

Amiga zette 56

Association AMIGAZette 83
67 rue MESSAGER
83200 TOULON
<http://amigazette83.free.fr>
amigazette83@free.fr

c'est l'Amiga comme on l'aime!

AU SOMMAIRE

- ◆ *AMIMAG, le E-Zine Belge*
- ◆ *1-2-3 HTML n°4: les polices*
- ◆ *Images, textes et informatique*
- ◆ *AmigaPratique: le clavier*
- ◆ *MakeCD 3.2d*
- ◆ *Deconstruction*
- ◆ *STiles - TriQ - Arkanos*
- ◆ *Boulderdash - HexaQ*
- ◆ *ColorBar - Tree 17*
- ◆ *WipeDisk*
- ◆ *PhotoView 0.94*
- ◆ *MagicCCDA*
- ◆ *AmiMemos 0.80*
- ◆ *Le glossaire: la lettre H*
- ◆ *Le CDROM n°8 - Le site AMIGAZette 83*

ANNUAIRE amiga
Francophone



Amiga zette

56



L'EDITO

Comme tous les "été", le temps est aux loisirs et au repos, même si votre fanzine ne s'arrête pas pendant cette période. Nous en profitons tout de même pour nous relaxer et visiter quelques petits coins de France, d'où ce petit retard tout à fait relatif. Cela permet de faire comme la rentrée des classe et ainsi faire une rentrée pour l'Amiga. Et avec cette rentrée, le CDROM numéro 8 a récolté au moins 3 mois de fichiers Aminet, ce qui prouve qu'il y a encore une vie derrière l'Amiga.

Nous aimerions pouvoir parler un peu plus de «votre» activité personnelle ou professionnelle avec votre Amiga et, aussi, remplir l'espace libre du CDROM avec des oeuvres personnelles. Ne soyez plus timide, lancez vous! L'article intitulée «une association, c'est quoi?» est un petit rappel du fonctionnement associatif car il est toujours utile de rappeler certains points importants qui permettent à une association de mieux concrétiser ses idées et ses activités. Pour ce numéro vous pourrez donc trouver la suite de ma découverte du HTML, quelques trucs et astuces, un petit topo personnel sur l'image et l'informatique qui peut devenir un sujet intéressant à débattre, la dernière version de MakeCD, les mots de la lettre H et la très célèbre rubrique softologique de Ludo qui nous a sélectionné ce que l'on peut trouver de mieux aujourd'hui sur Amiga (et sur notre CDROM). Et pour suivre l'activité d'AMIGAZette 83, n'oubliez pas notre site internet : <http://amigazette83.free.fr>

Pour nous contacter:

José : j.grillier@free.fr
 Ludo : superplongeur@aol.com
 Mamain : mamain83@free.fr

Le mot d'José

Petit à petit AMIGAZette 83 fait évoluer son fanzine par le relookage de ses pages, mais aussi de son CDROM dont le contenu s'étoffe un peu plus à chaque fois. Malgré tout, ce dernier ne semble pas attirer le monde de l'Amiga, peut être que son rôle n'est pas bien compris d'où une petite mise au point. Le but de ce CDROM n'est pas de refaire Aminet ou autre compile de programmes Amiga, mais avant tout de privilégier ceux qui ne disposent pas de l'internet (il y en a!), ou ceux qui ne disposent pas de l'ADSL ou autre type de forfait illimité, le CD devenant une passerelle pour apporter ce que l'on peut trouver sur internet, certes avec un certain retard dans le temps. Ce CDROM n'est pas une source à profit, bien au contraire, et devoir adhérer à l'Association AMIGAZette 83 pour le recevoir justifie l'existence d'AMIGAZette 83 en tant qu'association, c'est la raison pour laquelle il ne peut être distribué autrement. Le montant de l'adhésion étant calculée pour subvenir aux frais engendrés par les coûts de matière, emballage et envoi postal.

Son contenu ne concerne pas seulement la distribution de programmes du domaine public, mais aussi un support de communication mis à disposition des autres associations et actifs soutenant l'Amiga, comme les E-Zines, photos de manifs Amiga et Amiga bouffes, travaux persos réalisés sur Amiga,...etc.... Nul besoin d'adhérer pour participer à le remplir, mais soutenir AMIGAZette 83 c'est aussi participer à la survie de l'association.

José ☺

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

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 Grillier / 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 simple : 4,50 Euro

Adhésion annuelle + 4 CD : 12 Euro

NOTA:

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

Une association, c'est quoi?

Tout d'abord il faut bien savoir qu'une association loi 1901 sans but lucratif ne peut fonctionner qu'avec des personnes bénévoles qui ne perçoivent aucun salaire, mais en contre partie qui doivent s'être acquittées de leur cotisation annuelle dont le montant est réactualisé lors des assemblées générales. Cette cotisation ne doit servir que pour le fonctionnement de l'association, par exemple pour l'achat de fournitures de bureau, frais d'envoi de courrier, aider à financer les activités etc.... et tout ceci en rapport direct avec les statuts qui donnent les règles de fonctionnement de l'association.

Ces statuts doivent pouvoir être mis à disposition de tous (ceux d'AMIGAZette 83 sont en ligne sur le site internet).

Les membres:

Dans une association on va trouver plusieurs catégories de membres:

Les membres passifs qui sont tous les adhérents qui ne participent pas vraiment au fonctionnement mais qui peuvent profiter des activités proposées par l'association, après avoir réglé leur cotisation.

(ex: l'adhésion à AMIGAZette 83 ouvre le droit de recevoir le CDROM)

Les membres actifs: ce sont ceux qui oeuvrent pour faire fonctionner

Il est toujours utile de faire quelques petits rappels sur des choses qui paraissent tellement évidentes que l'on en oublie les règles fondamentales. Récemment j'ai eu l'occasion de me rendre compte que les notions et fonctions d'une association n'étaient pas bien perçues ou mal interprétées.

l'association. Eux aussi doivent s'être acquittés de leur cotisation annuelle.

Seuls les membres ayant cotisé peuvent être considérés faisant partie de l'association.

Et l'on va quelquefois trouver des **membres honoraires** qui vont être des "invités de marque", on ne leur demande pas de cotisation. Ils sont quelques fois de généreux donateurs, ou désignés pour parrainer l'association.

Chez AMIGAZette83, la cotisation de 12 euro donne, en plus, le droit de recevoir le cdrom qui est devenu l'activité principale complètement gérée par l'association, mais toujours en complément au fanzine, mais nous ne pouvons pas refuser l'adhésion simple fixée à 4,50 euro, ce qui reste un choix pour soutenir notre action.

Direction et gestion

Dans les actifs on va trouver plusieurs personnages incontournables: le Président, le Trésorier, un Secrétaire, des adjoints etc... le nombre des postes dépendent de l'ampleur de l'association. Par défaut il faut au moins deux personnes: un président et un trésorier.

La gestion administrative de l'association

va être déterminée au sein d'un conseil d'administration qui va servir à voter les règlements internes, désigner les membres du bureau: le président, le trésorier, le secrétaire...

L'association est donc dirigée par son président qui va faire en sorte que tout se déroule selon les règles définies dans les statuts et le règlement intérieur.

Voilà, d'une manière résumée, comment fonctionne une association (selon AMIGAZette 83).

Si les associations cherchent à avoir plus d'adhérents c'est la source de leur survie. Sans membres elle n'a plus lieu d'exister. C'est pourquoi nous demandons une plus grande participation. Adhérer ne donne pas seulement le droit de recevoir quelque chose, mais aussi de participer selon ses moyens et connaissances. Je pense que depuis 9 ans 1/2 j'ai montré que le quotidien pouvait venir en aide, on aimerait que cela continue le plus longtemps possible. La moindre petite découverte peut apporter beaucoup, surtout que très souvent les documentations sont très souvent en langues étrangères, donc jamais lues (même les docs françaises). Donc, adhérer n'empêche pas de participer.

José

1995 **AmiMag** 2003

C'est bien de notre ami belge Jean François Horvath, alias The Lone Wolf (en français: le loup solitaire) qu'il s'agit.

