

Lassociation des utilisateurs de Falcon

7

FALLEONIACE



Septembre-Octobre 1994

D'après les scientifiques, les hommes seraient plus productifs et travailleurs lorsqu'il fait chaud... De plus, toujours d'après eux, la période de la journée où nous serions les moins aptes au travail serait de 2 à 3 heures du matin... Je suppose donc que je suis complètement déreglé puisque plus il fait chaud et moins j'ai envie de bosser, et quand cela me prend c'est plutôt vers 2/3 heures du mat...(La preuve: je tape et il est O2hO8 à ma montre!)

Le pire c'est que c'est apparemment la même chose chez tous. Peut être que les Falconistes sont des gens d'une race à part, des surhommes déposés ici et tà par des peuplades extra-terrestres ou paranormales (souvenez-vous d'Highlander, vous savez quand Duncan est bébé...). Enfin bon, tout ça pour dire que l'été fût chaud, la piscine de David fraîche, et l'activité de l'asso un peu au repos. Mais bon, ce numéro 7 célèbre le premier anniversaire de l'association! Et qui dit anniversaire, dit cadeaux! Et justement des cadeaux il y en a ! Tout d'abord, vous l'avez sûrement déjà remarqué en ouvrant le fanzine: la disquette ! Et oui, pour sa première année, Faucontact vous offre une disquette pleine de trucs inédits... Et il y a aussi le RTC, bon lui ça fait un bon moment qu'il nous jouait l'arlesienne mais cette fois c'est la bonne. Il marche, il est debbugé, et ils fonctionnera très prochainement 24h/24 (Quelques légers problèmes d'étanchéité de la salle du RTC sont encore à régler). En plus durant cet été on a eu plein d'idées pour que cette nouvelle année, Faucontact soit encore plus Falcon ! On vous en reparlera... PS: L'affreux qui m'a braqué mon cable péritel à l'AG ne s'est toujours pas manifesté... Tout ceta n'est pas très joli Mr Dikinson... (NDA: Référence à un super court-métrage belge, peu de gens peuvent saisir). Edox

Directeur de la publication:

Frank "WORRAPS" Cathelain

Rédacteurs et collaborateurs:

Pascal "PSET" Martin, David "SPLASH" Carrère, Julien "EDOX"
Barret, Nicolas "BESTBUG" Perret, Gilles "CRAC" Audoly, Christian
"ENITALP" Huaux, CASUS, Emmanuel "MC JEE / KAMIKAZES"
Jaccard, Jean Claude IEHL, Pascal "YAG ALONE" Campion, Stephane
"FALCON X" Marchand, François "EROSTRATE" Jacquemin, Antoine
"LUCKY LOOK (LLK)" Martin.

Excellents dessins de:

Serge "PESTOUILLE" Tortet

Conseils Xpress de:

Stéphane "STEF30" Darras

Pour nous contacter écrivez à l'adresse ci-dessous, ou laisser un message sur l'exeptionnel RTC de l'asso, au numero suivant 66-60-52-76, ou en bal FAUCONtact sur 3615 STMAG ou 3614 RTELL Secte FAUCONtact sur 3615 STMAG *SL FAU

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

Toutes les marques citées sont déposées par leur propriètaire respectifs. Ce fanzine a été entierement realisé sous Calamus sur un Falcon 030.

FAUCONtact fanzine est édité par

l'association FAUCONtact (JO du 17/08/1993)
FAUCONtact,

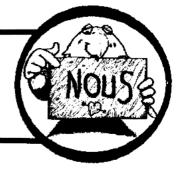
Mas du Crès, 30140 Boisset et Gaujac.

Sommaire

RUBRIKASSO

UN AN DÉJA	
GRAINS DE POUSSIERE WHAT NEWS DOC?	5
MAPPING OH LES BELLES SURFACES!	7
FLABBERGASTED NETHACK	9
INITIATION DSP PART IV	16
HOSTIS PUBLICUM GEM PAS ÇA	12
INITIATION AU C C LA FIN	14
P2BA Y Z'ON FAIT QUOI?	17
SOUNDTRACK FROMAGES OU DESERTS	20
PIRATAGE NE DEVENEZ PAS CONS	22
T-SHIRT ACHETEZ EN	23
COURRIER ON VOUS REPOND	24
LES DPS EN VACANCES	26
PETITES ANNONCES PAS LARGES	27
EN VRAC LES BULLETINS	
INSCRIPTION AU RTC	4
RESERVATION DE CLOE	13
ISHAR3 ROBINSON REQUIEM	21
ACHAT DE SOFTS	. 26
INSCRIPTION	28
COMMANDE DE DPS	28

RUBRIKASSO



HAPPY BIRTHDAY

Haaaaaaa ! Un an ! L'âge des premiers pas, l'âge où on fait dans ses couches culottes sans se soucier de l'endroit où on se trouve, l'âge où on se fait donner la becquettée, où on se fait protéger des vilains grands prêres et soeurs.

Malheureusement, FAUCONtact n'a pas droit à tous ces délices pour son premier anniversaire (Les couches culottes, surtout les usagées, seront ecartées de la liste des délices, on comprend pourquoi). Car FAUCONtact évolue plus vite qu'un être humain! Franchement, regardez la différence entre le premier fanzine que nous faisions (l'insaisissable numéro un, imprimé sur papier toilettes Lotus, et mis en page à la main!) et ce numéro Sept qui couronne notre première année. Il y a quand même une nette différence! Nous nous sommes organisés, avons petit à petit découvert les différents problèmes liés à la gestion d'une association (Nous sommes loin d'être en rupture de stock de problèmes !), et avons agi en conséquence. Le changement du fanzine et de l'asso, est aussi dû à certaines personnes:

Saluons d'abord Pestouille, dessinateur génial, qui a grandement contribué à forger l'image FAUCONtact en créant une mascotte poilante qui, désormais, arpente les pages du fanzine et les plages de l'été (grâce au t-shirt !!). C'est notre "ambassadeur" comme disent les grosses boites d'informatique moment (comme Mario, l'affreux nabot de Nintengros, ou Konic l'execrable touffe de poils de Saga), mais nous trouvons qu'il a bien plus de caractère que ces zigouigouis nipons (ni mauvais, hihihi).

Saluons aussi certaines boites d'informatique (Comme PARX Software, l'ex M.S.I.B.A avec Christian Huaux notre interlocuteur et aussi ami qui a, je vous rassure, pleins de projets dans sa besace, Silmarils qui nous a

toujours très bien traités et qui nous a même fait des fleurs, saluons aussi les revendeurs qui dans l'ensemble ont été sympas avec nous.

Saluons les personnes que nous avons rencontré au cours de nos différentes péripéties, les collaborateurs au fanzine (Casus, Jaccard, Huaux, Audoly, Perret, Campion, Martin, Craponne, et d'autres que j'oublie sans doute, désolé, j'ai pas une gigamémoire). Saluons enfin Atari, pour avoir sorti une machine extra et laissé dans le caca ses utilisateurs, et nous avoir ainsi obligé à créer une asso pour faire leur boulot! (Bon ils ont une excuse, financièrement ce n'est pas la forme, mais quand on est malade, on ne fait pas de zele que je sache! Notez que ça ne veut pas dire qu'ils n'ont rien fait, mais comme à leur habitude, sur le point de vue relation avec le petit utilisateur perdu sur son île (dixit Christian!) ils ont tout faux alors que ce sont ceux qu'ils devraient traiter avec le plus d'attention, non ?). Avec Atari on a le pouvoir sans le prix, mais malheureusement aussi sans les services!!

Enfin, ne nous oublions pas NOUS qui avons fait cette association, et qui faisons tout pour qu'elle reste en forme et dynamique. D'ailleurs ceci me conduit à faire une petite mise au point en ce qui concerne d'une part la repartition des tâches et d'autre part l'organisation de l'asso pour l'année à venir: Nous sommes cinq pour gerer l'association: Edox, Pset, Stef, Splash (moi, quoi!), et Worraps. Mais du fait de problèmes d'ordre geopoliticopersonnels, les tâches réparties comme Personellement en tant que secrétaire, je m'occupe de tout le courrier. Tout arrive chez moi, puisque l'adresse de l'asso est en fait la mienne. J'ouvre tout, je trie, je marque sur les enveloppes leur contenu et j'empile sur la commode (car je rentre d'une semaine de boulot à la FAC, je suis crevé, c'est Vendredi soir, et je vais dormir). Par la suite, je traite les diverses demandes (DPs à transmettre à Argent a transmettre Worraps,...). Je m'occupe d'envoyer les

divers T-shirts, les logiciels (quand c'est l'asso qui les envoie), les anciens numéros (dont je fais aussi la photocopie). Je suis aussi le correcteur orthographique de l'asso, bien que mes qualités en orthographe ne tiennent pas du miracle, elles sont déjà meilleures que certains analphabètes, grrrrr! Ensuite je m'occupe des relations avec les editeurs, revendeurs, et divers contacts, mais là les autres me secondent pas mal.

Concernant Franck (Frank pour les intimes), sa première tâche est la trésorerie: il tient très soigneusement le cahier des comptes (secondé par sa mère, qui fait aussi un sacré boulot pour l'association, on lui fait tous de gros bisous et on salue son dynamisme que toutes les femmes de son âge n'ont pas forcément !). Frank est intransigeant quant à la justification des entrées et des sorties: pas un centime ne doit bouger sans la piece justificative appropriée ! Vous pouvez dormir tranquille, au niveau financier, FAUCONtact est intouchable! Mais Frank s'occupe aussi de la mise en page du fanzine, avec Calamus, qui a la fâcheuse tendance à planter assez fréquemment, et à lui faire perdre une partie de son boulot. C'est lui qui se prend la tête à virer les divers retours charriots inutiles, a centrer telle chose, à faire des tableaux,... en clair il y passe pas mal de nuits blanches. Or, lui aussi étudie, et en plus il est soutient de famille, vous comprenez donc qu'il a aussi parfois du mal à joindre les deux bouts.

Pour Pascal, les DPs demandent également un gros boulot car il doit récuperer les nouveaux DPs, les tester, les inclure dans sa rubrique qu'il doit tenir à jour, puis quand il y a des commandes (abondantes, avec parfois des complications qui les retardent), il doit formatter les disquettes (nous avons renoncé aux disquettes preformattées PC, car certains Falcons ont parfois des problèmes, de plus certaines disquettes doivent être surformattées) et y copier les bons fichiers, tout mettre dans une enveloppe, et zou, à la poste. Ca paraît

facile comme ça, mais quand on connait la vitesse d'accès d'un lecteur de disquettes, rester assis devant son Falcon a copier cinquante disquettes pendant tout un après-midi, alors que c'est le week-end et qu'on aimerait bien se changer les idées du boulot de la semaine, c'est parfois difficile.

Julien nous pose un petit problème: c'est qu'il habite à Grenoble dans l'Isère alors que nous habitons dans le Gard! Julien était avant au Lycée à Alès avec moi, et on est devenus copains comme cochons. Malheureusement un deménagement est intervenu peu avant la création de FAUCONtact, ce qui a rendu difficile sa collaboration: Mettre en page un fanzine à distance (car c'est lui qui, au debut, s'en occupait) ce n'est pas de la tarte. Et quand il y avait une page mal imprimée, on n'allait pas remonter à Grenoble pour la ressortir! Ce n'etait pas par manque de volonté, Julien ne demandait qu'a participer FAUCONtact! Alors, vu son attrait pour la télématique, nous l'avons nommé gestionnaire en chef des affaires télématiques de FAUCONtact (bien le titre ronflant, non ?!): c'est lui le gourou de la secte FAUCONtact, c'est lui qui a fait le RTC et qui l'améliore, qui y ouvre les BALs. C'est aussi monsieur Edito (il est le seul à les faire aussi géniaux) et monsieur articles poilants quand on manque d'idées. En effet, Il déborde d'idées, et forcément il en éclabousse FAUCONtact pour notre plus grand bonheur !! En clair c'est un peu le Bonaldi de chez FAUCONtact, qui trouve des trucs totalement déments pour l'asso. (comme le RTC, c'etait pas une idee démente ça, mmmhh?) et qui est un excellent Maitre de Cerémonie (les participants de l'AG savent de quoi je veux parler, et encore pauvres petits, vous n'avez rien vu hahaha!).

