



L'association des utilisateurs de Falcon

4

FAUCONtact

fanzine

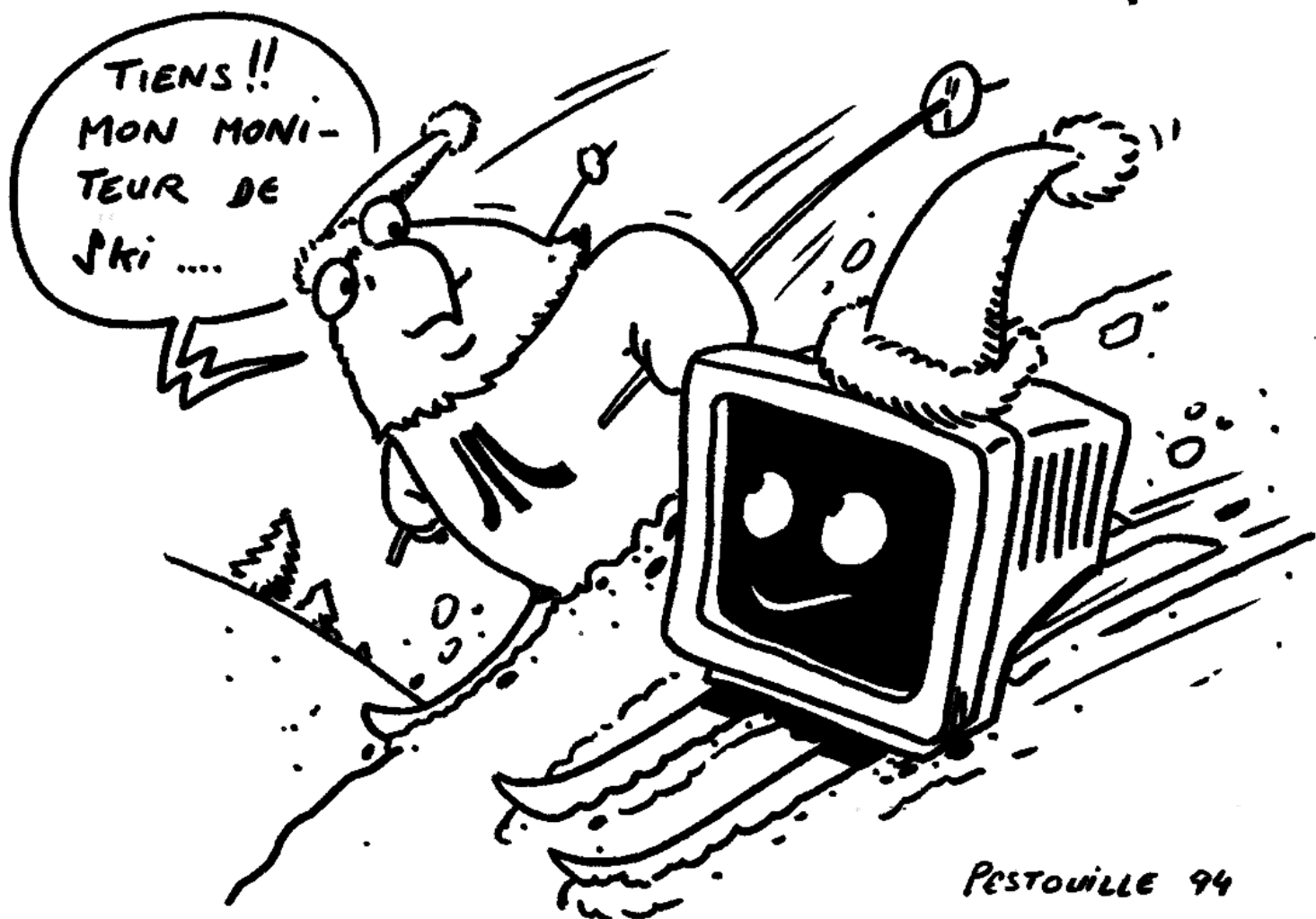
MONITEURS: NE VOUS
PLANTEZ PLUS !!

DSP: COMO DANS
STMAGO!

DP: DU
PLUS.

COURRIER: DES
LECTEURS.

TEST: PARX. SPONSORT
OFFICIEL DE
FAUCONTACT !



PESTOUILLE 94

Mars-Avril 1994.

Edito

Pourquoi ? Pourquoi tout le monde sur cette terre s'obstine à vouloir faire comme les autres ?? Pourquoi les gens veulent ils tous avoir un ordinateur compatible PC ou une Twingo (je n'ai rien contre les Twingos... mais contre les PC, ça oui). Notre Falcon ne l'est pas (compatible, pas twingo) et nous sommes fiers de cette différence, tout comme je suis fier (quoi que...) de regarder Casimir à la télé plutôt que les sitcoms "Made In Dorothee" N'ayons pas peur de le clamer haut et fort ! (clamer qu'on a un Falcon, pas qu'on regarde Casimir) (Note de moi: si vous voulez faire découvrir l'asso à quelqu'un, ne lui faites pas lire ça, il nous prendrait pour une bande de lobotomisés abrutis de Canal J (Je n'ai rien contre les lobotomisés, et si vous ne savez pas ce que c'est, prenez un dico!))

Nous avons une machine très performante (pas la plus performante, soyons réalistes) et nous devons essayer d'en tirer le maximum. Déjà un an qu'elle est sur le marché et petit à petit des softs commencent à apparaître, aussi ne les laissons pas mourrir dans les rayons des vendeurs... car si les softs se développent, le piratage aussi et ça nous ne pouvons pas nous le permettre. En effet si les softs ne se vendent pas, il n'y en a plus de nouveau en développement (quel en serait l'intérêt ?) et donc les machines ne se vendent pas et donc les softs ne se vendent pas et la boucle est bouclée et on n'a plus qu'à s'acheter un PC (ou une Twingo ou des cassettes vidéos de chez Dorothee) Alors vous tous, possesseurs de Falcon: **RESPONSABILISEZ VOUS!** Si vous avez un soft en copie que vous utilisez régulièrement, achetez le !!

Note: si Dorothee lis ça, surtout qu'elle ne prenne pas mal les allusions faites à son sujet... On aime bien à l'asso! preuve: je me laisse pousser les cheveux pour ressembler à Nicolas (puis plus tard, je l'espère, à Hélène) et Frank s'est même laissé pousser la barbe pour ressembler au Père Noël... c'est dire !
Edox.

Directeur de la publication:

Frank "WORRAPS" Cathelain

Rédacteurs et collaborateurs:

Pascal "PSET" Martin, David "SPLASH" Carrère, Julien "EDOX" Barret, Nicolas "BESTBUG" Perret, Christian "ENTALP" Huau, CASUS, Antoine "Lucky Look (LLK)" Martin, Emmanuel "MC JEE / KAMIKAZES" Jaccard.

Excellents dessins de:

Serge "PESTOUILLE" Tortet

Conseils Xpress de:

Stéphane "STEF30" Darras

Pour nous contacter écrivez à l'adresse ci-dessous, ou laissez un message en bal FAUCONTACT sur 3615 STMAG ou 3614 ENTROPIE ou RTEL1.

Secte FAUCONTACT sur 3615 STMAG *SL FAU

L'envoi de textes, photos ou documents quelconques implique l'acceptation par leur auteur de leur libre publication dans le fanzine. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

Toutes les marques citées sont déposées par leur propriétaire respectifs.

Ce fanzine a été entièrement réalisé sous Calamus sur un Falcon 030.

FAUCONTACT fanzine est édité par l'association FAUCONTACT (JO du 17/08/1993)

FAUCONTACT,

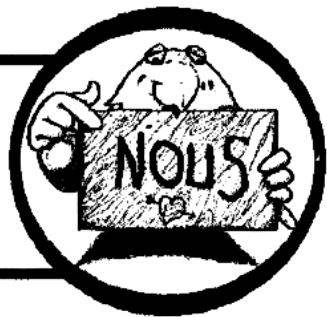
Mas du Crès,

30140 Boisset et Gaujac.

Sommaire

RUBRIKASSO QUOI DE NEUF CHEZ FAUCONTACT	3
GRAINS DE POUSSIERE DU NOUVEAU ?	4
D2M TESTÉ POUR DESSINER UN MOUTON	6
COURRIER DES LECTEURS ENTRE NOUS...	8
INITIATION AU DSP ON VA POUVOIR BOSSER!	10
MULTI-BRIQUES SORTEZ LES PADDLES.	13
ROUTINES GRAPHIQUES GARÇON, LA SUITE.	14
MONITEURS VGA CHOISSONS BIEN.	17
EDUCATIFS AU MENU, DINOSAURES ET ANIMAUX.	18
INITIATION AU C C PLUS DUR.	19
LEÇON DE SON TATUTATULATA	22
LES DOMPUBS TELLEMENT MIEUX!	24
PETITES ANNONCES RECHERCHE SUZON..	27
BON DE COMMANDE DE SOFTS DES SOFTS MOINS CHERS!!	27
BON DE COMMANDE DE DOMPUBS	28
BULLETIN D'ABONNEMENT	28

RUBRIKASSO



NOUS, VOUS, L'ASSO QUOI!

COURAGE !

Un an déjà ! un an que le Falcon est officiellement sorti. C'est l'occasion de faire un peu le point sur FAUCONtact et ses adhérents.

Justement, on reçoit fréquemment des lettres d'utilisateurs plus ou moins découragés par la situation actuelle du Falcon. Cette semaine en est arrivée une à laquelle j'ai décidé de répondre afin de reconforter quelque peu son auteur. Et en relisant la lettre, j'ai trouvé qu'elle reflétait tellement bien mon point de vue des choses (et celui des trois autres membres fondateurs je n'en doute pas !) que je vous la livre telle quelle :

J'ai juste un petit quelque chose à ajouter à votre lettre: vous dites que "seul l'avenir nous dira s'il faut pleurer sur la tombe du Falcon ou si on peut espérer quelques mouvements de la part d'Atari". L'avenir du Falcon ne dépend pas tellement d'Atari (du moment qu'ils continuent à le distribuer, ce qui est le cas) mais de ses utilisateurs ! Il ne faut pas rester accroché aux lèvres d'Atari en espérant que la société fasse quelque chose ! Vu la situation il faut changer de vision et passer de l'attitude passive à l'attitude active. Maintenant c'est chaque utilisateur qui fait la promotion du Falcon ! Nous avons fondé FAUCONtact justement car nous avons senti le vent venir (si je puis dire). Aujourd'hui si les éditeurs boudent le Falcon, il n'en est rien de ses utilisateurs qui se font eux même leur logiciels (et de très grande qualité). La situation actuelle du Falcon doit être plutôt vue comme une chance d'aborder l'informatique par son côté naturel, c'est à dire loin des gros sous et près des utilisateurs. C'est ce que nous essayons de montrer, et si vous êtes vraiment fana d'informatique et du Falcon, croyez-nous, jamais vous ne vous amusez autant !

Voilà pour la lettre. Maintenant après avoir parlé du désespoir des utilisateurs de Falcon, parlons plutôt de nos erreurs de jeunesse. L'autre jour lors d'une réunion au sommet nous nous sommes regardé dans un miroir et nous avons soudainement rougi...DAMNED LES GARS ! Honte à nous, nous avons failli à notre contrat. Nous nous

sommes aperçu que sur tous les softs en Shareware qui nous passaient entre les mains, nous ne nous sommes inscrit que pour un nombre ridiculement petit. Vu que le compte en banque de l'association est à présent suffisamment garni, nous avons décidé de nous inscrire à plein de Sharewares afin d'avoir les dernières versions de démos et de vous tenir au courant de l'évolution de ces logiciels qui sont une des seules (rares) sources de logiciels de qualité pour Falcon (citons Gemview, Des lasers et des hommes, Digital Tracker, et des dizaines d'autres). Donc l'erreur est réparée, mais un peu plus et c'était la honte !

Continuons maintenant avec un anniversaire. Mais oui, début Mars 93, c'était la sortie officielle du Falcon en France. Plutôt que de m'attarder sur des considérations basement économiques du nombre de Falcons vendus en France, je préfère m'attarder sur vous les adhérents, c'est nettement plus intéressant, non ? En effet, vous avez sans doute remarqué que sur les bulletin d'inscriptions, il y a un petit (tout petit) questionnaire sur vos activités informatiques principales et sur la configuration que vous possédez. A part les quelques étourdis qui ont omis de remplir cette partie (malheur à eux ! ils faussent les chiffres !), la majorité d'entre vous l'ont complétée. Ainsi, nous avons pu faire un sondage sur un échantillon représentatif de la population de possesseurs de Falcon (114 personnes c'est pas mal, non ?). Plus de 43% de nos adhérents possèdent un moniteur RVB. Certes, certains d'entre eux ont aussi un moniteur VGA (approximativement 1/4 de ce même pourcentage) mais malgré tout, les possesseurs de moniteurs RVB sont loin d'être aussi minoritaires que ce que l'on pourrait croire. Ensuite, 57% des autres adhérents possèdent un moniteur VGA ou Multisynchro. Malheureusement ces chiffres ne valent en fait pas grand chose car il y a beaucoup d'entre vous qui ont omis de nous indiquer le type de moniteur qu'ils possédaient ! (33 personnes). Donc ces pourcentages ne donnent qu'un ordre de grandeur approximatif et c'est tout.

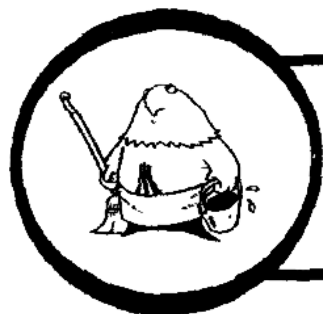
Par contre concernant vos domaines d'activité favoris, là les chiffres sont bien

plus précis car tout le monde a répondu ! Nous apprenons que 68 % des adhérents ont la programmation comme une de leur activité principale ! Les jeux arrivent en seconde position puisque c'est 60 % d'entre vous qui en font une de leur activité principale. Puis viennent le graphisme (44%), la PAO/Bureautique (43%), la musique (39%), la musique MIDI (13 %) et les autres (12% regroupant l'électronique, la CAO, la vidéo, les télécommunications, le raytracing et même la médecine !). Vous allez me dire "mais si on additionne tout ça, ça fait plus de 100 % !" ...mais non, c'est simplement qu'une même personne a plusieurs domaines d'activité ! D'ailleurs je constate que vous êtes, très chers adhérents, des personnes multimédias car vos domaines d'activités sont nombreux et variés pour chacun d'entre vous !!

Passons à un autre sujet, l'assemblée générale de cet été. Cette fois-ci on commence à y réfléchir sérieusement. L'assemblée se déroulera sur un Week-end complet. Tous les adhérents y seront conviés, avec ou sans leur machine, à eux de voir. Nous hésitons entre le week-end du 9 & 10 Juillet et celui du 16 & 17. A vous donc de nous dire ce qui vous conviendrait le mieux. Le 9 et 10 nous paraissent une bonne date. Au niveau organisation, l'intendance sera assurée durant ces deux jours (bouffe, p'tit dej, ...) et il faudra donc payer à l'entrée. Comme à notre habitude on va essayer de compresser les prix mais bon, de toute façon il faudra payer quand même !!

Les personnes pourront venir quand bon leur semble et repartir aussi quand elles voudront mais à condition d'avoir prévenu avant (il faut prévoir la bouffe !). Depuis le dernier numéro on ne peut pas dire que nous ayons croulé sous vos idées... alors bougez vous un peu ! si vous voudriez voir quelque chose de particulier, demandez toujours ! Au risque de me répéter, cette assemblée ce sera votre assemblée...et gnagnagna...vous connaissez le discours ! Rendez vous dans le prochain numéro pour faire le point. Pour conclure cette page, je vous rappelle que nous avons d'autres activités à côté de l'association, alors ne criez pas trop vite quand il y a du retard, on est lent de nature !! A bientôt.

Splash.



GRAINS DE POUSSIÈRE

ALLO, ALLO, JAMES

LES CHIFFRES DU MOIS

Non, non il ne s'agit pas de la nouvelle formule du PMU mais de DEUX bonnes nouvelles. La première est que nous avons dépassé les 100 adhérents. Bien, hein ? ce n'est peut être pas l'avis du secrétaire qui est en train de taper ces lignes, car cela lui fait un maxi tas de courrier en retard ! La seconde bonne nouvelle est que le fanzine que vous tenez actuellement comporte 28 pages. Hop ! quatre de plus ! on va essayer de continuer mais côté financier on ne sait pas trop ! donc on ne garanti rien, du moins dans l'immédiat.

