



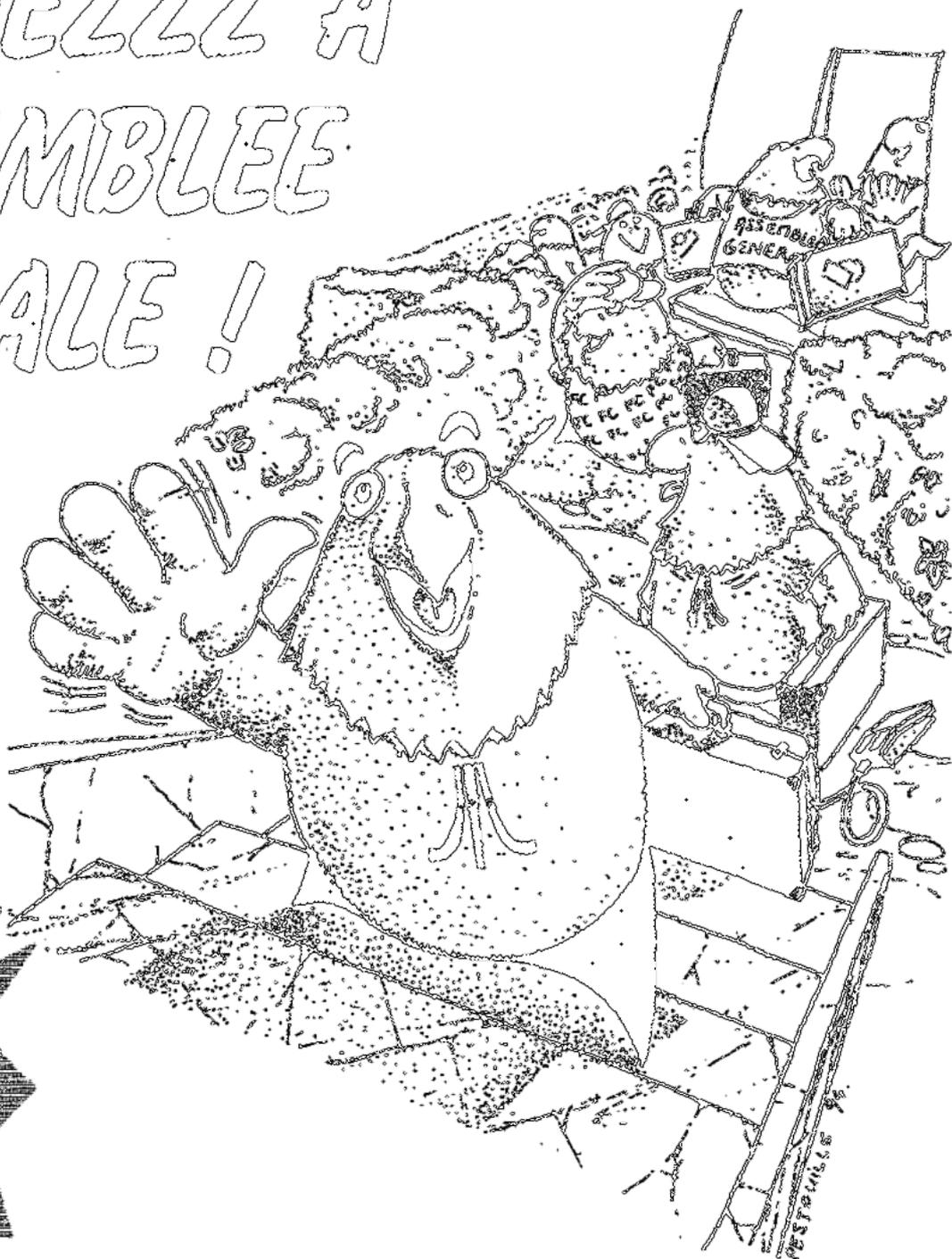
Association des utilisateurs de Falcon

5

FALCONtact

Magazine

VIENDEEEZZZ A
L'ASSEMBLEE
GENERALE !



TOUJOURS PLUS...
32
PAGES !

Mai - Juin 1994

"Voilà l'été, Voilà l'été..." chantent les Negresses Vertes. "Voilà l'AG, Voilà l'AG..." chantent les membres de FAUCONtact. Et oui, car comme le dit le dictionnaire: "En Mai fait ce qu'il te plaît, en Juin passe ton examen, et en Juillet retrouve toi à l'AG !" (il dit aussi "En Mai arrête de bosser, en Juin passe ton examen et en Juillet fait toi recaler... mais c'est une autre histoire..."). Mais vous trouverez tout pleins d'infos complémentaires dans l'article "spécial AG" de ce numéro. On vous l'avait promis pour le numéro 4, mais la rapidité d'action de ces messieurs de France Telecom nous a obligé à attendre... attendre... jusqu'à ce que le caramel ait recouvert... Ah, j'allais oublier... dans la dernière fois je vous avais parlé de Worraps qui se faisait pousser la barbe... il a réalisé que son idole (Corbier, de chez dorothée) l'avait rasée, et il a tout de suite fait de même.

Et puis viendeezzz nombreux à l'AG qu'on puisse tous danser la carioca, même si pour cela il faut à tout le monde dire... rendez vous en juillet! (Ceux (honte à eux) qui n'ont pas vu La Cité De La Peur (l'exxxxxcellent film de Les Nuls) ne peuvent pas comprendre...).

EDOX

Directeur de la publication:

Frank "WORRAPS" Cathelain

Rédacteurs et collaborateurs:

Pascal "PSET" Martin, David "SPLASH" Carrère, Julien "EDOX" Barret, Nicolas "BESTBUG" Perret, Christian "ENITALP" Huaux, CASUS, Emmanuel "MC JEE / KAMIKAZES" Jaccard, Jean Claude IEHL.

Excellents dessins de:

Serge "PESTOUILLE" Tortet

Conseils Xpress de:

Stéphane "STEP30" Darras

Pour nous contacter écrivez à l'adresse ci-dessous, ou laissez un message sur l'exceptionnel RTC de l'asso, au numéro suivant: 66-60-52-76, ou en bal FAUCONtact sur 3615 STIMAG ou 3614 RTELL Secte FAUCONtact sur 3615 STIMAG *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.

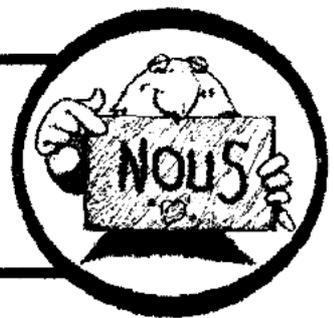
Ce fanzine a été entièrement réalisé sous Calamus sur un Falcon 030.

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

FAUCONtact,
Mas du Crès,
30140 Boisset et Gaujac.

RUBRIKAG	3
TOUT SUR L'ASSEMBLEE GENERALE	
GRAINS DE POUSSIERE	6
PASSONS L'ASPIRATEUR	
INITIATION AU DSP	8
DEUXIEME PARTIE	
ENTREVUE	10
CHRISTIAN HUAUX	
INITIATION AU C	12
CHAPITRE IV	
RTC	14
REU TEU CEU, ESSAYE ENCORE.	
ROUTINES GRAPHIQUES	16
A LA LIGNE	
FLABBERGASTED	19
TROUVEZ VOUS MEME	
INITIALISATIONS DU FALCON	20
PLUS BESOIN DE RESET	
COURRIER	25
KESKONVALEURDIRE ?	
DPS	27
DU MIAM CONTRE LES COUACS!	
PETITES ANNONCES	31
TRES PETITES	
EN VRAC LES BULLETINS	
INSCRIPTION AU RTC	5
INSCRIPTION A L'A.G.	26
ACHAT DE SOFTS	31
INSCRIPTION	32
COMMANDE DE DPS	32

RUBRIKAG



ASSEMBLEE GENERALE

Pour une fois, nous faisons exception à la règle en faisant un rubrikasso destiné en grande partie à vous parler de l'Assemblée Générale.

Oui, la loi nous oblige à faire une fois par an une assemblée générale où tous les adhérents sont conviés par le secrétaire. Lors de cette assemblée générale nous devons vous faire un compte rendu de l'année passée, vous présenter les projets ainsi que la ligne de conduite pour l'année à venir (et vous la faire approuver), et vous présenter le bilan financier de l'association. Bien sûr, ce côté peut paraître un peu rébarbatif, mais il est nécessaire. Ce sera ainsi une occasion pour vous de mieux nous connaître. Vu que certains d'entre vous habitent assez loin, on ne peut pas dire qu'un déplacement de plusieurs centaines de kilomètres pour une simple réunion soit intéressant... C'est pourquoi nous avons décidé de vous en offrir plus (ouah ! on croirait une pub télé !). En effet, cette AG se déroulera pendant deux jours. Le Samedi 9 et le Dimanche 10 Juillet. Vu que deux heures environ seront consacrées à l'assemblée générale en elle-même, cela vous fait (2*24)-2=46 heures pour faire autre chose ! Le reste du temps sera consacré à faire plein de choses utiles comme des concours, des échanges, pomper le disque dur de l'asso, voir des softs en exclu, et pleins de choses encore...

DES DETAILS !

Bon tout d'abord, nous vous donnons un petit aperçu de ce qui va y avoir à cette réunion falconnesque:

* Je n'insisterais pas plus sur le temps consacré à vous parler de l'association. Ce sera un moyen pour vous de nous voir, de nous poser les questions qui vous brûlent les lèvres depuis un an, de nous engueuler, de nous féliciter, en bref, ce sera constructif.

* Des éditeurs devraient être présents, néanmoins nous n'avons pas encore de

confirmation, si ce n'est pour CLOE qui vous sera présenté par ses auteurs. Il y a également des discussions en cours avec des revendeurs, qui pourraient amener du matériel et des softs, qu'il feraient (un peu) moins cher pour l'occasion. A vous de nous dire ce que vous seriez prêts à acheter (Joypads, softs, cartes, ...).

* Vous rencontrerez également les programmeurs de vos sharewares et dompubs préférés, et vous pourrez leur donner toutes les suggestions du monde (bon on prétend pas tous les avoir, mais on en aura ...).

* Des concours divers seront organisés avec des prix à la clef ! Il y aura un concours de modules où les instruments seront imposés, ce qui évidemment corsera la chose ! Un autre concours sera graphique où il faudra dessiner heu... on sait pas encore quoi...et enfin, si il y en a assez d'intéressés, il y aura un concours de programmation, encore une fois avec certaines limites ! Les prix n'ont pas encore été choisis, car nous sommes encore un peu dans le flou quand au coût de ce week-end. Néanmoins on peut espérer qu'il y aura des joypads, des logiciels, ou autre (si vous avez des préférences, faites le nous savoir...).

* Pour le reste, vous rencontrerez d'autres utilisateurs de Falcon, et pourrez vous faire plein de contacts.

LES TRANSPORTS

C'est le premier obstacle qui se pose. Enfin, tout dépend où vous habitez et quels sont vos moyens de transport. Nous avons prévu trois cas: vous arrivez en voiture (car vous êtes grand, vous avez le permis et vous avez piqué une quelconque voiture), vous arrivez en train (car vous êtes aussi grande mais vous avez loupé le permis ou bousillé la voiture !), ou enfin vous arrivez en avion. Nous n'avons pas prévu le cas où vous arrivez à pied, mais on ne sait jamais !

Premier cas: j'arrive en voiture.

Alors vroom vroom, on va pouvoir exploser le biturbo de la 205 Rallye avec No Limits à fond la caisse. Très bien. Mais ce n'est pas tout. Plusieurs problèmes se posent.

-Où garer la voiture ? Il y a un méga parking à côté de la salle, même si il y a du monde, il y aura de la place disponible. Toutefois, si vous avez peur pour votre véhicule, alors le gentil splashounet mettra à votre disposition un champ clos à quelques kilomètres de la salle, où nous vous amènerons, vous y laisserez ce que vous voulez (et y planterez votre tente si vous voulez), puis nous vous descendrons à Anduze.

-Où prendre de l'essence ? Même si Anduze est un patelin paumé, vous aurez un supermarché avec une station essence, et deux revendeurs indépendants ! - Comment trouver la salle ? La bonne question. En fait, muni d'une bonne carte routière, vous ne devriez pas avoir trop de mal pour trouver Anduze (au moins Alès !). Tout dépend d'où vous venez. Si vous arrivez du Nord, vous passez par l'A7 dans la vallée du Rhône, vous sortez à Bollène, prenez direction Pont Saint Esprit, Bagnols sur Cèze puis Alès. Une fois à Alès, prenez direction Montpellier sur la rocade (le périph' quoi !), une fois à St Christol-les-Alès vous prenez la direction Anduze, vous êtes sur la bonne voie. Si vous arrivez du Sud Ouest, vous prenez l'A9 et sortez à Nîmes (vous pourriez sortir à Montpellier mais la signalisation n'étant pas très claire, il vaut mieux éviter). Le plus simple pour vous est de prendre une carte routière, et ça ira comme sur des roulettes. Afin d'éviter de chercher trois heures sur la carte, je vous rappelle qu'Anduze c'est dans le Gard, juste en dessous du massif des Cévennes ! Une fois à Alès, si jamais vous êtes perdus, il y aura une assistance CB. Précisez sur votre bulletin d'inscription si vous êtes intéressés, et indiquez votre QRZ. Sinon, il y aura sans doute des panneaux indicateurs disposés à partir de St Christol. La salle se situe à l'entrée d'Anduze, à côté du temple (grand bâtiment avec des colonnes), à côté de la Mairie (à côté...du temple !). Sinon demandez la salle des casernes, en principe tout le monde

sait où c'est !

Second cas : j'arrive en train.

Là c'est plus compliqué car il faudra venir vous chercher à la gare !! Personnellement nous viendrons vous chercher en gare d'Alès mais pas à Nîmes !! En prenant votre train, vous devez savoir que vous arriverez dans tous les cas à Nîmes, et ensuite il vous faudra prendre une correspondance pour Alès (à ce propos, juste après le départ de Nîmes, le train s'arrête en plein milieu des voies...ne descendez pas c'est NORMAL !). Vous trouverez par ici, le tableau des horaires des correspondances pour Nîmes-Alès. Une fois à Alès, nous organiserons des navettes en fonction de ce que vous nous avez indiqué comme horaires d'arrivée sur le bulletin d'inscription. Essayez absolument d'arriver le Vendredi en fin d'après midi ou le Samedi matin parce que nous n'avons la salle qu'à partir du vendredi après midi ! Toutefois si vous ne pouvez pas faire autrement qu'arriver le Vendredi matin, prévenez nous à l'avance sinon vous attendrez l'après midi à la gare ! En ce qui concerne le retour, vous avez le choix entre partir le Dimanche après-midi ou le lundi matin. Idem, indiquez nous votre horaire de départ sur le bulletin d'inscription, afin que l'on puisse s'organiser.

Troisième cas : j'arrive en avion.

Là vous ne nous facilitez pas la chose, mais c'est vrai que financièrement cela peut être plus intéressant. Votre avion atterrira à Nîmes Garons, qui est un petit aéroport en DEHORS de la ville de Nîmes. Il vous faudra donc prendre une navette en bus vous menant de l'aéroport à la gare (ticket de bus: environ 15 francs). Nous ignorons la fréquence de ces bus, mais il y en a pas mal. Par la suite, vous suivez les indications données au paragraphe "j'arrive en train".

Si jamais vous êtes en difficulté, appelez nous au numéro de l'asso: au mieux il y aura quelqu'un, au pire un répondeur vous indiquera un autre numéro où nous joindre.

LE MIAM ET LE DODO

Pour la nourriture, nous assurerons les petits déjeuners du samedi matin et dimanche matin, ainsi que les repas du samedi midi, soir, Dimanche midi et, éventuellement, soir. Les repas seront sous forme de pic-nic, ce sera un self-

service en quelque sorte. Divers casse-croûtes sont prévus pour les milieux de nuit affamés ou les fins d'après midi creuses. Si jamais vous arrivez le vendredi, le repas du vendredi soir sera à votre charge (on ira tous bouffer à un restau' du coin, ce sera sympa !).

Pour dormir, c'est vous qui voyez. Vous avez la solution "normale" qui est de roupiller dans la salle. Une partie de cette dernière est séparée du reste par un rideau. Cela fait un excellent coin dodo, à condition de ne pas oublier d'amener votre DUVET. Je précise que des toilettes ainsi que des sanitaires sont disponibles, comme ça tout le monde pourra rester présentable. Une autre solution est de dormir à l'hôtel, dans un camping ou alors d'amener votre tente et de dormir dans le champ prévu à cet effet ! Pour plus d'informations reportez vous au cadre "DODO".

LE MATERIEL

Nous vous conseillons fortement d'apporter votre matériel informatique sinon la réunion perdrait peut être un peu de son intérêt pour vous. Bien sûr, la place sera prévue pour poser vos machines. Si jamais vous amenez votre Falcon **DEBROUILLEZ VOUS POUR AVOIR AVEC LE MONITEUR CORRESPONDANT.** Entendez vous entre vous pour être sûr d'avoir un moniteur à brancher sur votre Falcon (ex: j'arrive en train du Nord de la France, je ne transporte donc que ma machine sans moniteur. Je m'entends donc au préalable avec un autre adhérent ou un contact qui vient aussi, afin qu'il apporte un moniteur pour moi !). **IMPORTANT:** nous avons déjà fait des réunions de ce style, nous avons donc quelques conseils à vous donner: d'abord marquez tous vos cables, et disquettes avec une étiquette ou un

signe de reconnaissance sinon c'est la panique lors du rangement. Ensuite amenez vos prises multiples ainsi que vos rallonges. Enfin, si la surveillance de la salle est à notre charge, ainsi que le bon déroulement de ces deux jours, la surveillance de votre matériel est à votre charge. Bien sûr, nous serons vigilants, mais on ne peut pas se partager en quatre, ceci expliquant cela !

LE PRIX

Le prix d'entrée sera compris entre 100 et 120 francs (afin de pallier aux aléas divers qui pourraient survenir: nombre de participants, prix de la nourriture, boissons, etc...). Il y a des cafés et un vendeur de sandwichs juste en face de la salle, si vous voulez des extras, libre à vous !

POUR S'INSCRIRE

Il suffit de renvoyer le mega-bulletin qui doit trainer par là, BIEN rempli s'il vous plaît, qu'on ait pas de boulot supplémentaire à chercher où habite untel, ou à déchiffrer l'écriture d'un autre. Ce bulletin doit être renvoyé de préférence avant le 15 Juin, mais si vous ne pouvez pas faire autrement, le délai maximum est fixé à 2 semaines avant l'assemblée (nb: pitié, essayez de le renvoyer avant le 15 Juin !). Enfin, si vous pouvez nous appeler au numéro de l'asso (66-60-52-76, en province) le samedi entre 14 et 16 heures, d'ici le 15 juin afin de nous dire "je viens avec ci et ça" (cela ne vous dispensera pas d'envoyer le bulletin, attention) cela nous rendrait service. Et nous pourrions vous donner de plus amples informations si vous le désirez.