Pour ceux qui ne le connaissent pas encore, il a fait un chemin parallèle avec AMIGAZette en créant son fanzine AMIMAG format B5. A l'époque de nombreux échanges étaient réalisés entre nos deux fanzines, mais malheureusement les lecteurs n'ont pas accroché à AMIMAG qui était orienté Amiga mais aussi fiction et quelques fois Mac ou console.

Ne pouvant plus continuer sur papier il s'est tourné vers l'internet où il a créé un site dédié à l'Amiga (il a toujours son 1200), mais aussi une partie PC, Manga, et plein d'autres choses à découvrir. En allant sur son site, vous découvrirez les «girls d'AMIMAG», mais

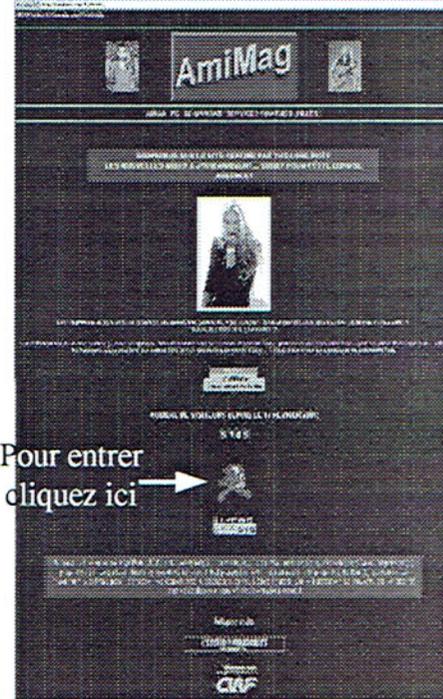
aussi une partie dédiée à Jean Claude Van Damme (grand admirateur d'AMIMAG).

Laissez tomber vos préjugés, si TLW gère son site sur un PC c'est simplement parce que l'Amiga n'a pas évolué assez vite et qu'il recherchait une machine rapide et pas cher, il possède toujours son 1200 qui lui servait pour faire le fanzine. (c'est aussi une des raisons de la rubrique pour PC sur le site, il en faut pour tout le monde, les visiteurs amigaïstes sont si rares, AMIGAZette83 est actuellement son seul lien avec l'Amiga!).

Si vous désirez participer à une rubrique d'AMIMAG, il est preneur de tout article.

Contact: akereb@ibelgique.com

<http://www.amimag.multimania.com>



Mes premiers pas en html



A chaque étape, dans cette série de découverte du langage HTML, j'essaie de choisir un sujet utile à développer. (à ce rythme je vais pouvoir tenir plusieurs années avant de passer au java ou autre langage). Cette fois ci, pour commencer, je vais me pencher sur le texte et divers éléments qui en découlent comme le changement de police de caractère et leurs dimensions.

de découvertes en découvertes

Si tous les gars du monde utilisaient le même type d'ordinateur, on aurait moins de problèmes dans les mises en pages sur l'internet, malheureusement ce n'est pas le cas et tous les gars du monde ne disposent pas forcément des mêmes composants dans leur système d'exploitation. Evidemment si l'on ne veut faire du HTML utilisable que sur Amiga, cela arrangerait bien les choses, on équipe tout ce petit monde avec AWeb et plus de problèmes, mais il faut penser à toute cette faune informatique disparâtre qui aime à s'informer sur ce qui se passe dans les autres mondes.

Dans cette quête je donc suis parti à la recherche des codages permettant d'améliorer l'aspect visuel et donc de choisir certaines polices disponibles aussi bien sur Amiga que sur PC ou Mac pour ne citer que les principales autres plateformes. L'idéal est de cibler des polices de caractères que l'on trouve en standard sur chaque type d'ordinateur, et fort heureusement on a des équivalences compatibles en format et aspect.

Prenons par exemple la fonte «Helvetica». Elle est très proche d'aspect d'Arial que l'on trouve sur PC. Donc l'idée est d'indiquer à l'ordinateur qui va lire le script HTML, quelle police de caractère il faudra utiliser pour afficher correctement les textes des pages.

Le langage HTML permet de proposer plusieurs sortes de polices en même temps avec la balise `` à laquelle on rajoutera des options.

Avec cette balise on va pouvoir jouer avec la graisse de la police, son type, sa couleur.

La forme de la syntaxe est fort simple:

```
<FONT COLOR="#FFFF00">
AMIGAZette
</FONT>
```

écrira le texte en jaune.

Pour connaître les codes des couleurs, démarrer WebDesign (CD N°7 et 8)

```
<FONT FACE="helvetica">
AMIGAZette
</FONT>
```

écrira le texte en police «helvetica».

```
<FONT COLOR="#FFFF00"
FONT FACE="helvetica">
AMIGAZette
</FONT>
```

écrira le texte en police «helvetica» de couleur jaune.

On peut ne pas écrire la deuxième balise FONT, mais juste l'attribut FACE, ça fonctionne sur Amiga mais je me suis rendu que cela cause quelque fois des problèmes sur PC (moins tolérant).

Si vous reprenez mes trouvailles dans l'article sur le HTML n°2 du n°54 (Boing n°23), vous pouvez également rajouter les balises :

```
<B> gras </B>
<I> Italique </I>
<U> Souligné </U>
```

exemple:

```
<FONT COLOR="#FFFF00"
FONT FACE="helvetica">
<B><I>
AMIGAZette
</I></B>
</FONT>
```

écrira AMIGAZette en police helvetica, jaune, caractères gras et italique.

Bien entendu, ne pas oublier les balises de fermeture qui empêcheront d'appliquer ces réglages sur le reste du texte.

Pour la graisse de la police de caractère, il est possible d'utiliser plusieurs manières (voir dans le n°54 (Boing n°23)). Soit avec la balise `<H1>` `</H1>` (le chiffre dépendant de la taille demandée) ou alors avec la balise `` `` (le chiffre donnant également une taille).

Ce petit aperçu était pour les textes à afficher sur les pages web, à savoir que si vous désirez, par exemple, afficher un mot sur deux d'une couleur différente, il faudra saisir autant de fois les balises correspondantes (début et fin)

Les liens

Vous avez déjà remarqué que les textes qui permettent un lien prennent souvent une couleur différente dès que vous les cliquez. Ces effets sont tout simplement déclarés en début de script, dans la balise `<BODY>`. Voici l'exemple de la page «Home» du site AMIGAZette83:

```
<BODY BGCOLOR="#008B8B"
text="#FFFFFF"
link="#E6C69E"
vlink="#FFCCCC"
alink="#7FFF00">
```

`BGCOLOR="#008B8B"` donne la couleur de fond de la page, ici cete une sorte de vert/bleu.

`text="#FFFFFF"` sera la couleur par défaut du texte normal.

`link="#E6C69E"`, cet attribut donne une couleur pour un lien non-activé, ici c'est une sorte d'orangé tirant sur le marron.

`vlink="#FFCCCC"`, cet attribut donne une couleur pour un lien déjà activé.

`alink="#7FFF00"`, cet attribut donne une couleur pour un lien actif.

Pour avoir les mêmes couleurs sur

toutes les pages HTML, il suffira d'écrire ces attributs avec chaque balise <BODY.

Je ne vous ai pas encore expliqué mon jonglage avec AWeb, EditPad et WebDesign. Ce dernier, en fait, ne me sert que pour la mise en forme de certaines lignes ou codes. Par exemple, pour faire le choix de la couleur ou la syntaxe d'une commande particulière.

Les outils

Le mode d'utilisation le plus souple est de configurer l'interface du programme de AWeb afin de lui donner EditPad comme visionneur de texte html.

If suffit d'ouvrir le fichier.html avec AWeb, puis de sélectionner le menu Préférences puis Réglages du programme:

- Sur l'interface de réglages sélectionnez l'onglet numéro 4 nommé «programmes».
- Sur le bouton «Type» faites apparaître «Editeur».
- Dans la fenêtre de saisie inscrivez le chemin pour lancer EditPad (ou cliquez sur le bouton en forme de fichier pour actionner une fenêtre de requête et rechercher le programme).
- Faites de même en affichant «visionneur de source HTML» sur le bouton «Type», saisissez le chemin de EditPad (comme précédemment) et sauvez le tout.