DP: MALCHANCE

Alors que nous avons entrevu (merci Mr Toubon) magnifiquement PSET, Monsieur DP, le mois dernier, des catastrophes lui sont arrivées entre temps: deux crashes de disque dur... non vous ne rêvez pas. Rassurez vous tout est rentré dans l'ordre si ce n'est qu'il n'avait pas eu le temps de sauvegarder les derniers DP que certains de nos adhérents lui avaient envoyés. Si vous nous avez envoyé des DP de votre cru et que vous ne les voyez pas dans la rubrique DP de ce numéro c'est qu'ils ont été malencontreusement



perdus. N'hésitez pas à nous les renvoyer, cela profitera à tout le monde. D'autre part, comme si cela ne suffisait pas, certains de nos fichiers DP étaient tout simplement bousillés... désolés encore une fois, PSET s'en arrache les cheveux: il les avait pourtant tous vérifiés avec amour ! Cet incident est semble-t-il lié avec les deux crashs sus-mentionnés. Donc que les personnes qui ont eu des problèmes avec les DP nous renvoient les disquettes, elles leur seront retournées dans les plus brefs délais, et les frais postaux occasionnés seront remboursés.

SOFTS MOINS CHERS

Franchement ça va devenir de la routine à force ! hé bien voilà ce devait arriver, vous aurez des softs de l'éditeur PARX pour moins cher. Et en plus vous n'aurez même pas à remplir les formalités en vogue en ce moment. J'explique: normalement la version que vous achetez dans le commerce est une version complète (boîte documentation) sauf que vous avez une version de démo du logiciel ! Il vous faut renvoyer cette version à l'éditeur et vous recevrez une version complète mais personnalisée à votre nom, afin d'éviter le piratage. Hé bien avec FAUCONtact vous recevrez directement la version personnalisée à votre nom. Sympa non ? Au fait, que je vous dise le prix (sinon où est la nouze ?!) il est de 250 FF + frais de port (que l'on a pas encore déterminé, regardez sur le bulletin de commande à la fin du fanzine c'est indiqué).

HISTOIRE DE FONTES...

Un de nos adhérent nous écrit car il a fait (et adapté) une quantité faramineuse de fontes toutes plus magnifiques les unes que les autres, au format Calamus (CFN) ou éventuellement au format Signum! 3. Or il a beau écrire à ALM, ou d'autres entreprises, personne n'en veut. Il voudrait les vendre à 25 francs pièce, ce qui est largement moins cher que les prix que vous trouverez dans le commerce. D'autant plus, je le répète, qu'elles sont vraiment magnifiques. Moralité: on va tâcher de l'aider et distribuer ses fontes. Nous devons dans un premier temps voir s'il n'y a pas de bas problèmes de copyright, mais en attendant si vous êtes intéressé, si vous pensez à des fontes que vous avez toujours rêvé d'avoir sur votre Falcon, ou si vous voulez féliciter l'auteur (vous pouvez, s'il) écrivez à l'asso., on transmettra !

BASIC OMIKRON V3.6

Si vous ne le saviez pas, apprenez que ce Basic prévu pour le Falcon est en Français entièrement débogué, et avec une aide en ligne de plus de 400 Ko ! Mais voilà, comme d'habitude dès qu'on parle de le distribuer, plus personne. Le prix, impossible à déterminer tant qu'il n'y a pas de distributeur, devrait néanmoins se situer dans une fourchette allant de 400 à 800 francs. Nous nous serions bien proposés auprès de la société CTI (qui l'a francisé) mais n'oublions pas qu'Omikron Allemagne possède les droits du logiciel et exige un distributeur un tant soit peu important et avec une commande minimale d'exemplaires (ce qui est tout à fait compréhensible). FAUCONtact ne peut donc pas prétendre à

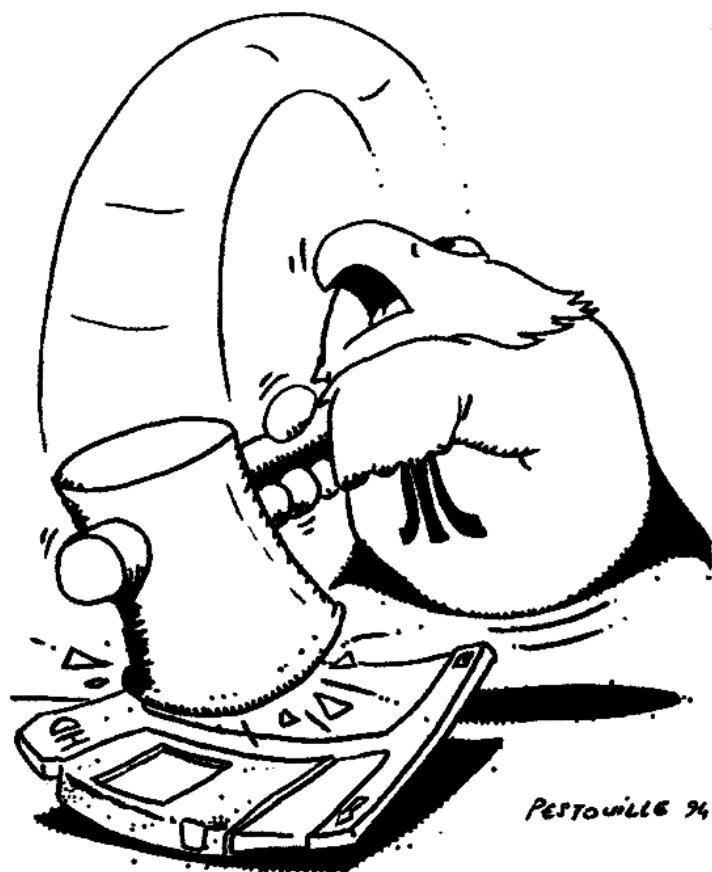
distribuer ce basic. Néanmoins, on ne va quand même pas baisser les bras aussi facilement, hein ? Alors voilà le plan (mettre en fond la musique de Mission Impossible): La personne qui s'occupe de cette affaire à la société CTI va se rendre au CeBit en Allemagne où elle va voir avec Omikron s'il est possible de faire une "petite" distribution. En attendant, afin d'inciter la société CTI à résoudre ce problème, votre mission, si vous l'acceptez, est de nous envoyer un courrier si vous êtes VRAIMENT intéressés par l'achat de ce basic. Tant que vous y êtes précisez le prix maxi que vous souhaiteriez y mettre (et ne soyez pas radins !) juste histoire qu'on se fasse une idée. Ainsi nous pourrions mettre notre grain de sel et faire (un peu) pression. Si tout le monde s'y met, on y arrivera !

A PROPOS...

...de news. Je vous signale que nous ignorions complètement l'existence de ce basic Omikron 3.6 en français, c'est un adhérent qui nous l'a indiqué. MORALITE: Nous ne sommes pas des dieux (hé oui...) et nous sommes loin de tout savoir. Alors si vous apprenez des trucs divers sur le Falcon, n'hésitez pas à nous en faire part ! Allez hop, tout le monde se déguise en journaliste, et que ça saute ! Merci aux adhérents qui nous envoient des DP's que nous ne possédons pas, c'est sympa ils ont tout compris ! Un grand merci à eux.

JOYPADS ?

Oui, on peut se les procurer, c'est dur mais on y arrive. Il faut, pour l'instant, les commander directement aux Etats-unis. Certains revendeurs le font, mais les arrivages sont rares. Citons Turtle Bay (qui nous a fourni le notre !!). Et n'ayez pas peur d'incompatibilités entre les manettes américaines et les Falcons français : aucun problème ! c'est même marqué sur la boîte (je cite) : "for use with the atari Jaguar (...) and with select games on the Atari Falcon030



and 1040 Ste computers". Tiens marrant, ils ont jeté le 520 aux oubliettes !!

JEUX !!

Silmarils nous prépare deux jeux: Ishar 3 ainsi que Robinson Requiem, exclusivement pour Falcon ! Ne nous en demandez pas plus, la charmante secrétaire n'a pas pu nous donner plus de renseignements ! Il n'y a pas de version de démo pour l'instant, mais promis nous vous tenons au courant.

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS.

Je commande le(s) numéro(s) suivant de FAUCONTACT Fanzine au prix de 15 francs le Fanzine (port compris). Je joins mon règlement par chèque à l'ordre de:

Association Faucontact

- Mas du crès - 30140 Boisset et Gaujac.

☐ 1

☐ 2

☐ 3

☐ 4

☒ X

Nom:

Prenom:

Adresse:

Cp:

Ville:

STUDIO PHOTO: HEU...

Oui, c'est le mot qui convient: Eurosoft n'existe plus depuis quelques temps. La société a déposé le bilan. Il ne nous a pas été possible de joindre l'un de ses responsables pour savoir pour les Studio Photo moins cher... en conséquence l'affaire semble compromise. On est désolé, on essaye de prévoir le maximum, mais un dépôt de bilan, là... il ne faut pas trop en demander ! Nous allons néanmoins continuer à nous renseigner, mais pour l'instant l'attente est malheureusement de mise. Il va falloir se rattraper avec Chroma Studio...pourvu qu'on l'ait pour moins cher !!



D2M

DESSINE MOI UN MOUTON.

Tiens un nouveau logiciel de dessin. En ce moment ils se bousculent au portillon comme on dit à la télé ! Entre Chroma Studio, Papillon, Charly et les autres on ne sait plus où donner de la tête ! D2M est-il LE logiciel ?

D2M est un soft de dessin bitmap travaillant sur tous les modèles de la gamme ATARI et sous MULTITOS, dans toute les résolutions du Monochrome au True color, sur moniteur VGA, RVB ou TV. Dans la boîte vous trouverez deux disquettes, trois livres, "PRESENTATION" qui comme son nom l'indique vous présente le soft et la façon de l'installer, "PREMIERS PAS" pour une prise en main rapide (ce livre décrit les fonctions sans entrer dans les détails), "FONCTIONS" est le plus gros des trois, il décrit les menus et toutes les fonctions en détail.

GEM la MENTHE en TUBE !

D2M permet l'utilisation du "TUBE GEM 300", ce qui lui permet d'envoyer le

GEM, D2M utilise tout ce qui se fait de mieux, menus popup, ressources en fenêtres etc... mais aussi GDOS et SPEEDOGDOS qui permet l'utilisation des courbes de bézier. Sous MULTITOS il utilise, entre autres, le "Drag and Drop", qui permet de charger ou de sauver un fichier dans le logiciel en tirant son icône vers ou à partir de la fenêtre sur le lecteur.

L'INTERFACE: APPROFONDISSONS

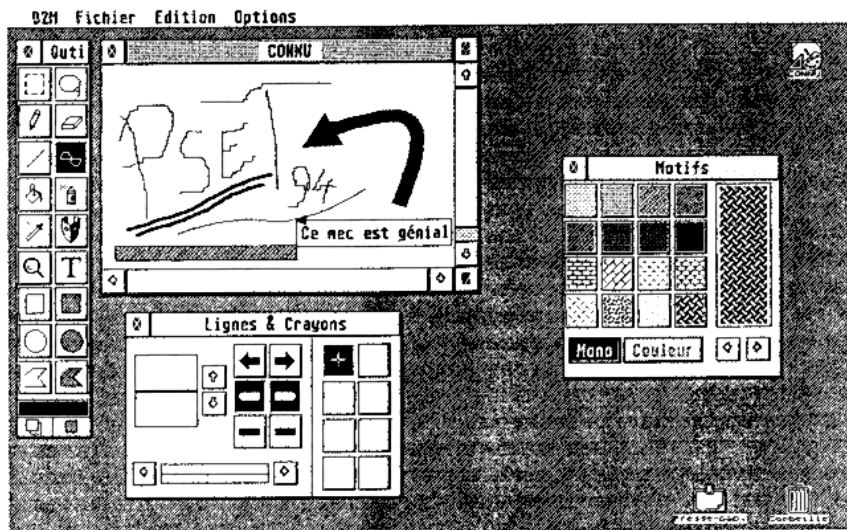
Une fois le logiciel chargé, nous nous retrouvons devant un écran comportant une poubelle et un clipboard sous forme d'icône, la fenêtre principale avec tous les outils dedans, et enfin les menus. Toute image chargée est iconifiée: une fois sous cette forme il est donc facile de la déplacer dans la poubelle pour la supprimer, ou sur le clipboard pour la couper/coller. Cette iconification sert aussi pour certains effets par sélection de plusieurs images. Les menus peuvent paraître un peu dépouillés au premier abord: disons que l'essentiel y est mais ce sont juste les fonction principales. Car c'est là que D2M est assez bien conçu: un peu à la manière de certains logiciels

importantes du soft. Par contre sur chaque formulaire, tout double clic au bon endroit, tout appui sur alternate, sur shift, ou sur ce que vous voulez vous amène une quantité énorme d'options. Par exemple la palette: le formulaire présente l'ensemble des couleurs ainsi que les valeurs de RVB, et les couleurs du pinceau et de la gomme. Maintenant gardons SHIFT enfoncé: nous sélectionnons une couleur. Appuyons sur ALTERNATE et sur une autre couleur: vian un dégradé automatique. Tels sont les types de fonctions accessibles à la personne qui approfondira le logiciel (et qui lira le manuel !).

RIM, WIM et IFX

Tout comme pour TRUEPAINT et ses fichiers EFMS, D2M utilise des petits fichiers externes dont l'extension est .RIM, .WIM, et .IFX.

Les fichiers Read Image permettent le chargement d'images, rien d'extraordinaire... mais n'importe qui peut se programmer ses modules RIM et ainsi faire lire par D2M absolument n'importe quel format de fichier du moment que vous connaissez son codage... mais ces fichiers permettent aussi le pilotage des scanners, des digitaliseurs, la génération de fractales, etc... D2M s'en accommodera très bien et de manière transparente pour vous ! Inutile de dire que le champ d'application de ces fichiers est énorme et ne peut être décrit en quelques lignes. Juste un exemple: vous voulez scanner un document. Vous mettez le document sur le scanner, et vous lancez le RIM approprié. Celui-ci va carrément faire scanner le document, récupérer les données numérisées et les envoyer directement à D2M qui lui croira qu'il s'agit d'une image comme une autre !! Gain de temps énorme, plus besoin de passer sous machinsoft ou trucgiciel pour scanner son doc ! Les fichiers Write Image font la même chose que les RIM mais pour la sauvegarde d'images uniquement cette fois-ci... Enfin les fichiers IFX. Ceux-ci ont un grand avenir car c'est grâce à eux qu'



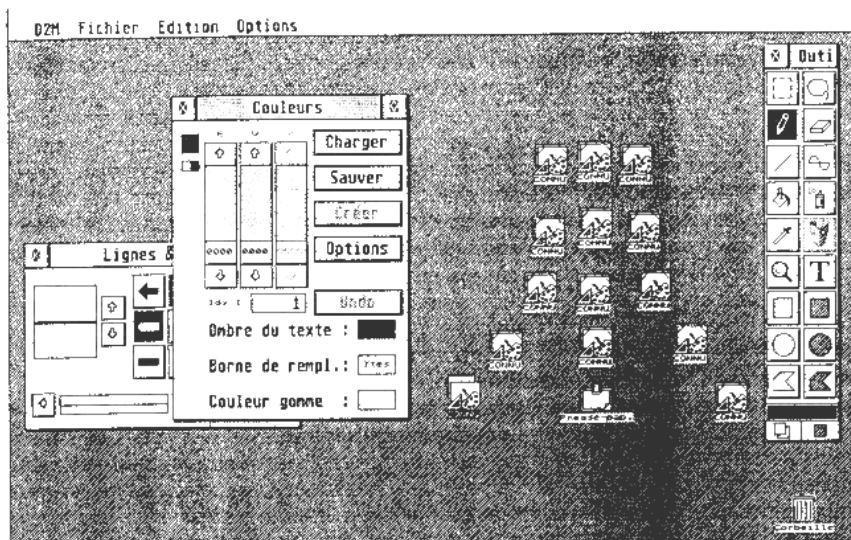
contenu du presse papier à une application ou accessoire compatible avec ce protocole. Fonctionnant entièrement sous

connus sur Mac par exemple, à la base il n'y a pas tellement d'options: cela permet de retrouver simplement les fonctions

votre imagination débridée pourra s'exprimer !! Ces derniers permettent d'appliquer un effet sur une image. Vous sélectionnez l'image, puis l'effet, et hop !! Certains effets fournis sont en true color,

LA LOUPE

La loupe permet un agrandissement jusqu'à 21 fois. Elle se partage en 2



et ils sont vraiment fabuleux, surtout celui qui superpose deux images, imaginez un paysage et un visage féminin en transparence MMMH-H-H-H j'aime. Grâce à ces fichiers (dont la programmation devrait vous être révélée dans FAUCONtact fanzine), D2M, même si ce n'est pas sa philosophie de base, se rapproche de certains logiciels style Photoshop du moins au niveau du fonctionnement. Pour les effets, ce sera aux programmeurs de nous en créer ! (alors je veux les craquelures, la polarisation, la solarisation, la mosaïque, le tourbillon, bref tous les effets de Photoshop !!). De plus PARX a eu la géniale idée de mettre ces trois types de fichiers en domaine public, ce qui nous promet une grosse bibliothèque d'effets et/ou de format d'images.