Splash et les autres.

HORAIRES TRAINS ALES → NIMES

NIMES → ALES

7h20 - 7h54	8h22 - 8h58
7h56 - 8h31	10h37 - 11h20
9h32 - 10h07	10h40 - 11h43 (BUS)
10h44 - 11h23	12h24 - 13h17
16h59 - 17h37	13h50 - 14h28
18h01 - 18h37	15h15 - 15h58
18h40 - 19h23	17h03 - 17h47
18h04 - 18h40	18h39 - 19h30

Les horaires ne sont pas tous présents. Le problème est que la liste que nous possédons est valable... jusqu'au 28 Mai 1994 ! Les changements devraient toutefois être minimes. Si des changements d'horaire ont lieu, ils seront indiqués sur le RTC, si vous n'avez pas de minitel, téléphonez nous, ou... demandez dans votre gare !

LES HOTELS RESTAURANTS

HOSTELLERIE DU MANOIR

Rte de St-Jean du Gard 30140 ANDUZE
Tel: 66.61.81.19 Fax: 66.61.88.18

LA RÉGALIERE

1435, Rte de St-Jean du Gard 30140
ANDUZE
Tel: 66.61.81.93 Fax: 66.61.85.94

LA PORTE DES CEVENNES

1630, chemin de Remboul 30140 ANDUZE
Tel: 66.61.99.44 Fax: 66.61.73.89

LE MONT SAUVE

30140 GÉNÉRARGUES
Tel: 66.61.98.43 Fax: 66.61.98.15

L'ÉGLANTINE

30140 GÉNÉRARGUES
Tel: 66.61.80.06 Fax: 66.61.81.75

LES CAMPINGS

CASTEL ROSE

Labahou 30140 ANDUZE
Tel: 66.61.60.15

LES FAUVELLES

Labahou 30140 ANDUZE
Tel: 66.61.72.08

L'ARCHE

30140 ANDUZE
Tel: 66.61.74.08

CEVENNE PROVENCE

Cortès Thomas 30140 ANDUZE
Tel: 66.61.73.10

LE PRADAL

Rte de Généragues 30140 ANDUZE
Tel: 66.61.81.80

LE MALHIVER

Rte de Nîmes 30140 ANDUZE
Tel: 66.61.76.04

LE DOMAINE DE GAUJAC

30140 BOISSET-GAUJAC
Tel: 66.61.80.85

LE FER

30140 MASSILLARGUES-ATUECH
Tel: 66.61.81.71

LA TOUR DE BARRÉ

30140 MASSILLARGUES-ATUECH
Tel: 66.61.80.43

LA CIGALE

Beaumont 30140 TOFNAC
Tel: 66.63.07.17

DODO!

C'est le point le plus difficile à négocier de cette assemblée générale. Comme cette AG se déroule sur deux jours et que vous viendrez d'un peu partout en France (Et en Europe je l'espère.) le besoin de dormir un peu se fera sentir. De ce fait plusieurs solutions vous sont proposées:

Tout d'abord pour ceux qui sont fortunés, la solution la plus simple est de réserver une chambre d'hôtel ou une place dans un camping pour la durée du week-end. Une liste des hôtels et campings des environs d'Anduze accompagne cet article, mais la région étant très touristique durant l'été, je ne garanti pas que vous trouviez facilement une place.

Pour ceux qui sont moins fortunés, ils pourront soit dormir dans la pièce où se déroule l'AG (Une partie de la salle sera isolée et mise à la disposition des dormeurs et ils pourront ainsi veiller sur leur Falcon), mais il vous faudra apporter duvet et éventuellement matelas pneumatiques pour dormir confortablement (On ne peut pas fournir de lits. Désolé.)

Si vous possédez une tente (tante ?) vous pourrez la planter dans un champ à proximité du siège social de l'asso.

La salle de l'AG et le champ pour campeurs seront mis à votre disposition du vendredi soir au lundi matin.

LE TRAIN : LES PRIX

Pour venir à l'AG, deux possibilités:

LE TRAIN: Il vous faut prendre un billet de chez vous jusqu'à ALES (Gard) ne demandez surtout pas à aller à BOISSET ET GAUJAC car y a pas de gare... La SNCF propose des prix Joker si vous recevez à l'avance. Ça tombe bien, vous savez quand est-ce qu'on se reunit! Le billet Joker offre jusqu'à 60% de réduction si vous réservez entre un et deux mois à l'avance. Allez vous renseigner dans votre gare en indiquant comme localité de destination NIMES car il n'y a pas de joker entre NIMES et ALES (mais comme c'est pas loin...)

Ces prix correspondent à un aller simple en seconde classe (avec réservation) à destination de NIMES. Penser à ajouter 44F pour Nîmes-Alès.

si vous réservez 60 à 30 jours à l'avance

Lyon : 130 F Paris : 235 F

Toulouse : 100 F Bordeaux : 150 F

si vous réservez entre 29 et 8 jours à l'avance

Lyon : 150 F Paris : 295 F

Toulouse : 130 F Bordeaux : 205 F

Comme vous le voyez c'est pas cher, mais le prix Nîmes-Ales est plutôt prohibitif à côté... Donc il vous faut voir si un Carrismo ne vous reviendrait pas moins cher (mais chaque adhérent est un cas particulier, donc on peut pas vous donner un ordre d'idée)

Si le train vous effraie, vous pouvez aussi

venir en voiture (ce qui vous permet d'emmener votre Falcon...) (NDLR: Mais vous pouvez emmener votre oiseau par le train... mais débrouillez vous pour avoir un moniteur !). Alors là c'est simple vous vous rendez à Ales ou Anduze (Regardez sur une carte routière le chemin le plus court). Ça se passe entre ces deux villes, donc si vous arrivez à l'une des deux, vous n'êtes plus très loin... Si vous êtes cibiste, ou si vous avez des amis qui le sont, faites vous prêter une CB, on pourra vous guider! Une surveillance du Canal 40 (40 pas 19... ce sera moins encombré) sera effectuée, donc quand vous serez vers Alès (pas avant... ça ne porte que quelques kilomètres), décrochez le micro, passez sur le 40 et dites "Attention FAUCONTACT...", si on vous entend on vous répondra! sinon relancez l'appel...

INSCRIPTION AU RTC

NOM:

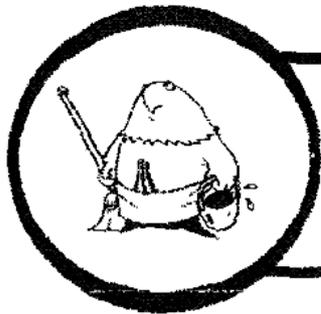
Prénom:

Adresse:

Pseudo:

Code de votre BAL:

Renvoyez ce bulletin (ou copie)
exceptionnellement à l'adresse suivant:
Julien BARRET (RTC) 37 Rue Claude
KOGAN, 38100 GRENOBLE



GRAINS DE POUSSIÈRE

QUELLES NOUVELLES ?

LE NUMERO MAGIQUE !

VINGT-QUATRE !

Nous avons gratté les huit bons numéros, et l'asso dispose enfin de sa ligne téléphonique ! Je ne m'étendrais pas plus sur le sujet, reportez vous à l'article d'Edox pour cela ! Toujours pour rester dans les numéros, nous continuons avec un fanzine de 32 pages. Bon là par contre, on va se calmer jusqu'à nouvel ordre, parce que les tarifs postaux s'en ressentiraient, et donc notre compte en banque aussi ! Mais bon, qui sait ce que nous réserve l'avenir !

JEUX CACHES ?

C'est quand même fou ce que les éditeurs peuvent être frieux. Par exemple, nous avons appris que le flipper nommé Pinball Fantaisie est terminé sur Falcon, et aux dires de ceux qui l'auraient vu, il serait mieux que sur Amiga 1200 ! Franchement, à quoi ça sert de perdre du temps à faire un jeu et à attendre ensuite de voir si tout le monde attend de voir, il n'y aura finalement plus de Falcon et l'éditeur aura dépensé du temps (donc de l'argent) pour rien ! Alors que si le soft sort, au pire, il fera des ventes et contribuera à la renommée de la machine. Franchement, il y a des gens qui ont un comportement pas très logique.

H2O !

Qu'est-ce ? Un jeu ! non vous ne rêvez pas ! S'inspirant un peu de Lemmings, vous dirigez de l'eau et devez lui faire éviter toutes sortes d'embûches ! Le jeu étant programmé par le groupe de démos EKO, inutile de dire qu'au niveau technique ça fait mal (de l'avis de ceux qui l'ont vu !). Mais faute d'éditeurs (d'après les auteurs, hein ?) le soft sort en shareware. Donc dès qu'il sort, vous avez intérêt à vous jeter dessus et à vous inscrire, ok ? Sinon, vous ne pourrez plus pleurnicher que vous n'avez pas de jeux sur votre rapace ! Dès qu'on fa entre les mains, on vous le teste ! Toujours pour rester dans les jeux, nous vous parlons du jeu Robinson Requiem de Silmarils. Décidément pas très bavards, nous avons pu toutefois apprendre qu'il y aurait du retard dans la sortie par rapport aux dates annoncées (la version PC doit sortir en premier, or elle est en retard : donc les autres versions aussi). La date de sortie est prévue entre "1 et 3 mois", en d'autres termes c'est soit avant l'été, soit il faudra attendre la rentrée. Côté technique, Silmarils a avoué que le jeu sera en True Color, ceci simplifiant la gestion de la 3D (et tant mieux pour nous, comme ça on aura de magnifiques graphismes). Espérons que le DSP ne s'ennuie pas tout seul dans son coin !

Je decerne le chiffre du mois à Emmanuel Jaccard, l'auteur du soundtracker nommé Digital Tracker, qui vient d'étendre "légèrement" les capacités de son soft qui passe de 8 voies 8 bits à ... 24 voies en 16 bits ! Et il ne compte pas s'arrêter là ! La gestion du MIDI, ainsi que l'éditeur d'échantillons font leur apparition. Je vous le dis, 24 voies c'est le pied complet ! L'auteur va également mettre à disposition des utilisateurs enregistrés un player au DSP en 8 voies, plus 2 voies réservées aux bruitages (pour les jeux). Moralité: vous n'avez plus qu'à vous inscrire (en plus pour seulement 100 francs !). Emmanuel Jaccard, 47200 Longueville. Pour rester dans le domaine du son, sachez que Cubase Audio est passé à 16 pistes sonores. Du coup le Falcon met un vent aux autres versions sur les autres machines (mais elles auront probablement elles aussi leurs nouvelles versions... mais est-ce que ce sera le même prix ? héhé...).

DITES NOUS TOUT !

Dans le souci de servir tout le monde, nous allons tâcher de recenser les divers revendeurs Falcon existant en France (donc aussi dans les DOM-TOM pour les adhérents qui s'y trouvent ! car il y en a ! sisi !) et en Europe si ça vous chante ! Ainsi vous aurez une liste vous permettant de trouver rapidement ce qu'il vous faut. Néanmoins, nous voudrions en plus mettre une appréciation, pour que vous sachiez distinguer les bons qui se bougent, des nuls oisifs. Alors, écrivez nous pour dire quelles ont été vos expériences avec les magasins (précisez le nom de la boutique, ainsi que la raison de votre visite). Et attention ! soyez objectifs ! De toute façon pour qu'on puisse vraiment un revendeur, il faudra plusieurs lettres ! Mais rassurez vous, s'il faut dire de certains que c'est de la daube, on le dira !

DES IDEES ? ON SONDE !

Le numéro dernier, nous devions faire un petit sondage, afin de vous demander tout simplement...qu'est ce que vous voulez comme softs ! Sympa, non ? N'ayant pas eu le temps, nous nous rattrapons maintenant. C'est une initiative de PARX Software, mais ce questionnaire pourra servir à qui veut avoir quelques idées. Alors vous nous envoyez un courrier (et tout le monde s'y met plus il y aura de réponses, plus les résultats collectés seront valables) et vous nous dites: 1- Concernant les jeux Quelle somme voulez-vous mettre dans un jeu ? Quels sont les jeux que vous avez aimé ? Quels types de jeux voudriez vous voir sur votre Falcon ? 2- Concernant les utilitaires Quel type d'utilitaire vous manque ? Que voudriez vous qu'il propose dans sa catégorie ?

Quel prix seriez vous prêts à y mettre ?

3- Question à part mais tant qu'on y est... DOOM sur Falcon 030 ça vous intéresse ? L'auteur du jeu "Des lasers et des hommes" voudrait envoyer (via E-mail) une liste de personnes intéressées par ce jeu, afin de faire pression sur eux pour qu'ils l'adaptent (il est presque entièrement en C). Comme il dit "ça ne coûte rien d'essayer".

Voilà, vous prenez une enveloppe, vous envoyez à l'asso, et zou ! Bien sûr, ce n'est pas ce questionnaire qui va fabriquer des jeux, mais en permettant aux éditeurs de mieux connaître vos goûts, vous les aidez à diminuer les risques d'échec commercial qui leur fait si peur ! Notez que ce n'est pas la peine de renvoyer ce questionnaire si vous songez immédiatement à avoir les softs...en copie (Je sais, on vous bassine avec le piratage, mais ça prend une telle ampleur chez d'autres machines, que des éditeurs songent à les abandonner au profit des consoles. Alors maintenant il est temps que tout le monde prenne ses responsabilités).

TETE DE TURC

Ils sont bien ces adhérents. Même qu'ils ont des idées géniales. Comment décider les éditeurs à sortir des logiciels sur Falcon ? En faisant une pétition ?.. bof, on a essayé, le résultat n'a pas été franchement concluant. Alors ce que vous allez faire, c'est chacun dans votre coin, prendre un bout de papier, écrire une lettre à un éditeur que l'on désignera (un tous les deux mois !!). Car si vous êtes nombreux à participer, même si la société n'en a rien à péter (comme dirait Patrick, hihihii) déjà, si elle reçoit cent lettres lui demandant de sortir ses softs sur Falcon avec un engagement d'achat, au moins vous lui encombrez sa boîte aux lettres et donnez du boulot supplémentaire aux secrétaires (ce n'est déjà pas si mal ils se souviendront du Falcon !!), au plus ça l'interpelle quelque part. Vous allez me dire "cent lettres ?! tu rêve !". Oui, c'est vrai que parfois vous nous semblez un peu MOUS très chers adhérents. Ce sont toujours les même qui participent ! Je me permets de vous rapeller que parfois, même si on n'en a absolument pas envie, on ne peut pas être servi sur un plateau

d'argent, et il faut mettre les mains dans le cacca ! Et encore, un bien beau cacca en fait, puisqu'il ne s'agit que d'écrire une lettre tous les deux mois ! D'autant plus que le résultat en vaut la chandelle, car au vu de certaines (je dis bien CERTAINES) démos, le Falcon a de quoi nous émerveiller. N'oubliez pas que les premiers jeux sur ST en 1985 paraissaient géniaux à tout le monde, ne sont que d'immenses trucs face aux dernières productions. Trêve de bavardages, qui allons nous prendre pour cible aujourd'hui ?

Hé bien, l'heureux gagnant est: LANKHOR ! Ce fabuleux éditeur qui nous a fait des softs pas moins fabuleux, refuse de tenter l'expérience du Falcon (VROOM Falcon est "en sommeil"). Vous pourriez leur écrire une lettre du style: "Monsieur, Votre société s'est démarquée des autres par des logiciels d'une grande qualité sur Atari ST. Qui ne se souvient pas aujourd'hui des deux volets des aventures de Jérôme Lange ?! Aujourd'hui je suis possesseur d'un Falcon 030, et je voudrait bien voir votre nom revenir sur ce dernier, car il possède des atouts qui vous permettraient de faire de magnifiques logiciels. En vous écrivant cette lettre, je m'engage à acheter vos prochains jeux dans la mesure de mes moyens financiers bien sur ! Je ne pense pas être le seul ...". Après, à vous de compléter !

LANKHOR, 84 bis Avenue du Général-de-Gaule, 92140 CLAMART.

P2B

La Place To Be est une coding party se déroulant du 16 au 19 Août, à Mont de Marsan. Si je ne me trompe, elle regroupe des Falcon, ST, PC, et Amiga. Et ça risque d'être fort sympa. Pour s'inscrire ou pour avoir plus d'infos, écrivez en B.A.L "PLACE TO BE" sur le serveur minitel RTE1.

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 5

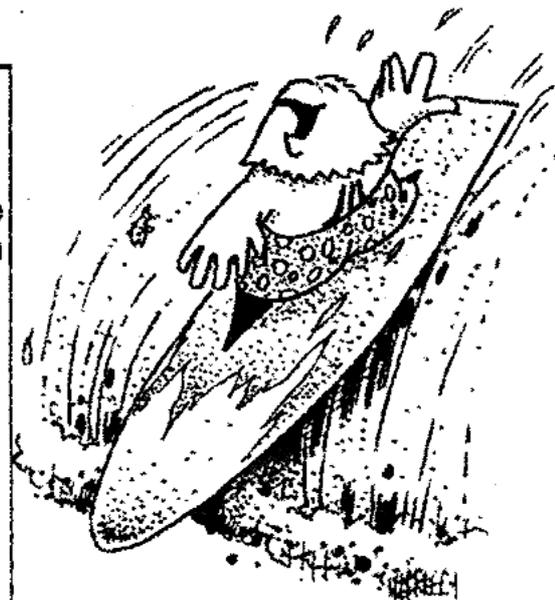
Nom:

Prenom:

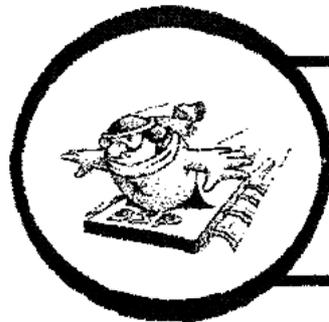
Adresse:

Cp:

Ville:



BIENTOT LES VACANCES!



PROGRAMMATION

Du Super Processeur II

MIXONS NOS CONNAISSANCES...

La dernière fois Christian Huaux se plaignait que le Falcon ne puisse pas mixer les pistes tout seul... Ce n'est pas le seul à s'en plaindre, c'est pour cela que cette fois-ci, nous allons utiliser notre cher DSP pour mixer deux échantillons sonores quelconques... Ce sera la partie pratique mais avant de s'amuser, faut travailler un peu...

A NOUS LE DSP !!!

La dernière fois, nous avons vu deux fonctions XBIOS pour la gestion du DSP: La numéro 113 (DSP-RequestUniqueAbility) et la 108 (DSP-LoadProg) qui charge un programme DSP dans sa zone programme. Cette fonction est pratique mais elle est obligée d'aller lire un LOD sur disque, de le convertir en code programme DSP et enfin de le charger dans sa mémoire ! Bon, si on veut être propre, on peut utiliser cette fonction mais si on veut le DSP pour nous tout seul comme dans un jeu ou demo (et pas ailleurs eh ?!) nous pouvons utiliser une autre fonction ! J'ai nommé la fonction DSP-ExecBoot (de numéro XBIOS 110) qui charge 512 mots DSP dans la zone programme du DSP allant de 0 à 511. Voici l'appel de cette fonction :

```
move.w Ability,-(sp)
move.l Nb-de-mots-dsp,-(sp)
lea Adresse-du-code-programme
move.w #110,-(sp)
trap #14
add.w #12,sp
```

Ability est le numéro de processus que nous a donné l'appel de XBIOS 113, Nb-de-mots-dsp est le nombre de mots DSP à transférer (de 65 à 512) Adresse-du-code-programme : à votre avis eh ???