Stef, c'est l'inspecteur Gadget, monsieur SOS, ou la S.P.A. (section Faucon) c'est comme vous voulez. Stef n'a pas de Falcon, mais comme on vous l'explique, FAUCONtact c'est avant tout un état d'esprit, et Stef le partage. Dès qu'on a un problème pour photocopier des anciens numéros, pour integrer une photo, pour faire des rectifications de dernière minute, pas de problème Stef est là. C'est lui aussi qui scanne les dessins de Pestouille, et qui, au besoin les retouche. Quand il nous faut des poilux bondissants, aucun problème, vingt-quatre heures, et c'est bon. Stef

m'aide aussi à corriger les articles du fanzine (y compris les miens !!). En clair Stef est plein de ressources, sans lui le fanzine aurait une finition bien inferieure à ce qu'elle est.

Voilà pour le noyau dur de l'association. FAUCONtact c'est ça. Je voulais juste vous rapeller tout cela pour que vous compreniez mieux certaines de nos lenteurs (DPs, mais aussi anciens numéros, réponse au courrier, ...) car il y a certains jours où entre boulot et FAUCONtact on n'a plus de place pour le reste et c'est quasi-impossible de tenir ce rythme. Bon, ceci dit, on ne va pas s'appitoyer sur notre sort, et c'est vrai que parfois la paresse s'en mèle (comme anciens numeros pour les exemple...oui oui c'est normal d'attendre deux ou trois mois avant de les recevoir !!). Mais enfin, ces contraintes sont réelles et afin de les diminuer nous allons un peu nous reorganiser...

D'abord, en periode scolaire, nous nous verrons tous les 15 jours uniquement pour parler FAUCONtact, comme ça, cela nous laisse un week-end pour nous detendre! Pour le courrier ce sera a peu près pareil puisque je m'en occuperais tous les 15 jours (enfin, il sera tout de même ouvert chaque semaine, et si j'ai le temps d'en faire j'en ferais avant, mais je fixe une limite maximale!). Lisez l'encadré d'Edox (page 25) pour savoir comment accelerer le traitement du courrier (oui, c'est parfois fou le temps qu'on peut gagner en séparant les chèques, en utilisant les bulletins (pas en mettant vingt eing commandes sur une page manuscrite, grrrr !),...). L'horaire de la hotline changera peut-être on verra, ou autant elle sera supprimée et vous aurez le RTC vingt-quatre heures sur vingt-quatre (à vous de voir...). Dorénavant les articles devant paraître dans un fanzine devront nous parvenir AU MAXIMUM trois semaines avant la parution dudit fanzine. Nous n'avons plus le temps de passer des nuits blanches à mettre en page un fanzine (et on en a passé!). Nous allons essayer de trouver d'autres collaborateurs (mais dans la region ils semblent râres!). Quand vous nous envoyez une disquette des trucs dessus, pensez systématiquement indiquer à disquette de DPs que vous voulez recevoir en échange (je ne ferais de coktails que rârement car ça prend du temps!). Enfin quand vous posez des questions à l'asso, debrouillez vous pour

qu'on puisse y repondre par un OUI ou un NON, et c'est tout.....non, là je plaisante!!

Voilà, encore toutes nos excuses pour les divers oublis, retards, etc.. de cette premiere année d'exercice, on ne vous promet pas de ne pas en faire pendant la seconde, mais on va faire de notre mieux! N'oubliez pas non plus que cette seconde année pour FAUCONtact, est aussi a notre avis celle où le Falcon sera ou ne sera pas! Alors, on se bouge, on fait des jeux, des utilitaires, on fait circuler les DPs, les infos, allez, allez! Des super logiciels vont sortir alors achetez-les car figurez vous que les ventes (de jeux en tout cas) sont souvent faibles en regard du nombre de Enregistrez-vous machines. sharewares interessent. aui vous soutenez les auteurs, donnez leur des conseils, des remarques constructives. En clair, eclatez vous!

Pour conclure, je voudrais vous féliciter, chers adhérents, pour votre honnèteté, votre patience ainsi que pour votre bonne éducation ! (J'ai pu le vérifier pendant cette année.)

Continuez!

Splash.

?d **(**C

Pour ceux qui ne le savent pas encore le RTC de Faucontact est en état de marche, et d'ici à la fin Septembre il sera en service 24H/24 (l'en vois qui sautent de joie.) Mais Pour que les adhérents de l'asso soient privilègies c'est Edox le sysop du serveur qui crée les BALs. Donc pour ce fait vous devez communiquer à Edox, votre pseudo et votre code d'accès pour qu'il puisse créer votre BAL. Voila!

Nom:

Prenom: Adresse:

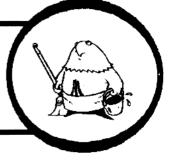
Pseudo:

Code de votre BAL:

Renvoyez ce bulletin (ou copie) à l'adresse suivante:

Jülien Barret (RTC) 37, Rue Claude KOGAN 38100 GRENOBLE.

GRAINS DE POUSSIERE



COMBIEN POUR CE CHIEN DANS LA VITRINE ?

LEXICARTEGRAPHIQUE

DIAMOND BACK III!

Lexicor va bientôt distribuer en France une carte accélératrice pour Falcon. Cette carte, d'origine Allemande (on ne s'en serait pas douté!) est sérieusement performante: Elle accelère le 68030 à 40 Mhz, le Copro à 32 Mhz, et le bus reste à 16 Mhz. On peut à loisir jouer avec les fréquences de chacun des composants, et on peut revenir en 16Mhz quand on veut. De plus cette carte intègre la carte graphique BlowUp. Le prix n'est pas encore fixé définitivement: on m'a annoncé environ 1390F (installation non comprise), avec la certitude que le prix définitif sera inférieur à 1500 F Pour l'installation, il faudra compter environ 350 francs (prix également approximatif).

CONCOURS DT

Je me permet de vous rapeller que le concours de modules sous Digital Tracker tient toujours, car l'auteur a repoussé la date de cloture à la fin Octobre (Par la suite, il envisage peut être d'autres concours). Les prix sont 400 F et un abonnement d'un an à FAUCONtact (plus peut être d'autres surprises, selon les circonstances!). N'oublions pas que l'essentiel est surtout que vous fassiez des super modules, à sauter partout, avec autant de voies que vous le souhaitez (6 minimum). En clair: faites vous plaisir! Envoyez vos oeuvres à l'auteur de Digital Tracker (Vais-je vous faire l'affront de vous remettre son adresse? Bon, j'ai pitié des nouveaux adhérents, mais c'est la dernière fois! E. Jaccard, 47200 Longueville).

DSPEDIT

Dans la série, on n'est jamais aussi bien servi que par soimême. Bestbug (Alias Mr initiation au C) a décidé de se faire son propre shell DSP. En clair, c'est un programme d'édition de sources pour DSP, proposant tout plein d'options, dont une qui m'a plu: on peut déplacer à la souris les différentes tabulations. C'est à dire que l'éditeur identifie les instructions, leur paramètres, et leur commentaires et vous pouvez à tout moment modifier leur espacement. Ca parait tout bête, et pourtant, c'est très pratique. En vrac le shell gèrera aussi les fontes Speedo, le couper/coller, le multifenêtrage (plusieurs sources en simultane), le chercher/remplacer, le linkage, l'exportation en LOD et/ou en .BIN, l'aide integrée, etc. Comme il est ouvert, si vous avez toujours rêvé d'avoir quelque chose sur votre assembleur DSP, vous pouvez lui donner vos suggestions à l'adresse suivante: Nicolas Perret, Quartier Roffy, 07800 La Voulte sur Rhône.

Pour les ignares, Diamond Back III est un soft de backup de disque dur. Il sauve n'importe quel disque dur sur n'importe quel format (Syquest, Floptical, Cassettes DAT, disquettes, ...). Il est doté d'une interface avec les derniers raffinements du genre (interface 3D, icônes couleurs, ...même sur les ST !). Il comporte de nouveaux modes de sauvegarde, et de nouveaux types de compression. La sélection des fichiers à sauver peut être influencée par des masques (inclusif et exclusifs). Enfin, chose très appréciable, il vous est possible de ne sortir que certains fichiers de votre backup (vous n'êtes pas obligé systématiquement de tout restaurer). Disons que le système de gestion des backups rapelle un peu le système de STZIP Comme nous commanderons ce logiciel directement à l'étranger (chez l'éditeur), il nous faut 11 commandes minimum. Le prix de DB3 serait de 305F environ (port compris). Si cette opération marche, nous pourrions faire la même chose pour Diamond Edge (entretient de disque dur, logiciel très performant) ou d'autres encore...Interessés ? Ecrivez à l'asso!

ECHOS D'ANGLETERRE

Sisi, c'est grâce à un adhérent belge qui nous a envoyé des photocopies d'un magazine anglais (heu...) que nous savons que quelques boites anglaises developpent des jeux sur Falcon. C'est le cas de la société Unique Developments qui justement (haha!) developpe un flipper du nom d'Obsession, dont une version Falcon doit sortir début Octobre (en 256 couleurs, avec hardscroll, etc...). Autre jeu, Utopos 2 est annoncé sur Falcon comme étant mieux que sur Amigal200 avec des graphismes en True Color et son 16 bits... vous me direz c'est quoi comme jeu ? Ben si vous savez en Anglais ce qu'est un "Thrust/Oids game", vous savez ce qu'est Utopos!! Enfin, terminons avec Zero-5 un shoot them-up avec une sombre histoire de polygones...qui exploitera le Falcon.

MOINS CHER! ENCORE!

Et oui, comme le sous-entendait la petite étiquette que vous avez trouvé avec votre fanzine numero six, et à condition d'avoir une commande minimum d'environ 5000F (ca parait beaucoup, mais ça représente une trentaine d'exemplaires, c'est donc tout à fait acceptable), nous pouvons vous offrir ISHAR3 pour 225 francs (port compris) et ROBINSON REQUIEM pour 235 francs (port toujours compris) au lieu,

respectivement, de 349 et 369 francs (port non compris haha !). Qu'on ne vienne pas nous dire qu'on casse les prix, c'est une commande groupée, donc le faible prix se justifie tout à fait. C'est l'occasion ou jamais d'avoir des softs pas cher ! Pour commander ces logiciels, renvoyez nous le bulletin de commande qui doit se trouver pas loin (page 21). Allez, hop ! on saute sur l'occasion !

HOW TO CODE3: RETARD!

Désolé nous avons surestimé la productivité des concepteurs d'HTC 3 ! Or HTC 3 ne sort qu'en Octobre, d'où le retard dans l'envoi des commandes DP le contenant. Les personnes qui ont commandé HTC3 le reçevront dès qu'il sera disponible. Mille excuses pour ce petit problème (un de plus ou de moins, vous savez...!).

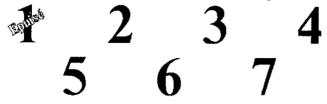
FOG!

Il n'est nul question de brouillard, ni d'un certain Phileas, mais simplement d'une asso. anglaise d'utilisateurs de Falcon 030 appelée the Falcon Owner Group. Ils sont sympa, ils éditent un mag sur disquette avec pleins d'utilitaires super dessus (C'est grâce à eux qu'on a eu Ghostlink), et si vous parlez anglais c'est un excellent moyen d'entretenir vos connaissances! Montrez leur que les froggies ne sont pas radins, et son résolument solidaires avec les angliches: adhérez! Vous pouvez leur écrire à l'adresse suivante: Falcon Owners Group, 10 Oak Drive, Portishead, Bristol, BS20 8QS, ANGLETERRE.

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 réglement par chéque à l'ordre de:

Association Faucontact
-Mas du Crès- 30140 Boisset et Gaujac.



Nom:

Prénom:

Adresse:

Cp:

Ville:

LA DISQUETTE! LA DISQUETTE!