Edition par le menu

Pour essayer ce réglage, chargez une page HTML, puis, dans le menu choisissez: «éditer le code HTML». Normalement, EditPd doit s'ouvrir et afficher le code HTML de la page en cours.

Détail important: cette fonction ne va éditer que le premier fichier chargé, même si celui ci fait appel à d'autres fichiers html; par exemple pour le site d'AMIGAZette, si on le visionne à partir de «index.html», quelque soit la page affichée, ce sera l'index qui sera édité sur EditPad.

Edition à partir d'un bouton

Pour gagner un peu de temps, on peut aussi installer un bouton qui activera automatiquement EditPad, mais toujours dans les conditions citées précédemment. Dans le menu «Préférences», activer «réglages de l'interface . . .».

- Dans cette interface, cliquez l'onglet numéro 3 Boutons.
- Dans le tableau, colonne de gauche, c'est le nom du bouton, à droite l'action.
- Pour connaître la syntaxe du nom de l'action, qui, en fait, correspond aux actions des items de menus déroulants, sélectionner l'onglet numéro 2 Menu et repérez l'item qui correspond à la commande recherchée. Ensuite, relevez le code de cette action. En l'occurrence, pour l'édition de code HTML, c'est «EDITSOURCE %u».
- C'est ce code qu'il faut inscrire dans la colonne de droite de l'onglet n°3.
- Sauvez le tout, et testez ce nouveau bouton.

Mise en pratique

Donc maintenant vous voilà paré.

- Démarrez AWeb.
- Ouvrez le fichier.html.
- Cliquez sur le nouveau bouton. EditPad s'ouvre avec le code HTML. C'est Magic!

Si vous effectuez des changements dans la page, sauvez la et contrôler l'écran d'AWeb. Les changement sont visibles instantanément.

Par exemple, utilisez ce script:

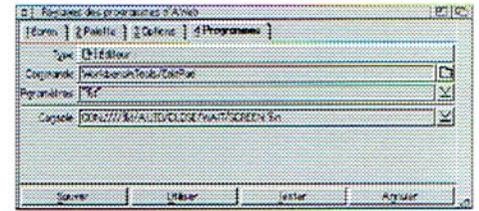
```
<html>
<BODY BGCOLOR=#C0C0C0>
</BODY>
</HTML>
```

- Sauvez le sous un «nom.html» quelconque. Puis ouvrez le avec AWeb.
- Cliquez sur le bouton pour voir le code. Avec #C0C0C0 la couleur est un gris clair, changez maintenant ce code par #AFAAFA.
- Sauver le fichier et observez l'écran d'AWeb: celui ci change de couleur pour du violet.

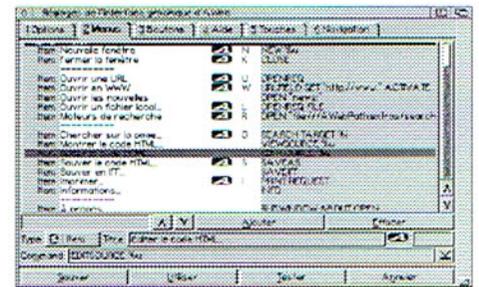
En procédant de cette manière on peut facilement faire de menus modifications avec une visualisation presque en temps réel.

Attention, à chaque sauvegarde, il n'y a pas de backup de l'ancien fichier, il est donc judicieux d'en faire une copie sous un autre nom avant toute modification afin de pouvoir retrouver le fichier original.

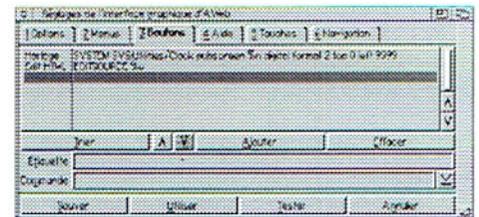
Et n'oubliez pas qu'il y a d'autres logiciels qui peuvent venir à votre secours, comme Webdesign, pour rappeler certaines formes de syntaxe ou les codes hexadécimaux utilisés pour les couleurs.



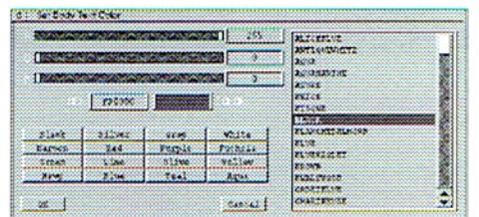
Réglages des programmes d'AWeb: installation d'EditPad



Réglages de l'interface d'AWeb: installation de l'item de menu pour l'édition du code HTML



Réglages de l'interface d'AWeb: installation du bouton pour éditer le code HTML avec EditPad



WebDesign: Réglage de la couleur de fond. Dans cette fenêtre de réglage peuvent être visualisées les différentes couleurs soit par le nom, soit par le code Hexadécimal.

En simple amateur, avec le temps, on fini par avoir quelques notions personnelles sur la manière de prendre des photos, le plus compliqué est souvent la diffusion de l'image. Sans avoir la prétention de vous faire un cours magistral sur l'image (j'en suis tout à fait incapable) j'aimerai partager mes petites connaissances et aussi quelques idées.

Sources: expérience personnelle et <http://www.espacephoto.org>

Utiliser le support de l'image pour présenter un sujet, accompagner un article ou une histoire n'est pas toujours aussi simple à ce qu'il paraît. A moins d'avoir fait des études dans l'imagerie ou dans la photo, on ne peut pas s'auto-déclarer photographe en tant qu'amateur. Faire des clichés ne se réduit pas qu'à appuyer sur le bouton, il est toutefois nécessaire d'avoir quelques connaissances dans l'utilisation de son appareil (prendre quelques instants pour lire le mode d'emploi) quelquefois trop compliqué, trouver les méthodes pour faire de bonnes images dans de bonnes conditions, ou alors profiter de l'expérience de ceux qui ont déjà pratiqué la photo.

Avant de continuer, et pour mettre les choses au point, je me situe dans la catégorie amateur, photo de famille et de voyage, mais, de par ma toute petite expérience en PAO (AMIGAZette) et autres activités, j'aimerais apporter quelques idées personnelles sur l'image associée à l'informatique. Evidemment si cela peut permettre d'ouvrir un débat sur ce sujet afin d'élargir les connaissances de chacun, je suis preneur.

Choix du sujet

Commençons donc par le début. Lorsque l'on va récolter des images, on peut se trouver à faire des photos à la volée, ce qui donne un caractère inédit et unique, ou alors chercher l'image idéale et pour cela il faut quelquefois avoir l'idée de sa destination et c'est un peu dans ce sens que va cet article. L'utilisation des images peut se réaliser soit en PAO (journal, fanzine, mémoire etc...) soit sur internet dans une présentation html (ou autre langage), par exemple un journal de vacances expliquant et montrant des lieux à faire connaître.

Donc vos images, ne l'oubliez pas, doivent raconter une histoire. Elle peuvent servir soit à agrémenter «l'histoire» ce qui nécessite souvent

Images, textes et informatique



une petite légende ou alors apporter un complément, et dans ce deuxième cas, faites en sorte qu'elles soient compréhensibles par le plus grand nombre de personnes, même sans légende on doit la comprendre.

"Témoigner la réalité" ne signifie pas "manque de créativité": osez différents cadrages, effets de flash, vitesses lentes, etc..., et une image floue n'est pas forcément ratée! Une image peut être le début d'un travail, qui pourra être terminé à l'aide d'un ordinateur.

Pensez aussi à varier vos prises de vues: faites des portraits, des détails de scènes, de temps à autre des photos sans personnage...

Aussi, tous les reportages ne se font pas en un jour, et de plus, l'erreur est humaine: vous serez parfois déçus, mécontents, parce que vos photos ne répondent pas à vos attentes... Eh bien, recommencez!