D'après mes remarques, cette fonction ne marche bien que si le cache est activé... (Ben oui et je ne sais pas trop pourquoi...)

REVENONS A L'ALU

Ben oui, j'ai encore plein de choses à vous dire mais tout d'abord, le schéma de la dernière fois est ressorti complètement faux !! Bon c'est de ma faute (NDLR: Ha !!), et puis cette partie a été mal digérée par la plupart d'entre vous mais c'est normal...

Voilà, on se rappelle que l'ALU possède deux accumulateurs, le A et B, qui fonctionnent de la même manière. Trois parties de chacun de ces accus peuvent être accédées séparément. On différencie ces trois parties par des numéros (A2,A1,A0). A2 (ou B2 eh !!) s'appelle le registre d'extension. A10 (la concaténation de A1 et A0) est un registre de 48 bits codé réel (valeur + signe). La valeur de ce nombre réel est représentée dans les bits allant de 0 à 46 (en partant de la droite vers la gauche comme sur 68030). Le bit 47 représente la valeur du signe, s'il est mis c'est négatif sinon c'est positif. Par exemple 0.99999999 est positif, il se représente avec a1 = \$7FFFFFFF et a0 = \$FFFFFFF et -1 est négatif, il se représente avec a1 = \$800000 et a0 = \$000000. Ce sont les deux représentations extrêmes pour un registre 48 Bits (A10 et B10 ou X=X1:X0 ou Y=Y1:Y0). Pour un registre 24 bits, c'est pareil, sauf que l'on a pas a0 ou b0. Donc si dans X0 vous avez \$7FFFFFFF c'est que c'est la représentation de 0.99999999. Mais que se passe-t-il si vous additionnez X0 qui contient 0.99 et A qui contient lui aussi 0.99 par un simple ADD X0,A hein ? C'est là que l'on se sert des registres A2 ou B2 qui représentent donc les débordements des ces opérations. $0.99 + 0.99 = 1.98$ que je sache, pas possible de mettre cela dans un registre 24 bits dont les deux extrêmes sont -1 et 0.99. Donc, le DSP code le 1 dans A2, et le 0.98 dans A1. C'est clair non ?

ARGH...ARGA...AGU !!

Voyez comme je souffre pour vous, nous allons aborder les très intéressants mode d'adressages du DSP et laisser les moins intéressants pour la prochaine fois.

Rappelons toutefois que R0..R7 sont les registres d'adresse et N0..N7 désignent le registre d'offset de 16 bits associé à chaque registre d'adresse (vous ne pouvez pas utiliser N2 avec R6 par exemple...)

Le mode (Rn)+Nn

Alors que se passe-t-il ? Beh c'est simple voilà un exemple :

```
AVANT : NO=$0002    RO=$0000
MO=$FFFF
```

```
MOVE X:(RO)+NO,A
```

```
APRES : NO=$0002    RO=$0000
MO=$FFFF
```

Vous voyez la nuance ? Ce mode va d'abord lire une valeur à l'adresse spécifiée ensuite (et seulement après) le registre d'adresse est incrémenté de la valeur qui se trouve dans NO. On a le même principe avec le mode (Rn)-Nn sauf que l'on enlève la valeur de Nn au registre Rn...

Parlons un peu des registres modulo 16. M0..M7 sont très particuliers, ces registres représentent le modulo de l'espace d'adressage, exemple...

```
AVANT : NO=$0002    RO=$0000
MO=$0002
```

```
MOVE X:(RO)+NO,A
```

```
APRES : NO=$0002    RO=$0000
MO=$0002
```

Euh...Regardez bien, le registre d'adresse (RO) est passé à zero et non à 3 ! Et bien ça alors, c'est chouette, cela veut dire que le registre d'adresse revient tout seul comme un grand à la base du modulo. Autre exemple :

```
AVANT : NO=$0002    RO=$0000
MO=$0002
```

```
MOVE X:(RO)+NO,A
```

```
APRES : NO=$0002    RO=$0000
MO=$0002
```

Ben voilà la ruse, cette fois-ci, le registre

d'adresse n'est pas revenu à zero !! Beh pourquoi ? C'est très simple, en mettant la valeur 2 dans le registre MO nous avons défini un modulo de 3 (donc, il faut mettre m-1 dans Mn pour faire un modulo m). Modulo 3, cela veut dire 0,1,2,0,1,2,0... mais jamais 3. Trois se représente sur 2 bits, par exemple pour faire ce modulo en 68030 on fait un ANDB #%1111100,D0 par exemple et vous voyez bien que si l'on a 5 dans D0, que l'on ajoute 2 (donc D0=7) et que l'on fait ce AND on se retrouve bien avec la valeur de 4 dans D0 et c'est très normal vu que l'on ne met à zero que les deux premiers bits et 4 est codé avec le troisième...

Donc attention quand vous faites vos modules...C'est avec ce genre d'astuces que l'on fait très facilement des echos pour les samples...

Concernant toutes les modifications de registres d'adresse ou d'offsets vous devez attendre une instruction avant qu'elle prenne son effet (tout cela a cause du pipeline du DSP). N'oubliez pas que pour accéder à une zone mémoire, il faut spécifier quelle zone mémoire l'on veut atteindre. Par exemple, pour avoir le mot que pointe RO dans la mémoire x, on fait un MOVE X:(RO),X0 par exemple...

TU CAUSES, TU CAUSES MAIS ON FAIT QUOI AVEC CELA ?

Beh nous allons nous éclater les oreilles en mixant deux samples.. Un des principes pour faire cela est d'ajouter les deux valeurs des échantillons et de diviser par deux...Mais le truc c'est que le DSP divise par deux pour nous !! Et ça alors ? Et comment ? Nous savons que monsieur DSP travaille en réel mais nous, nous préférons des entiers au réels bien souvent (mais pas tout le temps quand même...). Lorsque l'on met la valeur 0.5 dans x0 par exemple, cela se code \$400000, c'est normal, \$7ffff = 0.999 autant dire 1 quoi ! la moitié est bien \$400000 ! Tout va bien de ce côté là... Mais lorsque l'on veut travailler en entier, NOUS, nous considérons que \$400000 est une valeur entière et non 0.5 ! On prend donc la valeur entière, c'est à dire 5, vous ne remarquez pas un truc ? Cinq est la moitié de la base (10) alors que notre \$400000 ressemble plutôt au quart de la base ! Tout cela est a cause du signe et des nombres binaires...nous perdons un bit à coder le signe. Lorsque nous multiplions une valeur de 15 bits par 15 bits, nous devrions avoir une valeur de 30 bits et non 31 !! Tout est donc décalé d'un bit vers la gauche, c'est à dire une multiplication par deux !! Voici la preuve. Par le DSP,

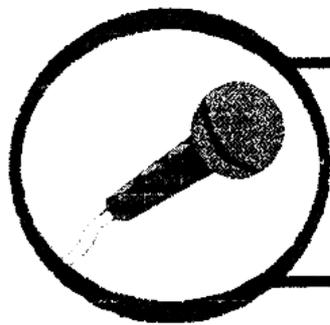
\$400000 * \$400000 avec une instruction de type MPY XOYO,A on a A1-\$200000. Beh nous, on veut \$100000 !! Mince, pour avoir le bon résultat il faut tout diviser par deux à l'avance... Le listing DSP qui accompagne cet article est très sommaire, il faudrait plusieurs pages pour le listing 68030 + listing DSP mais pour ceux qui en veulent plus, vous pouvez écrire à Faucon'tact qui me transmettra, je vous enverrais alors les listings complets. INDLR: Où alors, téléchargez les listings sur le RTC ! ça va à fond car les fichiers sont petits !!

Pour transférer les données des samples nous allons passer par le port host mais pour aller vite côté 68030, nous transférons qu'un seul octet à la fois, et pour cela, nous le mettons dans le poids faible du registre de transmission. Malheureusement, cette valeur se retrouve dans le poids faible de notre registre Y1 (côté DSP, voir listing). Nous allons décaler cette valeur pour l'avoir en poids fort signé. Pour faire cela, vous pensez qu'il faut multiplier par \$10000 comme sur 68030, je suis d'accord mais n'oubliez pas la multiplication par deux du DSP !! Donc on multiplie par \$8000 (voir listing registre X1). Et voilà, une fois décalé, il ne reste plus qu'à additionner les deux samples...

OPINIONS PERSONNELLES

Voilà, je sais bien que ces articles ne concernent que très peu d'entre vous (tout le monde n'est pas fada d'assembleur eh ??). C'est très bien que ce fanzine possède des rubriques de programmation (car y'a beaucoup de programmeurs sur Falcon) mais il n'y a pas que cela !! C'est pour cela que je m'adresse à vous pour trouver des idées d'articles un peu moins théoriques ! Et je sais que les pauvres concepteurs de ce fanzine ont déjà assez de travail comme cela !! Donc moi, je vous le demande bien gentiment : creusez-vous les méninges pour nous parler d'autre chose que de programmation (j'espère que Faucon'tact ne va pas censurer ce passage...) INDLR: Mais pourquoi ? Tu es libre de dire ce que tu veux ! ...ou presque ! D'ailleurs j'ai une idée d'article: Comment arriver à faire sur Falcon des demos aussi poilantes que sur Amiga ?! Franchement, qui connaît la Félés Demos dans l'assistance ? personne hein ? Tssss...vous ne savez pas ce que vous loupez !! Voilà, mais sinon moi ce que j'en dis, eh !! Allez A+ et amusez vous bien !!
Mc JEE/Kamikazes

```
HTX EQU $FFEB ; Host
; Transmit Data Register
HSR EQU $FFE9 ; Host status
; register
RX EQU $FFEF ; Serial
; Receive Data Register
; On définit dans la zone y et à
; partir de 0
; une zone mémoire de 16000 mots !!!
org y0
buffer_sam ds 8000*2
; Remarquez que l'on commence
; toujours comme cela, dès que le
; programme DSP est chargé, le jump
; se produit !
;
org p:$0
jmp Reset
; Keske C que CA ?? Beh simplement
; les interruptions DMA du DSP
; Ces deux ITs envoient ce qui se
; trouve dans la zone Y
; pointée par R5 dans la sortie DSP
; qui est branchée par la matrice
; sur la sortie du DMA sonore
;
org p:$10
MOVEP Y(r5)+,X:<<RX
org p:$12
MOVEP Y(r5)+,X:<<RX
; Pourquoi $40 ? Beh parce qu'avant,
; y'a une zone de vecteurs, comme
; sur le 68030...$40 est donc le
; premier mot de P libre...
;
org P:$40
Reset MOVEP #004100,X:<<CRA ; On
; veut 2 mots en NETWORK
MOVEP #0001E8,X:<<PCB
MOVEP #005800,X:<<CRB
; Transmit seulement...
ANDI #<$FC,MR
move #buffer_sam,r4
move #buffer_sam+8000,r5
; Attend le nb d'octet a transferer
start jclr #0,X:HSR,*
move x:HTX,y0
; X1 va servir a décaler la donnée
; reçue
;
move #>$8000,x1
do y0,load and mix
; On attend la donnée du 1er sample
; et on la prend
;
jclr #0,X:HSR,*
movep x:HTX,y1
; On décale notre donnée...
mpy x1,y1a
; Ici on prend la donnée du 2 eme
; sample
jclr #0,X:HSR,*
movep x:HTX,y1
; On décale et on transfère dans y1
mpy x1,y1a a1,y1
; Et là on mixe
add y1,a
; On sauve 2 fois, pour faire du mono
; !!
move a,y:(r4)+
move a,y:(r4)+
load_and mix
jmp start
end
```



ENTREVUE

PLATINE 45

C'est après une absence remarquée que nos interv. entrevues refont surface. En effet, pas mal d'entre vous en ont réclamé, et après tout pourquoi pas, c'est bien plus vivant. Allez, zou !

Ce mois ci, c'est Christian Huaux qui passe à la casserole (Enitalp pour les intimes). Il travaille entre autres sur le Falcon, notamment sur un projet d'envergure: CLOE (un programme de raytracing). Les propos que vous allez lire ne sont pas la retranscription exacte de ce qui a été dit, sans quoi vous auriez droit à des trucs du style:

FAUCONtact : Salut Christian !

Christian: Salut !

F: ça va ?

C: Oui, oui ça va.

F: Ho la vache, t'as vu comme il fait beau ?

C: ouais, super

F: et a part ça quoi de neuf ?

C: l'affaire du siècle ! J'ai acheté une paire de godasses à dix balles !

F: Ouah, super ! Et sinon, comment va Crac ?

C: Ben demandes lui, il est là

Crac : (Tiga tiga tiga ...bruit de touches)

F: Alors, tu travailles sur un projet ?

Crac: Moi ? ha non ! pas du tout ! absolument pas !

F: Heu...oui mais alors c'est quoi ce que tu est en train de faire, là ?

Crac: heu...enfin...ben...en fait je t'explique, c'est un générateur aléatoire de lavabo qui va servir pour mon jardin potager.

F: Ha...heu...super...

Vous comprenez maintenant pourquoi il a été parfois préférable de remanier les propos ! Ceci dit, nous pouvons commencer à cuisiner Christian...

F: Depuis combien de temps connais-tu la marque Atari ?

C: Depuis 1987.

F: Et avant c'était quoi ?

C: Un VG5000 !

(Pset réagit: ha ! comme moi !)

F: Tu possèdes d'autres machines ?

C: Oui, un PC DX2-66 CD-ROM, un Mega ST4, deux Atari 1040 ST, et un Amiga 500 ! Je n'ai jamais eu de Mac par contre.

F: Ben pourquoi ?

C: ça ne m'intéresse pas du tout ! Avec un PC t'arrives toujours à programmer sans les docs, sur Mac non !

F: Ton parcours scolaire ?

C: Depuis l'âge de treize ans, je fais de l'informatique et de l'électronique. Je me faisais si chi... en seconde (j'avais l'impression d'aller nulle part !) que j'ai arrêté en plein milieu d'année ! Ensuite j'ai bossé dans la restauration. Puis je suis rentré chez IBM comme technico. Ensuite, il a fallu faire l'armée. Je me suis retrouvé au service informatique d'un escadron de chasse. Je suis resté 18 mois, ça me plaisait, et ça m'apportait de l'expérience professionnelle. J'en avais besoin vu que je n'avais pas de diplôme. Puis je suis rentré chez AGENA comme technico-commercial (en clair: vendeur de PC !) au bout de huit mois, dégoûté par l'environnement PC (pas les machines, mais surtout les magouilles qui tournent autour) j'arrête. Je suis descendu dans le Sud de la France, à Nyons, et j'ai travaillé chez Business Assistance (société de bureautique et de comptabilité, ex-future-probable société d'édition !). Enfin, j'ai travaillé chez MSI BA pendant huit mois.

F: Bigre ! parcours varié ! Tu savais où tu voulais aller ?

C: Pas trop, mais je n'avais pas de diplômes, donc je n'avais pas tellement le choix de ce qu'on me proposait. Néanmoins je commence à avoir de l'expérience aujourd'hui. Mon rêve, c'est de faire quelque chose du style CRYO ou Delphine Software. Ce sont encore des boîtes où on se fait plaisir.

F: Quelle est ta vision d'Atari aujourd'hui au niveau de l'image que tu en as ?

C: J'adore Atari mais j'ai un léger doute car j'ai l'impression d'adorer l'Archimède. Il y avait aussi l'ATW 800 Atari, une machine RISC à transputers sous Unix (non vendue en France), inconnue de la majorité des

utilisateurs de Falcon 030 ! Je me fais un peu de souci pour le Falcon, mais il semblerait qu'actuellement il remonte la pente.

F: ...et au niveau du service développeurs ?

C: Je suis très heureux de faire partie de la grande famille mais j'ai été un peu déçu par la dernière ligne droite. Certains points m'ont néanmoins agréablement surpris. Un des problèmes est la non circulation des informations aux développeurs, surtout quand on est décentré par rapport à Paris: on apprend les infos par STMag plutôt que par le service développement d'Atari !

F: ...et le BBS Brainstorm ?

C: Très bonne initiative, très bien faite.

F: Aujourd'hui, qu'est-ce que tu aimes ou non dans le Falcon 030 ?

C: J'aime le son Falcon mais j'aime pas le faux huit voies ! C'est trop la merde à gérer: on a l'impression d'avoir le son en huit plans de bits comme le mode graphique 256 couleurs ! Le pire ça doit être un jeu en huit plans et en huit voies !

F: hum...

C: ...J'aime le mode True Color, les résolutions qui tuent et le Falcon avec un moniteur VGA. J'aime pas les prises son rikiki, ni le boîtier (j'aurais préféré un tower...d'ailleurs je vais aller me renseigner). J'aime pas Eurosoft parcequ'ils sont morts ! J'aime pas les gens qui essayent de faire avancer une machine en la plantant en même temps, comme ça se fait en ce moment. Je hais les ingénieurs, j'en ai pourtant cotoyé beaucoup ! Ils ont des idées préconçues sur beaucoup de choses et n'ont pas l'esprit bidouille ! Parfois on fait bien mieux dans son garage sans "Cerise" ou je ne sais quoi !...toutefois je suis conscient du fait qu'il existe sans doute de très bon ingénieurs !

F: Continuons !

C: ... Je hais Atari Corp. pour avoir pris E.Smith, au lieu des programmeurs de NVDI, pour le système d'exploitation. Ils ont choisi la seule personne capable de ralentir un 68030 au lieu de l'accélérer. J'adore Dave Small, mon chat s'appelle Small c'est tout dire !

F: La question inévitable: que penses-tu de FAUCONNET ?

C: Je suis vraiment à chier, j'ai envie de leur parler dessus !

F: QUOI ?!

C: Je plaisante ! J'ai mis longtemps pour obtenir la première plaquette d'info avant le premier numéro ! Dès que j'ai vu, j'ai foncé sur votre presse que répondait à toutes mes attentes du "petit programmeur Alain perdu sur son île au milieu de la France" ! Faisiez envoyer le temps jusqu'en 2 Juillet et je pouvais rencontrer tout le monde et leur présenter GLOE.

F: Oui, à propos, parlez un peu de GLOE. Faisiez un bref historique.

C: C'est Pierre Emmanuel Gougelet et David Vitrayre qui ont commencé à travailler sur GLOE. Pierre Emmanuel travaillait avec moi sur un soft de retouche nommé Tinté, mais hélas abandonné (NDA: Très regrettable, je l'ai vu et il était vraiment plein d'effets style Photoshop !

calcul).