C'est la surprise de taille de cet anniversaire, on a voulu vous faire plaisir, pour une fois on vous met une disquette avec le fanzine. C'est tout à fait exceptionnel, et nous espérons que cela vous permettra de découvrir des softs que vous n'avez jamais vu ! La disquette doit contenir: La version de démonstration (non jouable) de MoonSpeeder qui est une course d'aéroglisseurs se déroulant sur plusieurs planètes. Sur cette demo, les graphismes sont provisoires et seront améliorés par la suite, Idem pour les bruitages qui seront modifiés. L'animation a été améliorée par rapport à la version dont vous disposez actuellement, des bonus ont été rajoutés, ... en clair, ce soft est en pleine évolution, cette démo vous donnera un apperçu d'ensemble, mais la version définitive sera bien plus aboutie. Vous trouverez aussi la démonstration (la dernière en date) de Digital Tracker version commerciale. Elle a une nouvelle interface, elle gère à présent les modules S3M,MTM, et d'autres (quelques problèmes avec les S3M subsistent, mais ce sera vite reglé), elle gère le MIDI, la qualité du son a été améliorée, et plein d'autres trucs, trouvez-les! Cette version ne sauvegarde évidemment pas, et comme ie le disais, possède encore quelques bugs, qui devraient être sauvagement assassinés par l'auteur du soft d'ici la sortie (Prévue pour la première quinzaine d'Octobre). Ensuite, sous réserves car nous avons eu des difficultés pour contacter l'auteur et nous ignorons si nous l'aurons à temps, la demo de l'editeur 3D de CLOE devrait être là. C'est sans doute l'éditeur 3D le plus performant sur Atari pour une simple raison: il se passe du GEM, donc la vitesse de réaffichage est assez démente. La version que vous avez (si, encore une fois, nous l'avons eue à temps) possède la plupart des fonctionnalités, charge les objets de 3D studio ou les CLOE Data File (évidemment !), quand à savoir si elle sauvegarde...à votre avis ? Ensuite pour combler la disquette vous devriez avoir DUET 1.00 (programme pour relier deux Atari ensemble, pour pouvoir partager leur peripheriques) qui souffre encore de bugs sur Falcon, GHOSTLINK (un super programme pour transformer un PC en esclave: le Falcon exploite directement toutes ses mémoires de masse: Disque dur, lecteur de CD ROM,...), la liste des DP (le catalogue), et puis nous verrons en fonction de la place. Merci qui?

CLUB

Après la secte FAUCONtact sur STMAG, voici le club FAUCONtact sur RTEL! Avantage: c'est du 3614 donc 13 centimes la minute après 22H30! Notez toutefois, que notre préférence va à la secte sur STMAG, plus pratique à gerer pour nous (RTEL n'est pas un modèle d'ergonomie, et il n'est pas interruptible, l'affichage des messages n'est pas très clair). Et pis 3615 STMAG fait vivre STMAG, alors que 3614 RTEL fait vivre les pirates! [Bon là je suis mauvaise langue, mais il faut quand même admettre que...]. Donc pour y accéder, 3614 RTEL1, puis *lcb, entrez le nom du club qui est faucontact, et enfin le code qui est FAU. Attention toutefois, il faut un minimum de temps de connexion sur le serveur pour pouvoir participer à cette rubrique.

MAPPING SOL



PAR SOL CARLUS

petit article apprendre ce qui devient à la mode en ce moment c'est à dire mapping. Sous ce terme barbare se cache i'une des révolutions de l'image synthèse lors de ces dernières années, c'est grâce a elle que vous ne verrez plus la classique dite "3D pleine" mais plutôt la nouvelle 3D dite "3D mappée". Mais ne vous méprenez pas, ce mois-ci nous ne parlerons que du mapping sol qui est une grosse simplification du mapping 3D (vu qu'il ne se résume qu'a plaquer une texture sur dimensions de l'espace). Un de autres collègues parlera peut-être du mapping mur qui ressemble beaucoup à celui du sol mais dans "l'autre sens". Et enfin, si nous sommes courageux, nous pourrions en venir au mappage 3D général dans les 3 dimensions.

Mappe quoi ?

C'est vrai, ke ça veut dire quoi "mapping"? En anglais "map" veut dire carte (pas de jeu mais carte geographique par exemple). "mapping" voudrait dire "cartement"? Beuh non !! Le terme français correct est,me semble-t-il, "plaquage". C'est en fait le plaquage d'une texture sur une surface, normalement quelconque. Une texture c'est en fait n'importe quoi sous forme d'image 2D, par exemple vous prenez une belle image GIF qui se cache dans votre disque dur et vous la plaquez contre une sphere, vous aurez l'image d'origine mais qui a epousé la forme de la sphere! Grâce à cette technique, vous pouvez voir dans les salles d'arcades un formidable jeu genre Virtua Racing mais tout en 3D mappée !!! Vous croyez avoir vu le must avec VR ! Eh non, car ce nouveau jeu (dont je ne connais pas le nom)[NDLR: c'est

Daytona USA] est dix fois plus énorme au plan visuel, en bref maintenant, on s'y croit à cent pour cent!

Mapping sol!

Nous allons simplement aborder le mapping que l'on appelle "sof", c'est tout simplement la demo SPEEDER. Pour faire tout cela en temps réel, il faut bien sûr oublier les formules 3D qui pourtant semblent obligatoire dans ce type d'opération. Elle le sont pour des surfaces complexes ou irrégulières, un peu moins pour des surfaces planes comme les faces d'un cube par exemple et carrément suspendues pour les surfaces a deux dimensions comme le sol de chez vous ou le mur d'en face...(qui varient seulement sur deux directions x,y ou x,z etc...) et pour cause car ce sont des surfaces en 2D! Bien entendu il nous faut une perspective sur un de ces axes car l'operation reviendrait simplement a faire un zoom... Tiens, parlons-en de ce fameux zoom...

Le zoom = la clef

Eh oui, lorsque l'on sait faire un zoom, on peut faire du mapping simple. En fait, tout part de ce cher Brehsenamm qui nous livre le tracé de droite de type "incrémental" (à base d'addition et soustraction) et nous enlève à nous programmeurs. notre plus gros problème : l'utilisation des nombres réels. Merci à lui pour ce don majestueux. Grâce à cette technique de tracé de droite, on en arrive a déduire la technique du zoom, qui elle-même induit la technique du mapping 2D (voir article de CASUS dans FAUCONtact 5).

En fait, comme la pente d'une droite est un réel, le coefficient d'un zoom est un réel, on comprend qu'il nous faut savoir coder ceux-ci. Pour cela, voici un exemple. Nous allons coder un réel en virgule fixe, en disant que l'on prend 16 bits pour un entier et 16 bits pour ce qu'il y a après la virgule. Exemple : on code 5,5!

D0 = \$0005 il code l'entier D1 = \$8000 il code la partie réelle (0.5)

Pourquoi \$8000 (32768)? eh bien c'est simple, dans notre codage, un "1" est égal à 1,0 soit D0 = \$0001 et D1 = \$0000. On pourrait aussi dire que 1,0 est égal à \$10000. Dans ce cas 0,5 qui est la moitié de 1, doit se représenter dans notre codage comme la moitié de \$10000 soit \$8000 !!! En fait, on peut coder notre nombre réel dans un seul registre de 32 bits soit D0 = \$00058000

De plus, comme nos algos sont de type incrémental, nous n'utilisons donc que des additions et soustractions. Comment faire ces deux opérations avec nos réels? Prenons un exemple, l'addition de 5,5 avec 4,25 soit

D0 = \$00058000 soit 5,5

+ D1 = \$0004C000 soit 4,75 (0,75 = 3/4 de 1, \$C000 3/4 de \$10000)

On doit avoir 10,25 non?

Additionnez en assembleur les deux registres D0 et D1, vous allez trouver avec ADD D0.D1 : D1 = \$000A4000 et comme par hasard. c'est représentation dans notre codage de 10,25 ! C'est super cela marche tout seul ! Eh bien oui, comme l'addition de 0,5 et 0.75 génère une retenue entière, dans nos registres, il en va de même, \$8000+\$C000 est égal à \$14000, on a bien generé une retenue entière car \$14000 > \$10000 qui est notre codage du "1". C'est normal, notre 5,5 est en fait le même nombre représenté différemment on a \$0005,8000 en base 2 au lieu de la base 10 !! Rien qu'une histoire de base je vous dis!!

Zoomie et Mappie sont sur un bateau...

Mappie tombe a l'eau, qui est-ce qui reste?

Zoomie et nous voilà prêt pour faire un ridicule zoom! En effet le zoom ce n'est

qu'une histoire de coefficient, vous voyez la même chose en plus gros ou plus petit...Sur notre écran, representé par des lignes et des colonnes, si l'on rétrecit une image, il faut tout simplement enlever des lignes et/ou des points de cette image pour en obtenir une vision correcte en plus petit. Exemple, pour passer d'une image en 320 à une image en 160, on enlève 160 points, soit 1 point sur deux pour être juste (on ne va pas enlever les 160 premiers points !!!). En effet, 320/160 = 2 qui est le coefficient du zoom. En retraçant l'image, on prend le premier point de coordonnées 0 en x, on ajoute 2 et il faut prendre le point 2, etc... Si on grossit par exemple de 160 à 320 on a un coefficient de 0,5. On prendra donc deux fois le même point ! (deux fois le point zero, deux fois le point un) pour tracer notre ligne de 320 pixels. D'accord?

Mais Mappie sait nager...

Et il remonte sur le bateau, il tue Zoomie...et...qu'est-ce qu'il reste ? Beh Mappie, eh! On est là pour ça, non ? Bon et bien maintenant, positionnez vous sur le milieu d'une route (sic ?) regardez au loin, que voyez vous ? Une voiture qui arrive à 120 et qui... ARGhhhhhh!! Trop tard!! Je ne vous ai jamais dit de rester sur la route moi eh ??? Non mais c'était juste pour voir la perspective!!

En voyant cela, on peut faire une déduction simple si la route ne tourne pas et que l'on est pas bourré...Au loin, c'est la même route que là ou je suis mais en plus petit, en fait, la route se retrecit comme si l'on zoomait de plus en plus petit, plus on va loin !! Bingo !! C'est ca! [NDLR: en français, Bingo se dit Quine! Merci maitre Capellol C'est notre fameuse perspective et voilà la base de notre mapping sol, nous avons une texture quelconque (une image de 128*64 par exemple) et nous la plaquons au sol tel un rugbyman enragé. Près de nous, et si nous regardons au loin à platventre (?), les premières lignes de l'écran en bas seront zommées en plus gros (plusieurs pixels répetés par exemple) et plus on regarde au loin plus l'image retrécit, au loin même dans les dernières lignes de l'écran l'image est très retrécie au point de ne presque rien voir !! Reste a savoir quelles lignes on trace sur l'écran car si l'on regarde

droit, tout va bien (les lignes écran correspondent au lignes de l'image mais zommees) mais si l'on tourne la tête?

Maptete tourne!

Et comment on fait là ? C'est un peu plus compliqué: On ne va pas zommer la même chose car "l'image a tourné" par rapport à nous dans l'autre sens. En fait on pourrait effectuer une rotation à notre image et appliquer notre zoom mais y'a plus compliqué! Il suffit de faire la rotation en zoomant.

Lorsque l'on tracait l'image ci-dessus, on prenait comme pour un simple zoom, le pixel 0 de la ligne 0, puis le suivant sur la même ligne, etc. Mais comme l'image a tourné, tous nos pixels sont mélangés, il va donc être necéssaire de déterminer par quel pixel de la texture on doit commencer et dans quelle direction nous allons... ça nous rappelerait le tracé d'une droite que cela ne m'etonnerait pas! Beh a force, les voila, les formules. Premièrement, la perspective. On peut définir plusieurs paramètres, la hauteur de l'observateur (votre hauteur sur la route) et la distance focale, c'est à dire la distance qui vous sépare de l'écran.

Cette perspective nous sert en fait seulement a calculer le coeff. de notre zoom, car plus la distance où nous regardons est grande plus l'image est retrecie et plus la distance est courte plus l'image est grossie.

Soit Hobs = hauteur de l'observateur Nblig = Nombre de lignes écran où s'affiche l'image

focale = Distance de l'observateur à l'écran

On cherche la distance qui sépare l'observateur du point précis de la route où regarde nos yeux. La formule est:

Distance = (Hobs*focale)/(y+1)
Remarquez le y+1 pour cause y nul...