LES OUTILS

Tout ce qu'il y a de plus classique, à savoir le crayon, l'ellipse, l'aérosol, les carrés, le remplissage, et j'en oublie des dizaines, sachez simplement que tous ces effets sont complètement paramétrables pour peu que l'on approfondisse (comme je le disais quelques lignes plus haut); la loupe quand à elle mérite notre attention, d'ailleurs je lui consacre un paragraphe... les masques qui permettent de protéger une partie de l'image sont aussi une fonction très intéressante du logiciel.

parties, une pour la portion d'image à zoomer et l'autre pour son agrandissement. Une grille est disponible ainsi que la pipette qui permet de récupérer la couleur sous le curseur, la palette est représentée au bas de l'écran sous forme de pavés. En true color c'est un nuancier qui s'affiche en prenant la teinte sélectionnée dans le popup se situant à droite (c'est beau...d'ailleurs c'est la première fois que je vois un popup avec la palette dedans !). Malheureusement il est impossible d'utiliser tous les outils de dessin en mode loupe, on se retrouve avec le bon vieux mode point par point de Degas Elite, ce qui n'est pas le pied ! (Deluxe Paint faisait mieux !!).

LES MASQUES

Les masques sont des morceaux de papier que vous placez sur votre dessin de manière à protéger la partie se situant sous celui-ci. Tous les outils sont actifs mais n'altéreront pas les parties de l'image se situant sous le masque. Il protège aussi des déformations et autres effets. Il y a deux types de masques: le rectangulaire, vous créez un rectangle et le placez sur votre dessin, et celui de forme quelconque que l'on trace à la main. Une fois le bouton relâché la forme se referme, et vous la placez où vous voulez. Il aurait été de bonne augure que les effets puissent être effectués uniquement dans les masques, ainsi que la possibilité d'avoir plusieurs masques sur la même image.

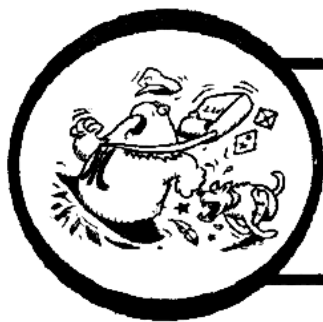
LES COULEURS

C'est en 256 couleurs que ce formulaire s'avère être le plus intéressant, par exemple vous pouvez créer une palette de 120 couleurs sur 256 en indiquant à D2M l'endroit où celle-ci débute: à la fin, au centre ou au début, mais aussi à partir de l'index en indiquant le numéro de la couleur. Vous avez aussi le choix entre le système de codage Rouge Vert Bleu ou le Cyan Magenta Jaune (mais sans le noir) chose suffisamment rare pour être signalée. Bien sûr en CMJ vous avez exactement les mêmes fonctions qu'en RVB. Sont également possibles la copie d'une couleur sur une autre, l'échange de couleurs, le dégradé sur l'ensemble de la palette ou seulement sur certaines couleurs, et enfin le mode MASTER PALETTE qui permet de modifier simultanément toutes les couleurs de la palette, en modifiant soit une des composantes primaires soit la luminosité. Malheureusement je n'ai pas vu d'option de protection des couleurs permettant de dessiner sans avoir la hantise de déborder sur certaines zones colorées de l'image, comme le faisait Deluxe Paint. Bien sûr on choisit la couleur de la gomme, et du crayon (non ?!). Autre possibilité fort intéressante, celle de trier automatiquement les couleurs par teinte, luminosité, etc...

PETIT PLUS et CONCLUSION.

Ils ont pensé à mettre une option de formatage de disquette et une de suppression de fichier ce qui est bien utile. Pour finir je suis content qu'un soft convivial en true color et en 256 couleurs fasse enfin son apparition. Espérons que les programmeurs se jettent sur les fichiers RIM,WIM et IFX qui sont un des grands atouts de D2M. Sur ce je vous souhaite une bonne nuit et une bonne lecture.
PSET.

PARX 35 rue du jeu de Paume, 53000 LAVAL (France) Tél: 43.56.92.76



COURRIER

CHERS TOUS,

***Est-il possible d'installer MINI F1 sur Disque Dur ?**

-Non MINI-F1 n'est pas installable sur disque dur, à cause de sa protection... on ne peut pas tout avoir.

***Comment avoir "normalement" une version supérieure d'AHD1 6.03 ?**

-Pour avoir une version supérieure d'AHD1 6.03, il faut passer par son revendeur qui devrait avoir la dernière version (dixit Atari). Evidemment, vu qu'Atari France a fermé ses portes, on se sent un peu bête. Espérons que les produits continuent malgré tout à être distribués. En attendant, le seul moyen de se procurer les versions supérieures est par le biais des contacts et sur les réseaux. Nous savons aussi qu'une association le met d'office sur ses disquettes.....

***Comment l'installer sans qu'il m'écrive toujours AHD1 6.03 au boot ?**

-Si AHD1 inscrit son nom lors du boot, c'est pour signaler sa présence et la détection des disques durs. Alors pourquoi vouloir enlever ce message ? ce n'est pas un deshonneur, non ?

***Une version supérieure empêche-t-elle le début de l'écrasement de la partition suivante ?**

-La version 6.06 empêche l'écrasement d'une partition lorsque la précédente est pleine.

***Le DD du Falcon est-il auto parquable ? Sinon quelle est la procédure pour pouvoir le transporter sans risque ?**

- Les disques durs internes du Falcon sont autoparquables, les disques à la norme IDE l'étant à cause de leur utilisation dans des micro-ordinateurs portatifs. La preuve: nos Falcons ont été déplacés un nombre de

fois conséquent sans aucun bobo. D'ailleurs ne tentez pas de parquer le disque dur interne, il pourrait ne pas apprécier. Par contre pour les disques externes (à quelques exceptions près) vous devez parquer !

***Y aura-t-il de nouvelles versions de Mini-F1 ?**

-Non, l'auteur veut se consacrer à d'autres projets bien plus ambitieux !

***Le RTC c'est pour quand ?**

-ça devait être pour ce numéro mais PTT oblige, les délais sont un peu longs, et nous ne pouvons malheureusement pas vous donner le numéro tant attendu. Néanmoins la mise en service du RTC est imminente, et le numéro sera donné en secte FAUCONtact sur 3615 STMAG si jamais il est mis en service avant la sortie du fanzine numéro 5.

***Quand verrais-je une mégademo sur mon Falcon, et de préférence en VGA ? Quand verra-t-on les premiers jeux tournant sur Falcon et exploitant ses spécificités ?**

-Il faut demander ça aux programmeurs ! Déjà on a des superbes démos avec plusieurs parties différentes, ce n'est pas si mal ! Quand aux megademos il faut un peu de patience... et puis il n'y a pas que les megademos. Il faut aussi savoir que les demos sont plus difficiles à réaliser techniquement avec un écran VGA car il y a moins de temps machine disponible par VBL ! (en d'autres termes c'est un peu plus difficile d'avoir une animation fluide)

***Pouvez vous aller voir Silmarils pour qu'ils vous donnent une version de demo du soft ROBINSON REQUIEM ?**

-Nous ignorions que ce jeu était en chantier. On leur téléphone tout de suite. (5

minutes après...). Bon, reportez vous à la rubrique News !!

***Où en sont les modeleurs pour P.O.V. ?**

-Un premier est sorti il est livré avec POV et 2 de la rubrique DPs et il est super. Il permet de créer toutes sortes d'objets (sphères, plans, ... mais aussi anneaux, cônes ouverts, etc...). Seul regret il ne tourne qu'en 640*400 (donc en entrelacé pour les moniteurs type TV) et il ne permet pas de placer ses objets directement à la souris (il faut entrer les coordonnées au clavier). Néanmoins il a une magnifique interface, sauvegarde un listing directement exploitable pour POV 1.x, et gère à peu près toutes ses spécificités (textures, lumières,...).

***Pourquoi ne pas proposer des modules en DPs ?**

-Il n'y a qu'à demander, une série de magnifiques (je dis bien MAGNIFIQUES) modules en 8 voies sont disponibles dans la rubrique DPs. Il faut Digital Tracker ou Octalyser pour pouvoir les écouter.

***Pourquoi ne pas réaliser un bon jeu d'aventure ou de rôle ?**

-héhéhé... disons que certains d'entre nous ont des idées derrière la tête... pas un jeu de rôle (si certains ont envie d'en faire un, nous leur apporterons tout le soutien voulu quelque soit le domaine) mais il y a de l'idée dans l'air...

***Continuez votre rubrique sur le C et le son, plus de pages, un Diskmag**

-Merci, pour le son et le C, ça continue, plus de pages vous êtes servis, et dès ce numéro le diskmag "how to code" est disponible au prix de 50 francs.

***Pourriez vous diffuser un utilitaire pour faire des fiches de personnages de JRTM (Jeu de Rôle des Terres du Milieu) fait par**

moi en C et sous GEM. Si cela intéresse du monde il pourra évoluer.

-Pas de problème pour le diffuser, si des gens sont intéressés qu'ils écrivent à l'asso on transmettra.

***Bon, je vais y aller car je suis vraiment en retard !**

-L'excuse pour économiser du papier (je plaisante !)

***Je me suis aperçu qu'avec quelques démos et d'autres logiciels, tels que Lamemine, que lorsque je veux sortir le son en externe (casque ou chaîne Hi-Fi) le volume est très bas. Cela me paraît bizarre car ça ne le faisait pas avant.**

-Souvent les logiciels conservent les réglages du bureau GEM pour le son. De ce fait, si vous aviez baissé le son le programme en a tenu compte. Il faut aussi savoir que certains jeux baissent directement le volume sonore au minimum (Ishar 2 le fait !). Ou peut-être est-ce un programme dans le dossier AUTO. Néanmoins si cela ne se produit qu'à travers la prise casque et non pas à travers le haut parleur interne, votre sortie son a peut-être des problèmes. Mais cela serait très étonnant car je ne vois pas pourquoi le son diminuerait subitement et en plus seulement sur certains logiciels ... Essayez de booter le Falcon en gardant la touche CONTROL appuyée afin d'ignorer le dossier AUTO et les accessoires, et lancez les logiciels posant problème (et ne mettez pas le casque sur vos oreilles sinon vous allez prendre mal !). Si le son sort bien fort, c'est qu'un de vos accessoires pose problème. Faites des essais pour déterminer lequel.

***J'ai remarqué sur mon bureau GEM que les raccourcis claviers changent à chaque bootage.**

-Vous n'êtes pas le premier à nous faire part de ce bug. Nous ignorons complètement si cela vient du TOS. La seule solution est de protéger le fichier Newdesk.inf en écriture grâce à l'option "informations" du bureau GEM. Et quand on veut le ré-écrire, on le déprotège temporairement. Résultat garanti: fini les changements intempestifs ! Si quelqu'un en

sait plus sur cela, qu'il le dise.

***J'espère que les joypads et les jeux Atari vont être bientôt distribués car ils ont l'air géniaux.**

-Nous aussi on espère car il ont effectivement l'air géniaux. Aucun tarif pour l'instant. Pour les joypads, cf. rubrique Grains de poussières. Comme la sortie française de la Jaguar ne saurait tarder, la disponibilité des joypads devrait être assurée très vite.

***Avez-vous des logiciels en DP ou à bas prix qui gèrent la HP550C ?**

-Non, je ne crois pas. Vous êtes beaucoup à nous demander des drivers pour cette imprimante. Je pense que les auteurs, s'ils nous lisent, feraient bien de les gérer ça rendrait service.

***[...] je trouve que les images JPEG affichées par Studio photo et Gemview sont horribles (tramage). Aucune comparaison possible avec le GIF (surtout affiché par Speed of Light).**

-C'est normal. Gemview et Studio photo ont la fâcheuse tendance à tramer automatiquement une image dès lors que l'on est en 256 couleurs (ou moins). C'est en effet affreux. Ce n'est donc pas votre image qui est en cause. Amusez-vous à lancer ces softs en True Color, résolution où ils ne trament pas, et vous sentirez tout de suite la différence ! (notez que sur Gemview, le tramage est désactivable) [Ceci dit, avis tout à fait personnel, n'abusez pas du JPEG... à des faibles taux et sur des digitalisations, c'est bien mais à des forts taux de perte, et sur des écrans avec de grandes zones de couleurs proche ça devient horrible. Regardez le menu de Crecent Galaxy sur Jaguar... ça pue le JPEG à 10 mètres !]

***J'ai reçu de nouvelles polices Bitstream pour Speedo GDOS. Elles ont été installées par l'accessoire Polices.acc [...] par contre Atari Works a l'air de les ignorer totalement.**

-heu...oui ! Vraiment on ne sait pas. Êtes-vous sûr du format des polices ?

***J'aimerais avoir de l'aide au sujet de Deskpics. J'arrive à obtenir une image GIF au fond du bureau mais après qu'elle soit apparue comme il faut, elle s'affiche sur le bureau complètement déformée au niveau des couleurs.**

-Lorsque Deskpics charge une image à plaquer au fond du bureau, il a des problèmes avec la palette. Voilà la méthode à suivre, qui n'est pas forcément la plus simple, mais qui a l'avantage de marcher !! Dans un premier temps, réduisez au maximum le nombre de couleurs de votre image de fond (16 à 32 couleurs permettent d'obtenir de très beaux fonds). Puis rassemblez ces couleurs en fin de palette et adaptez l'image à cette nouvelle palette (option Remap des softs de dessin) et sauvegardez-la. Notez les niveaux de rouge, vert et bleu des couleurs utilisées dans l'image. Ensuite vous allez sous deskpics, vous chargez l'image et vous sauvegardez la configuration avec l'option "sichern" (Deskpics sauvegardera l'emplacement du fichier ainsi que la résolution à laquelle il correspond). Vous pouvez aussi sauvegarder le fichier à un format non compacté propre à Deskpics vous évitant ainsi d'attendre qu'il décompacte l'image à chaque lancement (option "Speichern"). Enfin, il vous suffit de prendre le CPX nommé COLOR-VDI (couleur-vdi quoi !) et de régler chacune des couleurs de la palette occupée par votre image au bon niveau ! sauvegardez alors cette nouvelle palette (option "sauve" du CPX) et ouf, c'est bon. En gros vous avez fait à la main le boulot que Deskpics ne faisait pas correctement, c'est à dire initialiser correctement la palette !

SPLASH



INITIATION DSP

CHAPITRE PREMIER

IL ETAIT UNE FOIS...

...Un DSP seul et bien affamé. Et tout le monde le savait, que tout ce qu'il voulait, c'était des données !!! Malheureusement, le méchant micropocesseur ne lui donnait rien, il gardait tout pour lui et n'en faisait presque rien. Mais un jour, un valeureux chevalier (?!?) sauva le DSP de son trépier (!!!) et lui donna plein de données. Ainsi le DSP pu se régaler !!!

Je sais, c'est nul mais bon, il faut bien faire une introduction. De plus, j'espère que vous avez compris que le valeureux chevalier c'était vous !!! Et par la même occasion, je vais m'efforcer de vous enseigner tout ce que je sais (et tout ce que j'apprends...) sur le DSP. Bien sûr, la tâche est longue et il faudra plusieurs numéros pour que vous sachiez programmer ce monstre les yeux fermés !!!

Toutefois, ces articles ne sont pas destinés aux débutants en programmation car le DSP ne marche pas tout seul : c'est un coprocesseur, il a donc besoin de son grand frère le MC68030 pour le faire tourner. Par conséquent, vous aurez droit souvent à deux programmes, le programme DSP et le programme maître qui réceptionne ou envoie les données et qui, au moins, charge le programme DSP dans sa zone mémoire !!! Le programme maître (ou interface) sera donc en assembleur 68000. Mais vous pouvez tout aussi bien le programmer en C ou GFA, il suffit de connaître les quelques fonctions du XBIOS qui se chargent de la gestion du DSP.

TOUT CE DONT ON A BESOIN.

Bon, on a besoin de quoi pour programmer la bête ? Et bien premièrement d'un assembleur DSP. Il n'existe, me semble-t-il, que 3 assembleurs DSP pour le moment

en attendant celui de Brainstorm. Le ASM56000 qui est l'assembleur (fait par Brainstorm) du kit développeur pour Falcon, on n'a donc pas celui là ! Il nous reste un assembleur dompub, c.a.d. Quick-assembleur et Devpack DSP. Ces assembleurs nous donnent des fichiers .LOD que l'on chargera avec notre programme d'interface...fait avec quoi ? Eh bien, voilà notre deuxième outil : GFA BASIC, C, A-ASSEMBLE ou DEVPAC, peu importe, je vous conseille cependant l'assembleur car en ce qui me concerne, je vous donnerais des programmes en assembleur (fait avec Devpac 3.1). Il ne nous reste plus qu'à connaître les fameuses fonctions du DSP.

LA GESTION DU DSP.

Il existe beaucoup de fonctions DSP pour charger un programme, réserver de la mémoire ou quoi que ce soit. Toutefois, nous n'allons nous servir que de deux fonctions du XBIOS pour le moment.

XBIOS 113 : Aucun paramètre d'entrée, cette fonction permet d'attribuer un numéro de processus (ou identification) à votre programme. Elle renvoie donc un numéro d'identification. Elle n'est pas très nécessaire, mais soyons propre.