Bien sûr, le calcul avec la méthode dite de l'angle de rayon (raytracing) sera possible. Il y a en prévision, toujours grâce à cette technique du Zbuffer, un éditeur de textures en temps réel. GLOE se distingue aussi par sa rapidité de calcul. A titre d'exemple, voici les temps de calcul pour une image composée de 520 sphères réfléchissantes avec texture Or et calcul des ombres sur un 486DX33 et en 100x100 pixels, avec différents logiciels:

GLOE 47 s

PolyRay 60 s

MIV 55s

VVD 1 mn 23 s

POV 10 13 mn 51 s

QRT 12 mn 39 s

Et voici la vitesse de calcul de GLOE uniquement cette fois-ci, mais sur différentes machines, pour une image en 100x100 composée de 75 Sphères, et

versions en shareware sur Silicon Graphic, HP 400, Unix Sony News, et sur Mac.

F: Y aura-t-il un éditeur 3D ?

C: Oui, mais un peu particulier. En effet, c'est après avoir fait deux éditions différentes sous GEM que je me suis aperçu que ce dernier est souvent peu pratique et lent. Il a donc été décidé de réaliser une nouvelle interface, rapide et commune aux versions Atari, PC, et Amiga. Ainsi il n'y aura aucun problème lors du changement de machine: ce sera exactement le même logiciel. Je précise que cette interface sera totalement compatible avec les spécifications de chaque système d'exploitation sous lequel elle tournera.

F: Et les formats de fichiers ?

C: GLOE importera le CGF (Clos Data File), le 3DS (3D Studio), le DXF (AutoCAD) et le 3DS (3D SUR. Pas de format d'export pour l'instant mais manque de temps: cette version sortir rapidement cette première version toutefois il y a en prévision l'import et l'export au format POV, ainsi que l'import au format Image.

F: Bien, et en dehors de l'informatique, des passes temps ?

C: La musique MIDI, et ... programmer ! ...électronique... les grands pik de FL, beaucoup de la beaucoup ! Lise cassette video.

F: D'autres projets après GLOE ?

C: Non, et ce n'est ... GLOE 2 qui est d'ailleurs pratiquement terminé ! Les versions sera plus orientée professionnels que la première version.

F: Et bien, merci pour cet entretien, merci pour la boîte D et bon boulot !

F: Hé GAG, c'est ce que tu fais ?

GAG: Moi heu...enfin...je...voilà: je suis en train de faire un gestionnaire de... heu ...

F: et vas braker du DSP pour un gestionnaire toi ?!

GAG: Mais non, vas rien compris, le DSP sert juste à servir bonjour à l'écran !

F: Heu ! C'est espère ça ! Bon FBET, vas fini de pomper tout ce qu'il a sur son écran dur, il faut y aller !

Fest Ho général ça ! Je prends ! héhé ! et ça ! allez hop ! pour la rubrique DF !

Je précise juste que la première réponse de Clotilde lorsque je lui demande son avis sur FAUCONNET est ... de moi ! Je n'ai pas pu résister ! Pardon !

Clotilde remerciée par Speech.



Argh !! Lorsque je suis descendu dans le Sud, Pierre Emmanuel m'a présenté GLOE: ce fut le coup de cœur ! Et depuis, nous travaillons dessus sans discontinuer.

F: Que permettra de faire GLOE, en plus des fonctions traditionnelles que nous utilisons de Falon, connaissez-les ?

C: GLOE permettra d'obtenir des preview des scènes en 3D d'une grande qualité, grâce à la technique du Zbuffer: elle permet d'avoir une bonne visualisation du rendu des textures, des couleurs et des reflets en un temps extrêmement rapide (NDA: de quelques secondes à quelques dizaines de secondes selon la complexité de la scène et selon la machine qui

sera calcul des ombres logiciel BOULESRAT:

Mega STE 2 mn 20 s

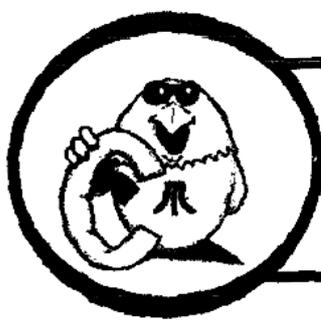
HP400 Unix 2 s

Falcon 030 (avec carte vidéo) 23 s

PC 486DX33 3 s

F: En quel est programmé GLOE ? Sur quelles machines sort-elle ? () ?!

C: GLOE est programmé à 90 % en C, plus quelques routines assembleur. Le soft sortira en version commerciale sur Falcon030/TT, Amiga Sans modéliser et PC (386 minimum). Il y a aussi des



INITIATION AU C

TROISIEME PARTIE

Après la description complète des commandes du C, dans le dernier article, nous allons, dans un premier temps, aborder la description des expressions du C, et leurs priorités d'exécution. Et dans un deuxième temps parler du préprocesseur et de ses commandes.

EXPRESSIONS :

En C une expression (nommée Valeur dans le dernier article) peut être composée de n'importe quel ensemble de conditions, de variables et de fonctions. Toute expression (même une affectation) est évaluée et retourne une valeur à la commande ou fonction qui l'utilise.

Exemple :

$a=3+2$ affecte 5 à a (3+2 pour ceux qui n'auraient pas compris) et retourne la valeur 5.

Par contre

$a==3+2$ (ici == ne signifie plus une affectation mais une condition d'égalité) n'affecte pas a, mais retourne un résultat logique: 1 (vrai) ou 0 (faux), selon que a est oui ou non égal à 3+2.

Dans le cas d'une affectation toutes les opérations classiques peuvent être utilisées (+ addition, - soustraction, * multiplication, / division ...) mais il est aussi possible de travailler directement sur les bits (& ET, | OU, ^ OU exclusif, >> décalage ...).

Dans le cas de conditions (qu'elle soit == égalité, != inégalité, > supériorité, < infériorité ...) il est possible d'effectuer des opérations logiques entre chaque condition (&& ET, | OU ...).

Comme dans tous les cas une expression retourne une valeur, il est aussi possible de cumuler une affectation et une condition.

exemple :

$(a==127) \ || \ ((a=a\&128)!=0)$ est vrai si

$a=127$ ou si le 7eme bits de a est à 1 (dans ce cas là, a est affecté à 128, sinon à 0).

$a=(a==2)*10$; affecte à a la valeur $1*10=10$ si a est égal à 2, sinon affecte $0*10=0$.

Le C permet aussi d'utiliser un "opérateur ternaire" très puissant qui a pour résultat une expression choisie entre deux, suivant l'évaluation d'une première. Le terme d'expression est ici pris dans son sens le plus large (valeur d'un test, paramètre d'une fonction, affectation ...):

$expr1 \ ? \ expr2 \ : \ expr3$ a pour résultat $expr2$ si $expr1$ n'est pas nul et $expr3$ dans le cas contraire.

exemple :

$a=a>0 \ ? \ a \ : \ -a$; est la même chose que "a affecté de la valeur absolue de a" ou "si ($a>0$) alors $a=a$, sinon $a=-a$ ".

Dans le cas d'une affectation où la nouvelle valeur d'une variable est fonction d'une opération avec l'ancienne valeur de cette même variable, le C permet une écriture plus courte et bien pratique :

exemple :

à la place d'écrire $a=a+1$, en C on peut écrire $a++$

$a=a-1$ s'écrit $a--$

$a=a*2$ s'écrit $a*=2$

$a=a*2$ s'écrit $a*=2$

etc ...

SYMBOLES

Voici la liste des symboles utilisés par le C, par ordre de priorité avec laquelle ils sont pris lors de l'évaluation d'une expression.

Priorité 1 (la plus forte) :

() Parenthèses. Forcent toujours la priorité. En cas de parenthèses imbriquées, cette priorité se fait de "l'intérieur vers l'extérieur".

[] Crochets, pour indice de tableau.

--> Pointeur sur une structure (on verra cela plus tard).

. membre d'une structure (on verra cela plus tard).

Priorité 2 :

type déclaration de type

++ incrémentation,

-- décrémentation,

* contenu de (pointeur, on verra cela plus tard),

& adresse de (pointeur, on verra cela plus tard),

! négation logique.

~ complément à un,

- signe négatif

REMARQUE : les symboles d'incrément et de décrémentation peuvent être placés avant ou après l'expression utilisée. L'opération est alors effectuée respectivement avant (pré-incrémentation ou pré-décrémentation) ou bien après (post-incrémentation ou post-décrémentation) l'utilisation de cette expression.

Priorité 3 :

* multiplication.

/ division.

% modulo

Priorité 4 :

+ addition.

- soustraction

Priorité 5 :

<< décalage à gauche (sur bits).

>> décalage à droite (sur bits).

Priorité 6 :

< relation "inférieur à",

> relation "supérieur à",

<= relation "inférieur ou égal à",

>= relation "supérieur ou égal à"

Priorité 7 :

== relation "égal à" (en basic =)

!= relation "différent de" (en basic <>)

Priorité 8 :

& ET (sur bits)

Priorité 9 :

^ OU exclusif (sur bits)

Priorité 10 :

| OU (sur bits)

Priorité 11 :

&& ET entre deux conditions (AND basic).

Priorité 12 :

| OU entre deux conditions (OR en basic)

Priorité 13 :

? : Expression conditionnelle

Priorité 14 :

= Affectation (attribue une valeur à une variable)

+=
 -=
 *=
 /=
 &=
 ^=
 |=

} Opération avant l'affectation

Priorité 15 (la plus faible):

, Virgule, séparation des paramètres d'entrée d'une fonction.

LE PREPROCESSEUR

Juste avant la compilation un petit programme (le préprocesseur) est exécuté et va générer un nouveau programme source en fonction des directives "préprocesseur" qui seront incluses dans le source. Le compilateur traitera ce nouveau source comme un et un seul fichier source.

Les directives préprocesseur sont placées en début de programme (par convention, pour des facilités de lecture). On ne peut mettre qu'une seule directive par ligne, celle-ci débute par le signe # (dièse) et est écrite en minuscule, sans point-virgule.

Liste des directives préprocesseur :

#include permet l'utilisation de fichiers extérieurs; cette directive est suivie du nom du fichier avec son chemin entre guillemets, ou seulement du nom du fichier entre < >. Si le chemin INCLUDE est défini pour les fichiers de déclaration des bibliothèques du C (on peut inclure n'importe quel fichier texte avec n'importe quelle extension, mais le plus souvent *.H est utilisé pour les déclarations (H comme HEADERS: en-tête)).

#define permet de définir des constantes ou des macros :

#define VRAI 1

#define FAUX 0

par convention, les constantes sont écrites en majuscules. Comme le préprocesseur est exécuté avant le compilateur on peut imaginer créer des macros qui transformeraient l'apparence d'un programme C et pourraient le rendre illisible :

#define begin {

#define end }

#define ET &&

#define OU ||

et le programme pourrait ressembler à du

pascal. On peut aussi définir directement des macros qui se présentent comme l'appel à une fonction :

#define max(a,b) (a>b)?a:b

#define abs(a) (a>0)?a:-a

Directives conditionnelles

#if compilation si la valeur qui suit n'est pas nulle.

#ifdef compilation si une variable est définie.

#ifndef compilation si une variable n'est pas définie.

#else compilation si.

#ifxxx n'est pas vrai #endif fin de directives conditionnelles (obligatoire)

Exemple:

#define FALCON 1

#define AMIGA 0

#define PC 0

#if FALCON

unsigned int *screen;

screen=xbios(2);

#endif

#if AMIGA

unsigned char *screen;

screen=????

#endif

#if PC

unsigned char far *screen;

screen = MK_FP(0x0000,0xa000);

#endif

CONCLUSION

Et voilà c'est fini pour cette fois-ci, la prochaine fois on parlera des bibliothèques de base du C, et peut être des structures et des pointeurs. On pourra peut être un jour faire un article avec que des programmes en C très utiles pour travailler sur Falcon... Si grâce à ces quatre articles, vous avez fait des programmes en C ou C/ Assembleur envoyez les moi à l'asso (de même pour toute remarque, erreur, question...) par les moyens habituels (courrier,minitel), [NDLR: ou par le biais du tout nouveau RTC, en laissant vos programmes dans la rubrique adéquate, cela va encore plus vite !] ils me feront parvenir... BESTBUG.

```

#include <stdio.h>
void main( void )
{
  unsigned int i,j,reduction, extension, index;
  printf(" \t\tShift gauche\t\t\t\tShift droite \n\n");
  printf("\t dec\t hex\t\t\t dec\t\t hex\n");

  reduction = i = 1;
  extension = j = 0x4000;
  for(index = 0;index < 15;index++)
  {
    printf("\t%8u \t%5x \t%8u \t%8x\n", reduction, reduction,
    extension, extension);
    reduction = reduction << 1;
    extension = extension >> 1;
  }
  printf("\n\t Valeur initiale %d \t\tValeur initiale
  %8d\n",i,j);
}

```

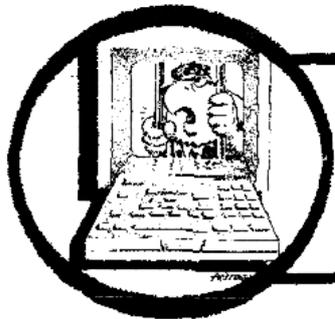
```

#include <stdio.h>

#define START 15 /* Valeur initiale pour la boucle */
#define ENDING 25 /* Valeur finale pour la boucle */
#define MAX(A,B) ((A)>(B)?(A):(B)) /* determiner le maximum */
#define MIN(A,B) ((A)>(B)?(B):(A)) /* determiner le minimum */

void main( void )
{
  int index,max,min;
  int count = 20;
  for (index = START;index <= ENDING;index++)
  {
    max = MAX(index,count); /* Maximum de index, count */
    min = MIN(index,count); /* Minimum de index, count */
    printf("Le maximum est %d, et le minimum est %d\n",max,min);
  }
}

```



RTC

C'est qu'il s'est fait désirer le bougre!

Et oui, depuis le temps qu'on en parlait... Mais on ne faisait qu'en parler car pour des raisons d'abord financières puis techniques (Merci France Telecom) son ouverture a été sans cesse repoussée, mais le voilà enfin, (Rrrrouffement de tambour...) oui lui même en personne : le RTC (Tadaaaaa !)

LE MEUSSIEUR TE DIT CE QUE C'EST QU'UN RTC

Pour ceux qui ne seraient pas adhérents depuis le premier fanzine (ou qui n'auraient pas lu attentivement le bulletin d'inscription) voici un petit rappel. Pour les autres vous pouvez passer au paragraphe suivant. RTC, trois lettres mystérieuses dont la signification est tout autant mystérieuse: Réseau Téléphonique Commuté. Bon si vous n'êtes pas comme Gilles, "CRAC" Audoly membre du Club Des Abrutis (NDA: Je te l'avais promis Gilles... (Private Joke)) vous avez certainement déjà compris en lisant le début de cet article que le RTC a un rapport avec le téléphone et le minitel. En fait un RTC c'est un serveur Minitel. Hola, STOP! NE PARTEZ PAS! Non rassurez vous, nous n'avons pas ouvert un de ces 3615 et autres 3617 qui vous pompent votre argent en nous en rapportant la moitié. Non, non, le RTC c'est pas un 36 xx mais un numéro de téléphone tout comme celui de votre grand mère ou de votre copine. L'avantage : Ca ne vous coûte pas plus cher que d'appeler votre grand mère, et en plus vous avez les réductions du téléphone ! Bon maintenant vous savez ce qu'est un RTC et vous serez désormais capable de distinguer un pur idiot chez celui qui affirme fierement : "Moi sur mon PC, j'ai un double bus RTC en full-simplex... Et toi sur ton Falcon ?"

SERIOUS IT'S...LE NUMERO !

Et oui car pour se connecter il faut avant tout un numéro de téléphone à appeler, et ce numéro je vais vous le communiquer en rub *NUMERO sur le RTC... Ha vous y avez cru hein ? (Dites oui, pour me faire plaisir) Bon plus sérieusement: Pour le FAUCONtact d'Or du meilleur RTC (hum...) the winner is... 66 60 52 76 !

RTC...STAGE ONE !

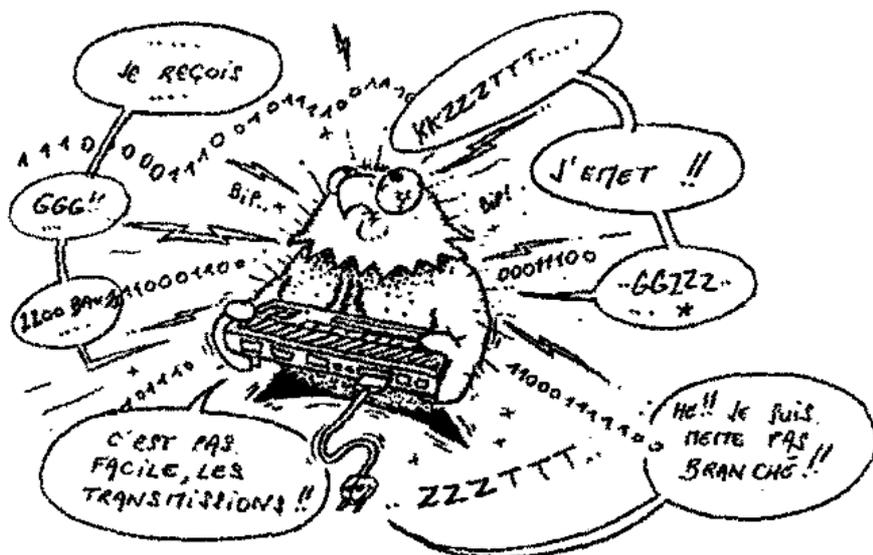
Ok ! C'est parti, on décroche le téléphone on compose en vitesse le numéro ci-dessus et quand ça répond et que ça fait Biiiiip c'est qu'on y est et on écrase alors la touche Connexion Fin ! Si par contre ça répond "Boucherie - Pâtisserie La Farigoulette , Allo ?" ne paniquez pas,

STAGE 1 COMPLETED ! Get ready for stage 2

Vous y voilà enfin ! Il est 3 heures du matin et vous attendez depuis 22h30. (A propos appelez plutôt APRES 22h30 c'est NETTEMENT MOINS CHER, enfin je dis ça pour vous, vous faites ce que vous voulez, mais vous y êtes enfin arrivés et après la page de présentation, le serveur vous demande de saisir votre pseudo et puis hop ! Vous voilà au menu principal. (A propos des pseudos, lisez l'encadré intitulé PSEUDO qui doit se trouver tout près quelque part dans cet article, c'est important!)

LES RUES BRIQUENT !