Precale move 1 #Hobs,d7

addq.1 #1,d7
lea distance+Nblig*4,a0
moveq #Nblig-1,d0 .loop
move.1 #focale,d6
mulu d7,d6 ;Hobs*focale
move.1 d0,d5
addq.1 #1,d5
divs.1 d5,:16 ;(Hobs*focale)/(y+1)
move.1 d6,-(a0)
dbra d0,.loop

rts

Après cela, nous avons notre tableau de

distances codé sur des longs mots à partir de l'adresse distance. A partir de cela nous pouvons calculer les points de départ dans la texture pour faire notre zoom. Ces points sont fonctions de l'angle de rotation, comme je l'ai expliqué plus haut, lorsque l'on tourne la tête le zoom que l'on doit faire ne part pas du même point. On considère un angle de vision égal à 60 degrès

Xdep = X de départ dans la texture (modulo la largeur de la texture si l'on en a qu'une). Ydep = Y de départ dans la texture. Angle = Correspond à la direction de nos yeux. (90 si on regarde droit devant)

Xdep = distance * cos (angle + 30) Ydep = distance * sin (angle + 30)

Une fois que l'on a ces points, il faut faire notre zoom. Pour cela, nous allons calculer son pas en x et en y.

Pasx = Correspond au pas en x pour notre zoom (Ex: pasx=2 on affiche tous les 2 points) Pasy = Correspond au pas en y. Lecr = Largeur de l'ecran. (320 normalement)

Pasx = (distance * cos (90 - angle))/Lecr Pasy = (distance * sin (90 - angle))/Lecr Notez quelques simplifications au niveau des Cos (90 - a)

Voilà, on précalcule tout cela si on le veut. Mais on peut faire une simple boucle de Nblig en partant du haut de l'écran. A chaque boucle, on calcule Xdep, Ydep et Pasx et Pasy. Ensuite on balaye l'écran de gauche vers la droite et on a cette boucle d'affichage:

X=Xdep

Y=Ydep

Faire de 1 à Lecr :

Affiche à l'écran le point(X,Y) de la texture

X=X+Pasx

Y=Y+pasy

FinFaire

...et on passe à la ligne suivante en parcourant le tableau des distances.

Ouf !! C'est fini.

Malheureusement, j'ai quelques doutes sur ma clarté de la chose mais ce n'est pas évident à expliquer. Le listing de la chose est disponible chez Faucontact [NDLR: et même mieux, si il y a la place, il est sur la disquette!]. Les formules sont un peu bizarres (surtout au niveau de la perspective...) mais le principe est là, et cela marche! Merci de m'avoir lu et à la proch!!

MC JEE / KAMIKAZES

FLABBERGASTED



NETHACK LE DEBUT APRES LA FIN

Alors, SPLASH, on perd des articles?

Note de Splash: ben oui, désolé, nous avions publié il y a quelques temps (Dans le numéro 5) la seconde partie des bidouilles pour Nethack, et nous avions oublié la première partie!!

Voici,dans notre série « Bidouille Pratique »; Je vais aujourd'hui Massacrer allègrement les

sauvegardes de

NETHACK

Je sais, je sais, je vous avait promis dans le second numéro des bidouilles pour ISHAR, mais ce très cher FALCON X (Que Moloch lui grignote les orteils!) m'a "doublé".

Nethack est un gros morceau, aujourd'hui je ne ferais que le dopage du personnage et, peut être, un début de trucs sur les objets (Un casque +127 et un piolet +80 ? C'est possible!)

Tout d'abord, vu L'HORREUR du format de sauvegarde, il est obligatoire de noter les caractéristiques du personnage avant de sauvegarder, c'est a dire:

-la force,l'intelligence,le charisme...

-les points de vie (actuels et maximum) -les points de magie (actuels et maximum)

C'est fait ? Alors, le coup classique: sauvegarde et édition

LES CARACTERISTIQUES

Elles sont stockées... quelque part dans la sauvegarde! Desolé,mais la structure destructurée de ces sauvegardes oblige à chercher l'endroit exact où les données sont stockées. Alors:

- -Vous convertissez en hexa les valeurs trouvées
- -Vous les classez selon l'ordre ST-IN-WI-DX-CO-CH [NDLR: hein ?] et PAS UN AUTRE!

-Vous recherchez la chaine obtenue et vous la remplacez par ce que vous voulez (dans la limite 76-19-19-19-19) et ceci DEUX FOIS.

Et vous voilà avec un perso avec 18/** 25 25 25 25 25 !

Alors, merci qui?

LES POINTS DE VIE ET DE MAGIE

Même combat: vous convertissez en Hexa et...Aïe!

-Si les valeurs sont sur un octet; vous recherchez 02 PVact. 00 02 PVmax. 00 02 PMact. 00 02 PMmax.

-et si les valeurs sont sur un mot (2 octets): 01 PVact. 00 01 PVmax. 00 01 PMact. 00 01 PMmax.

Une fois les positions trouvées, vous mettez ce que vous voulez, dans la limite du format de départ: je sais, c'est débile, mais je n'y peux rien: N'oubliez pas que NETHACK est écrit en C (n'est-ce pas, BESTBUG?) et que le C est tout, sauf logique, clair et simple (n'est-ce pas ...)

Et si certaines valeurs sont sur un octet et d'autres sur un mot ? Il suffit de panacher les deux méthodes

Il reste de la place ? [NDLR: non] bon alors...[NDLR: on a dit NON!]

LES OBJETS(lere partie)

Ils sont stockés sous la forme:

T-00-O-O-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 Benediction"

XX-ie n'en sais rien!

Pour O à 02 32, ce sont les livres que vous cherchez: le modèle varie suivant T:

47-Book of the dead 46-Faint 41-Create Familiar

40-Teleport Away

3F-Polymorph

3E-Turn Undead

3D-Identify

3C-Magic Mapping

3B-Remove Curse

3A-Detect Treasures

39-Invisibility

38-Restore Ability

37-Extra Healing

36-Levitation

35-Detect Unseen

34-Haste Self

33-Charm Monster

32-Cure Sickness

31-Clairvoyance

30-Cause Fear 2F-Detect Food

2E-Create Monster

2D-Wizard Lock

2C-Slow Monster

2B-Cure Blindness

2A-Confuse Monster

29-Force Bolt

28-Knock

27-Healing

26-Detect Monster

25-Light

24-Finger Of Death

23-Sleep

22-Cone Of Cold

21-Fireball

20-Magic Missile

1F-Dig

Ouf! Sacré liste!,j'en ai une autre pour les parchemins, mais SPLASH et PSET vont me crucifier si je la note... alors,bonne bidouille et à dans 2 mois avec des bidouilles pour Ishar III et Robinson Requiem (si ils sont sortis et si mes finances me permettent de les acheter!)

YAG ALONE

PS: pour l'article precédent (qui devait être le second!), j'ai parlé du "niveau de benediction" et il y a une erreur: seul le premier quartet compte; l'autre quartet étant le "niveau d'identification"...

PS2: quelqu'un aurait-il un clavier STf/e ou Falcon en stock? La touche "!" du mien part en c...



PROGRAMMATION

DU SUPER PROCESSEUR IV

Les vacances sont courtes non ? Malheureusement oui mais heureusement aussi car comment les apprecier plus ? Votre fidèle serviteur a pourtant beaucoup travaillé pendant ces vacances et il n'a pas fini ! C'est pour cela que nous n'aurons pas droit ce mois-ci a la pratique, même si un mapping sol au DSP aurait été le bienvenu mais nous ne perdrons pas notre temps pour autant! Nous allons voir comment est organisé ce fichu point au architecture...

La mémoire du DSP

Il n'en a aucune! Eh? Non!! Il en a qu'UNE !! Voilà ce qu'il faut savoir !! Nos petites neurones n'ont pas fini de tourner en rond! Voilà ce que dit la documentation DSP Atari developpeur: "L'espace programme est un bloc continu de 32 K mots. L'espace de données X et Y sont des blocs séparés de 16 K mots chacun. X et Y peuvent etre accedés dans l'espace mémoire du DSP comme des blocs commencant à zero et 16 K mots (sic !!)." Jusque là, pas de problème mais si on traduit bien ensuite, on trouve : "L'espace empiète programme physiquement sur l'espace X et Y et vous devez le prendre en compte lorsque vous programmez votre application (traduction sommaire...). Notez que la memoire Y se trouve sur P:0 et que la mémoire X se trouve sur P:16K...'

Arghh !! Aux secours !! Qu'est-ce que tu racontes la !!

Beh oui, c'est pas le pied, en bref, cela veut dire que la mémoire qui donne X et Y est en fait la mémoire P qui fait a elle seule 32 K mots. Sur Falcon, on a donc 32 K mots soit 96 K en octets...Bon, c'est pas de la tarte, heureusement que l' assembleur developpeur prend en compte tout cela,

mais autant vous dire que faire un accès X ou un acces P, c'est la même adresse physique. Toutes ces histoires d'adresses logiques et physiques deviennent de plus en plus courantes. Ainsi sur le 68030, on peut déjà lui faire entendre que l'adresse logique \$10000 c'est en fait l'adresse physique \$345!!

On continue?

Bon alors si vous lisez ceci c'est que tout va bien. Il existe sur le DSP deux types de mémoire, l'interne et l'externe. Ce est tres bien avec microprocesseur c'est que vous pouvez TOUT faire. Exemple pour Atari qui a commandé a Motorola un DSP a un prix ridicule en laissant de coté le SCI. etc...De plus Atari a un DSP avec SA configuration car le DSP configurable dans tous les sens ! (c'est pour cela que le "livre rouge" fait bien ses 1000 pages). Mais bien entendu, il y a une base d'architecture. Ainsi pour tous les DSP Motorola 56001, il y a la mémoire interne ultra-rapide (de la statique). Sur X et Y, elle se trouve de 0 à 255 mots DSP et c'est de la RAM. Il y a aussi de la ROM sur X et Y de 256 a 511. Et sur P de 0 a 3839 mots. De plus, Atari a rajouté de la RAM externe car avec que ce qu'il y a sur le DSP, on ne peut pas faire grand chose !! Ainsi, nous avons en fait 32K mots de RAM. Mais sachez que dans tous les cas, il est preferable de jouer avec la RAM interne qu'avec la DSP RAM externe...Question de temps!

Concernant ces espaces mémoire, il y a une chose interéssante. Si le bit DE du registre OMR est mis (voir plus loin comment y acceder.), on accède à la ROM et non plus à la RAM externe concernant les memoires X et Y de 256 a 511. Sur X, nous avons alors accès à une table de la loi Mu et A (voir application sonore, je ne connais pas vraiment les fonctions de ces tables). En Y, vous avez droit a une table sinus sur quatre quadrants. Il existe encore

d'autres "cartes" de la mémoire suivant la position de tel ou tel bit, mais ce n'est pas tres interéssant à notre niveau.

Interruptions.

Nous voila dans la zone...noire P2222 de la planete Des Singes Plats. Euh oui, bon d'accord...Tous le monde connaît les 1024 premiers octets de chaque Atari? C'est la zone des interruptions et des exeptions. Sur le DSP, la même zone se trouve sur P et va de 0 à \$3E mots, c'est pour cela que nous avons commencé nos programme a partir de P:\$40 car avant c'est occupé! Voici une brève description:

\$00 : Reset

\$02 : Erreur de pile -

\$04 : Vecteur Trace

\$06: Interruption Soft

\$08: Interruption IRQA \$0A: Interruption IRQB

\$0C : SSI Reception

\$0E: SSI Reception avec exeption

\$10 : SSI Transmission

\$12: SSI Transmission avec exeption

...: N'existe pas sur Falcon

\$1E : Vecteur Dev

\$20 : Host reception \$22 : Host transmission

\$24: Host commande

\$26: Host commande utilisateur 1 ...

\$3C: Host commande utilisateur

12 \$3E: Illegal instruction

C'est donc cette zone qui permet de programmer quelques interruptions, il y a deux sortes d'interruptions, la courte et la longue. La courte est à une instruction, cette instruction se trouve directement dans l'emplacement du vecteur !!! Exemple, SSI reception en \$0C, vous pouvez programmer:

org P:\$0C MOVE X0,X1

Et à chaque IT de la SSI, vous executerez le MOVE !! Pour une interruption longue, vous remplacez ce MOVE par un JSR qui saute à une routine, voilà toute la différence. Autant vous dire que l'it courte est la plus rapide

!!

Une chose interéssante aussi, c'est la commande HOST vecteur utilisateur: à partir du 68030 on peut grâce au host vecteur declencher l'it host. Ceci permet de lancer en quelques sortes des routines DSP depuis le 68030. Ce qui est bien pratique!