IMPORTANT: On ne peut pas prendre des images n'importe où n'importe comment. Il existe une réglementation du droit à l'image et respect de la vie privée (art.9 du code civil). Si vous êtes dans un lieu public, aucun accord n'est obligatoire pour prendre photo ou film, idem dans une manifestation ou les personnages présents sont là pour se faire voir.

Dans un lieu privé, il est obligatoire de demander l'autorisation aux personnes présentes qui pourraient se retrouver sur l'image.

Le matériel

Evidemment j'aurais du commencer par ça! Vous l'aurez compris, cette prose doit nous conduire à une activité informatique, donc il faudra, en plus de l'appareil photo, un ordinateur, éventuellement un scanner, une connexion internet, accessoirement une imprimante.

L'utilisation d'appareil photo classique (argentique) est toujours source de créativité et de qualité, mais cela a aussi un coût, sans parler des délais de

développement des pellicules, photos qui devront être ensuite digitalisées pour être retravaillées.

L'idéal pour réaliser des clichés pour une utilisation informatique, c'est l'appareil photo numérique équipé de carte mémoire. Les appareils actuels disposent maintenant d'une connexion USB, pas de problème pour les «Amiga» modernes «Pegasos ou AOne» ou ceux qui disposent des nouvelles cartes Subway (A1200) ou Highway (ZORRO II) - voir BoingAttack n°22 - encore faut il avoir le nécessaire en pilote pour ce genre d'appareil photo et logiciel pour lire les cartes mémoires.

Les appareils photo numériques disposent généralement d'une sortie audio/vidéo (destiné à une visue sur téléviseur ou magnétoscope), idéale pour les possesseurs de cartes Vlab ou autres cartes d'acquisition d'images plus classiques.

Sa puissance en définition et ses divers gadgets (utiles) dépendent de ce que vous désirez comme résultat, bien entendu en rapport avec votre budget et votre matériel informatique. A savoir que plus la définition sera grande (actuellement 4 millions de pixels), plus l'image sera précise, mais plus elle sera volumineuse à exploiter donc nécessitera du matériel plus rapide et plus puissant pour l'affichage et l'exploitation.

Du côté d'AMIGAZette

Chez AMIGAZette on a toujours un petit côté pratique, et c'est en restant dans cet objectif que va se poursuivre cet article.

L'image pourra donc être utilisée sous différentes formes: photo, capture d'images depuis un film, dessin, capture d'images d'écran informatique etc...

Dans un journal du type fanzine tel qu'AMIGAZette, on utilise surtout des captures d'écran, de fenêtres, boîtes de requêtes (requester box) pour imager les textes et apporter un support visuel aux explications. On aura également des images d'écran de programmes, de jeux,

et quelques fois des photos de salons ou d'amigabouffes (nos lecteurs assidus l'ont déjà constaté).

Comme dit plus haut dans cette page, une image doit pouvoir raconter (ou commenter) une histoire. Prenons par exemple un exposé sur un itinéraire de vacances mis en ligne sur internet, avec bien entendu le plus belles images des régions traversées.

La présentation aura bien entendu un caractère tout à fait personnalisé.

Dans ce genre d'exemple j'imagine très bien un texte décrivant d'une manière chronologique le déroulement du trajet avec les différentes étapes, signalant les faits et lieux marquants en insistant sur ce qu'il faut absolument voir, ceci appuyé avec des photos des lieux agrémentées d'une petite légende.

En restant dans ce contexte classique, pas de risque de se «planter» et fatiguer le lecteur à qui il faut donner l'envie d'y aller.

On pourra également utiliser des images intégrées au texte, c'est à dire commentées et complètement décrites, ce qui pourrait être le cas de monuments, oeuvres d'art, paysages etc. . .

Dans une description, il faut éviter la redondance et apporter des sources d'informations utiles d'intérêt, ce qui implique des recherches et documentations.

On pourra aussi faire l'inverse, montrer les photos et en faire une description pour chacune, chaque image étant, dans ce cas, le centre d'intérêt, le texte n'apportant qu'un complément d'information. Le choix de ces photos devra être très judicieux, ainsi que leur disposition sur la page par rapport au texte.

En plus du soucis de l'agencement des

pages, il faut également penser au utilisateurs. Rien de plus désagréable que d'accéder à un site dont les images sont longues à afficher, la cause étant souvent leur poids en kilo-octets (ou Méga octets). C'est une phase que j'ai trouvé assez difficile à gérer sur internet, problème rencontré sur le site d'AMIGAZette83, car il faut penser que tout le monde ne dispose pas d'ordinateurs puissants et rapides équipés de cartes graphiques et de l'ADSL. Le minimum acceptable serait un affichage en 256 couleurs ce qui implique une perte dans la qualité. Le mieux pour l'utilisateur est le choix de la définition d'écran pour visualiser le site. Ceci obligeant un travail supplémentaire dans la conversion des images et d'installer des images du site dans différents formats, mais pour la passion de l'Amiga, tout est possible, et l'imaginaire devient vite réalité.

José

—Amiga Pratique—

Ne frappez plus les touches de votre clavier

La solution est à portée de main.

Et cette solution commence par rechercher un clavier d'occase d'ancien A500 ou 1200. Le principe est de récupérer les éléments du clavier à cannibaliser pour réparer celui qui est malade. Ce qui arrive le plus souvent est une usure de la surface graphitée du contact, il existe des produits pour rénover ce genre de matière, mais leur coût est excessif, d'ou une solution moins onéreuse et plus bricole.

L'opération de ce sauvetage est à la portée de tous, à la condition d'être assez méticuleux afin de ne rien endommager.

ATTENTION: je me suis rendu compte qu'il y avait deux sortes de contacts de touches (ceux qui font le contact sur le circuit du clavier - voir photo 4), dont les dimensions de la partie servant à l'assemblage sont légèrement différentes, dans ce cas il vaut mieux changer le capot qui va avec.

Le plus long dans cette opération sera de dévisser la partie supérieure afin d'accéder aux contacts. Ne forcez pas sur les petites vis vissées dans le plastique.

Avant de commencer à démonter les touches malades, inspectez la partie circuit imprimée (Amiga 2000, 3000, 4000) ou les contacts du film plastique

J'ai enfin réussi à corriger quelques fautes de frappes dues à mon clavier dont certaines touches ne fonctionnaient plus trop bien, à moins d'appuyer très fort pour afficher la lettre. J'ai tout de suite pensé à vous, qui peut-être avez aussi de tels problèmes, et trouver un clavier Amiga neuf relève du défi!

José

des claviers pour Amiga 1200 ou 600. Il se peut qu'il y ait des saletées qui empêchent tout contact, le nettoyage devant se faire avec chiffon doux légèrement alcoolisé. Profitez en pour dépoussiérer tout l'ensemble avec un pinceau.

Changement d'une touche

La suite des opération est d'une simplicité extrême. Avec un petit tournevis plat, faites levier sur la touche à extraire. Allez y doucement (voir photo 1), c'est du plastique!

Vous avez maintenant 3 éléments (photo 3). Sur certains claviers, le ressort métallique est remplacé par un ressort caoutchouc.

Plusieurs solutions s'offrent alors pour le remplacement, soit on change tout la pièce supportant le contact graphité, ou alors seulement la partie élastique fixée sur le support.

Pour être sûr que le nouveau contact d'occasion n'est pas lui même usé, rebrancher le clavier sans la partie supérieurs (les touches), repérez l'emplacement de la touche malade sur le circuit imprimé, démarrez l'Amiga, ouvrez un shell (avec la souris) et établissez le contact manuellement avec l'éléments de la photo 4, le caractère doit s'afficher.

Profitez en pour nettoyer le reste du clavier, et pour le remontage, faites les opérations inverses du démontage.



On fait sauter la touche délicatement



Le capot de la touche enlevé fait apparaître un ressort



Les trois éléments formant la touche du clavier



Le contacteur de la touche

Et si vous ne trouvez pas la solution, j'ai peut-être la touche qu'il vous manque!



Nouvelle version, nouvelles mises à jour, MakeCD continu son évolution pour notre plus grand bonheur, celui de pouvoir utiliser des graveurs plus performants.