Le RTC est fini, certes mais pas terminé (INDLR: Hahaaaaa ! admirez la feinte !). Non



excusez vous et recommencez l'opération. Si les symptômes persistent consultez votre médecin. Le serveur est monovoice donc si ça sonne occupé, attendez un peu! (INDLR: d'ailleurs désolé pour tous ceux qui jugeaient un RTC multivoies indispensable... ce n'était pas l'avis du portefeuille !)

rassurez vous je n'ai pas encore pété le goupille, mais je veux dire que si le RTC est en état de fonctionner, je le trouve incomplet (!). En effet quelques rubriques supplémentaires ne lui feraient pas de mal, mais comme je dis toujours: c'est Votre asso, Votre fanzine, Votre RTC et Vos rubriques. Entendez par là que j'y mettrai ce que vous voulez. Pour les forums il y a les clubs, mais si vous voulez autre chose

faites le moi savoir et je l'ajouterais. Bon assez parlé, voici la liste des différentes rubriques et les mots clef associés:

*BAL : Les boîtes aux lettres, vous pouvez vous créer un répondeur, qui sera votre carte de visite auprès de ceux qui vous écriront en BAL. Vous pouvez utiliser les codes videotex pour y mettre des couleurs, graphismes et compagnie...

*EDI : L'edito, c'est en gros la rubrique des NEWS, ou vous connaîtrez les trucs importants de l'asso et ce avant la parution du magazine.

*DIA : Le dialogue en direct avec un des dirigeant (j'aime pas ce mot) (NDLR: alors dit "membres fondateurs") de l'asso si bien entendu il est de l'autre côté du minitel. Si il n'y a personne pour vous répondre un message vous indiquera que c'est pas la peine d'insister.

*FAL : Le forum Falcon. C'est la rubrique où vous pouvez taper un texte qui sera lu par les autres connectés et qui pourront éventuellement y répondre ou vous répondre plus personnellement en BAL. Pour y laisser des problèmes, solutions ou infos il vous suffit de taper ENVOI lorsque vous êtes dans le forum.

REMARQUE IMPORTANTE: quand on est dans un Forum les commandes Etoile sont inactives. Ainsi si vous voulez taper *TEL en étant en *FAL ça ne marchera pas! !!

PSEUDO

le pseudo c'est un moyen de vous identifier vous et votre bal. Lors de votre première connexion il vous faudra en créer un en tapant *CRE, il vous faudra ensuite protéger votre bal par un code qu'il vous faudra garder secret. Pour votre pseudo, choisissez le original (EDOX c'est quand même plus original que LE CHAT MAUVE ou SUPERMAN) (NDSP: ho, l'aut', il se fout de ma carte graphique Apple !!). Le serveur est ouvert à tous, mais les adhérents ont quand même des privilèges, par exemple le téléchargement: Vous avez accès à tous les fichiers alors que les non adhérents n'ont accès qu'à certains fichiers. Le problème c'est comment savoir si vous êtes adhérent ou non ? Il y aura désormais un nouveau bulletin d'inscription où vous indiquerez votre pseudo, votre code, votre nom et adresse: on vous créera nous même votre bal, ce qui ne posera plus de problème. Et hop quelques jours plus tard vous passerez au niveau "Adhérent" et vous aurez accès aux privilèges correspondants (Un pseudo par adresse!).

vous faut taper SOMMAIRE avant. C'est comme ça, c'est pas ma faute, c'est dû au soft.

*MUS : Le musée. C'est un ensemble de pages videotex, fort jolies... Ca ne sert à RIEN, mais si vous avez créé de jolies pages videotex, envoyez les nous! On les mettra, et vous pourrez les montrer en frimant à vos potes... Pour ceux qui ont la chance d'avoir un Minitel 2, il y a un musée DRCS encore plus beau!

*CLUBS : Les clubs. Pour le moment il n'y en a pas, mais c'est à vous de me demander d'en créer un. Un club c'est un Forum (même principe que *FAL) mais sur un sujet de VOTRE choix, et si vous le souhaitez il peut être privé (accès avec un code)

*TEL : Le téléchargement... Ahh j'en vois qui sautent de joie ! Et oui grâce au protocole TRANSTEASER (Dispo sur la disquette numero 74 de STMAG, ou en rub DP: voir la fin du zine pour ça) vous pourrez recevoir (ou nous envoyer) des fichiers.

*DP : Les nouveaux DP. Dans cette rubrique vous trouverez toutes les dernières nouveautés DP que nous avons reçues ainsi que leurs références pour les commander.

*TAR : Le tarif. Pour savoir combien vous coûte chaque minute de connexion, en fonction du lieu et de l'heure d'appel.

*ASS : Un forum, comme *FAL, mais consacré cette fois-ci à vos problèmes et à toutes les questions qui vous turlupinent depuis votre plus tendre enfance (Mais pourquoi donc l'univers est il courbe ?)

*LIST: Le téléchargement de tous les listings (si vous avez la flemme de les taper) et des programmes compilés correspondant (pratique si vous n'avez pas le compilateur adéquat, Devpack3 pour l'assembleur, par exemple).

*FIN: Pour se déconnecter si votre touche CONNEXION-FIN est cassée par exemple...

*ACC: Pour se RE-Connecter.

Voilà, on a fait le tour des principales commandes, mais il y en a d'autres dans les sous menus. Et si il y en a une dont l'utilité ne vous semble pas si évidente, demandez le moi, je me ferais un plaisir de vous expliquer tout ça. EDOX

TELECHARGEMENT ET VOIES

"Pourquoi un serveur monovoie alors que j'en avais demandé un multivoies ?!" vont s'exclamer certaines personnes. En effet certains pensaient qu'un serveur multivoies était essentiel (cf. anciens bulletin d'inscription). Hé bien nous non, pour plusieurs raisons: d'abord ça coûtait cher (lignes supplémentaires, matériel bien plus puissant, etc...), ensuite cela ne correspondait pas au but du RTC qui est l'information (entre deux fanzines) et les relations avec l'asso. De plus nous avons pensé que si vous voulez dialoguer, il existe des très bons serveurs en 3614 (ex: RTEL1) qui coûtent 13 centimes la minutes (après 22 H 30). Concernant le téléchargement il sera limité. En effet, le serveur étant pour le moment monovoie, si vous téléchargez un gros fichier, vous bloquez l'accès au serveur pour tous les autres ! les fichiers téléchargeables seront donc considérés comme essentiels, ou ils devront être plus petits que 100 Ko!

On verra par la suite pour d'éventuelles évolutions...

PAS DE MINITEL ? PAS DE PANIQUE !

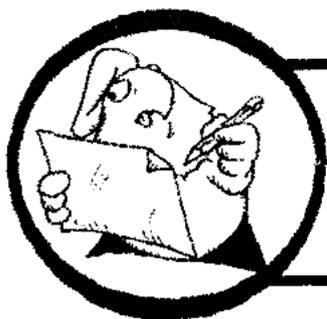
PENSEZ AU TELEPHONE ET A LA HOTLINE FAUCONtact! Et oui, tout le monde n'a pas un minitel, et dans son objectif de venir en aide à tous les utilisateurs de Falcon, FAUCONtact met en place un numéro de téléphone pour ses adhérents. Si vous appelez le 66 60 52 76 le Samedi entre 14h et 16h00, un opérateur FAUCONtact vous répondra et se tiendra à votre disposition pour (tenter de) répondre à vos problèmes, questions et renseignements divers. Nous tâcherons de nous documenter sur le sujet et de répondre à votre question lors de votre prochain appel (Desolé, mais on ne peut pas vous rappeler, ça entraînerai trop de dépenses).

...ha vous êtes Mr Smturtpffg ? Non ? Bon... ah vous êtes...à l'aéroport ?!!

DONC LE RTC C'EST 66.60.52.76

AVEC LE TELECHARGEMENT DU PARADIS QUI TUE L'ENFER ET LA HOTLINE LE SAMEDI DE 14 à 16 HEURES.

NOTE: Pendant un mois le RTC ne sera en service que les Samedi en fin d'après-midi.



ROUTINES

GRAPHISMES TROISIEME PARTIE

Ce mois-ci, après avoir vu l'affichage de sprites, nous devons nous attaquer aux scrolls-texts. Cependant, la note de Splash et les propos échangés avec lui m'ayant quelque peu décontenancé, nous allons passer directement au sujet qui était prévu pour le numéro suivant: la routine de tracé de ligne. Toutefois, il n'est pas impossible qu'il y ait dans un prochain numéro, un article sur le scrolling.

Tout d'abord, avant de vous donner un algorithme de tracé de ligne, je pense qu'il est nécessaire de vous donner une méthode pour vérifier un algorithme de tracé:

Commencez par prendre une feuille quadrillée, choisissez les coordonnées des points de début et de fin de tracé de votre ligne.

Positionnez les en plein milieu du carreau correspondant et tracez la ligne avec une règle.

Pour finir, coloriez tous les carreaux par lesquels passent la ligne. (voir figure 1)

Si vous imaginez que chaque carreau représente un pixel, vous avez le résultat que l'on doit obtenir. Pour comparer avec votre algorithme, vérifiez pas à pas, ou faites un agrandissement de votre tracé à la fin de votre programme de test. Cette méthode peut être utilisée pour les autres types de tracé, tels que le cercle, l'ellipse, le polygone, ...

En général, pour tester un algorithme de tracé, je traduis mon algorithme en GFA basic qui, au lieu de tracer des pixels, fait des carrés pleins de taille 10 par exemple. Il ne me reste plus ensuite qu'à utiliser la vraie fonction du système avec des coordonnées multipliées par 10. C'est d'ailleurs ce que je fais ici. Il y a deux listings: un en GFA basic pour tester l'algorithme, et un autre en assembleur, pour l'application.

Bon, après ces préparatifs, attaquons notre problème par un bout. Pour continuer dans la généralité, j'ajouterais, qu'il n'est pas possible de sortir l'algorithme tout fait, du premier coup. Il faut donc simplifier au maximum le résultat que l'on veut obtenir, et commencer par ne traiter qu'un cas particulier.

Pour notre cas, nous allons tout d'abord commencer par une ligne partant du point



de coordonnées (0,0) et allant vers le point de coordonnées (A,B), avec A et B positifs. Une première méthode (qui n'est pas la bonne), pourrait consister à se baser sur l'équation de droite suivante:

$$X=A*k$$

$$Y=B*k$$

avec $0 \leq k \leq 1$ pour avoir notre segment.

Pour la mise en application, on la transformerait ainsi:

$$X=A*K/D$$

$$Y=B*K/D$$

$$\text{où } D=\text{SQR}(A^2+B^2)$$

(SQR = racine carrée)

avec $0 \leq K \leq D$

Il nous suffirait donc d'initialiser K à 0 avant notre itération, et de l'incrémenter de 1 à chaque fois, jusqu'à ce qu'il atteigne la valeur de D. Cependant, ce mode de tracé n'est pas très joli, car quelques points seront oubliés (comme vous pouvez le voir sur la figure 2). De plus, 2 multiplications et 2 divisions pour chaque point risquent de rendre la routine un peu lente. Je passe encore les autres opérations, pour afficher le point à chaque fois à l'écran (vérifiez vous même dans le premier article, dans FAUCONtact 3).

Il existe donc une méthode propre, et bien plus rapide pour le tracé de ligne. Le principe est de se positionner sur le premier point, et de se déplacer vers le point d'arrivée, en déterminant à chaque fois où l'on devra se déplacer pour afficher le point suivant. En regardant attentivement la figure 1, vous pouvez remarquer que l'on ne se déplace jamais à droite et en bas en même temps. De ce fait, il faudra juste se demander à chaque fois si l'on va se déplacer soit vers la droite, soit vers le bas. Cela nous fait donc: A déplacements à droite, et B déplacements en bas. Notre segment a donc A+B points. Cette valeur sera donc le nombre d'itérations de notre boucle. Maintenant, vous devez vous dire: "C'est bien beau tout ça, mais comment je fais pour savoir si je dois aller à droite ou en bas ?" (enfin, pour ceux qui suivent !).

Pour cela, nous allons avoir un indicateur, que nous allons appeler E. A chaque itération, nous lui appliquerons une formule.



et suivant son signe, nous saurons, si nous devons aller à droite, ou en bas. Il serait un peu compliqué, de vous expliquer comment je suis arrivé à cette formule, c'est pourquoi, je vais vous la donner telle quelle. Il existe cependant une démonstration mathématique pour l'obtenir, mais étant donné, que je l'ai trouvée sans le moindre document, et donc sans cette démonstration, je ne pense pas qu'il soit nécessaire de vous la donner. Voilà donc l'algorithme:

```
DEBUT:
  si E > 0
  alors
    ON VA EN BAS
    E=E-A
  sinon
```

ON VA A DROITE

E=E+B

fin-si

ON DESSINE LE POINT

si ON A PAS ENCORE FAIT (A+B)
ITERATIONS

alors

on va à DEBUT

fin-si

pour vous expliquer cet algorithme, prenons le cas où $A=10$ et $B=4$.

$A/B=2.5$ on ira donc 2.5 fois plus souvent à droite qu'en bas.

Donc, quand E sera négatif, il vaudra aux alentours de -10. Il faudra lui rajouter 2 à 3 fois B avant que E soit positif, et ici, étant donné que $A/B=2.5$, ce sera une fois sur deux, 3 fois B. Pour bien comprendre cet exemple, parcourez vous même, pas à pas, cet algorithme. Maintenant, que nous avons l'algorithme d'itération, il faut déterminer la valeur initiale de E. Sans rentrer trop dans les détails, et étant donné que l'on trace la ligne à partir du milieu, $E=(B-A)/2$.

Avant de passer au programme d'exemple en GFA basic, il faut nous débarrasser de 2 détails:

- Pour faire partir une ligne d'un point autre que de coordonnées (0,0), il suffit de définir A et B en tant que composantes du vecteur de notre segment $A=X2-X1$
 $B=Y2-Y1$

Notre ligne allant du point (X1,Y1) vers le point (X2,Y2).

- Etant donné que $E=(B-A)/2$, pour ne pas perdre un bit significatif lors de la division par deux, on initialise E avec la valeur B-A, et à chaque fois que l'on ajoute ou soustrait A ou B, on le fera avec $2*A$ ou $2*B$.

Voilà, vous êtes en mesure de comprendre le listing en GFA basic, qui met en pratique cet algorithme en simulant un zoom de rapport 10 sur un écran où l'on aurait dessiné une ligne, tout en voyant la ligne originale (fine) par dessus.

x1&=5

y1&=4

x2&=30

y2&=17

a&=x2&-x1&

b&=y2&-y1&

x&=x1&

y&=y1&

e&=b&-a&

DEFFILL 2,1

COLOR 1

PBOX x1&*10,y1&*10,(x1&+1)*10,(y1&+1)*10

FOR n&=1 TO a&+b&

IF e&>0

y&=y&+1

e&=e&-2*a&

ELSE

x&=x&+1

e&=e&+2*b&

ENDIF

PBOX x&*10,y&*10,(x&+1)*10,(y&+1)*10

NEXT n&

LINE x1&*10+5,y1&*10+5,x2&*10+5,

y2&*10+5

Comme vous avez pu le voir, ce programme démontre bien que l'algorithme marche parfaitement. Il n'est pas indispensable de passer par le GFA basic pour vérifier la précision de votre tracé. De plus il faudra aussi vérifier que vous l'avez bien adapté vers l'assembleur ou éventuellement le C (là, ça me fait mal au coeur, d'écrire ça ...). L'autre méthode pour vérifier le tracé peut être de faire un zoom sur une partie de l'écran, à la fin, et de comparer avec le résultat idéal que vous aurez dessiné sur une feuille quadrillée, en coloriant les petits carreaux.

Pour arriver à la version finale, il nous reste plus qu'un petit détail à régler: pouvoir tracer une ligne n'allant pas forcément en bas à droite.

Nous allons déjà nous débarrasser de la ligne allant à gauche, en ayant que des lignes allant à droite. Si vous êtes d'accord avec moi, qu'il revient au même de tracer une ligne allant de M à N, qu'une ligne allant de N à M, alors, il suffit d'inverser le point de départ et le point d'arrivée à chaque fois que l'on a une ligne allant à gauche.

Il ne nous reste maintenant plus que 2 possibilités:

- soit la ligne va en bas à droite.

- soit la ligne va en haut à droite.

Dans le deuxième cas, il nous suffira de dire que $B=Y1-Y2$ (car B doit être positif), et que $I=-1$. Dans le premier cas $I=1$. I est l'incrément en Y. Nous avons donc maintenant l'algorithme suivant:

si X1>X2

alors

ON ECHANGE X1 ET X2

ON ECHANGE Y1 ET Y2

fin-si

A=X2-X1

si Y1>Y2

alors

B=Y1-Y2

I=-1

sinon

B=Y1-Y2

I=1

fin-si

X=X1

Y=Y1

E=(A+B)/2

ON DESSINE LE POINT EN (XY)

DEBUT:

si E>0

alors

Y=Y+I

E=E-A

sinon

X=X+1

E=E+B

fin-si

ON DESSINE LE POINT EN (XY)

si ON A PAS ENCORE FAIT (A+B)
ITERATIONS

alors

on va à DEBUT

fin-si

Voilà voilà, il ne vous reste plus qu'à comprendre le listing en assembleur, qui est fait pour le mode true color. Je ne préfère pas donner de listing pour le mode 256 couleurs, car vous vous égareriez dans la technique utilisée pour l'affichage sur l'écran en plans de bits. De plus, il ne faudrait pas que le nombre de pages de FAUCONtact augmente de 5 ce mois-ci. Je confirme donc ce que j'écrivais dans le

premier article. Le mode true color du Falcon est LE mode vidéo à utiliser. Il est aussi simple à utiliser que le mode 256 couleurs du PC (1 octet par pixel !). Les routines risquent dans quelques cas d'être plus lentes, puisqu'il y a 2 fois plus d'octets à écrire. Mais ces cas ne sont pas si fréquents, puisque le Falcon a un bus de données qui fait plus de 8 bits. Surtout, le résultat sera bien meilleur, car en mode true color, normis la beauté de l'image, on peut se permettre des calculs de lumières, très faciles, et très précis, sans s'embêter dans une palette de couleurs, qui va nous compliquer la tâche, et qui va rendre le résultat très moche.

Sur ces petits mots encourageant pour le Falcon, et décourageants pour le PC, je vous dis :

"à dans deux mois, et ne stressez pas trop avec vos examens. Rien ne justifie d'arrêter de programmer ..."