Registre d'etat SR.

Le SR du DSP est un registre de 16 bits. Voici la description :

Le BIT 0 est le bit CARRY qui est identique a celui du 68xxx, il est positionné lors d'une retenue.

Le BIT 1 est le bit OVERFLOW positionné lors d'un dépassement d'une opération arithmétique.

Le BIT 2 est le bit ZERO qui indique si le résultat est nul.

Le BIT 3 est le NEGATIVE qui, comme son nom nous le fait croire, indique si le résultat est négatif.

Le BIT 4 est le UNNORMALIZED nécéssaire sur les opérations sur les réels ce qui est le cas dans le DSP, ce bit indique si la donnée est normalisée.

Le BIT 5, EXTENSION indique si la donnée de A ou B est avec une partie entière.

Le BIT 6 LIMIT, ce bit indique si l'opération de reconversion est survenue lors d'une opération (un transfert par exemple de A vers X0 peut reconvertir la donnée pour qu'elle soit plus juste).

Les BITS 8 et 9 sont le niveau de priorité, sur le DSP il n'y a seulement que 4 niveaux de 0 à 3.

Les BITS 10 et 11 sont le SCALING MODE, il indique la facon dont on arrondi.

Le BIT 13 est le bit TRACE, ce bit indique si l'on est en mode TRACE.

Les BITS 7,12 et 14 sont reservés.

Le BIT 15 LOOP FLAG indique si l'on est dans une boucle ou pas (un DO)

Et pour finir voici l'OMR qui, entre autres, contient le fameux bit DE qui permet de determiner l'accès à la ROM sinus et Mu-law. Seul ce bit nous interesse vraiment, c'est le BIT 2 de l'OMR.

Voila c'est tout pour ce mois ci...
MC JEE / KAMIKAZES/
CYBERLINE

TEST



DYNABUSTERS PLUS

La nouvelle drogue

L'autre jour Crac revient de la Place to be, et voilà ti pas qu'il nous sort de son disque dur un programme... Moi: « Ha...une demo..?»

Crac: « Non, Dynabusters plus » Moi: « YArrgh ! gloup ! #!\$\$ ZZZZIIIII aaaaaaahhhhhhhhhhhhhh

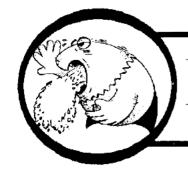
Sur ce, le week end suivant, la quasitotalité de l'equipe de FAUCONtact était réunie (excepté Edox) devant mon Falcon. Et alors là... mais là... mais heu...comment vous décrire l'apothéose de délire qui a soufflé sur les bon vieux murs de ma maison ?!! Je pense que le seul moyen de vous décrire l'ambiance qui régnait est de vous vous servir un petit extrait sonore de la soirée: « (bruits de joysticks) clic.. tictac.. clac... bip... boum.... Putain, (censuré) tu m'a fait peter la tronche! ...haha! piou! piou !_YARRRGH! qui a inversé les mouvements ?! ...mais je suis ooùùù 2.boum !...ha Pascal, salaud, tu m'a coincé! [Les autres en choeur: Haha! bien fait !]...bon david, tu te bouges ?...ha, c'est toi Frank ? [BOUM !]..ha ben non c'est pas toi !...clic clic...Tiens passe moi à boire!et n'en profitez pas, hein ?.[Les autres: ho non,non]]...Mais vous m'avez pris au piege! tricheurs!... t'avait qu'a pas boire!...»

Pour le principe, ce jeu ressemble à Dynablasters: Vous devez eclater la tête des autres joueurs en posant des bombes dans le terrain de jeu (les bombes bout quelques explosant au de secondes...). Au début l'écran est rempli de pierres, certaines etant destructibles et vous rapportant des bonus..ou des malus! On arrête là la comparaison avec Dynablasters, car DynaBusters Plus, est CENT FOIS mieux. Déjà on peut jouer jusqu'a six en même temps. et par tous les trous (si je puis dire...): Joypads, Joysticks traditionnels, clavier, ou par port imprimante si vous avez l'adaptateur (Par exemple Gauntlet en avait un...Ben quoi ? Pourquoi les acheteurs de MiniF1 chez FAUCONtact

sourient-ils? hein?!). Ensuite il y a une quantité d'options toutes plus hilarantes les unes que les autres durant le jeu, le plus drôle est qu'elles peuvent s'appliquer à un joueur ou carrément à tous les joueurs en même temps ! Imaginez quand les 6 joueurs ne peuvent plus contrôler leur debit de bombes..aïe aïe ! Les bruitages sont poilants avec des commentaires, des cris, des bruits bizzares, et la musique est entrainante (c'est un remix de la preversion de Dynabusters qui circulait). La gestion du son est d'ailleurs très bonne: Même à quatre joueurs, nous avions la musique ET les bruitages de chacun, et on parvenait à identifier à qui ils s'adressaient. Les graphismes, sans être des merveilles, sont clair et agréables, ce qui est l'essentiel surtout lorsqu'on joue à six. L'ensemble prend un aspect un peu demo, qui donne du dynamisme au jeu. Ce jeu est un Shareware. FAUCONtact vient s'inscrire, et nous avons recu la version enregistrée...la version de demo est disponible dans la rubrique DP, sa limitation est qu'au bout de quelques minutes de jeu, l'écran se fonce jusqu'a devenir tout noir! Mais entre nous pour 20 DM (soit 70 francs français environ) avoir un jeu aussi génial, c'est super. Ce ieu tourne sur STe et Falcon (Plus fluide et rapide sur Falcon). Les auteurs prévoient une version spéciale Falcon en 256 couleurs et en huit voies. Vous savez ce qu'il vous reste à faire! Voici même leur adresse au cas où vous vouliez directement yous inscrire: The Sirius Lab (TSCC WHQ), Ruelzheimer Str. 30a, 76756 Bellheim, Allemagne

Petite note pour terminer: on ne peut pas jouer seul à ce jeu. En effet, vu qu'il faut detruire la tête des autres, seul c'est dur...Je pense que Dynabusters prend tout son interêt à plus de trois joueurs. A deux, c'est peut être un peu limite.

SPLASH



HOSTIS PUBLICUM

FALCON=RAPACE

Tout d'abord je m'adresse aux types de Faucontact: vous ne seriez plus que des larves puantes si vous ne publiez pas cet article. Vous avez vos idées. moi j'ai les miennes, ca ne va peut être pas vous plaire (ça ne m' étonnerait pas...). Et puis, il ne parle pas de programmation! J'ai rien contre la programmation -au contraire- mais ça équilibreralt le zine. Bon maintenant je devrais poliment exposer mon point de vue mais je ne peux pas, j'ai trop la haine, je vais gueuler et fort. Attention, va y'avoir du sang! Let's go!

Qu'est-ce qu'une machine? Un tas de processeurs gentiment posés sur leurs pattes brillantes sur une carte? Un boitier, un clavier et une petite souris? C'est plus. Une machine, c'est un nom, un concept, et un message. Les techniciens. ingénieurs. les commerciaux qui la conçoivent ont une certaine vision de l'informatique. La machine c'est un peu leur bébé. Elle a sa propre identité, son caractère. Et en fonction de cela, on lui donne un nom. Un peu comme les voitures: le nom est représentatif de la voiture, la ligne, le design, son emploi - voiture de ville, de sport... -. Les machines aussi, le Macintosh, c'est très british, très classe, très snob... un peu comme une Rolls. Les concepteurs avaient cette vision de l'informatique, les utilisateurs étaient considérés comme des cadres, des bourgeois aisés. Ils avaient leurs propres convictions. On aime, on aime pas, c'était spécial. Maintenant ça a changé mais le Macintosh reste le Macintosh: une machine classe. Et l'Amiga? Autre façon de voir l'informatique. L'Amiga ça fait dynamique, ça fait jeune, un peu comme la 106kid, la Twingo... Quand on pense à Amiga on pense à demo, jeu d'arcade. C'est vrai qu'on peut les trouver un peu lobotomisés les amigaleux, mais c'est quand même cool qu'ils existent. Et c'est aussi pour ça que le PC sent la merde. Ca n'a pas

d'identité, que des chiffres - "Ouais, moi j'ai un PC i486/DX2 66 "-, un amalgame de standards - PCI, VESA, VGA, SoundBlaster, Gravis, Ad Lib... -C'est creux, vide, pas de personnalité, pas de nom, innommable... Quand au Falcon... Le Falcon est un rapace. Ca vole, c'est sauvage, c'est agressif. Il ne s' appelle pas Falcon pour rien. Atari voulait en faire une machine de jeux... C'est plutôt raté de ce côté là. Mais "FALCON" ça veut quand même dire quelque chose, une ligne de conduite, une autre façon de voir l'informatique, quelque chose d'à part, de différent. J'ai acheté un Falcon justement pour tout ce que ca sous-entendait, pour le concept que ça énoncait et c'est pour ça que je suis un peu écoeuré par certains pour ne pas dire "la plupart" - des softs qui sont sortis. Je récapitule Falcon = faucon = rapace. Vous vous représentez un Faucon dans votre tête? Un regard perçant des serres crochues, des grandes ailes, un air dominant. Bon maintenant pensez à ces softs "Qui Utilisent Le Gem", "Qui Gèrent SpeedoGDOS", "Qui Tournent Sous Multitos", avec une interface bien gentille, qui est bien lente, et toutes ces fenêtres genre "Excuse moi, je vais faire un scrolling, voilà, je prends mon temps...". Ces softs de dessins avec plein de fenêtres qui foutent le bordel à l'écran, avec un affichage bien lent, des menus pop-up "comme dans Adobe PhotoShop sur Macintosh!". Ah ouais, que c'est joli! C'est esthétique! Avec des boutons en relief, multitâche "comme sur System7"! Quais! Super! Non mais, on est en train de prendre notre faucon pour un british "Oh! Mon cher ami! C'est l'heure du NE **CHOOUE** thé!" eŧ CA PERSONNE?? Si, et heureusement je ne suis pas le seul. Je ne suis pas le seul à se demander si le programmeur fait un soft de dessin ou veut montrer qu'il a fait un interface "comme sur System7 sur Macintosh!", n'est-ce pas True Paint, D2M et compagnie? Quand j'ai acheté un Falcon, je me suis dit "J'vais pouvoir faire des dessins avec un soft style Synthetic Arts mais avec 64000

couleurs! Super! Le pied!", mais j'avais un léger doute: "un soft du style Synthetic Arts? hum...quand?" et là: "True Paint", merde... "Pixart", re-merde..., "D2M" merde merde merde... Y'avait de bonnes idées mais... Ou'est-ce que c'est que c'est que ces petites interfaces toutes gentillettes? La, on clique sur la barre d'option, un aimable formulaire s'ouvre, on voit tous les boutons qui se dessinent d'ailleurs, bon, il s'est ouvert, c'est pas les options qu'on veut, il se referme, les petits boutons s'effacent, bon, ca y'est, il s'est refermé! Ah, y'a encore 3 lettres qui trainent par là, tant pis, ' y s'est un peu vautré dans ses WIND-CLOSE et WIND- DELETE...heu...argh...y'a mon repas de midi qui remonte...ça passé...je v'est...c'est sais pourquoi...l'AES,la VDI... ca me donne des nausées... Et puis surtout, SURTOUT! Faut pas aller trop vite! Attention! Vitesse limite à 3 images/seconde! Maximum! Pas de scrollings en 1 VBL, y'a des risques d'épilepsie! C'est bizarre, mais moi, ces scrollings en 0.5 images/ secondes, ça me donne mal à la tête... Et puis dans les softs de retouche photo, on se demande si l'image n'est pas calculée en raytracing... (Style Studio- Photo... l'éditeur est mort? Etrange...) Mais quoi, c'est ca le Falcon? Le rapace de la micro? Ecoeuré. Ils me l'ont mis en cage le rapace, sagement accroché à une chaine. Dans ces conditions, difficile de décoller. Vous vous rappelez l'article de Dave Small sur le Pascal "Programmer en Pascal, c'est comme s'imposer de porter une camisole de force"? Eh bien programmer avec le GEM, c'est comme si on imposait AU FALCON de porter une camisole de force!!!! N' empêche, à force de s'exciter sur sa chaine, le faucon, il va finir par la briser, les barreaux de la cage tombent et paf: Rainbow Paint. "une inteface délirante héritée des meilleures démos. Finis les d'ADOBE sempiternels clones PHOTOSHOP (...) une fluidité digne de notre oiseau..." (dixit Godefroy de Maupeou dans STMag) l'arrête la citation, vous n'avez qu'a lire, ça reflète

très bien ma pensée, et puis, ça s'accorde bien avec l'image du faucon que j'avais fait plus haut non? Oui, il a quailque "hune interfasse dérouttente" (N'est-ce pas Pset ? INDPset: Aispêsse de mentheur, sai fot []) mais il ne va pas se laisser mater comme ça! C'est un rapace! Pas un gentil petit chienchien "Voila un biscuit Heureusement, toi!". soundtrackers n'ont pas été (encore...) atteint par cette maladie (on en entend pas beaucoup parler des soundtrackers sur Mac) mais ils ont mis du temps à programmeurs Les cherchaient-ils un "Adobe MusicShop" sur Mac?) Enfin, y'a Digital qu'est vraiment un super soft. Cependant n'y a t'il pas eu jadis un article de ce petit de SPLASH voulait...horreur...UN