XBIOS 108 : Trois paramètres, le premier est l'adresse d'une zone mémoire où le système va créer le programme DSP à partir du .LOD. Ensuite, l'on donne sur 1 mot le numéro d'identification obtenu plus haut. Puis, l'on communique aussi l'adresse du nom du .LOD à charger. Si 0 est renvoyé, c'est que tout s'est bien déroulé et que votre programme DSP est en marche. -1 indique une erreur (mauvais nom de fichier ou programme DSP qui ne veut pas s'exécuter, cela vient souvent d'un problème lors du linkage)

Voilà, nous allons pouvoir enfin entamer notre prospection du DSP.

GÉNÉRALITES

Ouais, bon, il faut bien commencer par cela. Je tiens à préciser que je donnerais un exemple bien utile de programme DSP à la fin de cet article. Tout cela pour dire, qu'il n'y aura pas que de la théorie. Le problème, c'est que peu de personnes connaissent à fond le DSP, d'ailleurs je me demande si quelqu'un le connaît vraiment à fond ? Allez, si, sûrement Brainstorm, mais est-ce que ce sont des personnes ?? (des dieux oui !!!). Je reviendrais donc souvent à des choses de base au fur et à mesure que nous allons progresser. Mais je vais pour l'instant vous donner les choses les plus utiles.

Comme vous le savez, le DSP est constitué de trois mémoires. Deux mémoires de données que l'on appelle X et Y et la mémoire des données du programme appelée P. Sur le Falcon, on a 16 Kilo-mots pour X, 16K mots pour Y et 32K mots pour la zone P. Pour le DSP, un mot est équivalent à 24 bits soit 3 octets. Vous vous dites que c'est bien gentil mais à quoi cela sert ?? Eh bien c'est là que se trouve toute la puissance du DSP. En effet, ces mémoires peuvent être accédées en même temps ce qui permet la gestion en parallèle et donc avec une architecture optimisée de faire 2 cycles par instruction.

En pratique (pour nous), on verra dans nos programmes des instructions de ce style :

Inst XDM YDM

Inst étant l'instruction DSP et XDM, YDM sont des parallel move (X Data Move et Y Data Move). C'est à dire que l'on pourra pour certaines instructions du DSP transférer des données en utilisant la mémoire X ainsi que la mémoire Y et en même temps, on exécutera une instruction !!! C'est ainsi que l'on construit l'instruction la plus puissante du DSP :

Macr x0,y0,A x:(r0)+ x0 y:(r4)+ y0

soit : Multiplier x0 par y0, l'ajouter à A et arrondir. Transférer ce qu'il y a à l'adresse r0 de la mémoire X dans x0 et ce qu'il y a à l'adresse r4 de Y dans y0 (ouf!!!). Et d

n'est qu'un exemple !!!

Il y a donc 3 bus de données (X,Y et P) plus 1 bus de données pour les entrées sorties permettant de communiquer avec l'extérieur. Ces bus sont sur 24 Bits. Et bien sûr 3 bus d'adresses (X,Y,P) sur 16 Bits.

L'ALU

Non, on ne va pas parler de l'aluminium... Mais de l'unité arithmétique, je dis parler mais je devrais dire aborder, car là aussi, c'est un gros morceau !!!

Comme dans tout bon assembleur, nous avons des registres de données assimilables à nos bon vieux d0 et d7 (enfin presque). Voici comment cela se présente :

X0 et X1 : Deux registres de 24 Bits qui peuvent se concatener ($X = X1:X0$)

Y0 et Y1 : Idem ($Y = Y1:Y0$)

A,B : Deux accumulateurs 56 Bits qui ne peuvent pas se concatener (Ah !!) mais se subdiviser en A2:A1:A0 et B2:B1:B0 avec A2,B2 8 Bits, A1,B1,A0,B0 24 Bits. Puis on peut aussi avoir : AB = A1:B1 ou BA = B1:A1 mais aussi A10 = A1:A0 et B10 = B1:B0

Ces registres sont en fait des registres de l'ALU et servent pour toutes les opérations arithmétiques et logiques (enfin presque, il y a aussi des exceptions dans leur utilisation !!)

Déjà, il faut que vous sachiez que le DSP manipule ces données en réel. Bon, encore du changement par rapport au O30, en effet, on a ce schéma là : [NDLR: le schéma n'étant du tout clair dans l'article original, nous vous le donnons tel quel en espérant que les plus perspicaces d'entre vous sauront trouver toutes ses subtilités!]

A2=8 Bits

xxxxxxx

| |

-2^8 -2^0

A1=24 Bits

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

| |

-2^23 -2^24

A0=24 Bits

xxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxxx

|

-2^47

avec \$800000 = -1 et \$7FFFFFF = 1-2^23 (Ce qui ne fait pas beaucoup !! = 0.99999999)

Comme l'on travaille avec des nombre réels, il y a des problèmes lorsque, par exemple, on transfère un accumulateur (56 bits) vers un registre plus petit (x0 = 24 bits), il y a donc des modes de calcul (arrondissement, décalage à droite, décalage à gauche...) afin de pallier les erreurs de transfert...mais nous verrons cela plus tard.

Une chose importante, les nombres sont justifiés à gauche. Par exemple... si vous faites : `MOVE #30,X0` le résultat ne sera pas \$000030 mais \$300000 !! En effet, la virgule fixe est à gauche comme un nombre réel normal, donc faites très attention lorsque vous manipulez des données, cela sera sûrement la principale source d'erreur possible...

L'AGU

...en clair, l'unité de gestion de l'adressage. Très sympa cet AGU comme vous allez le voir, on peut tout faire !!

Les registres sont définis comme suit :

R0..R7 : Registres d'adresse sur 16 Bits

N0..N7 : Registres d'index

M0..M7 : Registre du mode d'adressage

Explication : Rx sont des registres d'adresse tout ce qu'il y a de normal, ils sont sur 16 bits car l'espace d'adressage total de chaque mémoire ne peut pas dépasser cette limite. Il y a deux groupes R0-R3 et R4-R7 Attention, vous n'avez pas le droit d'écrire :

Inst XDM YDM

CLR A X:(R0)+,X0 Y:(R1)+,X1

Pourquoi ?? A cause de l'architecture de l'AGU vous n'avez pas la possibilité d'utiliser dans un `parallel move` deux registres d'adresses du même groupe (ici R0 et R1 appartiennent au premier groupe). En effet, pour faire du parallèle, l'AGU doit générer en même temps les deux adresses, pour cela, il y a en fait deux générateurs d'adresse qui travaillent simultanément: un s'occupe de R0-R3 et l'autre de R4-R7 !

Nx sont des registres d'index, nous les expliciterons plus tard

Mx sont vraiment des registres particuliers mais très utiles permettant de faire des buffers circulaire !! Je pourrais vous en parler maintenant mais je préfère vous réserver cela pour les modes d'adressages.

LE PORT HOST

...est le port permettant de communiquer avec le MC030 C'est grâce à lui que nous allons envoyer les résultats de calculs du DSP au 68030. Ne rêvez pas, il n'y a pas d'accès direct à la RAM du O30, ce n'est pas possible et cela ralentirait considérablement le DSP. Mais le DSP a assez de mémoire pour bien organiser nos calculs et envoyer le résultat quand bon nous semble !

Pour l'instant, nous n'allons pas nous étaler sur ce port (il faudrait 4 articles comme celui ci !!!) [NDLR: argh !!] mais allons à l'essentiel, c'est à dire comment demander au DSP que l'on veut transférer des données; quand et où les envoyer ?

Le port Host fait partie du port B. Pour envoyer des données au O30 nous allons dire au port B que l'on veut se brancher sur le Host, cela est très simple, il suffit de mettre un 1 dans le registre PBC (PORT B CONTROL, y'a pas plus clair !!!).

C'est bien gentil, mais comme toute communication, il faut savoir si celui qui est en face de vous est prêt à boire vos paroles. Pour cela, nous allons tester les bits du registre HSR (HOST STATUS REGISTER) qui nous indiquent l'état du port Host.

Nous avons besoin de deux bits :

BIT 0 : HOST RECEIVE DATA FULL nous indique qu'une donnée est en attente de lecture. Eh bien, soit, lisons-la dans le registre HRX (HOST RECEIVE) qui est sur 24 bits. Dès que l'on effectue la lecture de ce registre le bit 0 est effacé, le DSP est prêt à recevoir une autre donnée...

BIT 1 : HOST TRANSMIT DATA EMPTY, eh bien ce bit nous indique si le registre HTX (HOST TRANSMIT) est vide, il est effacé lorsque l'on écrit dedans !

A noter que HRX et HTX sont en fait deux registres à la même adresse (\$FFEB). Lorsque vous lisez cette adresse vous accédez bien sûr au HRX et si vous écrivez, c'est HTX.

PASSAGE A L'ACTION

Allez hop, un peu de pratique !! Voici le programme DSP tant attendu !! Reportez vous au premier listing encadré qui devrait trainer quelque part par là !

Avec ce programme, vous connaissez

maintenant un moyen pour savoir ce que fabrique le DSP, et mieux, le comprendre !!! (Si vous n'avez pas de debugger...)

Voyons maintenant le coté Motorola [NDLR: 68030 !!] y a 7 registres :

- \$fffa200.w : ICR
- \$fffa201.w : CVR
- \$fffa202.w : ISR
- \$fffa203.w : IVR
- \$fffa205.w : Poids fort des 24 bits
- \$fffa206.w : Poids moyen
- \$fffa207.w : Poids faible

Pour l'instant, nous n'avons besoin que du registre ISR et bien sûr des registres de données... Comme pour le DSP, on va devoir tester des flags nous indiquant si les données sont reçues ou prêtes à être envoyées.

ISR bit 0 : Etat du registre de réception. Ce bit mis à 1 indique qu'une donnée vient d'arriver sur les registres de réception, ce bit est remis à zero dès que le Motorola aura lu la donnée [NDLR: très drôle ! le DSP ou le 68030 ?!! il semble qu'il s'agisse du 68030!]

ISR bit 1: Etat du registre de transmission, ce bit mis a 1 indique que l'octet de poids fort a été reçu par le DSP, il est remis à zero lorsque le Motorola écrit sur le registre Poids faible.

Voici maintenant le programme Motorola 68030 allant avec, reportez vous au listing numéro deux !

Bon, on arrête, a la prochaine...

MC JEE / KAMIKAZES

Listing 2

```
PBC equ $ffe0;Port B Control
HSR equ $ffe9;Host Status Register
HTX equ $ffeb;Host Transmit data register

org p:$0 ;Origine 0 zone Programme
jmp start ;JUMP:aller à "start"

; Pour le moment, nous commencerons tout le temps
; un programme
; DSP de cette manière, les zones se trouvant à
; l'adresse $1..$3F
; contiennent des vecteurs d'interruptions (en
; fait, des instructions
; de branchements!!!)
;
; On utilise aussi org x:$... ou org y:$...
; pour placer des données...

org P:$40 ;Origine $40 zone programme

start movep #1,X:PBC ; Indique le mode HOST
INTERFACE

receive jclr #0,X:HSR,receive ; Attend une donnée
; du Motorola !!!
move X:HTX,X0 ; Prend la donnée du registre
mpy X0,X0,A ; X0*X0 dans A
xmit jclr #1,X:HSR,xmit ; Peut - on transférer nos
; données ???
move A1,X:HTX ; oui, envoie A1 (24 BITS)
jmp start ; Revient au début
end
```

Listing 1

SECTION TEXT

```
debut:move.l 4(a7),a3 ;Adresse de la base page
move.l #mystack,a7 ;Installons notre pile ...
move.l $c(a3),d0 ;longueur code
add.l $14(a3),d0 ;+ longueur donnee
add.l $1c(a3),d0 ;+ longueur BSS
add.l #$100,d0 ;+ longueur basepage
move.l d0,-(sp)
move.l a3,-(sp)
clr.w -(sp)
move.w #$4a,-(sp) ;Shrink
trap #1
lea 12(sp),sp
clr.l -(sp) ;Passe en superviseur
move.w #32,-(sp)
trap #1
move.l d0,2(sp) ;Conserve l'adresse pile
move.w #113,-(sp) ;DSP Ability
trap #14
addq.w #2,sp
move.w d0,ability ;Conserve le numéro
move.l #buffer,-(sp) ;Adresse buffer pour code
;DSP
move.w ability,-(sp) ;No identification
pea fname ;Chemin et nom du .LOD
move.w #108,-(sp)
trap #14
add.w #12,sp
lea $fffa202.w,a0
xmit btst #1,(a0) ;Peut-on envoyer ??
beq.s.xmit
move.l #100,2(a0) ;Envoie 100
.receive btst #0,2(a0) ;DSP nous envoie-t-il w
;truc ??
beq.s.receive
move.l (a0),d0 ;Donnée envoyée dans D0
trap #1 ;Remet en Utilisateur
addq.w #6,sp
clr.w -(sp) ;Bye ...
trap #1
```

SECTION DATA

; Ici, il faut mettre le nom complet du .LOD
fname dc.b 'essai.LOD',0

SECTION BSS

```
ability ds.w 1
buffer ds.l 1024
ds.l 1024
mystack ds.l 1
```

MULTI-BRIQUES



ALLELOUIA

Enfin, il était temps. Un jeu de plus sur Falcon (merci mon Dieu!), ce qui porte le nombre de jeux sur notre joyeuse machine à quatre. Et oul, après Transactica, Ishar II, MiniF1 v1.03, voici, voilà, le super méga casse-briques de l'avenir du futur, j'ai nommé, MULTI-BRIQUES.

JE T'AIME.

Ce casse briques a tous les ingrédients pour devenir un Mega-Hit sur Falcon. Il est tout d'abord promu à une très longue durée de vie, car il possède pas moins de cent tableaux, ce qui promet de fabuleuses nuits blanches devant votre Falcon qui n'en doutons pas sera le premier à fatiguer devant vos assauts répétés sur les différents ports joystick et paddle de notre machine préférée.

De plus on a dépassé les affreux "boink" du cousin lointain de ce soft, j'ai nommé l'illustre ancêtre connu de tous: Arkanoid. Car les quatre musiques "soundtracks" qui accompagnent votre quête vers la victoire finale sont loin d'être désagréables, et sont même franchement entraînantes (NDLR: en fait la version de démo dont nous disposons n'en avait qu'une mais la version finale en possède quatre). Les dix décors en image de synthèse agrémentant le fond de l'aire de jeu sont particulièrement réussis et somptueux même s'ils ont été réalisés sur "pécé" (mais nous pardonnons quand même). Vous devez vous dire que ce soft est peut être très bien mais où est-il plus original que les autres ? Son point fort est que non content de pouvoir évoluer dans un environnement très, mais alors très agréable, vous pouvez y jouer à plusieurs en même temps. Et oui, la super innovation vient du fait que non seulement vous pouvez casser de la brique, mais vous pouvez le faire à quatre. Chaque joueur possédant sa raquette (une de chaque côté de l'écran) vous pourrez ainsi vous

éclater entre copains. Bien sûr des modes 1, 2 et 3 joueurs existent. Dans le mode trois joueurs, chacun a également une raquette et la quatrième sortie est occultée pour éviter à la balle de sortir, mais là où tout devient plus difficile c'est en mode un et deux joueurs: en mode deux joueurs vous avez deux raquettes à guider chacun et quand vous êtes seul vous n'avez qu'à vous occuper des quatre raquettes à la fois, une paille ! Quand je vous disais que vous y passeriez des nuits blanches, j'aurais plutôt dû dire des semaines sans dormir. Les briques sont pourvues en pouvoirs spéciaux en tout genre. Les pouvoirs sont attribués lorsque la balle touche une brique "magique". C'est la dernière raquette qui a touché la balle qui en bénéficie. Les pouvoirs sont variés et multiples puisqu'ils vont de la raquette collante à la balle folle, en passant par la balle-plomb qui détruit les briques sans rebondir dessus, le simple tir, l'immobilisation, l'inversion de commandes, j'en passe et des meilleures. Vous pouvez également gagner des balles supplémentaires en récoltant des briques Alpha.

MOI NON PLUS.

Bien sûr ce jeu est un véritable Hit (du moins il devrait), mais comme toutes choses il comporte quelques petits détails qui méritent d'être un peu discutés et approfondis. Il a le mérite de tourner sur écran VGA et RVB ce qui est loin de déplaire, mais il tourne en entrelacé sur RVB. Et alors là je me permet de protester, même si les nuances sont particulièrement bien étudiées, ce qui rend l'entrelacé presque imperceptible. En effet il est loin d'être vrai que la plupart des Falconniens que nous sommes possèdent des écrans VGA (Notez que je dis ça, mais je suis un peu maso parceque je me tape la mise en page du zine en entrelacé sous Calamus, ce qui est particulièrement croustillant pour mes pupilles, mais refermons la parenthèse (NDLR: c'est bon on va te le payer ton VGA !)). Je ne

m'entendrais pas plus sur ces critiques, voyez l'article sur les éducatifs pour plus de détails ! Le jeu se révèle être aussi un peu lent, mais l'éditeur nous a affirmé qu'il n'avait pu faire mieux, malgré l'emploi de routines très performantes (Je cite).

CONCLUSION.