CASUS

```

;n'oubliez pas de vous
;mettre en LAR*? true color
;avant d'exécuter
LAR=320

```

```

    move.w #3,-(sp)
    trap #14
    addq.l #2,sp
    move.l d0,ecr

    move.w #-1,d3 ;couleur
    move.w #200-1,d7
nouv_ligne:
    move.w #160,d4
    move.w #100,d5
    move.w #319,d6
    bsr ligne
    subq.w #1,d3
    move.w #0,d6
    bsr ligne
    subq.w #1,d3
    dbra d7,nouv_ligne

    move.w #320-1,d6
nouv_ligne2:
    move.w #160,d4
    move.w #100,d5
    move.w #0,d7
    bsr ligne
    subq.w #1,d3
    move.w #199,d7
    bsr ligne
    subq.w #1,d3
    dbra d6,nouv_ligne2

    move.w #7,-(sp) ;attente de
    trap #1 ;l'appui d'une touche
    addq.l #2,sp

    clr.l -(sp)
    trap #1

```

```

ligne: ;line d4,d5,d6,d7 d3=couleur

```

```

movem.l d1-a0,-(sp)

cmp.w d4,d6
bge.s a_droite
exg.l d4,d6
exg.l d5,d7
a_droite:
    move.w d5,d1 ;on se positionne
    mulu.w #LAR*2,d1 ;au point de
    move.l ecr,a0 ;départ
    add.l d1,a0
    add.w d4,a0
    add.w d4,a0

    sub.w d5,d7 ;d7=B
    sub.w d4,d6 ;d6=A
    move.w d4,d5
    move.w #LAR*2,d4 ;d4=I l'incrément en Y

    tst.w d7 ;vers le haut?
    bge.s en_bas
    neg.w d7 ;B=-B
    neg.w d4 ;I=-I
en_bas:
    move.w d6,d2
    add.w d7,d2 ;d2 = nb de points
    move.w d7,d1 ;d1=E
    sub.w d6,d1 ;E=B-A

    lsl.w d6 ;A=A*2
    lsl.w d7 ;B=B*2

    subq.w #1,d2 ;nb-1, pour dbra
    blt.s fin_ligne ;longueur 0: fini

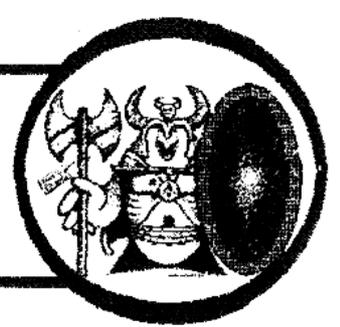
nouveau_point:
    tst.w d1
    blt.s va_a_droite

    move.w d3,(a0)
    add.w d4,a0
    sub.w d6,d1
    dbra d2,nouveau_point
fin_ligne:
    move.w d3,(a0)
    movem.l (sp)+,d1-a0
    rts

va_a_droite:
    move.w d3,(a0)
    add.w d7,d1
    dbra d2,nouveau_point
    move.w d3,(a0)
    movem.l (sp)+,d1-a0
    rts
    BSS
ecr: ds.l 1
END

```

FLABBERGASTED



LE RETOUR

NETHACK!!!! Ilème série!

Je pensait vous indiquer comment modifier vos armures, vos armes et vos parchemins ; mais....

Que diriez-vous d'un perso capable de souhaiter n'importe quel objet et de l'obtenir? Un perso pouvant avoir tout et n'importe quoi a profusion? mais si; c'est possible grâce au...

BATON DE SOUHAIT

Il en existe déjà un dans le jeu, mais un seul et avec très peu de charges...

Soit...un baton est sous la forme T-00-02-07-00-02-01-R-XX-XX-00-00 -C avec T et C comme tout autre objet et R le nombre de charges (octet SIGNÉ! 7F maximum!)

les types sont les suivants:

- | | |
|-------------------|--------------------------|
| 4B-Light | 49-Secret Door Detection |
| 4A-Create monster | 4B-WISHING |
| 4C-Nothing | 4D-Striking |
| 4E-Make invisible | 4F-Slow Monster |
| 50-Speed Monster | 51-Undead Turning |
| 52-Polymorph | 53-Cancellation |
| 54-Teleportation | 55-Opening |
| 56-Locking | 57-Probing |
| 58-Digging | 59-Magic Missile |
| 5A-Fire | 5B-Cold |
| 5C-Sleep | 5D-Death |
| 5E-Lightning | |

Donc, si vous avez déjà un baton:

- notez le nombre correspondant au type
- Sauvez et écoutez
- recherchez la chaine correspondante à votre baton
- mettez le type, le nombre de batons et le nombre de charges par baton que vous voulez (trois ou quatre types 4B avec 7F charges me semble un très bon choix!)

-quittez et retournez voir Nethack si j'y suis!

Donc, vous voilà avec quelques batons de souhait dans le jeu.

Premièrement, il faut les séparer tous: vous posez un objet, puis vos X batons de souhait, et vous n'en reprenez qu'un seul à la fois.

Ca y est? on va pouvoir s'amuser:

AUX ARMES, CITOYENS!

Si votre arme est une +0, souhaitez un parchemin 'Echant Weapon' et lisez-le. Notons X le chiffre obtenu grâce à ce parchemin: sauvegarde, édition, recherche de la chaine 00 02 01 X, et transformation du X en ce que vous voulez (évitiez tout de même les valeurs négatives!) Enfin presque! En mettant une valeur du genre +120; on s'aperçoit que l'on tue effectivement un dragon du premier coup, mais que l'on loupe constamment les petits monstres comme les rats, etc... La valeur la plus mitigée selon moi est +75(4B)

c'est le même principe pour l'armure, sauf qu'il n'y a aucun risque à mettre d'importantes valeurs (au contraire!)

LES ROIS MAUDITS

"*§&%\$ d'arme maudite! Je vais crever à cause de cette sauterelle!" qui ne s'est jamais dit cela? Voici comment y remédier...

Reprenons mon premier article, et surtout la structure des objets:

T-00-0-0-00-02-N-00-00-XX-XX-00-00-C

mais cette structure peut varier dans certains cas...

Avec:

T-Modèle d'objet

O-Type d'objet (arme, parchemin, livre...)

N-Nombre d'objets (Encore que...)

C-"Niveau de Bénédiction"

Ce dernier, le niveau de bénédiction, représente bien sûr les malédictions et autres joyeusetés: si...

C-0E Uncursed

C-4E Blessed

C-8F Cursed

Alors, merci qui?

XXXVIème CONGRES INTERNATIONAL DE GEMOLOGIE

les cailloux sont sous cette forme:

T 00 02 01 00 02 N 00 00 XX XX 00 00 C

Avec pour T=...

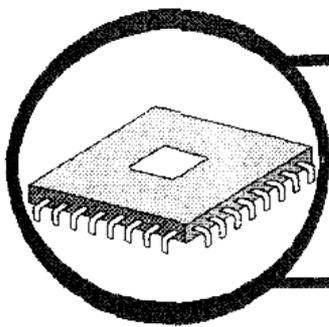
- | | |
|---------------------------------|--------------------|
| 63-Diathium Cristal | 64-Diamond |
| 65-Ruby | 66-Sapphire |
| 67-Emerald | 68-Turquoise |
| 69-Aquamarine | 6A-Amber Stone |
| 6B-Topaz Stone | 6C-Opal Stone |
| 6D-Garnet Stone | 6E-Amethyst |
| 6F-Jasper Stone | 70-Fluorite Stone |
| 71-Jade Stone | |
| 72-77-Worthless pieces of glass | |
| 78-Gray Stone(Luckstone) | |
| 79-Gray Stone(Load Stone) | |
| 7A-Rock | 7B-Boulder |
| 7C-statue | 7D-Heavy Iron Ball |
| 7E-Iron Chain | |

Ah, un truc: en mettant 7F ou 80; vous obtenez d'amusants résultats!

Je crois que c'est tout; j'avais aussi des bidouilles pour CONQUEST 0.70 (du genre un tank produit en un tour avec une résistance et une vitesse énorme); mais ils sont peu intéressants: ils sont valables également pour les joueurs contrôlés par l'ordi... Mais peut-être que des petits malins qui y jouent en réseau sont intéressés... Contactez moi si c'est le cas!

Ayet que Loki vous garde!

YAG ALONE



INITIALISATIONS

LE DRESSAGE DU RAPACE EN TROIS LEÇONS

Plusieurs démos ou programmes DP plantent en fin d'exécution ou restituent mal l'écran, le clavier ... Si vous commencez un programme devant initialiser lui même un certain nombre de choses et revenir ensuite au système, cet article est fait pour vous (oui, bon, on verra plus tard).

En fait je vais juste vous indiquer comment sauver proprement l'état du videl, du mfp, virer NVDI qui ne reconnait pas certaines fonctions xbios (...) et comment restituer tout ça sans pour autant faire un accès à tous les registres hard du Falcon comme certains groupes que je ne citerais pas et qui considèrent que l'appel d'une fonction système est un crime...

A l'origine c'était Manu MCJEE/ KAMIKAZES (Monsieur initiation DSP) qui devait faire cet article mais comme j'étais en train de le faire pour moi :

- "Ah, salut, tu fais des inits ? tu veux pas le faire bien et écrire un article pour Faucon'tact ?"

- "Euh !?"

- "Super, merci ..."

IL ETAIT UNE FOIS ...

le retour du programme sur le bureau. Et là, sournoisement, après une exécution normale, le mal se propage, le clavier est bloqué, la répétition des touches est flinguée, la souris vole à mach 4, 5, voir même est complètement bloquée, bref, le bordel. Tout ça parce que le programme ne restitue pas correctement. ARghh...

On pourrait se contenter de provoquer un reset à la fin du programme, ce qui garanti de pouvoir continuer sans aucun problème. Mais c'est pas très pratique, surtout lors du développement : rebooter le falcon à chaque test, relancer l'assembleur, charger le source, modifier le code, tester, rebooter ... Génial non? on va essayer de

trouver mieux

Pour pouvoir restituer quelque chose, on commence par sauver l'état de ce que l'on va modifier. Le premier problème est de savoir de quoi le système a besoin pour pouvoir fonctionner.

Par exemple si on modifie l'adresse de l'interruption VBL sans rien faire d'autre, la souris ne bougera plus, le changement de résolution, de palette ne se fera pas non plus. Tout ça parce que le système utilise ce vecteur d'interruption pour effectuer son propre boulot. Donc quand on modifie quelque chose il faut bloquer tout ce qui l'utilise et sauver l'état correspondant pour pouvoir ensuite sortir proprement.

Une fois les sauvegardes faites on peut initialiser le hard, attendre une touche et restituer tout le petit monde au TOS.

LECON UN : DRESSAGE DE RAPACE,

L'air est vif dans la campagne matinale, le faucon secoue la tête dans un geste d'impatience, et (stop)

Dans l'ordre on va sauver la config du videl, la résolution, les adresses des écrans logique et physique, les vecteurs d'interruptions et le mfp.

REMARQUE : pour accéder aux registres hard, il faut passer en mode superviseur pour éviter une violation de privilège. On peut passer en superviseur avec l'appel \$20 du gemdos et un paramètre nul ou exécuter une routine (terminée par un rts) en superviseur avec la fonction \$26, Supexec, du xbios. (ce que j'utilise dans le source d'exemple)

LE VIDEL,

monstre mal connu, errant dans les régions sombres

Le plus simple et le moins dangereux est de passer par le xbios pour sauver, initialiser et restaurer l'état du videl.

Certaines personnes ne veulent pas ce seul appel système dans leur démo, il me semble que quand un bête trap peut faire la différence entre un moniteur flingué et un retour normal...

On va utiliser les fonctions VSETMOD, PHYSBASE, LOGBASE, SETSCREEN, MON-TYPE du xbios pour faire tout ça.

appel de VSETMODE :

move.w mode,-(sp)

move.w #88,-(sp)

trap #14

addqw #4,sp

Vsetmode peut être utilisé pour fixer et retourner un mode video. Si mode-1, d0 contient après l'appel le mode vidéo courant. Sinon mode est considéré comme le mode vidéo voulu.

mode est un champ de bits :

bits 8 7 6 5 4 3 2 1 0

f s o p v 8 n n n

il suffit de fixer ces différents bits pour calculer le code du mode vidéo :

bit 8, Flag : si ce bit est mis, on aura 24 lignes sur vga, et un mode entrelacé 44 lignes sur un moniteur rgb. Sinon on a 44 lignes sur vga et 240 lignes sur rgb.

bit 7, St compatible, si ce bit est mis, mode sera une résolution ST.

bit 6, Overscan, si ce bit est mis on aura overscan sur rgb et rien du tout sur vga.

bit 5, Pal, si ce bit est mis, synchro PAL moniteur rgb, sinon synchro NTSC. Ce n'est pas pris en compte sur un vga.

bit 4, Vga, si ce bit est mis, le mode vidéo est un mode vga, sinon c'est un mode rgb.

A noter que ces deux derniers bits doivent normalement pas être modifiés...

bit 3, 80 colonnes, si ce bit est mis le mode est un mode 80 colonnes, 40 sinon.

bits 0 à 2, nombre de plans.

bits 2 1 0

0: 0 0 0 : 1 plan, monochrome

1: 0 0 1 : 2 plans, 4 couleurs

2: 0 1 0 : 4 plans, 16 couleurs

3: 0 1 1 : 8 plans, 256 couleurs

4: 1 0 0 : 16 bits/pixel, true color

Setscreen vérifie la validité du mode.

cas d'impossibilité (ex: 2 couleurs, 40 colonnes), il initialise le mode le plus proche.

appel de PHYSBASE :

move.w #2,-(sp)

trap #14

addq.w #2,sp

d0l contient après l'appel l'adresse de l'écran physique.

appel de LOGBASE :

move.w #3,-(sp)

trap #14

addq.w #2,sp

d0l contient après l'appel l'adresse de l'écran logique.

appel de SETSCREEN :

move.w #mode,-(sp)

move.w #3,-(sp)

move.l #physbase,-(sp)

move.l #logbase,-(sp)

move.w #5,-(sp)

trap #14

add.w #14,sp

initialise le mode video, avec les écrans physique et logique spécifiés. mode est formé de la même manière que pour l'appel à vsetmode.

appel de MON-TYPE :

move.w #89,-(sp)

trap #14

addq.w #2,sp

d0.w contient après l'appel le code du moniteur actuellement connecté au falcon.

codes retournés par mon-type :

0: sm124

1: moniteur.rgb

2: moniteur.vga

3: tv

Sauver tout ça est la première chose à faire, tant que rien n'est modifié.

Toujours parce que le système n'est pas modifié on va initialiser le nouveau mode graphique. On récupère d'abord le type de moniteur avec mon-type et puis pour chaque type de moniteur on lit un mode équivalent (voir label vmodes dans le source). Pour un sm124 on affiche un message d'erreur et on sort. Il faut aussi calculer une adresse multiple de 4 pour l'écran, ou sinon problèmes d'alignements de plans ou de couleurs.

Tout petit détail d'importance : NVDI 2.5 ne supporte pas le changement de résolution, il faut donc le virer afin d'accéder directement à la ROM. Comme NVDI est quand même à peu près bien fait, il s'installe en XBRA. (c'est un protocole permettant de savoir qui détourne le vecteur d'interruption que l'on teste et

surtout l'adresse du gestionnaire précédent. Si plusieurs résidents détournent le même vecteur, ils forment une chaîne que l'on peut suivre) (euh, quand ils veulent la traduction anglaise des ressources!) On peut donc remonter jusqu'à l'adresse de la routine en ROM, la remettre en tête de la chaîne et faire l'appel directement, ce qui permet de bien accéder aux fonctions voulues quelques soient les résidents installés. La macro save-trap remonte la chaîne XBRA et place l'adresse de la routine en ROM dans le vecteur correspondant au trap. On peut maintenant appeler vsetmode et setscreen.

C'est tout ce qu'on peut faire sans ...

VIRER LE SYSTEME

Le plus simple est de bloquer toutes les interruptions par un move.w #\$2700,sr ce qui nous assure un contrôle total sur le falcon (niark niark ...). On peut maintenant en faire n'importe quoi.

REMARQUE au passage : cette instruction place le niveau d'interruption du processeur à 7 (ipl 7), c'est à dire que seule une interruption de niveau supérieur, ou égal, à 7 peut interrompre le 68030. Si c'est nouveau pour vous, je vous suggère de vous plonger dans une initiation à l'assembleur 680x0 et à sa structure d'exception avant de poursuivre.

LE MFP,

animal domestique, aux réactions parfois incomprises

Tous les problèmes concernant le clavier et la souris viennent d'une mauvaise sauvegarde des fréquences des timers du mfp. La plupart des démos se contentent de sauver la valeur du compteur du timer et de la réécrire lors de la restitution. Le timer est constitué de deux registres, le registre de contrôle et le registre de données. Le registre de contrôle indique l'état du timer, si il est nul, le timer est arrêté sinon le timer fonctionne et le registre de données indique la valeur actuelle. Pour programmer un timer il faut écrire la valeur maximale du compteur dans le registre de données et la fréquence de référence dans le registre de contrôle. Le timer est maintenant en

marche, la valeur du registre de données varie à chaque période de la fréquence de référence choisie. La valeur initiale qui a servi à programmer le timer n'est plus directement accessible. Le timer est conçu pour générer une interruption, cette interruption est provoquée par le passage à un du registre de données. Pour retrouver la valeur d'init du timer il suffit d'attendre que le registre de données soit égal à 1, la prochaine valeur sera la valeur d'initialisation. (l'interruption est déclenchée lorsque le registre de données est égal à 1, mais on fait ça interruptions bloquées, donc le 68030 n'est pas interrompu et on peut lire cette valeur.) La macro save-timer sauve le registre de contrôle et attend la bonne valeur pour sauver le registre de données. On en profite aussi pour sauver les registres généraux de contrôle d'interruptions du mfp pour ne faire générer que celles qui nous intéressent.

LES VECTEURS D'INTERRUPTIONS

En général on utilise la vbl (vecteur en \$70.w), le timer A (vecteur en \$134.w) et le timer B (vecteur en \$120.w), il suffit de les copier dans une variable, pas de problème particulier.

LEÇON DEUX : L'ENVOL

Maintenant, là, l'instant est propice, la proie fend l'air humide de la plaine, foiseau prend son essor...(stop)

Il ne reste plus qu'à installer les routines d'interruptions, les masques d'interruptions du mfp, les éventuelles inits du reste de la démo et à lâcher la bête ... (par un petit move.w #\$2300,sr, par exemple)

Attente insupportable d'une pression de touche, choc d'électrons, le silicium chauffe, le dsp rugit ses samples ... argh, ça y est le lamer planté devant le clavier vient de signaler son dégoût pour cette superbe pièce de code, plus qu'à virer tout ça.

LECON TROIS : LE FESTIN

L'oiseau de proie prend son temps, il sait qu'il est plus puissant, plus rapide, non ...

encore un peu, ça y est ; il plonge, ses serres s'ouvrent, claquent d'impatience, et se referment sur le corps chaud, percent la peau fine et douce, écartent quelques plumes, et tendrement fouillent la chair...

Bon, ben ... maintenant il faut sortir pour revenir au bureau, on commence par vider le buffer clavier : le bit 0 du registre de contrôle de l'acia clavier en \$ffffc00.w est mis lorsque une touche est dans le buffer, on peut la lire dans le registre de données en \$ffffc02.w et retester le bit 0.

On rebloque les interruptions, on restaure les registres du mfp, les vecteurs vbl, timers ... mais pas les trap. Il faut restaurer le mode video avec un autre setscreen.