SOUNDTRACKER SOUS GEM ???? ?!!!!??????!!!!! Tu vas m'afficher une partoche 8 voies temps réel sous GEM??? Ah! Ah! Non, en fait, c'est simple, tu me donne envie de gerber (-Et vlan! Censure!) [NDSplash: nannan mon gros, mais rendez-vous à la fin de l'article !J. Il me semble important qu' un soft ait SON interface, ca doit être personnalisé un soft, Digital Tracker c'est Digital Tracker, pas Crazy Music Machine, et CMM c'est pas Digital Tracker!! Ces 2 softs sont vraiments géniaux parce que les programmeurs ne se sont pas pliés aveugléments aux standards, comme pour les machines, les softs aussi doivent avoir leur propre identité! Et si un programmeur veut faire un soft sous GEM, d'accord mais faudrait essayer de ne pas faire du "comme sous System7 sur Macintosh!" essayer d'apporter des éléments originaux à l'interface, au soft ... Un petit truc qui fait que le programme est unique, pas un clone...et qu'il soit RAPIDE! C'est ça le "look-and-feel" dont parlait Dave Small. Je crois que l'article en question était dans le numéro 61 de STMag, il FAUT l'avoir Quoi? Y'a quelqu'un qui ne connait pas Dave Small? Vous, là, au fond? Sortez. Vous n'avez aucune excuse. SORTEZ! Les autres softs raytraycer, langages-, c'est pareil, faut penser à innover, arreter d'imiter le C'est modèle! Mac! pas un Finalement, je garde espoir, des jeunes sociétés apparaissent et ont visiblement pigé le problème - genre Frontier Software qui annonce un soft du style Deluxe Paint -, des jeux, des softs exploitant vraiment le potentiel du Falcon arrivent... Ce sera jamais comme le ST, mais ça devient vraiment sympa. J'ai gueulé un peu fort, mais c'est pour mieux me faire comprendre. Je ne déteste pas le GEM à ce point, c'est pratique des fois, mais faut pas exagérer avec ces interfaces gerbatoires qui font du Falcon qu'une pâle copie du Macintosh et non une machine à part entière. Vous pouvez me contacter sur 3615 STMAG, bal dustos, voila, salut.

Thibault "dustos" BERNARD

NDLR Regions nos comptes:

Je voudrais mettre au point une toute petite chose: Qu'on soit en colère est une chose, mais qu'on fasse dire n'importe quoi à quelqu'un pour soutenir ses propos, tssss...pas très reglo. Je me permets de rapeller que mon article ne demandait pas l'utilisation exclusive du GEM. Il disait même qu'on prenne une interface personelle si on le voulait (non GEM, donc). Je me cite:" (...) Je demande que les auteurs de soundtraker essayent de penser aux utilisateurs en leur concoctant une interface qui réponde au doigt et à l'œil. Je ne demande pas du "tout GEM" mais... " Dustos, relis mes propos, c'est dans le n°2, page 10, 2eme colone, 2eme paragraphe! Ce que je voulais c'est la SOUPLESSE du GEM. Car GEM, il rame, c'est vrai. Mais il est souple, et souvent PRATIQUE. Ce que je reprochais aux soundtrackers c'est leur manque de souplesse et d'astuces. Si je dis que j'aime des logiciels comme Photoshop ou Xpress sur Mac, c'est pas pour frimer, ni pour dire "ouah, j'ai un pote qui a des Macs". C'est parceque les auteurs de ces softs ont TOUT compris: l'interface est claire, simple, facile. C'est pas un bazar de boutons minuscules et enchevêtrés, mis un peu n'importe où comme dans les soundtrackers (exemple: Octalyser.peut être très puissant, mais quand j'ai vu l'interface j'ai vite quitté (il a fallu déjà trouver le bouton!)). En

clair je demande qu'on pense aux utilisateurs, le GEM peut aider, il n'est sûrement pas indispensable et si quelqu' un peut arriver à faire un logiciel ergonomique sans GEM,

mique sans GEM, j'en serais le premier heureux.

D'ailleurs, je suis le premier à apprécier Chroma Studio pour son ergonomie et sa rapidité.

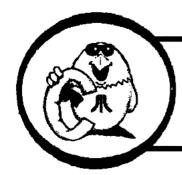
SPLASH

Reversion (e (e) (e) j

le réserve des aujourd'hui—exemplaire(s) de C.L.O.E. version Falcon au prix de 650 Frs (Port compris) l'unité. Soit un total de ———Frs

le n'envoie pas d'argent maintenant, je serai informé par courrier de la disponibilité de ce logiciel. J'indique mes coordonnées:

Bulletin à renvoyer à l'association.



INITIATION AU C

CINQUIEME ET DERNIERE PARTIE

Voici le dernier article d'initiation au C, mais rassurez vous, dans les prochains numéros de FAUCONtact, nous passerons à l'application, en commençant l'étude de la réalisation d'un labyrinthe avec des murs mappés comme wolf 3D. Dans cette dernière partie nous allons tout de même parler des bibliothèques standard du C et de quelques—unes de leurs fonctions.

LES BIBLIOTHEQUES STANDARD DU C

Un programme écrit en C doit pouvoir être recompilé sur toutes les machines avec très peu de modifications (voire aucune modification) au niveau du source principal. C'est pour cela qu'il a été defini un certain nombre de bibliothèques standard. Celles-ci se retrouvent dans tous les compilateurs sur toutes les machines. Si un programme utilise exclusivement ces bibliothèques il pourra être recompilé sur toutes les machines sans aucune modification. Sinon il faudra refaire les biliothèques "maison" sur toutes les machines. Pour chaque bibliothèque on a un fichier de prototype "* H", qui contient les déclarations de chaque fonction:

STDLIBH bibliothèque standard du C par excellence, elle définit les transformations numériques / ASCII, les réservations de mémoire et d'autres sortes de fonctions ...

STDIO.H bibliothèque standard d'entrées/sorties évoluée, c'est à dire la gestion de toutes les ressources entrées/sorties (écran, clavier, disque, RS232...)

IO.H Autre bibliothèque d'entrées/sorties définie pour UNIX mais qui existe dans tous les compilateurs C actuels (dans le PureC elle est inclue dans STDIO.H et EXT.H).

STRING.H bibliothèque pour travailler avec des chaines (copie, concaténation, comparaison ...)

CTYPE.H bibliothèque de test de caractères pour connaître le type de caractère utilisé (ASCII, LETTRE, CHIFFRE, MINUSCULE, MAJUSCULE...)

MATH.H bibliothèque mathématique, pour faire des opérations complexes comme Sinus, Cosinus, Tangente, Valeurs Absolues ...

TIME.H bibliothèque de fonctions relatives à la date et au temps.

ERROR.H bibliothèque de gestion des erreurs système.

Les bibliothèques du PureC Spécifiques à Atari :

EXTH bibliothèque complémentaire d'entrées/sorties, de temps, de systèmes ...

TOS.H bibliothèque relative au TOS: GEMDOS, BIOS, XBIOS.

VDS.H bibliothèque relative à la VDI

LINEA.H bibliothèque relative à l'émulation Line A

AES.H bibliothèque relative à l'AES.

GRAPHICS.H bibliothèque graphique non GEM compatible avec la version PC du Turbo C

...et les autres bibliothèques... (Si ça interresse quelqu'un, j'ai fait une bibliothèque CONIO.H compatible PC pour Falcon que je peux mettre à votre dispositions en shareware)

FONCTIONS PRINCIPALES DES BIBLIOTHEQUES STANDARDS DU C :

Voici la description des fonctions les plus utilisées des bibliothèques standard du C. Il n'est pas possible de toutes les décrire, car le fanzine à lui tout seul n'y suffirait pas. Pour les autres fonctions je vous conseille de vous procurer un ouvrage qui traite de celles-ci en détail (il en existe chez Sybex, Marabout ...). Chaque fonction est présentée sous la forme de sa déclaration dans le fichier ** .H":

FONCTIONS DE STDLIB.H:

int atoi (int *n_p);

Cette fonction permet de convertir la chaine (pointée par *n-p) d'une expression numérique en un nombre entier de type int. (les fonctions atol et atof existent aussi et permettent de convertir respectivement une chaine en long ou en float).

char *itoa(int valeur,char *chaine,int base);

Cette fonction est le contraire de la précédente car elle permet de convertir un nombre entier (valeur) en chaine dans la base de votre choix (2,8,10,16). La fonction retourne un pointeur sur la chaine. La fonction Itoa existe aussi.

void *malloc(long taille);

Cette fonction permet de demander au système qu'il réserve une zone mémoire de "taille" octets, et retourne un pointeur sur cette zone mémoire ou NULL (c'est à dire un pointeur sur 0) s'il n'y a plus de place.

FONCTIONS DE STDIO.H

Avant de parler des fonctions il faut aborder les notions de flux, de chaine et format :

Le flux correspond à la définition du canal vers lequel vont se diriger les données. C'est à dire sur quelle ressource d'entrée/ sortie vont partir ou arriver les données. Pour déclarer un flux on utilise le type prédefini FILE qui correspond à une structure qui contient les informations sur le flux, dont l'étude n'entre pas dans le cadre de cet article. Il existe cinq flux prédéfinis, STDIN, qui est le flux d'entrée (normalement le clavier), STDOUT qui est le flux de sortie (normalement l'écran), STDERR qui est le flux d'erreur (normalement l'écran), STDAUX le flux de sortie série, STDPRN le flux de sortie parallèle.

La chaine format permet de définir la façon de traiter les données correspondantes. C'est à dire indiquer comment transmettre (afficher), ou recevoir (lire), des informations numériques complexes. Tout se fait à l'interieur d'une chaine normale pouvant contenir du texte, ou des spécifications de format; une séquence de symboles précédés du signe "%".

Une spécification de format prend la forme :

%[indicateur][largeur].[précision][h][] conversion_de_type dans laquelle | signifie une seule sélection et où les crochets [] indiquent des éléments optionnels ; [h|l] est appelé champ taille.

Bien qu'apparaissant à la fin de la liste, le champ conversion-de-type est l'élément principal (et souvent le seul). Il spécifie le type de donnée de l'argument à convertir ; en cas d'absence d'un champ de modification ou de remplacement. les conversions suivantes sont effectuées :

conversion-de-type	Définition
"d"	Entier décimal signé.
"i"	Entier décimal signé.
"o"	Entier octal non signé
"u"	Entier décimal non signé
"x"	Entier hexadécimal en minuscule.
"X"	Entier hexadécimal en majuscule.
"f"	Décimal signé
"e"	Notation scientifique signée minuscule
" E"	Notation scientifique signée majuscule
"c"	Affichage d'un seul caractère.
"s"	Affichage d'une chaine de caractères
"%"	"%%" est destiné à afficher "%".
"p"	Affichage de l'adresse d'un pointeur.

le champ de taille est optionnel, il est constitué d'une simple lettre placée devant le champ type qui spécifie short ou long pour un argument entier ou flotant:

Taille	Action
"h"	Déstiné à d,i,o,u,x,X, ils sont traités comme short int
"["	Pour d,i,o,u,x,X, il sont traités comme long int Pour e,E,f,F, il sont traités comme long double

le champ largeur est constitué d'un nombre N ou d'un signe "*"·

N Au moins N caractères seront affichés : s'il y en a moins la zone sera complétée par des espaces placés à gauche ou à droite suivant les spécifications du champ indicateur.