Croyez moi sur parole, Multi-Briques est promu à un bel avenir pour peu qu'on lui fasse de la pub. On en trouvera toujours qui diront que ce n'est pas bien, mais avant de vous faire une idée par les autres, je vous conseille vivement de vous procurer la version de démo disponible dans la rubrique DP de ce fantastique FAUCONTACT Fanzine, ou bien si vous voulez vous pouvez même commander la version définitive pour 285 Francs port compris grâce au bon de commande qui doit se trouver quelque part dans le fanzine. Pour éviter le piratage, PARX vous renvoie une version enregistrée à votre nom, et c'est pareil pour les versions vendues dans le commerce puisque dans les boîtes ne se trouve que la version démo (à renvoyer à PARX pour avoir la version enregistrée). Notez que le jeu complet tient sur deux disquettes HD car les images de fond, bien qu'archi-compressées, sont très grandes, et qu'il est parfaitement installable sur disque dur. Je n'ai plus qu'une seule chose à dire: PRÉCIPITEZ VOUS SUR LA RUBRIQUE DP ou sur le bon de commande. Les jeux sont si rares sur Falcon que lorsqu'on vous les propose pour moins cher que dans le commerce, on n'hésite pas une seconde pour se ruer dessus. Donc à tous, je vous souhaite un bon amusement.

WORRAPS

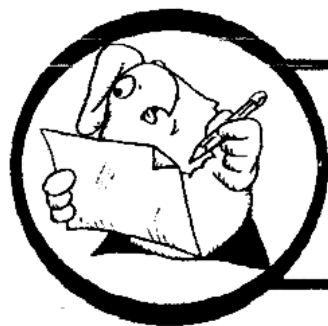
LES NOTES

Packaging: 13/20

Musiques: 16/20

graphismes: 16/20

Intérêt: 18/20



ROUTINES

GRAPHISMES DEUXIEME PARTIE

Comme promis, nous nous retrouvons pour le deuxième volet de cette série d'articles. Après avoir découvert la structure de notre chère mémoire video, ainsi que la routine de base la plus simple pour commencer (j'ai nommé la routine "point"), nous allons nous attaquer à la routine d'affichage de sprite.

Sprite ? N'est-ce pas une boisson gazeuse qui fut très populaire ? Elle l'est peut-être encore d'ailleurs, je ne peux pas savoir, étant donné que j'ai arrêté d'ingurgiter ce genre de cochonneries depuis quelques années. Plus sérieusement, un sprite est un bloc graphique que l'on se propose d'afficher à l'écran, et pouvant de préférence être autre chose qu'une forme rectangulaire. Cela peut-être par exemple une voiture vue de haut (comme dans un jeu auquel FAUCONtact fait une publicité abusive) [NDLR: Tssssss!], un petit soldat, un vaisseau, ...

Un sprite est en fait un bloc graphique avec de la "transparence". Votre bloc, de taille (sprX,sprY), doit être stocké en mémoire de la même façon que l'écran, et il doit avoir une largeur multiple de 16 (pour pas se compliquer la vie) si vous êtes en plans de bits. Voilà l'algorithme pour afficher un bloc sans "transparence", sur un écran de largeur LAR:

* positionnez vous au bon endroit sur l'écran (coin en haut à gauche du sprite).

* à répéter sprY fois:

- affichez sprX points de votre bloc, en incrémentant votre pointeur d'écran et de bloc à chaque fois.

- incrémentez votre pointeur d'écran de LAR-sprX pixels.

C'est pas sorcier, non ? Maintenant, il faut résoudre le problème de ce que l'on appelle la "transparence". Si votre sprite est un disque rouge, il serait bon de ne pas avoir, quand on l'affiche, un carré noir autour du motif. Pour cela la méthode est simple. Nous allons nous baser sur un exemple ridicule, pour faire l'analogie. Supposons que vous ayez un écran de

télévision, et que pour une raison X (euh... disons plutôt Y. Ça enlève quelques sous-entendus), vous voulez que celle-ci soit incrustée dans votre mur. Comment allez vous faire ? Vous allez prendre les dimensions de votre télévision, et creuser un trou dans votre mur pour qu'il ait les bonnes dimensions. Ensuite, vous allez finalement l'insérer. Vous pouvez facilement comprendre qu'il vaut mieux creuser le trou avec la plus grande minutie, pas question de voir trop grand, ou trop petit. Pour les sprites, c'est la même chose: vous allez commencer par effacer à l'écran ce qui doit être recouvert par votre sprite (grâce à la fonction AND), et ensuite vous aller insérer votre dessin du sprite (grâce à la fonction OR).

1) Effacer ce qui, à l'écran, doit être recouvert par le sprite:

Voilà déjà, au cas où vous ne connaissiez pas très bien la fonction AND.

Fonctionnement pour un bit: $0 \& 0 = 0$ $0 \& 1 = 0$ $1 \& 0 = 0$ $1 \& 1 = 1$ mais aussi: $A \& 0 = 0$ $A \& 1 = A$

Vous avez compris ? Il va tout simplement nous suffire de mettre des "1" dans la partie du masque où l'on ne doit pas effacer. Ceci est parfait, si on travaille en monochrome. Si vous êtes dans un mode vidéo à plusieurs plans de bits, il vous suffit de mettre à 1 tous les bits correspondants à un pixel quand on ne veut pas l'effacer, et à 0 sinon.

2) Insérer le sprite: Fonctionnement de la fonction OR pour un bit:

$0 + 0 = 0$ $0 + 1 = 1$ $1 + 0 = 1$ $1 + 1 = 1$

$A + 0 = A$ $A + 1 = 1$

C'est donc le premier cas qui nous intéresse. Notre sprite sera de couleur 0 en dehors du dessin, et on gardera donc le fond de l'écran. Les pixels du fond correspondants à l'endroit où va être inséré le sprite seront de couleur 0, donc pas de problème pour la fonction OR. Le dernier détail à régler pour que vous puissiez être capable de faire un programme affichant des sprites à l'écran, est d'être capable de récupérer votre sprite. La solution est de dessiner vos

sprites dans un fichier image (d'un format que vous connaissez, bien sûr), et ensuite de récupérer chacun.

En mode near True Color, il faudra bien faire attention à avoir une couleur unique pour le fond du sprite, pour pouvoir bien reconnaître le contour. Le programme d'exemple est cette fois en GFA basic (fa avec la version 3, mais il doit marcher avec la version 2). La résolution choisie est basse résolution ST (320*200*16), car le fichier utilisé est le ".PI1" (il y a aussi NEC de DEGelASse ELITE [NDLR: ho ! critique un tel monument !], qui est très sympa, mais pas compressé. On prendra le sprite avec GET, ensuite on fabriquera le masque, en mettant à 1 (%1111) tous les pixels noirs, et à 0 tous les autres, pour le prendre aussi avec GET. On charge aussi une image pour mettre en fond d'écran, de façon à bien se rendre compte de l'effet de "transparence". Cela implique donc que vous allez devoir dessiner 2 images pour faire marcher ce programme. Dans la première image, vous devez dessiner votre sprite, de largeur et hauteur inférieures à 64.

Reportez vous au cadre contenant le listing en GFA.

Malgré ce que j'ai pu écrire dans l'article précédent, je vous donne ici un programme de démonstration assez complet, en assembleur 68030, pour vous récompenser de lire FAUCONtact fanzine. Les problèmes suivants sont abordés:

- "Transparence" sans masque, car grâce à la simplicité du mode near true color, nous est plus simple de tester chaque pixel, plutôt que d'appliquer un masque.

- Lancement du programme à partir d'importe quel mode vidéo.

- Clipping, en créant un écran logique un peu plus grand, pour ne pas se poser de problème.

- Non effacement du fond, et sauvegardant tout le fond en mémoire. On évite donc de sauvegarder ce qu'il y a dessous le sprite à chaque affichage. Cela nous fait gagner un peu de temps, et surtout nous simplifie la vie, si on utilise plusieurs sprites.

Reportez vous au listing dans le cadre prévu à cet effet !

J'espère que cet article et ses 2 programmes vous auront aidé. Le programme en assembleur nécessite pas mal de réflexion, si vous voulez le comprendre et donc aller vers quelque chose de personnel (n'est-ce pas le but de toute initiation ?) si vous êtes un être normalement constitué, et que les initiales j.c.c n'ont rien à voir avec vous (ne confondez pas avec DCC), je pense que vous arriverez facilement à faire ce que vous voulez.

Le prochain numéro, à moins que je change d'avis, nous nous attaquerons aux scroll-texts (NDSplash: non, pitié pas les scroll-texts ! NON !!, et peut être plus si j'ai le temps et la place.

CASUS

Listing GFA

```
DIM ecran&(32100/2),temp&(32100/2)
ecran%=VARPTR(ecran&(0))
temp%=VARPTR(temp&(0))
anc_ecr%=XBIOS(2)
ecran%=(ecran% AND -256)+256
mode&=XBIOS(&H58,W:-1) AND &H1FF
XBIOS(5,L:ecran%,L:ecran%,W:0)

@load_pil("f:\spr.pil")
GET 0,0,63,63,spr$
FOR y&=0 TO 63
  FOR x&=0 TO 63
    IF POINT(x&,y&)<>0
      COLOR 1 !couleur 15 vive VDI!
    ELSE
      COLOR 0
    ENDIF
    PLOT x&,y&
  NEXT x&
NEXT y&
GET 0,0,63,63,mask$
@load_pil("f:\pic.pil")
PUT 100,100,mask$,4
PUT 100,100,spr$,7

a$=INPUT$(1)
XBIOS(5,L:anc_ecr%,L:anc_ecr%,W:3,W:mode&)
PROCEDURE load_pil(fich$)
  BLOAD fich$,temp%
  BMOVE temp%+34,ecran%,32000
  FOR c%=0 TO 31
    SPOKE &HFF8240+c%,PEEK(temp%+c%+2)
  NEXT c%
RETURN
```

Listing assembleur

```
LAR_SPR=16
HAUT_SPR=16
ECR_X=320
ECR_Y=200
LAR_ECR=ECR_X+LAR_SPR*2
HAUT_ECR=ECR_Y+HAUT_SPR*2
PAS=3
VGA=0 ;=1 pour écran VGA
phy=$44e
```

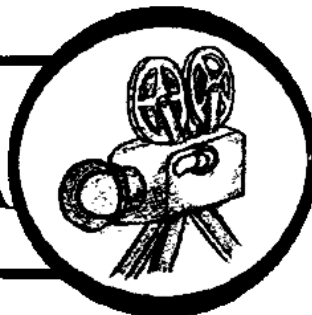
```
clr.l -(sp) ;en mode
move.w #$20,-(sp) ;superviseur
trap #1 ;pour $44e
addq.l #6,sp
move.w #-1,-(sp) ;Vsetmode-1
move.w #$58,-(sp) ;=demande
trap #14 ;le mode vidéo
addq.l #4,sp ;courant
move.w d0,res
move.l phy.w,anc_phy
move.l #ecr+256,phy.w ;ca foire
clr.b phy+3.w ;pas mal si on ne
IFEQ VGA ;donne pas un
move.w #%100,-(sp) ;multiple de 256
ELSE ;bug du tos 4.xx
move.w #%100010100,-(sp)
ENDC
move.w #3,-(sp)
move.l phy.w,-(sp)
move.l phy.w,-(sp)
move.w #5,-(sp)
trap #14 ;Setscreen
lea.l 14(sp),sp
move.l phy.w,d0 ;on se place où il faut
;sur l'écran logique
add.l #(LAR_SPR+HAUT_SPR*LAR_ECR)*2,d0
swap d0
move.b d0,$ffff8201.w
rol.l #8,d0
move.b d0,$ffff8203.w
rol.l #8,d0
move.b d0,$ffff820d.w
dc.w $a00a ;cache la souris
move.w #LAR_SPR*2,$ffff820e.w ;décalage à
;chaque ligne (en mots)

move.l phy.w,a0 ;on colorie le
lea.l mem_ecr,a1 ;fond de l'écran
move.w #LAR_ECR*HAUT_ECR/2-1,d7
moveq #0,d6
fill:
  REPT 2
  addq.w #6,d6
  move.w d6,(a0)+
  move.w d6,(a1)+
  ENDR
  dbra d7,fill

move.l phy.w,a6
move.w #60,d6
move.w #60,d7
nouveau_img:
  bsr af_fond
  lea.l sprite,a1
  bsr af_spr

move.w #7,-(sp)
trap #1
addq.l #2,sp
touche4: ;pavé numérique pour déplacer
  cmp.w #'4',d0
  bne.s touche6
  sub.w #PAS,d6
  bras nouveau_img
```


MONITEURS VGA



UN PLUS ?

Le choix du moniteur est très important, en effet c'est principalement par l'image que le Falcon communique avec nous. Si vous utilisez votre Falcon uniquement pour jouer, ce qui est bien dommage, vous pouvez à la rigueur vous contenter d'une télévision ou d'un moniteur de type broadcast que vous utilisiez sur ST, mais à partir du moment où vous envisagez de travailler, le choix d'un moniteur de type VGA s'impose. En effet ce type de moniteur offre une qualité d'image très nettement supérieure et fatigue donc moins vos yeux, enfin le prix de ces moniteurs a considérablement baissé depuis trois ans et ils offrent maintenant un excellent rapport qualité/prix. Toutes les spécifications auxquelles nous allons faire allusion font partie de la fiche technique des écrans, si vous n'y trouvez pas les dimensions de l'image, vous pouvez la mesurer vous-même.

I LES PIEGES

Tout d'abord voici les définitions de base: le VGA (Vidéo Graphics Array) standard correspond à une résolution de 640 points de large par 480 de haut, le standard SVGA (SUPER VGA) qui était au départ de 800 par 600 est maintenant de 1024 par 768. Le piège est simple, on peut définir la résolution maximale d'un moniteur de deux façons différentes: comme le font les constructeurs et les revendeurs en mesurant la résolution maximale acceptée par les composants électroniques du moniteur, ou comme on devrait le faire en mesurant le nombre maximal de points affichables. En effet la deuxième méthode donne toujours une résolution inférieure mais qui correspond à la résolution limite que l'on peut afficher sur le moniteur en ayant une image correcte, c'est à dire sans que les pixels "bavent" les uns sur les

autres et sans que l'image soit floue. Si ce défaut peut être supportable pour une image ou un dessin, il devient très vite ennuyeux pour les textes car les caractères perdent de leur lisibilité et fatiguent rapidement les yeux. Voici donc une méthode très simple permettant de calculer la résolution maximale affichable sur un écran en fonction de son dot pitch dp (ou taille du point en français, exprimé en mm), de la largeur de l'image L et de sa hauteur H (mesurées en cm):

$XMAX = 10 * L / dp$ et $YMAX = 10 * H / dp$. En général la taille réelle de l'image des écrans de 14 pouces (qui sont les plus répandus) est d'environ 26 centimètres sur 20. Ce qui donne les résolutions maximales suivantes en fonction du dot pitch:

Pitch	Résolution maximale
0.41	640*480
0.33	790*625
0.31	840*645
0.28	928*714
0.25	1040*800

II LES FREQUENCES, LES MONITEURS MULTISYNCHRONES

Les fréquences définissent la vitesse d'affichage d'une image ou d'une ligne. Les moniteurs multisynchrones (ou "multisynch") sont de plus en plus répandus et donc de moins en moins chers, ces moniteurs sont les plus adaptés à notre beau faucon car ils peuvent afficher les résolutions traditionnelles du Falcon mais aussi la quasi totalité des résolutions supérieures obtenues à l'aide de programmes tels que FALCON SCREEN BLOW UP (version soft) ou des cartes graphiques SCREEN BLASTER, BLOW UP. Les moniteurs VGA standard sont prévus pour fonctionner dans des résolutions précises et à des fréquences fixes alors que les moniteurs multisynch s'adaptent, s'ils le peuvent, à la fréquence qu'ils reçoivent. Pour savoir si un mode vidéo est accepté par le moniteur il faut

vérifier que la fréquence verticale ET la fréquence horizontale de ce mode vidéo sont comprises dans les gammes de fréquences du moniteur. Pour connaître les fréquences délivrées par le Falcon reportez vous aux manuels et aux documentations des programmes/cartes graphiques que vous utilisez. Il faut savoir que les fréquences limites indiquées par les fabricants contiennent une petite marge de sécurité. En modifiant les réglages internes du moniteur, on peut gagner encore quelques Hertz sur la fréquence verticale et quelques KiloHertz sur la fréquence horizontale et ainsi faire fonctionner le moniteur dans une résolution qui n'était pas prévue. Mais attention, cette manipulation fait perdre la garantie, cela peut endommager le moniteur et surtout les risques d'électrocution sont importants: la tension des tubes cathodiques dépasse 20000 Volts ! (NDLR: magnifique grille pain !)

III MONITEURS QUI ACCEPTENT LES MODES TV

Ces moniteurs sont de plus en plus difficiles à trouver et ils sont souvent onéreux. Ils ont l'avantage d'accepter les modes télévision, en revanche, leurs fréquences maximales sont généralement inférieures à celles des autres moniteurs multisynchrones. Voici les fréquences que le moniteur doit accepter pour pouvoir fonctionner dans les mêmes modes qu'une télévision: Fréquence verticale de 50 Hz et fréquence horizontale de 15 KHz. Pour pouvoir définir quel type de mode vidéo le Falcon doit utiliser vous devrez fabriquer un cordon spécial.