Donc pour pouvoir exécuter setscreen il faut passer en ipl 3 (move.w #\$2300, sr), attendre qu'une liste de routines système vbl s'exécute et faire l'appel setscreen. Pour attendre que la liste de routines systèmes vbl s'exécute, il suffit de surveiller la variable \$466.w (-frlock), quand elle change de valeur, on peut faire l'appel xbios sans problèmes (les interruptions sont au niveau 3, donc la vbl de niveau 4 interrompt le 68030, la routine vbl s'exécute, modifie la variable \$466.w et rend la main à la routine d'attente qui trouve la variable \$466.w changée).

remarque : question : pourquoi attendre une vbl ? réponse : pourquoi pas ? En fait, après un désassemblage de la fonction setscreen, il apparaît (pouf !) que les programmeurs de chez atari le font, alors pourquoi pas nous ?? (et en plus ça marche, alors que si on supprime l'attente ÇA NE MARCHE PAS)

La dernière étape consiste à restituer les anciens vecteurs trap, après être repassé en ipl 7 (à chaque modification d'un vecteur d'interruption il faut bloquer cette interruption, non !?). Reste à repasser en ipl3, en user, et à faire un Pterm pour achever la chose.

ILS VECURENT HEUREUX,

Mais ⁴³ cependant dans d'obscures régions le mal s'organisait ...

Il manque la sauvegarde de la palette : il suffit de copier les 32 octets de la palette ST en \$ffff8240.w et les 256 mots longs de la palette falcon en \$ffff9800.w. J'aurais aussi pu rajouter la réservation de deux écrans, les macros de double buffering, l'init du système audio ... Un truc intéressant à faire serait de détourner les vecteurs d'erreurs bus, mais la restitution depuis la routine d'exception va poser des problèmes pour exécuter le vsetscreen. (mais vu que j'ai désassemblé/réassemblé tout ça, on sait jamais) Mais ça n'est qu'un exemple, ...

La chasse est finie, la campagne retrouve son calme, faites nous de belles choses qui restituent bien proprement le système. J'espère que ça aura servi à quelque chose, au moins à comprendre comment sauver proprement le mfp.

Si vous avez des suggestions, des remarques sur mon premier article vous pouvez m'écrire sur E-Mail jusqu'en juin, ou chez moi (quand vous voulez, mais pas en pleine nuit)

Jean Claude IEHL, Chemin des Allées, 65460 BAZET

Email: si2g23@cict.fr

Hi : MC JEE, keep making the best falcon soundtracker ever ... EKO, keep being extremely korrosive... (Et un how to code qui marche en vga, qui initialise proprement, c'est pour quand ?)

NDLR: Hi Jean Claude, à quand un listing avec des espaces ou il faut... en effet les espaces entre les labels et les instructions ont été oubliés et on a autre chose à faire! Désolé!

```
;init030.s
```

```
;T.AL 94
```

```
;tab:16
```

```
output.tos
text
```

```
pea go
move.w #$26,-(sp)
trap #14;supexec go
addq.w #6,sp
```

```
clr.w -(sp)
trap #1
```

```
-----
; sauve le registre de contrôle et de données
d'un timer
```

```
;
; \1: timer control register
; \2: save control register
; \3: timer data register
; \4: save data register
; \5: decalage pour l'isolation des 3 bits du
; control register (timers c et d)
save_timermacro
move.b \1,d0
move.b d0,\2;save control register
```

```
ifeq NARG-5;timer c ou d
ifne \5
lsr.b #\5,d0;timer d
endc
andi.b #7,d0;timer c ou d
endc
```

```
beq.s.next\@;timer stoppe, suivant
```

```
ifeq NARG-4;timer a ou b
cmpi.b #8,d0;event count?
bne.s.wtimer\@;non, recupere data register
```

```
move.b \3,d0;data register = 0
bra.s.next\@
endc
```

```
.wtimer\@move.b \3,d0;data register
cmpi.b #1,d0;fin de cycle?
bne.s.wtimer\@
```

```
.rtimer\@move.b \3,d0
cmp.b #1,d0
beq.s.rtimer\@
```

```
.next\@move.b d0,\4;sauve compteur timer
endm
```

```
-----
;recupere l'appel en rom du trap
;correspondant au vecteur \1
;en parcourant la chaine XBRA (si elle existe)
```

```
;sauve l'ancien vecteur en \2
;dis monsieur atari, pourquoi le gemdos a une
;id xbra DOS et pas le xbios?
;et pas le bios?
save_trapmacro
move.l \1,\2
move.l \1,a0
move.l a0,a1
```

```
xbra\@move.l a0,d0
beq.s svtrap\@
```

```
cmpi.l #'XBRA',-12(a0)
bne.s svtrap\@
```

```
nextxbra\@move.l a0,a1
move.l -4(a0),a0
bra.s xbra\@
```

```
svtrap\@bne.s endxbra\@
```

```
move.l a1,a0
endxbra\@move.l a0,\1
endm
```

```
;-----
;attent que les routines vbl systeme soient
executees
```

```
wait_sysmacro
move.w sr,-(sp)
andi.w #$fbff,sr
```

```
wait_sys\@move.l $466.w,d0
cmp.l $466.w,d0
beq.s wait_sys\@
```

```
move.w (sp),sr
endm
```

```
;-----
go move.w sr,oldsr; sauve le sr
```

```
save_trap save_trap $84.w,oldgemdos; installe
;vecteurs trap
save_trap $88.w,oldgem
save_trap $b4.w,oldbios
save_trap $b8.w,oldxbios
```

```
savevidel move.w #2,-(sp)
trap #14;physbase
addq.w #2,sp
move.l d0,oldphysbase
```

```
move.w #3,-(sp)
trap #14;logbase
addq.w #2,sp
move.l d0,oldlogbase
```

```
move.w #-1,-(sp)
move.w #88,-(sp)
trap #14;vsetmode(-1)
addq.w #4,sp
```

```
move.w d0,oldmode
```

```
initvidelmove.w #89,-(sp)
trap #14
addq.w #2,sp;mon_type
```

```
lea vmodes,a0
move.w (a0,d0.w*2),d6;video mode
beq nomode
```

```
move.b $ffff820a.w,d0;recupere pal/ntsc
and.w #2,d0
lsl.w #4,d0
or.w d0,d6;fixe le bit pal
```

```
lea scr:4,a0;adresse du buffer
move.l a0,d0
and.l #3,d0;d0.l: adresse multiple de 4
move.l d0,screenbase;on sauve
```

```
move.w d6,-(sp);mode
move.w #3,-(sp)
move.l d0,-(sp);buffer ecran
move.l d0,-(sp);idem
move.w #5,-(sp)
trap #14;setscreen, installe le mode video de
la demo
add.w #14,sp
```

```
wait_sys;attente
```

```
move.w #$2700,sr;on bloque toutes les it
```

```
savevecmove.l $70.w,oldvbl;vecteur vbl
move.l $134.w,oldtima;vecteurs des timers
move.l $120.w,oldtimb
move.l $114.w,oldtimc
move.l $110.w,oldtimd
```

```
savemfplea $ffffffa00.w,a0;registres du mfp
lea mfpbuf,a1
move.b 7(a0),(a1);iera
move.b 9(a0),(a1);ierb
move.b $17(a0),(a1);ivr
```

```
save_timer $19(a0),(a1),$1f(a0),(a1);timer a
save_timer $1b(a0),(a1),$21(a0),(a1);timer b
save_timer $1d(a0),(a1),$23(a0),(a1),0;timer c
save_timer $1d(a0),(a1),$25(a0),(a1),4;timer d
```

```
initvecmove.l #vbl,$70.w;nouveaux vecteurs,
vbl
move.l #nullit,$134.w;timer a
move.l #nullit,$120.w;timer b
move.l #nullit,$114.w;timer c
move.l #nullit,$110.w;timer d
```

```
initmfpclr.b 7(a0);bloque les it du mfp
clr.b 9(a0)
```

```
move.w #$2300,sr;debut de la demo
```

```
waitspacecmp.b #39,$ffffffc02.w;attente
espace
bne.s waitspace
```

```
clearkeybtst #0,$ffffffc00.w;vide le buffer
clavier
beq.s nomorekey
move.b $ffffffc02.w,d0
bra.s clearkey
```

```
nomorekey
restoremfplea mfpbuf,a0;restore le mfp
lea $ffffffa00.w,a1
move.b (a0),7(a1);iera
move.b (a0),9(a1);ierb
move.b (a0),17(a1);ivr
```

```
move.b (a0),19(a1);timer a, control register
move.b (a0),1f(a1);timer a, data register
move.b (a0),1b(a1);timer b, cr
move.b (a0),21(a1);timer b, dr
move.b (a0),1d(a1);timer c, cr
move.b (a0),23(a1);timer c, dr
move.b (a0),1d(a1);timer d, cr
move.b (a0),25(a1);timer d, dr
```

```
restorevecmove.l oldvbl,$70.w;ancien
vecteurs, vbl
move.l oldtima,$134.w;timer a
move.l oldtimb,$120.w;timer b
move.l oldtimc,$114.w;timer c
move.l oldtimd,$110.w;timer d
```

```
move.w oldsr,sr;appel xbios, ipl 3
wait_sys;attente
```

```
move.w oldmode,-(sp)
move.w #3,-(sp)
move.l oldphysbase,-(sp)
move.l oldlogbase,-(sp)
move.w #5,-(sp)
trap #14;setscreen, restitue le mode video
add.w #14,sp
```

```
restorettrapmove.l oldgemdos,$84.w;anciens
vecteurs trap
move.l oldgem,$88.w
move.l oldbios,$b4.w
move.l oldxbios,$b8.w
```

```
move.w oldsr,sr
rts
```

```
nomodepea sorry
move.w #9,-(sp)
trap #1
addq.w #6,sp
rts
```

```
-----
nullitrte
```

```
-----
vbl rte
```

```
-----
data
; 876543210
; fsopv8nnn
vmodesdc.w %000000000;sm124, pas de mode
dc.w %000000100;rgb, 40|tc
dc.w %000010100;vga, vga|40|tc
dc.w %000000100;tv, 40|tc
;on vire le bit pal, il sera fixe en fonction du
moniteur
```

```
; fsopv8nnn
;vgamodesdc.w %000010100;vga|40|tc
;dc.w %000010011;vga|40|256
;dc.w %000010010;vga|40|16
;dc.w %000010001;vga|40|4
;dc.w %000011011;vga|80|256
;dc.w %000011010;vga|80|16
;dc.w %000011001;vga|80|4
;dc.w %000011000;vga|80|2
```

```
;rgbmodesdc.w %000000100;40|tc
;dc.w %000001100;80|tc
;dc.w %000001011;80|256
;dc.w %000000011;40|256
;dc.w %000001010;80|16
;dc.w %000001001;80|4
;dc.w %000001000;80|2
```

```
sorrydc.b $1b,'E',$a,$d
dc.b 'Sorry, but nothing can run on your
SM124?',$a,$d
dc.b 'Connect your TV and enjoy ...',0
```

```
-----
bss
```

```
mfpbufds.b 16
```

```
oldsrds.w 1
oldvbls.l 1
oldtimads.l 1
oldtimbds.l 1
oldtimcads.l 1
oldtimdds.l 1
```

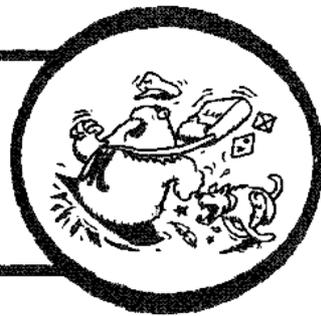
```
oldgemdosds.l 1
oldgemds.l 1
oldbiosds.l 1
oldxbiosds.l 1
```

```
oldphysbaseds.l 1
oldlogbaseds.l 1
oldmodeds.w 1
```

```
screenbase ds.l 1
scrds.w 320*240|4
```

```
end
```

COURRIER



MONSIEUR...

(...) Il faudrait que tous les utilisateurs se regroupent (par le biais de votre association par exemple) et qu'ils s'engagent à acheter un ou plusieurs logiciels commerciaux par trimestre (je suis moi même prêt à acheter un ou deux logiciels par mois) et que vous le fassiez savoir aux éditeurs potentiels de logiciels Atari. Notamment au niveau d'éditeurs comme BA Info, Silmarils, Digital Impact qui ont des logiciels pratiquement terminés mais qui risquent de ne jamais sortir a cause du marché qui leur semble peu rentable. Poussons les à sortir ces logiciels. Si nous sommes nombreux peut être seront nous écoutés auprès des éditeurs. OF.

Bon, bon, vous n'êtes pas le seul à nous dire cela. Ce que vous dites est vrai pour certains éditeurs (cf. Grains de poussières). C'est pourquoi, toujours dans la rubrique grains de poussières, nous choisirons une tête de turc tous les deux mois, afin que vous lui écriviez. Il faut aussi faire connaître ces opérations auprès des non-adhérents (par le biais du minitel, des reseaux, ...) car ce n'est pas à 118 qu'on fera changer les choses, on a beau dire ce que l'on veut. A l'avenir nous essayerons de faire cela en coopération avec d'autres fanzines ou associations, cela donnera plus de poids à l'opération. Au niveau de BA Info, nous ne pensons pas qu'il cachent des jeux Falcon, si ils veulent en sortir, ils les sortiront rassurez vous. Idem au niveau Silmarils, ils ont l'air de vouloir sortir leurs softs (Ishar 3 et Robinson Requiem). A vous de leur prouver que vous êtes décidés à acheter leur jeux. Quand vous avez des suggestions à leur faire, n'hésitez pas. En général ils sont sympaS. De plus soyez patients, des projets de jeux émergent de part et d'autre. Le moteur va-t-il accélérer la cadence ? Il semblerait.

Spectre G.C.R. version 3.0 fonctionne-t-il sur Falcon ? VIDI ST ancienne version est-elle compatible avec la bête ? S'il y a un truc pour la faire fonctionner faites le moi savoir par l'intermédiaire du fanzine. R.R.

Bon pour tout ça, on ne sait paaaasss !!! Donc adhérents, c'est à vous de jouer, et de nous le dire !

Un peu de cirage, le numéro 4 était parfait (...). Est-il possible de changer le TOS pour si possible en avoir un débbugué, le mien est quelquefois à s'arracher les cheveux, le TOS 5 s'il est réellement fini semblerait résoudre les problèmes. J'ai récupéré sur Pécé des fichiers MPEG, est-il possible de trouver de quoi les relire ? Pouvez vous nous pondre un article sur la manière de brancher de manière efficace un CD-ROM, si oui laquelle, et où trouver un driver. TL.

Merci pour les compliments, plein de monde nous en fait, ça ne veut pas dire que le fanzine est parfait, mais bon, ça fait plaisir de voir qu'on ne travaille pas pour rien !! Oui il est possible de changer le TOS du Falcon. Le seul problème réside dans le fait qu'il faut trouver un support pour stocker ce TOS en ROM. En effet, il est probable que les premiers Falcons ont des EPROMs (donc réinscriptibles avec un brûleur d'EPROMs) par contre pour les autres on n'en sait rien ! Par contre nous ne savons pas si le TOS 5 est terminé. La version la plus évoluée que nous connaissons étant la 4.92 (installable sur disque, et donc totalement utilisable: un mélange de MultiTos et du TOS vraiment agréable). Pour changer ce TOS, désolé mais il faut s'adresser à un revendeur APAK nous semble compétent en la matière, vous pouvez toujours leur demander, ils font déjà quelques bidouilles sympas. Concernant les fichiers MPEG il n'existe pas encore de player pour ce format.

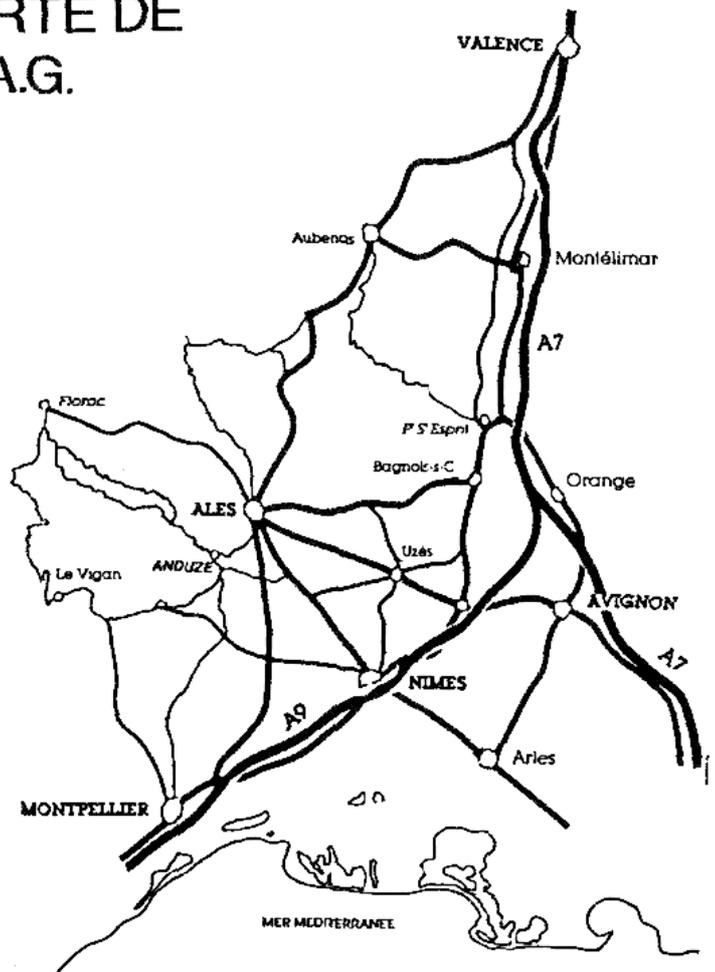
Brainstorm en faisait un, mais nous ignorons s'il est sorti. Peut-être qu'en domaine public, il y a des softs le faisant. Nous ne les connaissons pas, si quelqu'un les possède, qu'il nous les envoie pour la rubrique DP ! Quand à pondre un article sur les CD ROMs, on va essayer de trouver, mais si quelqu'un s'y connaît et peut nous en faire un ce serait sympa... sinon on va se débrouiller... concernant les drivers, nous en connaissons deux qui tournent sous MultiTos (vous savez, les fameux fichiers XFS qui permettent de relire n'importe quel format de disque de manière transparente). Il y a CD_ROMXYXFS et MINIX.XFS, le premier permettant de relire les CD ROM, le second permettant de relire les disques durs au format Minix (un cousin d'Unix me semble-t-il). Pour se procurer les drivers, il me semble qu'une association les fournit sur simple demande....

Je suggère que vous fassiez comme ST FORMAT, ils ont lutté contre la diminution des jeux ST en publiant une lettre type de protestation a retourner à plusieurs éditeurs. Beaucoup de lettres individuelles donnent toujours plus d'effet que quelques feuilles avec beaucoup de signatures ! Il faudrait faire cela en collaboration avec d'autres fanzines et d'autres mags et si possible avec des francophones. Les allemands et les anglais ont aussi des Falcons, et en plus les allemands en ont beaucoup ! Les éditeurs visés seraient ceux qui programment encore pour ST (Microïds, Gametech pour Elite 2, Lankhor, ...) et ceux qui programment l'Amoulda 1200 (INDLF: à l'origine c'était Amiga, hein !) (Océan, Team 17, Gremlins, ...). Les éditeurs PC. sont vraiment indécorables comme les utilisateurs ! On peut peut être ajouter ceux qui ont promis sur Falcon sans avoir rien foutu ! C'est le cas de Renegade, 21st Century ... Je pense que si vous envoyez des centaines de lettres aux Bitmaps brothers, à vous tout seul cela ne servirait

à rien. J'espère que vous proposerez encore beaucoup de jeux à commander, ainsi que le paddle Atari que l'on ne trouve nulle part. (...) vous ne pourriez pas demander à Mc JEE que devient son jeu style VROOM ? Si vous avez envie que votre fanzine passe à la télé, envoyez-le à MicroKids, (je sais c'est nul mais comparé au "miel et les abeilles") cela vous fera de la pub, ils cherchent des fanzines à montrer. Pour les tests de jeu, ce serait sympa d'avoir des photos d'écran. Je ne sais pas trop à quoi ressemble Mini F1 (...) et j'ai acheté MultiBriques rien qu'avec votre test. Je n'ai pas eu le courage de vous commander la demo et de l'attendre pour voir quelle gueule ça a. S.J.