0N Au moins N caractéres seront affichés; s'il y en a moins la zone sera complétée pas des zéros placés à gauche.

L'argument précédent l'élément à formater contient le champ largeur.

le champ précision s'il est présent, commence toujours par un point : il spécifie le nombre maximal de caractères à afficher ainsi que le nombre minimal de chiffres:

La précision par défaut dépend du type : 1 pour aucun d,i,o,u,x,X; 6 pour e,E,F

".O" Par défaut pour d,i,o,u,x,X; omet le point décimal pour e.E.f

N. Pour e, E,f au moins N chiffres seront affichés ; le dernier chiffre est arrondi.

L'argument précédent l'élément à formater contient le champ largeur.

Le champ indicateur donne d'autres spécifications :

Cadrage à gauche : complété par des espaces à droite ; s'il est omis, la justification est à droite avec des espaces ou des zéros à gauche.

> Si une valeur signée doit être formatée, elle est toujours précédée du signe espace. Seul le signe "-" apparait, pas le signe "+".

convention alternative (dépend du type):

c,s,d,i,u Aucun effet. 0 est placé devant un argument non nul.

0x ou 0X sera placé devant l'argument hexadécimal

e,E,f Affiche systématiquement le point décimal.

Voici les fonctions avec quelques exemples :

int printf(const char *format[,argument,...]);

Affiche sur le flux STDOUT, c'est à dire l'écran la chaine formatée aprés traitement comme ci-dessus. Retourne le nombre d'octets traités exemple:

int i=10: float f=30.55: char *txt=Degrés; printf("%4d eme Résultat %+2.2f %s",i,f,txt);

Affichera: 10 eme Résultat +30.55 Degrés

int fprintf(FILE *flux,const char *format[,argument,...]);

Comme pour printf la fonction fprintf écrit dans un flux quelconque la chaine formatée aprés traitement comme cidessus. Retourne le nombre d'octets traités.

int sprintf(char *chaine,const char *format[,argument,...]);

Comme pour printf, la fonction sprintf écrit dans une chaine la chaine formatée après traitement comme ci-dessus. Retourne le nombre d'octets traités.

Exemple avec les mêmes données :

char Result[30]; printf("%4d eme Résultat %+2.2f %s",i,f,txt);

Ecrira dans la chaine Result : "10ème Résultat +30.55 Degrés"

int scanf(const char *format[argument,...]);

Saisie d'entrées formatées à partir du flux standard STDIN . Retourne le nombre de champs traités.

Exemple:

int jour, mois ,annee;

printf(" Date de naissance : ");

scanf("%d %d %d", &jour,&mois,&annee);

Affiche: "Date de naissance: ", et permet d'entrer au clavier le jour, le mois et l'année.

comme pour printf il existe diverses variables : fscanf, sscanf

Il existe bien d'autres fonctions dans la bibliothèque STDIO.H comme par exemple les fonctions d'ouverture d'un flux (fopen), d'écriture dans un flux (fwrite), de lecture dans un flux (fread), de fermeture d'un flux (fclose) qui, si le flux est un fichier disque permet d'écrire sur un disque. Je vous renvoie à l'utilisation d'un ouvrage spécialisé pour mieux comprendre leur fonctionnement qui dépasse le but de cet article.

FONCTIONS DE STRING.H

Jusqu'a maintenant je vous ai dit que le C ne savait pas gerer une chaine mais que celle-ci était un standard qui dit qu'une chaine est une suite de caractères terminée par un zero. Par contre une bibliothèque existe pour faciliter la gestion de celleci, c'est STRING.H. Nous allons voir en détail quelques une des ses fonctions:

char *strcpy(char *destination,char * source);

Copie de la chaine source dans la chaine destination.

Exemple:

char *source ="Bonjour", *destination[10];

strcpy(destination, source); /*destination contient maintenant "Bonjour"*/

char *strncpy(char *destination,char * source,long nombre);

C'est une variante de strepy mais celle-ci ne copie qu'un certain nombre de caractéres.

Exemple:

char *source = "Bonjour Toi", *destination[10];

strncpy(destination, source, 6); /*destination contient

maintenant "Bonjour"*/

char *strcat(char *destination,char * source);

Cette fonction permet de concaténer la source à la destination. Exemple: char *source = "Bonjour", *destination[20]="Toi"; streat(destination, source); /*destination contient maintenent "Bonjour Toi"*/

il en existe encore plusieurs mais ce serait trop long de toutes les voir donc ...

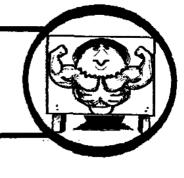
CONCLUSION:

Il ne m'est pas possible de vous présenter toutes les fonctions de toutes les bibliothèques standard du C, je vous renvoie donc à des ouvrages specialisés. De toutes façon la prochaine fois on attaque la pratique avec du mapping 3D dont vous devriez avoir un échantillon sur la disquette de ce numéro [NDLR: si on a de la place sur la disquette, fort sollicitée la pauvre...!], et avec l'article de Mc JEE. Par contre si vous avez d'autres idées ou méthodes dont on pourrait parler dans la suite des articles faites le moi savoir comme d'habitude.

BestBug.



P2BA



après l'AG de FAUCONtact, biensûr) [NDLR: évidemment]. Pendant que

j'apportais mes affaires, un minuscule

petit détail me surprit: EMMANUEL

JACCARD. Je ne préfère d'ailleurs pas faire de commentaires à ce suiet. Le

deuxième détail assez surprenant, est

que je voyais une très forte majorité de

Falcons. Pourtant, la veille, le traitre

d'AMIGos de David, m'avait dit que ce

ne serait une coding party très

08h: je me lève, je prend une douche, je

fortement orientée Amiga.

14h: je mange un sandwich

21h: je mange une pizza

Mercredi 17.08.1994:

02h: je vais me coucher

14h: je mange un sandwich

21h: je mange une pizza

RÉSUMÉ

Les membres officiels de l'équipe de FAUCONtact ne se déplaçant pas à la coding partie de l'été j'ai nommé "PLACE TO BE AGAIN" c'est moi, "CRAC" Audoly, qui me charge de vous faire un compte rendu de celle-ci. Pour expliquer ceci et ceia dans cet article, je tiens à préciser que je ne suis pas iournaliste. salarié par FAUCONtact, envoyé pour faire un reportage sur cette coding party. Si j'y vais, c'est pour mon propre intérêt, je me suis juste proposé pour faire un bref compte rendu, et comment cela va se passer pour moi (cette partie est écrite avant le début). Je vais donc vous présenter ces quelques jours, de manière chronologique, en faisant le point chaque jour.

Dimanche 14.08.1994: 9h30 du matin, j'arrive à l'endroit où logent Christian "ENITALP" Huaux et David "SEIYA" Virebayre, à Grignan, où ils finissent C.L.O.E. Cette courte étape entre Nice et Mont de Marsan a pour principal motif des raisons économiques.

Après les avoir levé du lit, en sonnant pendant 5 bonnes minutes, les retrouvailles se font enfin, dans la joie et la bonne humeur. Tout comme pour l'interview par FAUCONtact de Christian, je n'ai pas de magnétophone, et je ne peux donc pas retranscrire mot pour mot la discussion.

Gilles: Salut, les deux gars. Vous en mettez du temps pour vous lever.

Christian: Il me réveille au petit matin, et en plus, il râle!

David: Laisse, je m'en charge.

(Après quelques minutes de démarches diplomatives ...)

Gilles: Alors, CLOE, ça avance un peu,

quand même, quand je ne suis pas là?

Christian: Et bien, tu sais tu es irremplacable.

Gilles: Tu me flates.

Christian: D'ailleurs, si tu n'as rien à faire de ton dimanche, tu pourras faire les CSG.

Gilles: Ouah, super ! Et sinon, comment va CRAC ?

Christian: Ben, demandes lui, il est là.

Gilles: Ah oui, suis-je bête, je ne l'avais pas vu ...

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

Gilles: Alors, tu travailles sur un projet?

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

Gilles: Heu...oui mais alors c'est quoi ce que tu ES 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.

Gilles: Ha...heu...super...

rdin

mange

Jeudi 18.08.1994: 02h: je vais me coucher

08h: je me lève, je prend une douche, je mange

14h: je mange un sandwich 21h: je mange une pizza

sérieux.

Bon, promis, je redevienš

Mardi 16.08.1994:

4h26 du matin: Malgrès que j'ai mis 4 sonneries pour me lever à 4h30, je me réveille donc avant celles-ci.

5h30: Après un retard de 30 mn causé par David, qui ne voulait pas emballer ses affaires la veille, nous partons finalement.

11h45: Nous avions prévu d'arriver à 10h, mais quelques contre-temps nous ont un tout petit peu retardé (panne d'essence, David qui n'a rangé son ordinateur qu'au petit matin, ...) [NDLR: il y tient à son reglement de comptes!] Enfin, nous arrivons finalement au lieu mythique, pour la réunion de l'année en France (enfin,

Vendredi 19.08.1994:

01h30: Je regarde la projection des démos Falcon

04h: je vais me coucher

10h: je me lève, je prend une douche, je mange

14h: je mange un sandwich

14h30: les en...., ils ont coupé le courant

15h: Et bien, s'il n'y a plus de courant, il n'y a pas alors de raison de rester jusqu'à 16h.

Mercredi XX.08.1994:

Hello, euh c'est reynald (Macdo??), euh ben.. c'était certainement cool la PTBA. D'aprés Maxx et Crac. M'enfin tans pis ca sera pour la prochaine fois. Euh la Place to Be again encore??

(Reynald, en vacances à Nice est venu me rendre une petite visite - il s'en rappellera de ce fameux mercredi: il a grêlé!)

En gros:

A vue d'oeil, environ 200 personnes étaient présentes, et par recensement, 45 Falcons, ce qui fait même plus qu'à l'AG de FAUCONtact, et en dépit de la sympathique publicité d'Emmanuel dans le dernier numéro (voir Hostis Publicum).

Point de vue présents, dans le domaine du Falcon, on pouvait trouver évidemment de nombreux codeurs de démos et de jeux, mais aussi des auteurs de programmes d'autres genres, et aussi des éditeurs.

Tour d'abord, les groupes de démo: -Abstract - DNT - DUNE - EKO -MJJ ...

Hormis certains membres du groupe TROPC... (désolé, la "sangsure" automatique), ils étaient en général dynamiques et sympathiques.

Après de longues secondes de réflexion, le jury déclara vainqueur du concours de démo, le groupe EKO avec "ARE U EXPERIENCED". Le second est Abstract avec "XPERIENCE". Le troisième est MJJ avec une démo dont je ne me rappelle plus le nom. Le détail du classement après la troisième place, n'a bien entendu pas été donné.