MakeCD 3.2d

Le logiciel de gravure pour Amiga

Site de MakeCD:

<http://makecd.core.de>

Pour contacter les auteurs:

Patrick Ohly <patrick@core.de>

Angela Schmidt <angela@core.de>

C'est en désirant faire l'acquisition d'un CDRW d'occasion de marque «Yamaha 2100S» 16 10 40 (16x en gravure, 10x en réinscriptible et 40x en lecture) que je me suis rendu compte que MakeCD ne proposait pas le pilote adéquat pour ce modèle, j'ai donc contacté en même temps les auteurs de MakeCD (Angela Schmidt et Patrick Ohly) ainsi que la sympathique équipe de Relec (ayant vu que ce modèle de CDRW étant en vente sur leur site internet. Sans attendre leurs réponse je suis parti à la recherche d'une éventuelle mise à jour, et j'ai donc récupéré cette version de MakeCD 3.2c. Toujours pas de pilote spécifique Yamaha 2100S mais ma curiosité s'est arrêtée sur le pilote nommé:

CDR_SCSI3_ATAPI.driver.

et le miracle s'accomplit, le lecteur était reconnu. J'ai essayé toutes les fonctions proposées: gravure en sessions, gravure de CD réinscriptible, effacement de CD réinscriptible, lecture etc...

Tout fonctionne à merveille. Par contre si l'on veut faire de la copie de CD il vaut mieux disposer d'un lecteur rapide, j'ai donc installé un Plextor 40x. Lors de mes premiers essais j'avais utilisé un ancien lecteur CD 4X Sony, mais MakeCD me générant régulièrement des messages d'erreurs liée à la vitesse de transfert, après installation du Plextor plus d'erreurs.

Il est fort possible que d'autres types de graveurs puissent fonctionner avec ce pilote. Si vous en découvrez un nouveau, n'hésitez surtout pas à passer le mot.

De même pour les lecteurs de Cédérom dont le pilote ne figure pas dans la liste, essayez ceux qui sont nommés:

CD_ROM.driver,

ou bien CD_ATAPI.driver

toutes les fonctions ne sont pas toujours accessibles mais le lecteur est validé pour les copies. (prudence tout de même, faire un essai en version test

Mais qu'a-t-il donc en plus!

Au premier abord l'interface a la même apparence, pourquoi en changer alors que l'on a pris l'habitude de l'utiliser.

Lors du décompactage de l'archive on se rend tout de suite compte qu'il y manque une icône, celle du programme principal. Seule l'icône de «copyCD» y est installée. Il suffit de la clôner en la renommant MakeCD, ce qui la rattachera

au fichier du programme; Pour vous faciliter la tâche, le répertoire que vous trouverez sur le CDRW n°8 dispose de cette icône.

MakeCD version 3.2d beta 10 comporte le programme MakeCD 3.77, le module "Read Write" 16.0 et le module SCSIsupport 15.1. En outre cette version propose des pilotes améliorés pour divers graveurs et lecteur de cédéroms. Tous ces nouveaux fichiers sont en date du 24 août 2002:

CDR_JVC_Teac.driver 14.5 beta 10
 CDR_Panasonic.driver 14.5beta 10
 CDR_Philips_2000.driver 14.5 beta 10
 CDR_Philips_2600.driver 14.5 beta 10
 CDR_Plextor_Ricoh.driver 14.5 beta 10
 CDR_Ricoh_6200.driver 14.5 beta 10
 CDR_SCSI3_ATAPI.driver 14.5 beta 10
 CDR_Sony.driver 14.5 beta 10
 CDR_Yamaha_10x.driver 14.5 beta 10
 CD_ATAPI.driver 14.5 beta 10
 CD_NEC.driver 14.5 beta 10
 CD_ROM.driver 14.5 beta 10
 CD_Sony_Plextor.driver 14.5 beta 10
 CD_Toshiba.driver 14.5 beta 10

On trouvera une reconnaissance des lecteurs Yamaha CRW2100E, CRW2100S, CRW2200E, CRW3200E, CRW3200S et Plextor PX-W2410A, PX-W4012A

Quelques graveurs HP avaient besoin du "tooltype":

MAKECD_WRITE_MODE2_MIXED_DAO

pour écrire en mode 2 en DAO (disque à disque), cet outil et maintenant intégré dans le pilote (driver).

Ajout du "tooltype":

MAKECD_NO_WRITE_SPEED_CONTROL afin de forcer un graveur à utiliser une vitesse plus rapide avec les disques qu'il ne connaît pas, à utiliser avec précautions!

Le mode test global a été enlevé, étant utilisé seulement pour simuler effacement et fixation (ce qui avait tendance à apporter quelques confusions aux utilisateurs)

Ajout du support pour le nouveau module: makecdromfs.module v 45.

Si vous rencontrez quelques problèmes

dans l'utilisation de MakeCD avec votre lecteur ou graveur, n'hésitez pas à contacter Patrick Ohly.

José

Petit rappel sur l'utilisation de MakeCD pour graver en sessions (voir AMIGAZette 38).

Graver par session permet de remplir un cédérom en plusieurs fois, éventuellement pour servir d'unité de sauvegarde (jusqu'à la limite de sa capacité). Il faut bien entendu un graveur qui accepte ce mode de gravure ce qui n'est pas toujours le cas avec des modèles anciens. MakeCD vous indiquera les caractéristiques valides de votre graveur lors de l'enregistrement des préférences.

Cette action va se faire en plusieurs étapes:

- 1 - Cliquer «Ajouter»
- 2 - Puis ouvrir la fenêtre «Réglage image ISO»
- 3 - Cliquez sur «Ajouter»
- 4 - Bouton «Type» faire apparaitre: piste CD-R
- 5 - Cliquez la grosse flèche: ceci va forcer le lecteur du cédérom à graver et affichera toutes les sessions déjà présentes. Sélectionnez la dernière. Entrez le nom du CD dans la case en haut à droite, si celui ci est différent vous risquez de ne plus voir le contenu précédent.
- 6 - Bouton «Type» faire apparaitre: système de fichiers
- 7 - cliquez sur «Ajouter» - Cliquez la grosse flèche et sélectionnez le volume ou répertoire contenant ce qui doit être gravé. A savoir que le répertoire qui est désigné ne sera pas gravé, mais seulement son contenu - il faut donc préparer les fichiers préalablement en les installant (provisoirement) dans un répertoire qui servira pour la gravure.
- 8 - Cliquez «OK» dès que terminé
- 9 - De retour dans la fenêtre «Option Pistes», cliquez sur OK, il ne restera plus qu'à lancer la gravure en mode session.

L'opération est fastidieuse mais ça marche!



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

La rubrique softologique de Ludo

C'est la rentrée, et avec celle de l'Amiga, on s'est autorisé quelques petits relookage, améliorant la lisibilité et la clarté des pages. Dans cette petite réforme de formes, il y a celle du CDROM qui ne va plus suivre cette rubrique, mais plutôt la rubrique qui va s'adapter avec le contenu du CDROM. C'est bon, vous suivez!
Donc, dans le fond, on ne change rien et ma rubrique va continuer à parler de ce que l'on trouve de mieux pour l'Amiga.

superplongeur@aol.com



DECONSTRUCTION



langue : française
genre : jeu casse brique
domaine : freeware
version : complète
source : site de "LOU"
Amiga : AGA-68020+
Système : OS 3.0 / wb3.0+
Mémoire : 2mo de chip
Divers : disque dur
cdrom
Internet : <http://lou.fr.fm>
email : lou@fr.fm

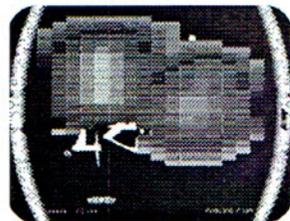
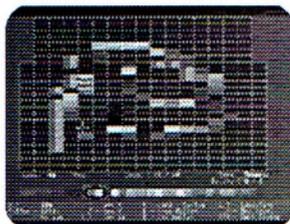
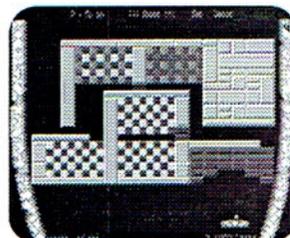
Une production Française se voit une nouvelle fois offert à l'ensemble des amigaïstes.