IV POINTS A SURVEILLER, CONNECTIQUE

Evitez les moniteurs entrelacés et les moniteurs "multimodes" aux performances



EDUCATIFS

LE PRESIDENT C'EST BÉBÉ

C'EST DUR DUR D'ETRE BÉBÉ.

Et oui pour vous chers amis de **FAUCONTACT** j'ai testé...des éducatifs. Et pour ce faire je me suis réimplanté le bout de cerveau que ma grand mère m'avait malencontreusement arraché avec une hache, à l'âge de quatre ans. Bien sûr vous ne serez peut être pas les premiers concernés par ces éducatifs mais pensez à votre petit frère.

AREU AREU.

Rentrons donc dans le vif du sujet. PARX (la maison d'édition) nous a gracieusement envoyé deux éducatifs intitulés respectivement "Les Animaux" et "Les Dinosaur". Ces deux softs se dirigent selon le même principe. Grâce à une interface à la Fisher-Price, l'enfant peut à sa guise reconstituer des animaux (ou des dinos), ou encore créer des bestioles mutantes. Je m'explique: à l'aide des quatre grosses flèches situées sur les côtés de l'écran vous pouvez faire défiler le haut ou le bas du corps d'un animal. Mais le fait de faire défiler ces morceaux de corps donne naissance à de drôles de mutants. Vous pouvez donc facilement mélanger le corp d'une chèvre avec des

pattes d'éléphant ce qui donne vie à un chéphant. Bien sûr le délire ne s'arrête pas là: vous pouvez éditer les contours de l'animal crée et les remplir selon votre goût. Par la suite vous pouvez soit sauver votre dessin sur disquette ou DD au format PNT afin de le retravailler sur un autre soft, soit imprimer ces bebêtes si vous avez une imprimante compatible LQ. Sur le soft Les Dinosaur une fonction supplémentaire est disponible puisque des informations sont consultables sur des animaux tels que le tyranosaure. Donc tout pourrait être pour le mieux mais...

BEURK.

Voilà le hic c'est que ces softs tournent sur moniteur VGA et RVB, et donc en entrelacé sur RVB ce qui frôle l'inadmissible pour des éducatifs destinés à des enfants de 3 à 8 ans. Il n'y a qu'à voir le GEM en entrelacé pour comprendre la douleur du gosse en mode dessin avec les contours de l'animal en noir sur fond blanc. PARX a beau nous dire que la majorité des possesseurs de Falcon ont des VGA (ce qui n'est pas tout à fait vrai !) et que s'ils n'en ont pas, les parents vont évidemment en acheter un, il y a tout de même des limites à ne pas franchir. Ensuite, le choix des animaux est assez restreint puisque seulement 324

combinaisons sont possibles pour 'Les Animaux' (ce qui ne fait que 18 animaux de base, d'après mes calculs), et plus de 200 pour 'Les Dinosaur' (c'est marqué sur la boîte), disons 225, soit 15 dinosaur de base. Ce qui fait pas franchement lourd.

POUR CONCLURE.

Ces deux softs aux graphismes tout de même très soignés, ne se révèlent pas, à mon avis, être franchement des éducatifs mais plus des logiciels d'éveil, néanmoins sur le principe, l'idée est bonne. Il y a bien sûr les quelques détails sus-mentionnés et aussi les limites d'âge pour l'utilisation. Trois ans me paraît un peu jeune et huit un peu vieux. Mais je peux vous affirmer qu'à vingt ans on s'amuse quand même (NDLR: oui cinq minutes !). Quoi qu'il en soit la meilleure façon de juger ces logiciels est encore de commander leur demo dans la rubrique DF et de la faire essayer à vos enfants ou petits frères ! Pour les plus intéressés Les Animaux et Les Dinosaur sont disponibles pour 285 Frs grâce à Faucontact. Merci l'asso.

WORRAPS

MONITEURS VGA (Suite)

souvent médiocres. Un support orientable intégré peut être pratique et faire économiser quelques sous qui pourront être plus judicieusement utilisés (par exemple pour la rémunération des auteurs de Sharewares). Les écrans plats à coins carrés sont, comme en ce qui concerne les télévisions, de meilleure qualité. Les meilleurs moniteurs sont, bien sûr, ceux équipés d'un tube SONY Trinitron mais ils sont malheureusement assez chers.

Le moniteur doit disposer (c'est toujours le

cas à notre connaissance) d'une prise vidéo de type "VGA" de 15 broches et vous devrez acheter l'adaptateur correspondant (environ 120 Francs) pour pouvoir le connecter à la sortie vidéo multistandards du Falcon. Si le moniteur ne dispose pas d'une prise secteur et si le revendeur ne peut pas vous en fournir, vous devrez acheter un câble secteur du même type que celui du falcon ou d'un PC standard.

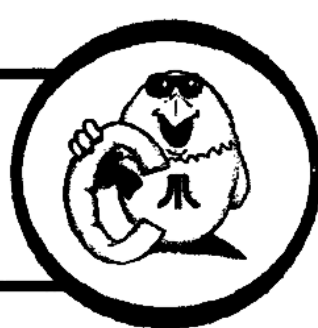
Votre choix va essentiellement dépendre de votre budget: on trouve de bons moniteurs SVGA 14" pitch 0.28

multisynchrones pour 2500 F. Les moniteurs 15" sont plus rares et un peu plus chers, quant aux moniteurs de plus de 16" leur prix est élevé et se justifie pour des applications précises: PAO, CAO...

Vous pouvez adresser vos questions, remarques et commentaires dans ma boîte "Lucky Look (LLK)" sur 3615 STAG, je tenterai d'y répondre aussi bien que possible.

Antoine Martin

INITIATION AU C



DEUXIEME PARTIE

Voici un nouvel article d'initiation au C. Cette fois-ci nous allons aborder les choses sérieuses (et parfois complexes), c'est à dire les commandes et les fonctions du C.

LES COMMANDES DU C

Comme je l'ai déjà dit dans l'introduction (No 2 de FAUCONtact fanzine), le C ne sait faire que des commandes algorithmiques simples ce qui permet au programme d'être "portable", c'est à dire qu'il pourra être recompilé sur n'importe quelle machine (à condition bien sûr de refaire sur chaque machine les fonctions propres à celle-ci).

voici la liste des commandes algorithmiques du C :

for, do, while, switch, case, break, continue, default, if, else, goto, return.

A celles-ci on pourrait rajouter les types de données/structures (vues dans le dernier article), et les directives préprocesseurs (on en parlera plus tard). Chaque commande (ou groupe de commandes) a une signification particulière qui sera vue indépendamment, mais avant cela il faut définir précisément l'architecture d'un programme C.

ARCHITECTURE D'UN PROGRAMME:

Un Programme C est exécuté par le système à partir de la fonction principale notée: main() (plaçable n'importe où dans le programme). Nous verrons la définition des fonctions dans la suite de l'article. Cette fonction principale exécute, comme toutes les commandes/fonctions, une et une seule instruction, mais comme le plus souvent un programme/une fonction/une commande n'est pas composée que d'une seule instruction, il est aussi possible d'exécuter un bloc d'instructions encadré par deux accolades { } et qui est vu par le

programme/la fonction/la commande comme une et une seule instruction (d'un point de vue esthétique, entre chaque changement de bloc on fera une indentation, c'est à dire une tabulation de façon à "aérer" le programme). Chaque fonction/commande lors de son utilisation sera terminée par un point-virgule ; pour en délimiter la fin. Dans certains cas (définition d'une fonction ou utilisation d'une commande) on ne mettra pas de point-virgule et celle-ci sera suivie d'une instruction ou d'un bloc d'instructions. Enfin les commentaires en C débutent par /* et se terminent par */.

Exemple : reportez vous au listing numéro un.

Après ce petit exemple qui permet de bien comprendre l'architecture d'un programme C, voici les définitions des commandes de base du C :

Nota : dans la suite, **Valeur** peut être caractérisé par n'importe quel ensemble de condition, de variable, et de fonction :

i>5 (i supérieur à 5)

key()!=27 (la fonction key() retourne une valeur différente de 27, != signifiant "différent de") ... si la condition est fausse l'expression est équivalente à 0, cette expression peut aussi être une constante (0 toujours FAUX) ou une variable;

while(Valeur) instruction;
OU
while(Valeur) (bloc d'instructions)

C'est le "tant que", l'instruction (ou le bloc d'instructions) sera exécuté tant que **Valeur** ne sera pas égal à 0.

do instruction;
OU
do { bloc d'instructions }
while(Valeur);

C'est le "faire ... tant que", l'instruction (ou le bloc d'instructions) sera exécuté tant que **Valeur** ne sera pas égal à 0. La différence avec "tant que" est que **Valeur**

n'est testé qu'à la fin, ce qui fait que "instruction" sera exécuté au moins une fois.

for(initialisation; condition de fin; variation compteur)
instruction;
ou
{ bloc d'instructions }

c'est le FOR ... TO ... STEP du BASIC mais c'est plus que ça car même si ce n'est pas propre, on peut faire ce que l'on veut avec celui-ci à condition qu'il réponde à la définition suivante :

initialisation /*affectation d'une variable a une valeur initiale*/
while(condition de fin) /*tant que condition de fin n'est pas égale à 0*/
{
instructions; /*on exécute des instructions*/
variation du compteur; /*on modifie la variable de façon à tendre vers la condition de fin*/
}

break;

Permet de sortir d'un bloc d'instruction (utilisé pour while, for, switch).

continue;

La commande "continue" est utilisée dans une boucle. Les instruction suivant la commande "continue" ne sont pas exécutées. Au lieu de cela ce sont les instructions qui suivent la boucle quittée qui sont exécutées.

if(Valeur) instruction1;
ou
{ bloc d'instructions1 }
else instruction2;
ou
{ bloc d'instructions2 }

c'est le "si ... sinon": si **Valeur** n'est pas égal à 0 c'est instruction1 qui est exécuté, sinon c'est instruction2.

Listing exemple n°1

```
affiche(int ); /*déclaration de la fonction "affiche" avec en
entrée un entier... remarquez le;*/

main() /*définition du programme principal*/
{
    /*début du bloc d'instructions du programme principal*/
    int i; /*déclaration de i comme étant un entier*/

    for(i=0;i<10;i++) /*for i=0 to 10 en BASIC, remarquez qu'il n'y a
pas de;*/
    {
        /*début du bloc d'instructions de for, remarquez
l'indentation*/

        if(i=5) /*si i=5...toujour pas de;*/
        break; /*ici une seule instruction on est donc pas obligé
de mettre des accolades {} */

        affiche(i); /*appel de la fonction affiche avec comme
paramètre i*/

    } /*fin du bloc d'instruction de for*/
} /*fin du bloc d'instructions du programme principal*/

affiche(int i) /*definition de affiche avec comme parametre
l'entier i, pas de;*/
{
    /*debut du bloc d'instruction de affiche*/
    printf("%d",i);/*ecrit l'entier i a l'ecran*/
} /*fin du bloc d'instruction de affiche*/
```

```
switch(Valeur)
{
    case constant 1:
    instruction;
    instruction;
    ... break;
    case constant2:
    instruction;
    instruction;
    ... break;
    ...
    default;
    instruction;
    ... break;
}
```

Cette commande signifie "aiguiller", c'est à dire que c'est en fonction de Valeur que la suite du programme sera aiguillée: si la valeur est prévue dans les constantes c'est la partie de code respective définie par "case constante:" qui sera exécutée sinon, c'est la partie définie dans "default:" qui le sera. Mais ATTENTION le fonctionnement de switch est un peu

différent de ce que l'on a vu jusqu'à maintenant, car à partir de case le code est exécuté linéairement jusqu'au break, on ne parle plus de bloc d'instructions dans ce cas.

```
goto label;
instruction;
label:
instruction;
```

Eh oui la commande goto existe aussi en C au cas où certains voudraient faire des programmes comme des sagouin (NDR: ben quoi, c'est bien les programmes spaghettis à la MO5, non ?) ... je pense qu'il n'y a pas besoin de plus d'explications... Enfin si ... goto permet "d'aller à" la position indiquée par label pour ceux qui n'auraient pas compris.

```
return (Valeur);
```

Cette commande permet de mettre fin à une fonction (on verra les fonction si si ...) en lui faisant retourner une valeur.

Voilà c'est tout pour les commandes algorithmiques du C. On résumera toutes ces commandes à la fin de l'article dans un petit programme d'exemple. Mais pour le moment on va parler des FONCTIONS.

LES FONCTIONS

En fait en C tout est une fonction (même la plupart des commandes du C sont des fonctions mais celles-ci sont définies une fois pour toutes dans le compilateur), même le programme principal est une fonction (comme on l'a déjà vu) il est donc important d'expliquer comment utiliser, déclarer, définir (faire) une fonction.

ARCHITECTURE D'UNE FONCTION (définition):

type de variable pour le retour
Nom de la Fonction(liste de types de variables à faire passer à la fonction séparés par une virgule)

```
{
    declaration locale;
    instructions;
    return(valeur);
}
```

Une fonction a un nom (d'un certain nombre de caractères dont les tirets quoi !!), il faut déclarer entre () la liste de tous les types de variables dont elle a besoin pour communiquer avec l'extérieur et il faut déclarer le type de variable qu'elle doit retourner. Il ne reste plus qu'à définir le fonctionnement de la fonction par une suite d'instructions. Les variables locales à la fonction sont déclarées au début de celle-ci. La commande **return(valeur)** permet de retourner une valeur dont le type a été déclaré par "type de variable pour le retour".

DÉCLARATION D'UNE FONCTION :

Pour déclarer une fonction il suffit de recopier l'entête de celle-ci au début du programme et de terminer par un ; L'intérêt est que pour le C toute fonction non déclarée a un nombre infini de variables de type int (un entier) et retourne int (un entier). Le fait de déclarer autre chose permettra au C de faire la bonne conversion, ou tout simplement de comprendre ce qu'il fait. De plus dans la

création de bibliothèques de fonctions il est indispensable de déclarer chaque fonction de la bibliothèque dans un fichier *.H.

UTILISATION D'UNE FONCTION :

C'est bien gentil de déclarer et de définir une fonction mais il faut qu'elle serve à quelque chose, et il faut savoir l'utiliser dans un programme. En fait c'est presque ce qu'il y a de plus facile, il suffit d'écrire le nom de la fonction avec les paramètres entre parenthèses et de terminer par un ; et le tour est joué, si la fonction retourne quelque chose il suffit de faire :

Variable=fonction (liste des paramètres séparés par une virgule);

Ainsi la valeur retournée par la fonction sera stockée dans Variable et c'est tout... Programme d'exemple général : reportez vous au listing d'exemple numéro deux.

CONCLUSION:

Et voilà encore un article de fini mais cette fois-ci nous sommes entrés dans la technique, nous avons vu une grosse partie du C. A partir de maintenant vous pouvez commencer à faire de petits programmes en C, relisez bien les trois articles, la prochaine fois je ramasse les copies ! Pour toutes remarques et questions adressez vous à l'asso par les moyens habituels (courrier, minitel), ils me feront parvenir...

BESTBUG

Listing exemple n°2

```
#include <stdio.h> /* directives préprocesseur pour inclure
la déclaration de la bibliothèque stdio.h (on verra cela plus
tard)*/

/*déclaration des prototypes de fonctions utiles au
programme */

long carre(int x);
int abs(int x);

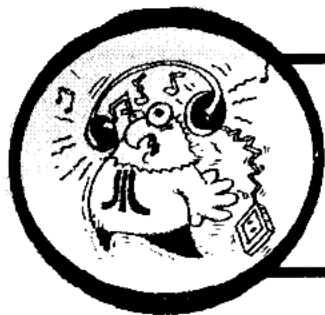
void main(void) /*programme principal*/
{
    int i,j; /*déclaration des variables locales du programme
principal*/
    do /*faire*/
    {
        for(i=-10;i<10;i++) /*pour i=-10 tan que i<10 faire avec
i=i+1*/
        for(j=0;j<10;j++) /*pour j=0 tan que j<10 faire avec j=j+1*/
        {
            switch(j) /*aiguiller pour j=*/
            {
                case 5: /*5*/
                    printf("abs(%d)=%d",i,abs(i)); /*affiche la valeur
absolue de i*/
                    break; /*et c'est tout*/
                case 9: /*9*/
                    printf("carre(%d)=%ld",i,carre(i)); /*affiche le
carré de i*/
                    break; /*et c'est tout*/
                default: /*sinon*/
                    printf("j=%d",j); /*affiche j*/
                    break;
            } /*fin switch*/
        } /*fin for*/
    }
    while(!kbhit()); /*tant que l'on n'appuie pas sur une touche */
} /*fin du programme principal*/

/*définition des fonctions */
/*1ere FONCTION*/

long carre(int x) /*fonction pour élever un nombre au carré,
retourne un mot long*/
{
    return((long)x*x); /* et oui le carré c'est x*x , tiens on fait un
cast (long) on verra cela plus tard*/
}

/*2eme FONCTION*/

int abs(int x) /*fonction pour calculer la valeur absolue d'un
nombre */
{
    if(x>0) /*si x positif */
        return(x); /*on retourne la même chose */
    else /*sinon x est négatif*/
        return(-x); /*le négatif d'un négatif c'est un positif */
}
```



LEÇON DE SON

COMMENT PISSER DANS SON FALCON... DEUXIEMME

Me voici de retour pour notre deuxième horizon de l'exploitation du son sur notre rapace. Horizon car je ne fais ici que vous donner les bases d'une des possibilités de notre machine a tous. Nous commencerons par lever le voile sur une des fonctions obscures du son, LES PISTES. Puis nous verons l'implémentation des fonctions sonores en C.

