter-actif et ne propose que de visualiser le contenu ainsi que les images disponibles sur le CD.

- Index
- Graphisme
- Obligement
- Sélection AMIGAZette

Amigazette [index format amigaguide à partir du n°51]
 Amigazette1à50 [index format amigaguide à partir du n°1 au n°50]

Image de couv n°53 [Image réalisée avec Lightwave]
 Image de couv n°54 [Image réalisée avec Maya]

Obligement 37 [AGA ou carte graphique]
 Obligement 38 [Navigateur HTML obligatoire]

Internet
 Le site AMIGAZette 83
 Les nouvelles bannières fruitées
 La compil d'AMWeb (démó utilisable)

BONUS
 Les dernières nouveautés d'AMINET décompressées prêtes à l'emploi.
 Les mêmes en version archive Aminet

- Graphisme/Betascan3.0 avec tous les pilotes disponibles /PerfectPaint2.91
- jeux/ AmiChess - WhirlWind - Torpedo - zDragonBall
- Utilitaires/ EvenMore - Pixload-3 - vdisk - Benchmark / SysSpeed - RDBMouter - SKick - Frenchies / ereboot - amireplace1.0 - AmiGOD2 / AmCurrency - FakeCD32Joypad - IdentifyDev / IdentifyUsr
- Démó/7 nouvelles démos + images
- Pegasos/images d'écrans de Night and Merchant /images d'écrans de NorthLand
- Divers/Images d'écran du logiciel Hollywood /Images de Casanova /OMon

Ce CDROM contient tous les logiciels cités dans les AMIGAZette 53 et 54.
 Les images sont directement visualisables avec YAV (sur le CD) en double cliquant les icônes.
 Les fichiers HTML (sites et navigateur CD) peuvent être lu avec AMWeb démo présent sur ce CD
 Signalez nous tout problème dans le fonctionnement du CD