Souvenez vous, il y a maintenant quelques temps, ce titre était proposé en shareware et bien le voilà aujourd'hui en freeware, son auteur, un français bien de chez nous, "LOU" nous propose son titre en libre téléchargement (et sur notre CD8).

DECONSTRUCTION reprend les principes du célèbre Arkanoid, où vous devrez détruire à l'aide de balles un tas de briques pour ainsi passer de niveaux en niveaux. Pour vous aider dans votre mission, des dizaines d'options tombent pendant la partie: ralentisseurs, augmentation de vitesse, lasers, agrandissements de la raquette, balles supplémentaires...etc... Deconstruction se démarque d'Arkanoid par la qualité de ses graphismes et de sa réalisation

sonore. Le milieu dans lequel vous évoluerez se situe dans un monde nucléaire. Les options, pendant le jeu et ses différents niveaux, sont aussi très originaux et vous n'aurez pas moins de 200 niveaux à parcourir, ayant le choix entre 3 modes de jeu: novice, amateur ou confirmé, ce qui promet de longues heures pour ceux qui ne l'ont pas encore essayé (les autres aussi!). Et pour parfaire ce package, Deconstructions propose un éditeur de jeu avec lequel vous allez pouvoir créer vos propres niveaux, un élément de plus qui en fait un jeu de qualité.

Véritable petit bijou du domaine public, Deconstruction avait fait ravage à sa première sortie shareware et c'est avec un grand plaisir que l'on remercie BRAIN LEGO pour ce travail de toute beauté offert en version complète.



ARKANOS

langue : anglaise
genre : jeu casse brique
domaine : freeware
version : 2.03
source : SITE AMINET
Amiga : AGA conseillé
processeur: 68k
Système : os 3.0 et wb
Mémoire : 2mo +
Divers : disque dur
Internet : karglich@sbox.tugraz.at

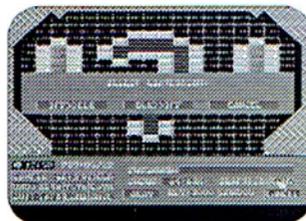
Arkanos prend aussi de l'envol avec cette nouvelle version. Arkanos est un clone du très célèbre Arkanoid dans lequel vous devrez tous simplement casser des briques grâce à une balle, rien de bien nouveau au premier abord.

Arkanos reprend les mêmes règles avec les options qui tombent au fur et à mesure: ralentisseur, temps supplémentaire, laser, large raquette etc... Tout y est réuni pour faire

d'arkanos un excellent clone.

Dans cette nouvelle version, on y trouve un menu option très complet dans lequel il est possible de choisir un module de musique durant la partie, également la possibilité de sauvegarder votre partie à chaque fin de niveau.

Du côté de la réalisation, c'est tout à fait honnête, des graphismes jusqu'à l'ambiance sonore. Arkanos est distribué en freeware.



4 petits jeux

langue : française / anglaise
genre : jeux de workbench
domaine : roaldware
version : HEXA Q 1.11
source : site AMINET
Amiga : TOUT AMIGA
processeur: 68K
Système : OS 2.0+ / 3.0 +
Mémoire : 1Mo +
Divers : disque dur
Internet : cjacob@vif.com

Passionnés de petits jeux de workbench, voici de quoi satisfaire votre appétit avec ces 4 petits jeux de réflexion.

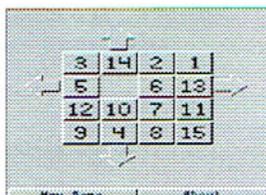
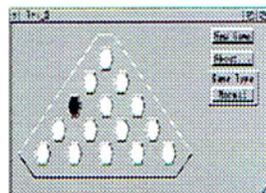
HEXA Q v1.11 qui est une petite reprise du célèbre solitaire. Vous disposez de pions blancs et noirs et devez supprimer l'ensemble des pions pour qu'il n'en reste qu'un.

STILES est une reprise du pousspouss avec des chiffres à

remettre dans l'ordre.

TRI Q est sous le même principe que HEXA Q, vous devez supprimer l'ensemble des pions pour qu'il n'en reste qu'un, mais il se joue en diagonal.

COLORBARR dans lequel il faut reconstituer des rangées de tuiles de même couleur, au nombre de 8 ou 15, avec 25 niveaux.



*Nostalgie
quand tu nous tiens!*

BOULDERDASH 5.11

Attaquons nous maintenant à une relique du monde ludique de l'amiga (et autres anciens ordinateurs 8 bits) avec cette énième version de BOULDERDASH, celui ci en est arrivé à sa version 5.11.

Pour ceux qui ne connaîtraient pas ce petit bijou voici un bref explicatif. Vous incarnez un personnage qui évolue dans un labyrinthe dans lequel il doit ramasser le plus rapidement possible des diamants en se déjouant des rochers et autres projectiles qui n'attendent qu'à vous écraser, faudra faire gaffe aux différents ennemis qui vous barrent le chemin de la victoire au fur et à mesure que vous avancerez dans votre quête.

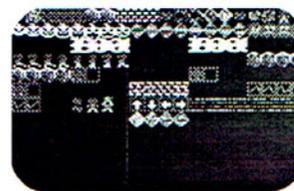
voilà donc le but principal de Boulderdash. Cette nouvelle version apporte son lot de nouveaux «levels» dans lequel vous allez pouvoir vous en donner à cœur joie.

BOULDERDASH dispose d'un menu d'options grandioses dans lequel vous allez pouvoir choisir, comme bon vous semble, les différents paramètres proposés: votre nom, nombre de joueurs, les niveaux de jeux, les graphimes que vous voulez

utiliser, les musiques, les sons durant le jeu etc.. pour ne citer que les principaux; enfin une véritable mine d'options vous y attendent. BOULDERDASH vous permet d'évoluer dans n'importe quel décor de votre choix, des centaines de niveaux déjà fournis avec le jeu sont prévus pour de longs moments devant votre amiga, mais si cela ne vous suffit pas, Boulderdash propose d'éditer vous même vos propres graphismes avec n'importe quel logiciel de dessin, c'est un des points fort de Boulderdash.

Cote de la réalisation, dans cette version, plusieurs possibilité s'offrent à vous comme le support de carte graphique, mais vous pouvez jouer sur n'importe quel autre mode graphique (ECS AGA etc...).

Avec les possibilités offertes à l'utilisateur comme la personnalisation des niveaux de jeux sans oublier la bande sonore, font de BOULDERDASH une véritable bombe dans le monde ludique en remettant au goût du jour un jeu très ancien.



Les kit pour faire vos propres niveaux



langue : anglaise/française
genre : action/reflexion
domaine : SHAREWARE
version : 5.11
source : AMINET
Amiga : Tout Amiga
processeur: 68030+
Système : OS2.0+
Mémoire : 4Mo+
Divers: carte graphique supportée

Internet:
geit@studST.FH-Muenster.DE



TREE 17

Petite commande CLI permettant un listing style "PC" en format aborescence.

La syntaxe est relativement simple:

TREE <volume> [-s/S] [-f/S] [-r/S]

-f permet de lister les fichiers

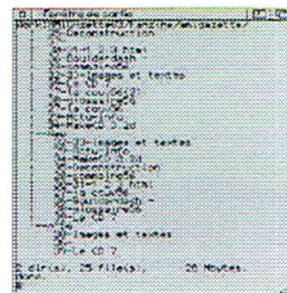
-r pour écrire les tailles en kilo-octets ou méga-octets, par défaut la taille est exprimée en octets.

-s pour trier les répertoires.

et le "?" pour afficher la syntaxe.

Ce qu'il faut connaître de cette version 1.74:

- cette version est toujours freeware
- il faut un peu de mémoire libre
- on peut maintenant lister les fichiers
- on peut stopper le listage avec CTRL C
- le sortie peut être redirigée en fichier ascii, très utile pour mémoriser en texte la positions de



langue :
genre : Commande CLI
domaine : Freeware
version :
source : Aminet
Amiga : ECS / AGA
processeur: 68K
Système : OS 2.x +
Mémoire : 1Mo mini
Divers :
Internet : F.Brandis@gmx.net



WIPEDISK

Commande CLI servant à effacer rapidement le contenu d'un disque. Ce programme peut s'avérer très utile pour effacer complètement toute trace de fichier et partitions d'un disque dur.