Alors a l'attaque.

I DES PISTES ET DES HOMMES

Avant de comprendre le principe des pistes encore faut il savoir comment s'organise le son dans la mémoire. Dans le cas d'un son en 8 bits stéréo:

cf tableau 1

Et pour le 16 bits stéréo :

cf tableau 2

Et pour le multipistes c'est encore très simple.

16 Bits stéréo 4 Pistes

cf tableau 3

Et ainsi de suite. Ceci est bien entendu valable pour 2,3 ou 4 pistes. Maintenant nous pouvons nous attaquer au mystère des pistes. Eh oui, mystère car bon nombre de programmeurs officiels sur

tableau 1

LEFT	RIGHT	LEFT	RIGHT	LEFT	RIGHT
BYTE	BYTE	BYTE	BYTE	BYTE	BYTE

tableau 2

LEFT	RIGHT	LEFT	RIGHT	LEFT	RIGHT
WORD	WORD	WORD	WORD	WORD	WORD

tableau 3

PISTE 0	PISTE 1	PISTE 2	PISTE 3	PISTE 0	
LEFT	RIGHT	LEFT	RIGHT	LEFT	RIGHT
WORD	WORD	WORD	WORD	WORD	WORD

Falcon ont passé de nombreuses nuits blanches pour essayer de comprendre comment cela peut bien fonctionner. Si vous pensez savoir comment cela fonctionne jetez à la poubelle vos idées et on reprend tout à zero.

Première chose à savoir LE FALCON EST INCAPABLE DE MIXER DE LUI MEME LES 4 PISTES. Mais me direz vous, "sur la documentation du Falcon il est écrit 4 Pistes stéréo ou 8 pistes mono" mais je n'ai pas dit le contraire, en effet les 4 pistes stéréo sont présentes mais audibles individuellement et c'est là la nuance.

Il y a trois façons de comprendre comment marche une nouvelle fonction.

- Tracer les ROMs.
- Essayer tous les paramètres et essayer de comprendre.
- S'adresser à quelqu'un d'autre.

Tracer les ROMs je suis tout sauf un programmeur assembleur.

S'adresser à quelqu'un : Allo Atari ... Allo Brainstorm ... Allo Mathias ...

Trois réponses s'offrent à moi : "Mais si bien sûr ça marche", "ah je sais pas j'ai jamais essayé", "Je comprends pas j'y arrive pas" (désolé pour les intervenants si j'ai mis les réponses dans l'ordre). Donc plus qu'une solution, faire des tests et pour cela étudier les fonctions à notre disposition.

SETMONTRACK

XBIOS 132,track

Permet de définir quelle piste va être écoutée dans le cas d'un sample entrelacé.

Voir settrack pour plus d'informations.

SETTRACK

XBIOS 133,play,record

Permet de définir le nombre de pistes en enregistrement et en lecture.

La première chose que l'on se dit c'est que la solution du problème est là, mais après études des paramètres quelque chose ne colle pas. Play = Nombre de piste en lecture de 0 a 3 (Le zero comptant pour une piste et le trois pour quatre). Record même punition, même motif. Imaginons que sur ma piste zero j'ai enregistré le dernier Phil Collins et que sur une deuxième piste je veuille m'enregistrer moi. La question est "mais comment enregistrer la deuxième piste uniquement puisque j'ai uniquement le choix entre l'enregistrement entre une et quatre pistes et non pas la sélection de la piste ?". Première réaction il y a une erreur dans la doc Atari et c'est un motif de bits...hé ben non. Démonstration.

Voir listing n 1

Normalement à l'écran vous devez avoir quelque chose du genre

```
158 140
0 0
260 180
0 0
360 100
0 0
Etc ...
```

Conclusion j'ai enregistré deux pistes car j'ai des zero au lieu d'avoir des -20.

Vous n'êtes pas convaincu ! Modifiez donc le nombre de piste à l'enregistrement.

Conclusion : Les fonctions de pistes servent uniquement à donner l'organisation des samples en mémoire mais en aucun cas à définir le nombre de pistes à enregistrer ou à écouter !

Dans notre exemple on enregistre deux pistes et on en relis deux, mais lors de la lecture le Falcon sait qu'il y a deux pistes et saute la piste 2 ce qui fait qu'il rejoue à la bonne vitesse.

Toujours pas convaincu ! Essayez de ne mettre qu'une piste a la lecture et deux en enregistrement : le sample est rejoué deux

Listing n°1

```
' On reprend notre source du mois dernier avec
une modification
' pour buffoper
' init
@devconnect(adc,dmarec,0,11,1)
@devconnect(dmaplay,dac,0,11,1)
@soundcmd(4,2)
@setmode(1)
c%=MALLOC(10000)
' pour bien voir on met tout a -20
FOR i=0 TO 9000 STEP 4
  LONG{c%+i}=-20
NEXT i
@setbuffer(1,c%,c%+9000)
' On enregistre deux pistes
@settracks(0,1)
@buffoper(5)
WHILE @buffoper(-1)<>0
WEND
FOR i%=0 TO 20 STEP 4
  ' On se positionne sur un multiple de 4 pour
  ' bien être au début du sample
  ' Et on affiche un dump de la mémoire
  PRINT WORD{((c%*4)/4)+i%};" ";WORD{((c%*4)/4)+i%+2}
NEXT i%
@setbuffer(0,c%,c%+9000)
' Deux pistes en lecture
@settracks(1,0)
@buffoper(1)
WHILE @buffoper(-1)<>0
WEND
@buffoper(0)
@sndstatus(1)
MFREE(c%)
PROCEDURE settracks(play,recor)
  ~XBIOS(133,play,recor)
RETURN:
FUNCTION buffoper(mode)
RETURN (XBIOS(136,mode))
ENDFUNC
```

fois plus rapidement.

PAR CONTRE on peut enregistrer des samples à 12.5 KHz dans des buffer différents puis les entrelacer à la main et rejouer le tout à 50 KHz et là on fait un pseudo multi piste mais bonjour la galère.

II L'implémentation en C.

Bon pour ceux qui ne possèdent pas le pure C V11 vous n'avez pas le fichier sndbind.h donc voici son listing.

Voir listing n 2

Et voilà le mois prochain nous serons prêts à découvrir le listing de notre FalconReplay en C. En attendant bon code!

C.HUAUX

Listing n°2

```
#define ADC 3
#define EXTINP 2
#define DSPXMIT 1
#define DMAPLAY 0

#define DAC 0x8
#define EXTOUT 0x4
#define DSPRECV 0x2
#define DMAREC 0x1

#define STEREO8 0
#define STEREO16 1
#define MONO8 2

#define PLAY_ENABLE 0x1
#define PLAY_REPEAT 0x2
#define RECORD_ENABLE 0x4
#define RECORD_REPEAT 0x8

#define PLAY 0
#define RECORD 1

#define CLK50K 1
#define CLK33K 2
#define CLK25K 3
#define CLK20K 4
#define CLK16K 5
#define CLK12K 7
#define CLK10K 9
#define CLK8K 11

/* Modifications des constantes en LONG pour
eviter des warning */
/* Par rapport au sndbind.h original */
#define ACT_CLK50K 49170L
#define ACT_CLK33K 33880L
#define ACT_CLK25K 24585L
#define ACT_CLK20K 20770L
#define ACT_CLK16K 16490L
#define ACT_CLK12K 12292L
#define ACT_CLK10K 9834L
#define ACT_CLK8K 8195L

#define SNDNOTLOCK -128
#define SNDLOCKED -129

extern long xbios();

#define locksnd() xbios(0x80)
#define unlocksnd() xbios(0x81)
#define soundcmd(a,b) xbios(0x82,a,b)
#define setbuffer(a,b,c) xbios(0x83,a,b,c)
#define setmode(a) xbios(0x84,a)
#define settrack(a,b) xbios(0x85,a,b)
#define setmontrack(a) xbios(0x86,a)
#define buffoper(a) xbios(0x88,a)
#define devconnect(a,b,c,d,e)
xbios(0x8B,a,b,c,d,e)
#define sndstatus(a) xbios(0x8C,a)
#define buffptr(a) xbios(0x8D,a)
```




DOMPUBS

Hello les jeunes,

Pour la n-ième fois mille excuses, mais cette rubrique devenant de plus en plus importante à vos yeux, il m'est difficile de répondre à tout votre courrier sans un petit retard car, FAUCONTACT+BOULOT = PAS DE LOISIR (NDLR: ça mon vieux tu pouvais pas trouver mieux !!), et il n'est pas question de se priver de LOISIRS, à la rédaction on est tous d'accord. Si à cela je rajoute un second plantage de DISQUE DUR et une rupture du stock de disquettes, vous comprendrez aisément ce retard. Trêve de Blabla, allez-vous me dire, continuons.

- 1 - Deux nouvelles rubriques sont nées, GRAPHISMES et UTILITAIRES qui ne sont en fait qu'un tri effectué dans l'ex- rubrique "DIVERS".

- 2 - GEMVIEW 3.01, STZIP 2.4, ainsi qu'un MODELEUR pour POV font leur apparition mais aussi de nombreux PRG arrivent dans une nouvelle version. Dans le crash du DD j'ai perdu quelques DP, à savoir les nouvelles version de VCB ainsi que celle de BACKWARD.

- 3 - Vous êtes nombreux à créer des Domaines Publics, alors pourquoi ne pas nous les envoyer ?

Amitiés à tous et encore une fois mille excuses.
PSET

SON

Réf.: FCT-S1

STO5 : Convertisseur de samples, fonctionne sous Multitos et utilise le format DVSM (Fortune et Winrec). Mais aussi une flopée d'autres formats en provenance d'univers différents.

PAULA 22A : Player de modules, tourne en ACC idéal pour travailler en musique (nécessite FPATCH2.PRJ).

FALCPAY : Encore un player, mais pas en ACC.

MODULES : Une série de fichiers musicaux .MOD.

Réf.: FCT-S2

ULTIMATE TRACKER : Un player de modules, avec oscilloscope et vumètres.

DAME : Logiciel de D2D très puissant, à utiliser si vous êtes un passionné. (Nécessite une partition entière de votre DD car il écrase votre partition à cause de sa façon d'échantillonner)

Réf.: FCT-S3

WINREC : Autre logiciel de D2D, c'est celui que je préfère. Il est fiable et propose pas mal d'options.

STARPLAYER : Player de modules en .prg, qui a l'avantage d'être très beau.

Réf.: FCT-S4

BACKTRACK : Un autre player de modules, en accessoire.

DESKTRACKER : Un player de modules, en accessoire avec oscilloscope et/ou analyseur de spectre.

Réf.: FCT-S5

DIGITAL TRACKER : Un soundtracker 8 voix en pleine évolution, c'est du tout bon. (Nouvelle VERSION de démo)

ZIKZIK : Un sampleur 8 et 16 Bits, bourré d'options, couplé à Digital Tracker c'est le rêve.

Réf.: FCT-S6

AUDIO 12 : Un éditeur de samples, dont je n'ai pas encore compris le fonctionnement.

FORTUNE : Permet de sonoriser le Falcon au boot.

XBAR : Configurer la matrice, comme bon vous semble.

Réf.: FCT-S7

MUJAZK : Composer une mélodie à l'aide de samples, l'exemple fourni est très particulier. (Arte sauce Technozid...!)

SOUND PLAYER : Un player de samples, nombreux formats reconnus.

GRAPHISMES

Réf.: FCT-G1

PICSWITCH : Très bon soft qui permet de convertir les images couleur en monochrome selon divers algorithmes afin de les imprimer ou de les sauvegarder. Il gère les formats neo, degas, tiny, art director, spc, spu, prispaint, img, aim, gif, rie, pcx (2 16 & 256), iff, Mac paint, startup screen, Atari Portfolio, plus divers format 8 bits. Sauve au format IMG uniquement. Gère les imprimantes Epson 9/24 et HP Laserjet.

HAMB : Visualiseur d'images .IFF HAMB de l'Amiga.

SPEED OF LIGHT : Visualiseur d'images .GIF très rapide. (Nouvelle VERSION)

TGA SHOW : visualiseur d'images .TGA très rapide aussi.

VIEW JPEG : J'ai tout dit dans le titre... non?

WATCH IT : Visualiseur .GIF distribué avec

les Iers Falcons.

Réf.: FCT-G2

FRACTAL : Générateur de fractales, qui utilise le DSP ET le 68030, ou le copro pour un calcul en nombres réels.

SNAPPALC : Snapshot qui fonctionne dans toutes les résolutions.

GTC74G : Un visualiseur d'images de différents formats, avec colorimétrie et autres effets.

BNR VIEWER : Visualiseur d'images en true color, nombreux effets.

Réf.: FCT-G3

POV. 1.30 : Pour les fanas du raytracing, nombreux utilitaires dont un MODELEUR ! non vous ne rêvez pas ! un M-O-D-E-L-E-U-R !

Réf.: FCT-G4

POV. 2 : Ce génial Raytracer, enfin dispo en version 2.0, plus de nombreux utilitaires.

Réf.: FCT-G5

NCONVERT : Un convertisseur d'images pour 34 formats différents.

NVIEW : Visualiseur d'images pour une bonne trentaine de formats lui aussi.

Réf.: FCT-G6

GEMVIEW 3.01 : La toute dernière version de ce fabuleux programme (Nouvelle VERSION)

Réf.: FCT-G7

ALM : Permet d'appliquer de nombreux effets sur vos images.

FALCSNAP : Un snapshot adapté aux résolutions du FALCON. (Nouvelle VERSION bien meilleure)

SPEED OF SNAIL : Un autre visualiseur d'images GIF

UTILITAIRES

Réf.: FCT-U1 (pack anti bug FALCON, on vous l'offre, si vous le demandez.)

CHNG-MON : Corrige un défaut du falcon, qui est de ne pas faire de reset lors du changement de moniteur.

CHNG-NAME : Permet de renommer le volume d'une unité de disquette ou disque dur.

SHEL-FIX : Corrige la copie en mémoire du fichier NEWDESK.INF (sur certains TOS)

FCOUNTER : Compte le nombre de dossiers sur le DD, et permet de configurer le système avec l'aide de FOLDPRN.prg.

FOLDRunn.prg : A utiliser avec FCOUNTER.
FPATCH2 : Indispensable pour faire tourner certains soft et/ou démos.
HP-OUT : Coupe le HP interne.

Réf.: FCT-U2

STE2FALC : Permet de faire tourner des soft ST. Il se débrouille comme il peut, et il faut reconnaître que dans certains cas il est très efficace. Il y a deux versions: une pour le bureau GEM, l'autre plus spécifique aux jeux.

MAGI : Idem STE2FALC. Sa technique de programmation différente lui permet de lancer certains jeux que STE2FALC refuse de lancer (Et vice versa)

BACKWARD : Idem MAGI mais moins concluant.

VCB 14 : Après de nombreux essais, il c'est avéré être le plus puissant.

Réf.: FCT-U3

MOUSE WIND : Sélectionne la fenêtre sous la souris.

GERMAN2ENGLISH : Traducteur allemand vers anglais. Bien pratique pour ceux qui ne captent rien à l'allemand !

GEMRAM : Permet de transférer le TOS en RAM, indispensable à WINX.

WINX : Modifie le TOS, visible surtout sur les fenêtres. WINX et GEMRAM sont aussi fournis avec GEMVIEW.

Réf.: FCT-U4

DESKPIC : Affiche une image GIF en fond du bureau. GENIAL ! plus 2 images, celles qui ornent le bureau de Splash et le mien (Nouvelle VERSION encore plus d'images)

AEYES 101 : Affiche des yeux dans des fenêtres (complètement inutile !)

DISCPAC : Éditeur de secteurs, génial.

SLC MAXI : Un sélecteur de fichiers alternatif.

LET THEM FLY : Raccourcis clavier, fly dial.

Réf.: FCT-U5

TTARTIST V1.3 : Protecteur d'écran (à l'origine pour TT mais il tourne sur F030). Nécessite un coprocesseur arithmétique.

7UP : Un super éditeur de textes, nouvelle version toute en français. Mais, mais je rêve... je suis en train de l'utiliser.

WINLUPE : Un accessoire génial qui ouvre une fenêtre, avec zoom permanent sur la souris.

Réf.: FCT-U6

CHEETAH : Copieur de fichier hyper rapide (quelques risques subsistent en copie de partition à partition (cas isolé : EDOX je crois, Mr j'arrive en 205 et je repars le lendemain en train)).