Comme vous voyez, d'autres adhérents proposent les mêmes choses... donc on en a tenu compte, reportez vous à la rubrique Grains de Poussières. Nous savons que Renegade avait prévu de porter Chaos Engine sur Falcon et Lankhor avait prévu de porter VROOM Multiplayers... Quand aux éditeurs comme Océan ou Gremlins nous n'avons aucune idée. Nous recherchons D'URGENCE l'adresse de l'éditeur 21th Century, si vous l'avez communiquez-la nous ! A propos de VROOM, Mc JEE (monsieur DSP) avait en effet envie de faire un jeu style Vroom...mais il semble qu'il veuille commencer par autre chose ! Pour MicroKids, en fait on va peut être essayer avec Dorothée, comme Franck est fan de Corbier...ha mais non il n'est plus fan, il s'est rasé...zut...bon ben on va essayer MicroKids. On leur a déjà envoyé des demos, des fanzines, mais on n'a pas vu grand chose. Et après il demandent "on recherche d'urgence des démos sur Falcon !"...halala bon on va ré-essayer alors ! Et demain, on tente La chance aux chansons avec Pascal Sevrin ! Concernant les photos d'écrans, oui, on va essayer d'en faire... Multibriques est un très bon jeu, même si (à mon avis) il lui manque peut être quelques petits monstres qui animent un peu l'écran. Ceci dit, nous nous rendons compte de la confiance que vous faites à nos tests. On va tâcher d'être à la hauteur !

LA CARTE DE L'A.G.



BULLETIN D'INSCRIPTION À L'A.G.

BULLETIN À RENVoyer AVANT LE 15/8/94 SI POSSIBLE.

<p>NOM:</p> <p>PRENOM:</p> <p>ADRESSE:</p> <p>TEL:</p> <p>J'arrive le _____ vers _____ heures</p> <p>Je pars le _____ vers _____ heures</p> <p>DODO</p> <p>Je compte dormir</p> <p><input type="radio"/> Dans la salle (Prenez votre duvet)</p> <p><input type="radio"/> À l'hotel</p> <p><input type="radio"/> Au camping (payant!)</p> <p><input type="radio"/> Dans le champs pour y planter la tente!</p>	<p>J'arrive en:</p> <p><input type="radio"/> Voiture</p> <p><input type="radio"/> Train</p> <p><input type="radio"/> Autre</p> <p>Si je viens en voiture</p> <p>Le guidage CB m'intéresse oui <input type="radio"/></p> <p>non <input type="radio"/></p> <p>Si oui j'indique mon QRZ (idem pseudo)</p> <p>Si je viens en train</p> <p>J'arrive en gare d'Alès à _____ heures, le _____</p> <p>Je reprendrais le train à Alès le _____ à _____ heures.</p> <p>Matériel</p> <p>J'amène mon Falcon oui <input type="radio"/></p> <p>non <input type="radio"/></p> <p>AVEC MONITEUR!!!</p> <p>Je pense à mes rallonges et prises multiples.</p>
--	---

DOMPUBS



Déjà deux mois que nous nous sommes quittés, et j'ai une bonne nouvelle nous avons résolu nos deux plus gros problèmes avec la rubrique DP :

- La sauvegarde de tous les DOMPUBS sur une cartouche SYQUEST, ce qui permet au DD de planter tant qu'il le veut.

- La disponibilité constante d'un stock de disquettes, ce qui va me permettre d'honorer les commandes le jour même de leur arrivée.

RTC

Notre gentil EDOX ayant consacré une rubrique DP sur le fabuleux RTC de l'asso, vous y retrouverez quelques DOMPUB en téléchargement, mais ils ne dépasseront pas 100 Ko (soit environ 20mn) afin de préserver votre bourse et d'éviter la monopolisation du serveur par la même personne. Il y aura aussi la liste des nouvelles références, vous pourrez les commander avant la sortie du numéro suivant. (Les listings des anciens n'ont pas été mis en téléchargement ou sur simple demande lors de votre commande.)

A compter de ce numéro les nouveautés du mois seront présentes au début de la rubrique, et les nouvelles versions signalées dans un tableau.

Je débute donc avec la première disquette de ce numéro...

NOUVEAUTÉS DU BIMESTRE

Réf. : FCT-DFUN19

CHAOS AD : La démo du moment avec de nombreux effets au menu, Raster, Plasma, Rubber Vectors, Fractales etc... A posséder ABSOLUMENT.

SPRITE : Affichage de nombreux sprites sur une image d'un jeu JAGUAR.

EXTRO : Une image de B. BELLAMY en HARD SCROLL, plus un Scroll Text, suivi d'un effet KALEIDOSCOPE avec ZOOM du LOGO.

Réf. : FCT-DFUN20

PLASTIKK VIBRATION : La dernière production du groupe NPG, attention plus de 3 mégas une fois installée, c'est certainement la démo du moment, nombreux effets et il y a même un petit jeu (vous pilotez un hélicoptère au dessus de montagnes fractales.)

BOUND 3 : Notre bonne vieille terre, malmenée par le DSP... Superbe.

Réf. : FCT-DSFT11

RAINBOW PAINT : Un soft de dessin TRUE COLOR, qui possède une interface quelque peu déroutante.

TOS-FAX : La version de Demo du soft dont on vous parle en rubrique NEWS.

Réf. : FCT-G8

CHAOS Ultra GEM : Un générateur de fractale dans une version 6.00 entièrement sous GEM.

Réf. : FCT-G9

TGA-SLIDE : Petit programme permettant de faire défiler plusieurs images au format TGA.

3D ANIM : Tous vos objets 3D2 animés au DSP avec effet de transparence.

MOVIES : Un player de .FLI en .ACC fabuleux (Attention ce n'est pas celui de BRAINSTORM!), plus un morphing de deux visages en .FLI

Réf. : FCT-G10

5 superbes .FLI en RAYTRACING, APPLE une pomme qui rebondit, BIRDY un oiseau qui danse, LUXOPC la ballade d'une lampe de bureau, PONYROCK un cheval à bascule, WOLF transformation d'un visage en LOUP GAROU.

Réf. : FCT-J10

DYNABUSTERS : Un clone de DYNA BLASTER, prévu à l'origine pour le STE, il fonctionne parfaitement sur FALCON, possibilité de jouer à six.

SHARPER : Un éditeur de sauvegarde, pour modifier tous les paramètres de votre équipe d'aventurier.

Réf. : FCT-S8

Une série de modules 8 voies pour DIGITAL TRACKER, depuis que vous nous les demandez les voici.

Réf. : FCT-U10

SELECTRIC 1.10 : Nouvelle version de ce sélecteur de fichiers alternatif, l'interface est en

3D sur TOS 4.02 et Sup.

DUPLI : Un utilitaire de copie de disquette, bien pratique pour les copies multiples.

Réf. : FCT-U11 (Une série de petits utilitaires très pratiques.)

-FORT : Pour les possesseurs de moniteur VGA, il baisse le volume du HP interne au boot.

ACCENT 3 : Vous tapez la lettre puis l'accent et hop le résultat apparaît sur votre écran (EX: " + e = è) ce qui est normalement impossible avec le clavier.

KIBODE : Permet de paramétrer le clavier comme bon vous semble.

DESK 1600 : Une fois dans le dossier auto, vous vous retrouvez avec un BUREAU en 1600*600 en 16 couleurs.

OVERDESK 3 : Permet la sélection/désélection de l'overscan.

MENUCOL : Les barres de menu de vos applications se verront colorées grâce à ce petit programme.

PRINT ALL : Permet l'importation de plusieurs formats d'image, afin de les imprimer sur HP 500 couleur et noir & blanc.

F50-60Hz : Change la fréquence de rafraîchissement de l'écran.

Réf. : FCT-U12

VOX MAIL : Un répondeur sur votre 030, l'auteur vous renverra le câblage nécessaire, lors de votre inscription.

Réf. : FCT-U13

CLA : Un soft de création/simulation de circuits logiques (ET, OU, NON...).

FONTES : Un fichier de fontes pour CALAMUS crée par un de nos Adhérents. (cf: Grains de Poussière N°4.)

OCR : Un soft de reconnaissance optique de caractère, vous scannez votre document sous la forme d'une image, ensuite OCR s'occupe de tout. (Après une phase d'apprentissage tout de même.)

SON

Réf. : FCT-S1

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

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

FALCPPLAY : 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

MJUZZAKK : 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 sauver. Il gère les formats nro, degas, tiny, art director, spc, spu, prismpaint, img, aim, gif, rle, 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.

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.

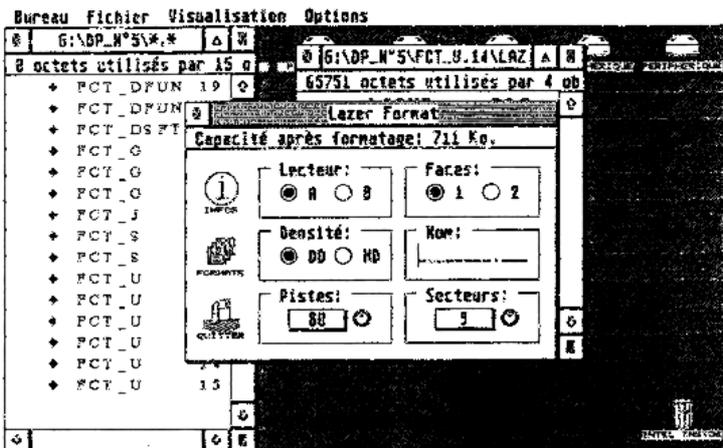
Réf.: FCT-G2

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

SNAPFALC : Snapshot qui fonctionne dans toutes les résolutions.

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

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



Réf.: FCT-G3

FOV. 130 : Pour les fans du raytracing, nombreux utilitaires dont un MODELEUR ! non vous ne rêvez pas ! un M-O-D-E-L-E-U-R !

Réf.: FCT-G4

FOV. 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 : 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.

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, est de ne pas faire de reset lors du changement de moniteur.

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

SHEL-FIX : Corrige la copie en mémoire fichier NEWDESKINF (sur certains TOS)

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

FOLDRnnn.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 fait

reconnaitre 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 et 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 de bureau. GENIAL ! plus 2 images, celles qui ornent le bureau de Splash et le mien.

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

DISCPAC : Editeur de secteurs, génial.

SLC MAXI : Un selecteur de fichiers alternatif.

LET THEM FLY : Raccourcis clavier, fly dia

Réf.: FCT-U5

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

ZUP : Un super éditeur de textes, tout 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.

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 58001, 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.

GODEL : Processeur mathématique (Dém))

RUFUS : Logiciel de communication à utiliser avec un MODEM. (Je recherche la version 1.35 ou sup... merci)

JEUX**Réf.: FCT-J1**

OKYD-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 ZUP.

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

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!

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 tetrtris 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 2Unlimited, 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 édites 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 : Démo jouable du jeu de JEFF MINTER, nécessite un paddle Atari.

Réf.: FCT-DSFT7

GFA-4 : démo de l'éditeur sous GEM du Gfa 4.00.

KOBOLD-2.5 : Démo du génial soft de copie de fichiers.

SCRIPT-3 : Démo du traitement de textes, d'Applications Systems.

Réf.: 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 Français.

Réf.: FCT-DSFT9

C.L.O.E : une démo de ce fabuleux raytraceur, avec la doc et des scripts.

Réf.: FCT-DSFT10

CRAZY MUSIC MACHINE : Démo d'un soundtracker qui est édité par Application systems, interpolation 16Bits au DSP ce qui vous assure une qualité irréprochable.

DEMOS FUN**Réf.: FCT-DFUN1**

PLASMA : rotation et déformation plein écran en 30 et 50 images secondes. C'est en fait une version dérivée de la TERMINAL FUCK UP en plus performante.

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

Réf.: FCT-DFUN2

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

SPHERE : une sphere composée de points, le

tout calculé par le DSP.

NEW TREND : une démo standard, l'avis est partagé au sein la rédaction.

Réf.: FCT-DFUN3

CEBIT93 : démo réalisée à l'occasion du CEBIT 93. Son 16 Bits au rendez-vous et déformation en True color aussi !

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

Réf.: FCT-DFUN4

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

3D TT: 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: Démo avec le sens de l'humour: Fractales et logo "Motorola inside" qui tourne.

Réf.: FCT-DFUN5

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

MODE7: De la 3D mappée aussi bien que la Super Nénesse de Nitengros, avec en plus un soundtrack en 16 bits !! Complètement tuant !

TERMFN: La TERMINAL FUCK UP livrée avec certains Falcons: celle qui nous a fait tous pleurer lorsqu'on l'a vue pour la première fois !!!

Réf.: FCT-DFUN6

SMOOTH VECTORS: De la 3D avec éclairages en True Color, c'est très beau.

OMEGAF30: Une démo pour STE 'adaptée' rapido sur Falcon: Un video clip avec du soundtrack (en VRAIE mono...)

GOURAUD: encore de la 3D avec éclairages, sauf que là il y a des trames très bien faites pour éviter qu'on voit les nuances de couleurs ! C'est réussi !

Réf.: FCT-DFUN7

MICROVO: Trois démonstrations en 3D prévues à l'origine pour TT, avec des soundtracks géniaux en fond.

FRACTALRT: un zoom sur une fractale de Mandelbrot calculé en temps réel par le DSP !

DSPFRAC: Encore du zoom sur une fractale sauf que là vous indiquez où avec la souris !

Réf.: FCT-DFUN8

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

Réf.: FCT-DFUN9

CRIME : Par DNT CREW, samples en boucle (ça prend la tête), shades bobs, logo 3D, fractales temps réel, cercle élastique, line dots...

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

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

Réf.: FCT-DFUN10

WAITING THE ZIK DISK : par POSITIVITY,

une dentro pleine d'humour arrosée d'un soundtrack sauce guignol.(A la rédac. on l'adore)

YEAHHHHH2 : mais où est la un ??? Hard scroll en true color plus sprite et soundtrack.

Réf.: FCT-DFUN11

PENTAGON : Musique très très techno, zoom, 3D et autre effets sympa.

TRUEDEMO : Un tableau de bord, et plein de vaisseaux spatiaux en 3D ombrée, le tout en TRUE COLOR.

Réf.: FCT-DFUN12

680XX : Image superbe agrémentée d'une musique sympa, plus de nombreux effets en line dots.(déplacez votre souris par hasard...)

DRAGON : Un scroll d'étoiles !!!!!!!

MODE7 : Nouvelle version encore plus rapide.

Réf.: FCT-DFUN13

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

BURP FALCON : Teste votre résistance au mal de mer...

1800 PLOTS : Représentation spatiale de courbes mathématiques, modifiable par l'utilisateur.

MAD : Sphère en 3D mappée.

FF-DEMO : Paysages fractals, accompagnés de What is love / HADDAWAY.

Réf.: FCT-DFUN14

BOUND 2 : Un ensemble de sphères animées, en raytracing temps réel 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 accroché au plafond ?????

Réf.: FCT-DFUN15

DEMOZOOM : Un zoom sur plusieurs images, en temps réel, et en plus, Vous pouvez le contrôler à la souris. Musique très umpf.tzzz.umpf...tzzz...umpf..()

Réf.: FCT-DFUN16

BOBS : SHADES BOBS, plus musique sympa.

CONFLICT : Une dentro comprenant de nombreux effets très sympas.

CHROMEDR. : Champs d'asteroïdes serpentin, le tout composé de cubes 3D.

LB : Une demo classique, du déjà vu quoi.

Réf.: FCT-DFUN17

PAPA WAS A BLADE RUNNER : La dernière production du groupe EKO, Mapping 3D hype rapide, formes 3D qui s'entrecroisent... génial.

DEMO RASTER : Un titre très explicatif je crois [NDSplash: nan, pask'ils sont pas comme les autres ceux là !]

Réf.: FCT-DFUN18

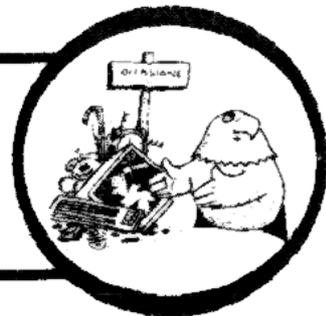
ARRIVAL : Une méga demo par PASSION mapping, paysages fractals à la Commanché etc...magnifique.

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

Le diskmag
HOW TO CODE 2
disponible pour 50 francs.
Pensez-y lors de la commande

NOUVELLES VERSION			
NOM	VERSION	DESCRIPTION	Réf.
GEMVIEW	3.03	viewer d'images	FCT-G6
DIGITAL TRACKER	2.25	SNDTRACK jusqu'à 24 voix 16 bits	FCT-S5
WINREC	1.35	Direct to Disk, effets DSP	FCT-S3
TWO in ONE	1.05	Shell pour décompacteurs	FCT-U6

PETITES ANNONCES



OCCASES A GOGOS

Nous vous rappelons que ces petites annonces sont gratuites. Elles peuvent vous permettre de vendre ou d'acheter du matériel, mais aussi de trouver des contacts ou des partenaires pour vous aider à réaliser un projet (cf: Recherche de compétences.). Voilà, à bon entendeur salut.

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.

Worraps le redac'chef recherche 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. Merci.

Cherche personne pouvant (Ou ayant déjà) crée le schéma du câble de connexion, entre un Falcon et un moniteur GTM 644 (Moniteur RVB des Amstrad CPC).

Contacteur: Thierry OGER 47, Rue de la République 55430 BELLEVILLE sur MEUSE. Tél: 29-86-31-37

Cherche modules 8 voies et fontes Speedo Gdos, vends Demo Construction Kit pour (Mega) ST(e) et TT couleur. Faire offre. Contacter Sylvain Jonas, 332 chaussée de Tournai, B-7812 Ligne (BELGIQUE).

Vends moniteur SM 124 pour 800 Francs. Contacter Le Flanchec Yann - La Villeneuve - 22140 PRAT - Tel: 96-47-04-54 après 19h ou les week end.

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 270 Francs port compris. Règlement à l'ordre de: PARX

D2M (Splendide logiciel de dessin, édité par PARX.) au prix de 610 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 270 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 270 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 n'écarte 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'incrivant, 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.