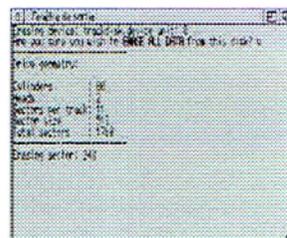
L'installation est très simple, copiez Wipedisk dans le répertoire C: de votre partition système.

Le principe d'utilisation est simple, ouvrez un CLI, et écrivez:
WipeDisk <Device> <unité>
et c'est tout.

Par exemple: WipeDisk scsi.device 2 ce qui effacera totalement et rapidement toutes les informations du disque se trouvant sur le port scsi avec le numéro d'ident. 2.

Cette commande sera également très efficace pour disquettes et autres ZIP ou unités de disques amovibles.

ATTENTION: il ne sera pas possible de récupérer quoique ce soit, même avec un super logiciel de réparation! Donc faites très attention à ne pas vous tromper dans la ligne de commande.



langue :
genre : Commande CLI
domaine : Freeware
version :
source : Aminet
Amiga : ECS / AGA
processeur: 68K
Système : OS 3.0+
Mémoire : 1Mo
Divers :
Internet :sonic_amiga@rambler.ru.



PHOTOVIEW

Nous avons découvert YAV pour visionner nos images. Aujourd'hui, le must c'est Photoview. Son avantage est la possibilité de visualiser les images soit sur un écran public ou alors sur le Workbench. Plus rapide que YAV, je suis sûr que vous adopterez ce visionneur qui ne demande aucune installation particulière.

Photoview peut afficher n'importe quelle image si vous disposez du datatype correspondant. Il peut afficher des séries d'images par ordre alphabétique ou numérique. Très utile pour une présentation chronologique.

On peut lancer Photoview soit du workbench à partir de son icône ou alors à partir d'un CLI.

Cliquez sur l'icône: une requête vous demande le type d'écran, soit vous faites un choix, dans ce cas Photoview ouvre un écran, ou alors faites "Cancel" et la fenêtre sera ouverte sur la totalité de l'écran workbench utilisant ses caractéristiques graphiques.

Une autre solution pour contrôler le démarrage c'est en commande CLI. Soit dans un Shell ou à partir d'un script IconX.

Photoview propose 7 options:

DIR: nom du répertoire où se trouve les fichiers images

WINDOW: toutes les images seront affichées dans une fenêtre sur le

workbench

NOORD: l'affichage ne se fera pas par ordre alphabétique

LARGER: quand une image est plus grande que la fenêtre ou l'écran, cette option empêchera toute mise à l'échelle de l'image, l'image sera affichée en utilisant le format d'affichage maxi.

NORECURSIVE: empêchera de prendre en compte les sous répertoires

WIDTH: déterminera la largeur de la fenêtre

HEIGHT: déterminera la hauteur de la fenêtre

exemple script Iconx:

```
Photoview window width 600
height 480
```

affichera une fenêtre de 600 x 480 pixels.

Lors du visionnage d'images, des commandes claviers apporteront un petit confort d'utilisation:

l (L) : charge de nouvelles images

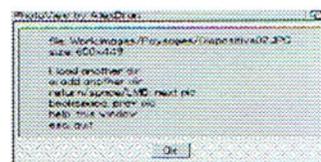
a : ajoute une nouvelle liste d'images à celles en cours

Return/espace/bouton gauche de la souris: affiche l'image suivante

DEL: affiche l'image précédente

HELP: affiche les informations sur l'image en cours

ESC: quitter le programme



Affichage des infos sur l'image (HELP)

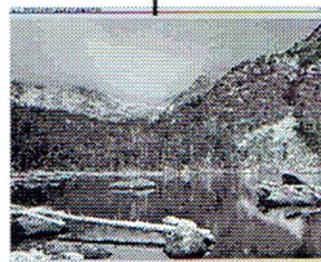


Image de paysage en JPG 600x449 - 75dpi

langue : Anglaise
genre : Visionneur d'image
domaine : Freeware
version : 0.94
source : Aminet
Amiga : 68020*
Système : OS 3.0*
Mémoire : le plus c'est mieux
Divers : guigfx.library
render.library

Internet
www.host17.org/AlexDran/
email
alex_dran@libero.it



MAGIC CDDA

Un nouveau player de CD audio réalisé par . Pas la peine de s'éterniser sur les explications, la doc est en français.

Au démarrage il se peut que MagicCDDA vous affiche un message, ne trouvant pas le lecteur de CDROM, dans ce cas il faudra renseigner le fichier de configuration.

Une belle réalisation qui mérite un cocorico d'honneur!



langue : Français
genre : Player CD
domaine : Freeware
version :
source : Auteur
Amiga : 68K
processeur:
Système : OS3.0*
Mémoire :
Divers : MUI 3.8
Internet :

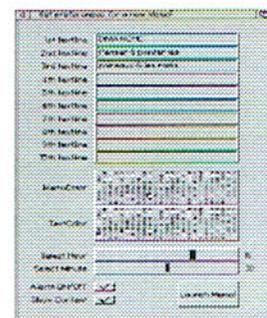


AMI MEMOS

Avec AmiMemos vous allez pouvoir couvrir votre écran de post-It, vous savez, ces petits papiers pense-bête..

Pas d'installation particulière, juste cliquez l'icône AmiMemos pour lancer le programme. Des petites icône vont alors apparaître au bas

de l'écran. Choisissez en une et dans le menu sélectionnez "Edit Current". Une fenêtre de saisie s'ouvre. Il ne reste plus qu'à renseigner les champs et à valider. Pour annuler un post-it, effacez les champs et ne laissez qu'un mot dans le premier, validez.



langue : Anglaise
genre : Bureau/autique
domaine : Freeware
version : 0.80
source : Aminet
Amiga : 68K/Morphos
processeur: 68020
Système : OS3.0*
Internet
jniemima@mail.student.oulu.fi

GLOSSAIRE

de termes souvent rencontrés

Ce glossaire est inspiré du grand dictionnaire

de la micro-informatique et de l'internet et du site <http://www.linux-france.org/prj/jargonf/>

Hachurage (hatching)

Commande d'habillage du dessin qui permet de remplir une surface fermée avec un motif préalablement défini.

Hacker (Bidouilleur, visiteur)

En argot informatique, nom donné aux utilisateurs qui visitent et piratent les banques de données du monde entier. Contrairement aux pilleurs (crackers), les visiteurs (hacker) sont parfois honnêtes.

L'éthique du hacker s'énonce sur 6 points dont les 2 principaux sont:

- l'accès aux ordinateurs devrait être totale et illimité
- toute information devrait être gratuite

Hairline

C'est la plus fine ligne qui puisse être imprimée.

Halftone art

Figure contenant non seulement du blanc et noir mais également des niveaux de gris.

HAM (Hold And Modify)

Mode graphique de l'Amiga permettant d'afficher simultanément 4096 couleurs en agissant sur la couleur de deux pixels contigus.

Handler (descripteur)

Dans un programme, valeur qui identifie une ressource. On trouvera les handler dans le répertoire L du workbench.

Hard copy

Copie intégrale du contenu de l'écran sur un support papier.

Hardcore Gamer

Personne passant le plus clair de son temps à jouer à des jeu vidéo. Ils sont très utilisés pour tester les nouveautés. Récemment, ils ont fini par devenir semi-professionnels pour les meilleurs d'entre eux.

HardDisk

Version anglaise de disque dur.

Hardware

Mot anglais pour désigner la partie

tangible de l'ordinateur: le matériel. On l'appelle familièrement en français «la quincaillerie». On oppose le «hardware» au «software» (ou logiciel)

Haut débit

Caractérise une liaison permettant de transmettre de grandes quantités de données comparativement aux liaisons « moyennes ». Je sais, c'est flou, mais ces débits évoluent tellement vite, comme tout le reste en informatique... Actuellement, on peut considérer que le haut débit se situe au-delà du Mbps.