STZIP24 : Dernière version de ce compacteur. (Nouvelle VERSION)

DESKCOPY et DESKFORMAT : Copier et formater des disquettes en tâche de fond sous Multitos.

Réf.: FCT-U7

GEMBENCH : Pour avoir une idée de la vitesse de votre machine.

QINDEX : Idem GEMBENCH. Résultats parfois fantaisistes.

SYSINFO : Vous donne plein de renseignements sur votre machine. (cookies, adresses diverses...)

QDSP-ASM : Un assembleur pour le DSP 56001, en Dompub c'est génial... NON ?

Réf.: FCT-U8

BEFORE DAWN : Vous nous l'avez réclamé le voici, ce protecteur d'écran génial, de nombreuses animations sont dispo, donc promis dès que je retrouve les fichiers je vous les donne.

ADRESSE : Un carnet d'adresses en ACC ou en APPLICATION, bien pratique.

RIPPER : Un ripper d'images, de MOD, et de tout plein d'autres bonnes choses.

2 in 1 : Un shell pour des décompacteurs tel que STZIP, LHARC, ZOO, possédant une interface du type de celle de STZIP (Livré avec LHARC et ZOO)

Réf.: FCT-U9

MASTER BROWSE : Un éditeur de textes, idéal pour consulter les lisez-moi, fournis avec les DP (Nouvelle VERSION)

GODEL : Processeur mathématique (Démo)

RUFUS : Logiciel de communication à utiliser avec un MODEM. (Je recherche la version 135 ou sup... merci)

JEUX

Réf.: FCT-J1

OXYD-falcon : Fabuleux jeux de réflexion en 640*480 en 256 couleurs (uniquement en VGA).

Réf.: FCT-J2

NETHACK : Jeux d'aventure sous GEM (style jeu de rôle, un peu comme ULTIMA quoi !). C'est génial j'y retourne !

Réf.: FCT-J3

MINE V2.211 : Un démineur classique, sous GEM.

SHANGHAI : Sous GEM, programmé par l'auteur de 7UP.

MEMOS : spécial FALCON 256 couleurs, c'est mon coup de coeur. Un jeu de mémoire : associez les images entre elles ! incroyablement prenant ! (Nouvelle VERSION)

Réf.: FCT-J4

VERTICAL MAYEN : Superbe COLUMNS en 256 couleurs, musiques superbes viiiiite j'y retourne.

TRON : Un tron se jouant à deux joueurs, soundtrack et true color.

Réf.: FCT-J5

DES LASER ET DES HOMMES : Une démo d'un jeu à la WOLFENSTEIN 3D, génial ! (nouvelle version)

Réf.: FCT-J6

MINI F1 v1.03 : Démo de la nouvelle version de ce jeu, en true color, avec plein d'effets géniaux et une jouabilité améliorée.

WATER-SHIP : Mini jeu, où vous pilotez un zodiac à la recherche d'une arme, hard scroll et soundtrack.

Réf.: FCT-J7

LAME MINE : Un super démineur en 640*400.

MADTRIS : Un tetriz complètement fou, où les pièces arrivent dans tous les sens.

Réf.: FCT-J8

MAHJONG 2 : Un mahjong, fonctionne dans plein de résolutions...

NO LIMITS : Génial un Flipper, sur le thème du tube des 2 Unlimited, fabuleux selon SPLASH qui adore ce type de musique. (NDSplash: Beurk ! à chier oui !)

Réf.: FCT-J9

MULTI-BRIQUES : Démo du superbe casse brique édité par PARX (Je vous conseille même de vous acheter la version définitive).

DEMOS SOFTS

Réf.: FCT-DSFT1

AVANT VECTOR DEMO : démonstration d'un logiciel de vectorisation.

ZOOM DEMO : Démonstration d'un magnifique éditeur d'icônes couleur.

Réf.: FCT-DSFT2

ANIMAUX et DINOSAURES : Les démos des deux éducatif de la société PARX.

Réf.: FCT-DSFT3

DEMO du jeu "Space Junk". Très beau. A voir. NOUVEAU : une version avec animation vidéo est dispo, mais sur 3 disquettes donc. **ATTENTION** le prix est de 45 Francs.

Réf.: FCT-DSFT4

DEMO du jeu "HUMANS". On rit bien (enfin...), c'est en 256 couleurs et ça fait plaisir à voir ! **ATTENTION** Cette démonstration tient sur deux disquettes. Donc le prix est de 30 francs. Pensez-y lors de la commande !

Réf.: FCT-DSFT5

APPLIC-SYS : Une grande partie des softs édités par Application Systems. (merci à eux) + BLOW UP et OUTSIDE.

Réf.: FCT-DSFT6

D2M : La démo du soft de dessin, édité par la société PARX.

PIXART : Un soft de dessin en allemand.

LLAMAZAP : D mo jouable du jeu de JEFF MINTER, n cessite un paddle Atari. (GENIAL avec un paddle NOIR... en attendant les GRIS.)

R f.: FCT-DSFT7

GFA-4 : d mo de l' diteur sous GEM du Gfa 4.00.

KOBOLD-2.5 : D mo du g nial soft de copie de fichiers.(Nouvelle VERSION)

SCRIPT-3 : D mo du traitement de textes, d'Applications Systems.

R f.: FCT-DSFT8

CHAGALL : Un soft de dessin en Allemand, son interface est fabuleuse.

CHARLY : Un autre soft de dessin en Allemand.

VISION : Et hop encore un soft de dessin, et je vous le donne en mille... il est en Fran ais.

R f.: FCT-DSFT9

CLOE : une d mo de ce fabuleux raytraceur, avec la doc et des scripts.

R f.: FCT-DSFT10

CRAZY MUSIC MACHINE : D mo d'un soundtracker qui est  dit  par Application systems, interpolation 16Bits au DSP ce qui vous assure une qualit  irr prochable.

DEMOS FUN

R f.: FCT-DFUN1

PLASMA : rotation et d formation plein  cran en 3D et 50 images secondes.C'est en fait une version d riv e de la TERMINAL FUCK UP en plus performante.

BIG KART : un clone SUPER MARIO KART jouable et de 39 Ko !!

R f.: FCT-DFUN2

LEFT DONUT DEMO: une superbe musique (16 bits avec interpolation) et quelques objets 3D avec calcul d' clairage en True Color.A voir.

SPHERE : une sphere compos e de points, le tout calcul  par le DSP.

NEW TREND : une d mo standard, l'avis est partag  au sein la r daction.

R f.: FCT-DFUN3

CEBIT93 : d mo r alis e   l'occasion du CEBIT 93. Son 16 Bits au rendez-vous et d formation en True color aussi !

BONKFAL : Une boule qui rebondit avec une image dedans ...

R f.: FCT-DFUN4

BRAINSTORM FLI PLAYER DEMO: ben j'ai tout dit dans le titre !

3DTT: c'est de la 3D pour TT (non ?!) qui tourne sur Falcon et en plus c'est de Brainstorm, c'est du tout bon !

INTEL: D mo avec le sens de l'humour. Fractales et logo "Motorola inside" qui tourne.

R f.: FCT-DFUN5

1600*600: on vous avait bien dit qu'on pouvait le faire (sur un  cran RVB)

MODE7: De la 3D mapp e aussi bien que la Super N esse de Nitengros, avec en plus un soundtrack en 16 bits !! Compl tement tuant !

TERMIN: La TERMINAL FUCK UP livr e avec certains Falcons: celle qui nous a fait tous pleurer lorsqu'on l'a vue pour la premi re fois !!!

R f.: FCT-DFUN6

SMOOTH VECTORS: De la 3D avec  clairages en True Color, c'est tr s beau.

OMEGAF30: Une d mo pour STE 'adapt e' rapido sur Falcon: Un video clip avec du soundtrack (en VRAIE mono...).

GOURAUD: encore de la 3D avec  clairages, sauf que l  il y a des trames tr s bien faites pour  viter qu'on voit les nuances de couleurs ! C'est r ussi !

R f.: FCT-DFUN7

MICROVO: Trois d monstrations en 3D pr vues   l'origine pour TT, avec des soundtracks g nieux en fond.

FRACTALRT: un zoom sur une fractale de Mandelbrot calcul  en temps r el par le DSP !

DSPFRAC: Encore du zoom sur une fractale sauf que l  vous indiquez o  avec la souris !

R f.: FCT-DFUN8

SPECIAL VGA : Nombreux programmes faisant des Shades bobs et autres effets graphiques, pour moniteur VGA uniquement.

R f.: FCT-DFUN9

CRIME : Par DNT CREW, samples en boucle ( a prend la t te), shades bobs, logo 3D, fractales temps r el, cercle  lastique, line dots...

COOL : Shades bobs plus une superbe musique, je plane...

COOOL : Des jolies spheres avec 6000 Pts gr ce au DSP, musique c'est cool quoi...

R f.: FCT-DFUN10

WAITING THE ZIK DISK : par POSITIVITY, une dentro pleine d'humour arros e d'un soundtrack sauce guignol.(A la r dac. on l'adore)

YEAHHHH2 : mais o  est la un ??? Hard scroll en true color plus sprite et soundtrack.

R f.: FCT-DFUN11

PENTAGON : Musique tr s tr s techno, zoom, 3D et autre effets sympa.

TRUEDEMO : Un tableau de bord, et plein de vaisseaux spaciaux en 3D ombr e, le tout en TRUE COLOR.

R f.: FCT-DFUN12

680XX : Image superbe agr ment e d'une musique sympa, plus de nombreux effets en line dots.(d placez votre souris par hasard...)

DRAGON : Un scroll d' toiles !!!!!

MODE7 : Nouvelles versions encore plus rapide.

R f.: FCT-DFUN13

CSC2 : Logo 3D de la Crystal Summer Convention 2.

BURP FALCON : Teste votre r sistance au mal de mer...

1800 PLOTS : Repr sentation sp ciale de courbes math matiques, modifiable par l'utilisateur.

MAD : Sph re en 3D mapp e.

FF-DEMO : Paysages fractals, accompagn s de What is love / HADDAWAY.

R f.: FCT-DFUN14

BOUND 2 : Un ensemble de sph res anim es, en raytracing temps r el au DSP.

ROT 3D BMAP : Une rotation en 3D d'une image, du plus bel effet.

GOURAUD 2 : Objet 3D avec rendu de GOURAUD.

PLASTIC DREAMS : Musique techno, Start tunnel, rotation 3D... Sympa mal.

WARUM : Pourquoi... SPLASH est il encore accro   au plafond ?????

R f.: FCT-DFUN15

DEMOZOOM : Un zoom sur plusieurs images en temps r el, et en plus, Vous pouvez le contr ler   la souris. Musique tr s umpf...tzzz...umpf...tzzz...umpf...!!

R f.: FCT-DFUN16

BOBS : SHADES BOBS, plus musique sympa.

CONFLICT : Une dentro comprenant de nombreux effets tr s sympas.

CHROMEDR : Champs d'asteroides, serpent, le tout compos  de cubes 3D.

LB : Une demo classique, du d j  vu quoi.

R f.: FCT-DFUN17

PAPA WAS A BLADE RUNNER : La derni re production du groupe EKO, Mapping 3D hyper rapide, formes 3D qui s'entrecoquent... g nial.

DEMO RASTER : Un titre tr s explicatif je crois (NDSplash: nan, pask'ils sont pas comme les autres ceux l  !)

R f.: FCT-DFUN18

ARRIVAL : Une m ga d mo par PASSION, mapping, paysages fractals   la Commanche etc...magnifique.

MINI FLIGHT : Un mapping de tous les circuits du jeu MINIF1, Vive le DSP.



PETITES ANNONCES



ELLE EST FRAICHE MON ANNONCE!

Hé oui, les voici les tant attendues petites annonces et en plus elles sont gratuites ! Si vous avez envie de faire paraître une annonce, soyez bref dans la rédaction, et précisons que toute annonce ayant trait au piratage, au sexe, à l'alcool, au crime, à Désirless et à d'autres choses seront irrémédiablement blastées !

Vends MEGA STe 2 Mo RAM / DD 55 Mo + moniteur mono assorti, 4500 F ; Magnéto Multipistes FOSTEX X-28, 2500 F ; Boîte à rythmes ROLAND TR505, 500 F. Ecrire à: Faucontact (annonce Stef), Mas du Crès, 30140 Boisset & Gaujac.

Cherche contacts sur Falcon dans la région parisienne et lyonnaise. Vends pour Atari ST (1 Mo mini) CIVILIZATION, EPIC, ISHAR, ISHAR 2, 100 Fr chacun. Contacter Tristan Collet, 12 Avenue de Paris, 78000 Versailles.

FAUCONTACT, votre association chérie, recherche d'urgence un disque dur au format ASCII (pour le port DMA du ST, quoi !) de petite capacité afin d'éviter les longues heures d'attente sur le RTC. Dans l'intérêt de tous, si vous possédez cette bête rare et que vous êtes prêts à nous la céder pour pas trop cher, écrivez vite !

Tant qu'on y est Worraps le redac'chef recherche un moniteur monochrome en parfait état de fonctionnement afin de

préserver ses gentilles pupilles qui en ont ras le bol de l'entrelacé, ainsi qu'un disque dur SCSI pour son oiseau, en parfait état de marche d'une capacité de moins de 250 Mo (entre 250 et 120) pour pouvoir aider PSET dans sa tâche ardue que sont les domaines publics, c'est Urgent et c'est pour vous être agréable (Surtout le DD) merci.

BON DE COMMANDE DE LOGICIELS.

Je commande:

MINI F1 v1.03 (Course de voitures, genre Super Sprint (jusqu'à 8 joueurs simultanément), aux graphismes en true color, édité par MSI BA.) au prix de 230 Francs port compris. Règlement à l'ordre de: Association FAUCONTACT.

MULTI-BRIQUES (Casse brique génial, de un à quatre joueurs, édité par PARX) au prix de 285 Francs port compris. Règlement à l'ordre de: PARX.

D2M (Splendide logiciel de dessin, édité par PARX.) au prix de 625 Francs port compris. Règlement à l'ordre de: PARX.

LES DINOSAURES (Logiciel éducatif pour les 3 à 8 ans, basé sur le thème des Dinosaurés, édité par PARX) au prix de 285 Francs port compris. Règlement à l'ordre de: PARX.

LES ANIMAUX (logiciel éducatif pour les 3 à 8 ans, basé sur le thème des animaux, édité par PARX) au prix de 285 Francs port compris. Règlement à l'ordre de: PARX.

Et j'envoie mon(mes) chèque(s) dûment(s) rempli(s) à:

Association FAUCONTACT

Mas du Crès

30140 BOISSET ET GAUJAC

Je veille à ce que mes chèques soient libellés correctement (à Association Faucontact pour MINI F1 et à PARX pour MULTI-BRIQUES, D2M, LES ANIMAUX ET LES DINOSAURES.).

Nom:

Prénom:

Adresse:

Code postal:

Ville:

Bulletin d'inscription.

Voici le bulletin à renvoyer si vous désirez adhérer à l'association FAUCONTACT. Remplissez-le en lettres capitales afin qu'on ne corche pas votre nom !!

NOM: _____

Prénom: _____

Adresse: _____

N téléphone (facultatif) : _____

Si vous possédez un B.A.L, indiquez-la: _____

Sur quel(s) serveur(s): _____

Quelles sont vos activités informatiques principales?

☐ GRAPHISMES.

☐ PROGRAMMATION.

☐ MUSIQUE.

☐ M.I.D.I

☐ JEUX.

☐ P.A.O./BUREAUTIQUE.

☐ AUTRES: _____

Quelles machines et quelle configuration possédez-vous (mémoire, périphériques, etc...)?

OUI, j'adhère à l'association FAUCONTACT pour une durée de ...

☐ 6 mois. Ci-joint un chèque de 45 Francs (50 Francs pour les autres pays de la C.E.E.) à l'ordre de: Association FAUCONTACT.

☐ 1 an. Ci-joint un chèque de 90 Francs (100 Francs pour les autres pays de la C.E.E.) à l'ordre de: Association FAUCONTACT.

Indiquez s'il s'agit d'un réabonnement.

Cette cotisation me permettra de recevoir le fanzine bimestriel de l'association. De plus, mes questions seront prioritaires et j'aurai accès à la banque de Domaines Publics et de démos de l'association.

En m'inscrivant, j'autorise l'association FAUCONTACT, à m'envoyer tous documents comportant mon nom (carte de membre, facture, etc...)

Si vous avez des suggestions concernant l'association, n'hésitez pas:

Renvoyez ce bulletin ainsi que le chèque à l'adresse suivante:

Association FAUCONTACT,

Mas du Crès,

30140 Boisset et Gaujac. FRANCE.

BON DE COMMANDE DES DP

NOM :

Prénom :

Pseudo :

Adresse :

NOM et REFERENCE	PRIX	QUANTITÉ	PRIX

TOTAL :

Chaque disquette est facturée 15 francs port et disquette compris. Renvoyez ce bulletin ainsi qu'un chèque à l'ordre de Association FAUCONTACT à l'adresse suivante:

Association FAUCONTACT, (Rubrique DP), Mas du Crès, 30140 Boisset et Gaujac.