[NET] Terme générique désignant les différentes techniques de connexion à haut débit. En langage courant, il s'agit du câble ou de l'ADSL.

Hayes

Fabricant de modems, dont le jeu de commandes pour le pilotage de modem est devenu une référence en la matière, et même une norme indispensable de fait.

Header « En-Tête » en français.

* Fichier inclus en en-tête dans un code source, en C. D'où l'extension en « .h ». Syn. include.

* D'une manière générale, ensemble d'octets que l'on trouve au début d'un fichier et indiquant des informations générales sur les données qu'ils contiennent.

Héberger

Quand votre site web est hébergé par un serveur, cela veut dire que vos documents web sont sur les disques durs de ce serveurs, dont vous louez les services.

Helvetica

Nom d'une police sans empattements très célèbre depuis la deuxième moitié du XXème siècle. Conçue par la fonderie Haas en Suisse dans les années 1950, elle est ensuite passée sous le contrôle de Linotype (suite à une fusion). Choisie par Apple pour ses Macs, mais pas par Microsoft, qui a préféré la copier sous la forme d'Arial.

Hoax

« canular » en anglais. Message

destiné à se moquer de ceux qui le reçoivent en les manipulant, par exemple en les poussant à répandre une rumeur, comme par exemple une fausse alerte de sécurité (alerte pouvant être totalement délirante, en particulier celles concernant les virus).

HomePage

Peut s'écrire en deux mots «Home Page».

* La page d'accueil sur laquelle vous arrivez quand vous vous connectez sur un serveur, en particulier si c'est un serveur web. Voir aussi accueil.

* De plus en plus souvent, c'est aussi la page personnelle d'un individu sur le Net.

Host - Hôte

Le serveur sur lequel l'utilisateur se connecte pour accéder au reste d'un réseau. D'une manière générale, un hôte est un ordinateur qui contient (ou dispose de) des ressources particulières, et qui est connecté à un réseau.

HotLine

Aussi orthographié « Hot-Line ». Ligne téléphonique au bout de laquelle on peut trouver de l'aide technique, si on a beaucoup de chance. (et si on s'est correctement enregistré auprès de l'éditeur... et si on a un contrat de maintenance en bonne et due forme... et si on est prêt à attendre une demi-heure avec une musique affreuse dans les oreilles...).

Hypertexte

Moyen très simple de navigation dans un ensemble d'informations : celles-ci sont reliées les unes aux autres par l'intermédiaire de « liens » appelés hyperliens. Quand on clique sur un de ces liens dans un document, on aboutit directement au point correspondant dans un autre document, et ainsi de suite... Les hyperliens sont souvent mis en relief (gras, italique, souligné, couleur...).

Concept imaginé par T. Nelson, dans les années 60, mis en oeuvre à la même époque par D. Engelbart (D'après © Rheingold) - Concept inventé par Vannevar Bush en 1945 (D'après © Brooks)



Le CDROM n°8

Le cédérom d'AMIGAZette évolue au rythme de l'Amiga. Avec l'arrêt de distribution d'Aminet sur CD, il devenait urgent de trouver un petit palliatif à ce manque, surtout pour ceux qui ne disposent pas encore d'internet, et aussi pour permettre d'avoir sous la main ce que l'on peut trouver de nouveau sur internet.

Et pour commencer dans cette évolution, elle est d'abord visuelle de par ses icônes qui ont été revues en NewIcons pour ceux qui disposent de ce système, et en icônes normales pour le autres. Peut-être encore quelques buggs dans les couleurs selon la config de l'Amiga.

Après le visuel, passons au contenu, ce qui est tout aussi intéressant.

- Le répertoire AMIGAZette 83: l'index amiguaid des fanzines et CD, le miroir du

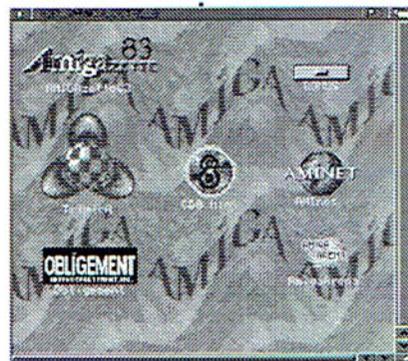
site AMIGAZette 83

- Le répertoire TripleA, ne contient que la bannière de l'Alchimie3
- Le répertoire Obligation avec les numéros 39 et 40.
- Un répertoire Bonus, 3 compiles d'utilitaires
- Le répertoire Aminet, le nouveautés des 3 derniers mois.
- Le répertoire Amiga Arena: le meilleur des logiciels en version complètes

Et pour visualiser le contenu, double-cliquez l'icône CD8

Pour voir les fichiers html, une version d'AWeb est lancée depuis le CD, ne tenez pas compte des messages d'erreurs. Si vous n'arrivez pas lancer le fichier, faites le à partir de votre navigateur web.

Toute contribution pour remplir ce CD est la bienvenue.



<http://amigazette83.free.fr>

Le site AMIGAZette 83 Plan du site

Accueil Page d'accueil : Info mise à jour

Actu... Rubrique actualité

- Le mot de José (du dernier AMIGAZette)
- Le mot de José (de l'AMIGAZette précédent)
- Amig'Actualité (page activée si actu intéressante)
- L'annuaire Amiga: le dernier communiqué

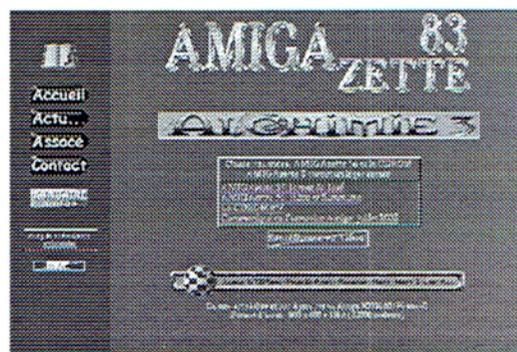
Assoce Rubrique de l'association AMIGAZette 83

- Présentation de l'association AMIGAZette 83
- Comment adhérer à AMIGAZette 83
- Les actifs d'AMIGAZette 83
- Les statuts
- Page promo du fanzine AMIGAZette
- Page promo du CDROM d'AMIGAZette 83

Contact Rubrique divers

- Téléchargement
- Les liens sympas: il y a encore pas mal de place!
- Petites annonces: Vendre/Acheter/Rechercher
- Comment nous contacter

Le plan de ce site a été réactualisé à partir de l'ancienne version qui avait été mise en place par AmigaPhil. Je l'ai un peu remanié afin, je l'espère, de le rendre plus simple avec juste le nécessaire, mais avec des possibilités d'extension d'où l'idée des sous menus qui peuvent augmenter ou diminuer à souhait. Le seul problème rencontré pour le moment est sa programmation en html, simple d'emploi, mais qui commence à vieillir comparé au java, php et autres dérivés de langages internautes.



Copie d'écran réalisée à partir d'AWeb:
Projet > sauver en IFF

Remis à jour et ponctuellement entretenu, le site a déjà gagné pas mal de place dans le hit parade des sites internet. Etant référencé, justement, chez HitParade, mais aussi chez Xiti, j'ai pu voir une nette augmentation de la fréquentation du site. Toutefois, plus personne ne s'arrête sur le livre d'or pour nous faire un petit coucou. Je serais désireux de savoir si vous rencontrez d'éventuels problèmes lors de vos visites, soit des soucis d'affichage, de formatage de texte, affichage d'image, format d'écran etc..., en citant éventuellement la config de votre ordinateur avec lequel vous surfez sur le Net (même si c'est autre chose qu'un Amiga). Ce genre de retour d'expérience est toujours très utile pour mieux aller de l'avant.

Vous avez dû noter que le fond d'écran avait laissé la place à une simple couleur, j'ai trouvé qu'il était important de faciliter la vitesse d'affichage pour les Amiga ne disposant pas d'énorme configuration matérielle.

José