La démo "ARE U EXPERIENCED", à la différence des deux autres, avait mis l'accent sur le scénario, synchronisation et la finesse. Point de vue technique, même si elle ne cherchait pas à tout révolutionner, quelques effets sympatiques ont surpris bien des personnes. Ayant vu plusieurs fois cette démo avant l'exposition officielle, je peux vous la décrire dans chronologie. Tout d'abord, présentation du groupe. Sous une musique un peu sourde (effet voulu et qui colle bien), on voit une animation en

images de synthèse, rejouée avec la méthode de compression FLI. Cette animation a été calculée par RANMA réputé pour ses 1/2 d'infographiste en image de synthèse (oui, vous savez, le mec qui faisait la rubrique POV dans STMAG). Je crois que vient en deuxième, un mapping sur un cube, comme j'en avait vu un fluide pour la première fois dans "PAPA WAS A BLADE RUNNER". Classique, me direz vous, depuis, tout le monde l'a fait (sauf moi, d'ailleurs). Mais en regardant, on remarque, que le cube est ombré en shinning gourau, ce qui rend l'ensemble assez joli. Ensuite, on arrive à la partie principale de la démo. Elle consiste en un mini film, composé d'animations d'objets 3D dans l'espace. Ce mini film nous rapelle un peu les batailles entre chasseurs de l'empire et des rebelles dans la saga de la guerre des étoiles, sauf que là, les bons ne s'apellent plus rebelles, mais "EKO" ... Il doit y avoir une dizaine de séquences, toutes séparées par un petit texte nous expliquant la scène. C'est sûrement cette partie, très bien soignée et bien synchronisée avec la musique qui leur valu la victoire, et qui change un peu du classique: "j'ai réussi à mapper tant des points sur un cubosoide en 1 vbl". Si vous avez un DX2-66 avec une carte autre que monochrome, ou que vous connaissez quelqu'un qui en a un, vous devez sûrement avoir été impressioné par la mini démo "MARS", qui ne prend que quelques Ko, et qui reprend le principe d'affichage de Commanche, mais en plus joli. Et bien, au prochain que vous verez faire le beau avec MARS sur son DX2-66, montrez lui "ARE U EXPERIENCED", car on y voit strictement l'équivalent, en aussi fluide, sauf que pour changer un peu de planete, cette fois, c'est vert et pas rouge. Je peux vous assurer que m'étant moi meme penché sur le sujet, et ayant fait une petite tentative pas très concluante (les montagnes n'étant pas très hautes, et c'était pas fluide du tout), je ne l'ai toujours pas digéré. "Tu vas voir, j'ai fait un petit effet sympathique dont je suis fier", qu'il me disait MAJOR X, peu de temps avant la coding party. Je ne ferai pas de commentaire supplémentaire. finir. de Pour 19 pages texte (synchronisation oblige), avec mignones petites bulles qui remontent par dessus le texte, avec un joli effet zoom à l'intérieur, bien entendu. Le texte a été tapé 10 minutes avant la

cloture de dépot des démos. On peut y trouver des greetings répétés 3 fois, pour remplir ces 19 pages.

La démo "XPERIENCE", suit un peu la mode japonaise. Vous avez des idées, tant mieux pour vous, nous on vous les pique, on vous refait la même chose en un peu mieux. En effet, leur démo aurait pu largement gagner le concours s'ils n'avaient pas fait d'erreurs stratégiques, du genre de reprendre sur EKO, le nom et la plupart des effets de la démo d'EKO, ou encore des messages du genre: "EKO codeurs temporaires", "MAX yaourt" (MAXX-OUT est le codeur principal d'EKO), ... On ne comprend pas vraiment pourquoi ils ont de la haine contre EKO. L'inverse aurait pourtant été compréhensible, puisqu'ils ont bassiné pendant quelques mois MAXX-OUT sur le serveur GLAN (la sangsure, encore une fois) pour qu'il leur dise ce qu'il mettrait sur sa démo. En fait, si on n'avait pas vu la démo d'EKO en premier, on aurait vraiment pu aimer cette démo. D'ailleurs, chez EKO, ils pensaient vraiment tous finir second derrière Abstract. Point de technique, il n'y a pratiquement rien à redire. On peut y voir de la 3D avec des CSG et un effet bizarre (Il y a un espèce d'effet bizarre sur les intersections - peut être du flou - qui rend la scène agréablement irréelle). On y voit différents mapping des formes qui se transforment à volonté. Il y a énormément d'effets, dont je ne me rappelle pas (je n'ai vu cette démo qu'une seule fois), qui sont cependant assez impressionants. Une petite note négative sur le plan technique dans cette démo. Je pense qu'ils auraient dû attendre de mettre au point et d'optimiser leur 3D avant de tenter d'animer une scène complexe. On fait un petit voyage dans un petit village rural modélisé (sommairement) en 3D. L'ensemble n'est pas du tout fluide, et le clipping des objets qui ont une partie derrière nous est TRES brutal. Imaginez un peu. Vous vous deplacez à coté d'un maison, qui est à votre droite, et puis soudainement, PATATRAC!, disparue. Ca fait pas très sérieux.

La démo de MJJ (désolé, je ne me rapelle vraiment plus du nom) était à mon gout la plus impressionante techniquement. Tout est irréel. On peut y voir des rotation de bitmap avec un étrange effet de flou (vous savez, quand vous avez le soleil dans la figure, et que

vous tournez la tete). Il y avait aussi un etrange tunnel dans lequel on avance. Là, j'ai vraiment du mal, personnellement, à comprendre l'astuce. Vous imaginez un tunnel, avec ses paroies, et tout et tout, dans lequel vous avancez et vous tournez (pour faire simple). Enfin, tout ça était vraiment impressionant.

En vrac, parmi les 10 démos présentées, je me rappelle d'une démo qui ne se prenait vraiment pas au sérieux. Tout était fait en GFA Basic, il n'y avait aucun effet, mais tout basé sur l'humour. Je me rapelle aussi, d'une démo dont la musique, fort bruyante, avait des paroles (si c'est un module, je dis chapeau. Si c'est un bête échantillonage d'une musique, je dis que c'est plutot long, et qu'on ne se rend pas compte que ça reboucle).

Dans l'ensemble, les démos Falcon ont su montrer aux machines consoeurs (plus cons que soeurs, d'ailleurs), que le Falcon était une bien belle machine, qui une fois maitrisée, n'a vraiment rien à envier à personne. D'ailleurs, les concours de démo PC et Amiga ont été annulés, à cause d'une trop faible participation. Ils sont tous repartis, joyeux, avec un tapis de souris.

Parlons maintenant de jeux:

Le monde des jeux étant intimement lié à celui de la démo dont vient souvent la technique, celui-ci n'était pas en reste. Au moins trois jeux étaient présentés: — H2O — MoonSpeeer — Wotanoid

premier est réalisé MAXX-OUT, programmeur principal d'EKO. Il reprend plus ou moins de principe de Lemmings. Vous avez un gros tuyau, en haut, d'où sort de l'eau. Le jeu se passant sur une planete, la gravité attire l'eau vers le bas. Tout en bas du double écran sur lequel on "scrolle", il y a un ou plusieurs récipients. Le but du jeu est que justement, l'eau arrive dans le récipient, avec le moins de pertes possible. Sur l'écran, vous avez des obstacles, qui certes ralentissent la descente de l'eau, mais qui la rendent très compliquée. Pour guider l'eau, vous disposez de 3 outils: La bombe, qui creuse un trou à son explosion, quand elle tombe; la graine d'arbre, qui fait pousser un arbre quand elle touche le sol (ahah trop

géant, le son de l'arbre, quand il pousse: "schromp!"); la paroi, dont vous définissez le début et la fin. Sur le plan stratégie, ce jeu égale largement Lemmings. On a les même sensations, du genre: on croit que tout va bien, et puis tout d'un coup: inquiétude, l'eau n'arrive plus en bas. On remonte et on se rend compte que l'eau prend un mauvais chemin (vous n'avez jamais vu vos lemmings tomber les uns après les autres dans un trou, et se ratatiner la tête en bas en faisant "CHPLOF!" ?). Techniquement, il n'y a rien à redire, le mouvement de l'eau est très bien rendu. On peut aussi apprécier, le petit bonhomme que l'on dirige, qui, quand il s'ennuie, lit le journal, fait de l'exercice, ou encore nage la brasse s'il est dans l'eau. Bref, ce n'est pas un colosse dans la catégorie des jeux, mais un jeu très subtil, qui je l'espère ne ramera pas trop de temps pour se faire un nom. D'ailleurs, ce jeu est adapté sur PC et Amiga, ce qui lui donne une plus grande envergure.

Le deuxième, réalisé par Gilles Audoly, Pascal Martin, et Reynald Deliens, est une course de speeders (l'engin de Obiwan Ben Kenobi dans la guerre des étoiles). Beaucoup disent que c'est F-Zero sur Falcon. S'il y a une ressemblance en surface, en l'étudiant bien, la comparaison devient impossible. On est bien loin du mode graphique affreux et ses gros patés de la SNES, et de la puissance de calcul à 0.001 Mips. Le jeu est en True Color, assez fluide, TRES joli, et TRES impressionant. Les mouvements des speeders sont souples et très agréables. Bref, ne comparez pas à F-Zero, ou alors, ce serait une insulte. Je ne m'étendrais pas d'avantage sur ce sujet, étant donné la faible part d'objectivité de mon opinion due à ma position. Sortie prévue pour Novembre 1994.

Le troisième est réalisé par MAJOR X (David quelquechose) du groupe EKO, qui a fait l'animation du genre de MARS dans "ARE EXPERIENCED". Ce jeu me rappelle aussi un grand classique sur une console de jeu, où les graphismes étaient en monochromes. Je dois dire, qu'étant donné les propos échangés avant de voir ce jeu, avec David, je m'imaginais un quelconque jeu de bas de gamme. Il n'avait pas l'air très enthousiaste (Il ne l'était pas non plus avec MARS, d'ailleurs). Dans ce jeu on dirige un

petit vaisseau que l'on peut faire tourner à droite ou à gauche sur lui même, ou le faire accelérer ou deccélérer. Il y a de gros astéroides qui traversent l'écran, je crois que le but du jeu est de tous les détruire. Facile, me direz-vous, mais le problème est que seuls les tout petits astéroides sont désintégrables completement. Quand on tire sur un gros asteroide, celui-ci éclate en de plus petits morceaux, rendant l'espace quelque peu encombré. La gestion du jeu est parfaite, quand on met la complexité au maximum, les astéroides rebondissent les uns sur les autres, le vaiseau prend du recul quand il tire, il faut annuler son élan pris en allant dans le sens inverse, puisque les frottements sont nuls. Les graphismes sont vraiment TRES jolis, ils ont été calculés en raytracing. Bref, un jeu qui part sur des bases très simples, mais qui au final donne quelque chose de très bien fini, sur tous les points.

Les autres programmes:

On y a vu les programmeurs des produits suivants:

- CLOE
- Digital Tracker
- modéliseur de Raycolor

Tout d'abord, la pulpeuse - CLOE, l'appellait une certaine comme personne. Ce programme qui n'en finit plus d'être fini (avant, il n'en finissait plus d'être en cours de réalisation), a été présenté, par Christian Huaux et David Virebayre, et là c'est sûr, dans sa version quasi-finale. A la différence de la version présentée à l'AG de Faucontact, toutes les primitives de base pour la création ont été intégrées. Parmi les dernières, l'extruder (le truc pour passer d'une forme en 2D vers une forme en 3D), qui est stupéfiant, puisque l'on peut définir le volume 3D que l'on veut donner dans deux dimensions (on définit un tube de dentifrice en deux clics trois mouvements). Le renderer est toujours aussi génialement beau et rapide. Je ne m'étendrais pas davantage sur ce produit, pour les mêmes raisons que pour MoonSpeeder. Je finirai, en disant qu'il sortira à la rentrée, et qu'à 650F pour les adhérents de FAUCONTACT au lieu de 850F il devient rentable de s'abonner à FAUCONTACT, même pour 6 mois (45F) [NDLR: Merci].

Il y avait donc aussi, malgrès ce qu'il a écrit dans le précédent Faucontact, Emmanuel Jaccard (décidemment, je ne te lache pas), l'auteur de Digital Tracker. Il est resté 2 jours à la coding party. Je crois qu'il est venu à cause des recommandations l'éditeur de (FRONTIER) la version commerciale de Digital Tracker. Je n'ai pas vu cette fameuse version, mais des rumeurs courent, disant que ce sera le meilleur sound-tracker sur Falcon. (CMM est-il classé dans la catégorie des sound-trackers?). CE que je peux dire, c'est que j'ai un peu bavardé avec Emmanuel, et qu'il est toujours aussi sympathique et qu'il m'a permis entre autres d'optimiser un peu la partie "replay" de mon code DSP

Etait aussi présent l'auteur modéliseur du logiciel Raycolor. J'ai vaguement entr'apperçu le programme. C'est surtout Christian "Enitalp" Huaux qui a discuté avec lui. Il semblait bien apprécier. (Il est bien placé pour ça, puisqu'avec David "SEIYA" Virebayre, ils sont messieurs modéliseurs de C.L.O.E). Il semblerait qu'un desaccord ait poussé à une rupture entre les auteurs du modéliseur et du renderer. (C'est pas Christian, qui va se plaindre d'un concurent en moins). Je ne sais pas sous quelle forme et dans quel objectif va sortir ce modéliseur, mais il est en projet d'utiliser le format CDF de CLOE, en vue d'une modélisation pour le renderer de CLOE. (héhé!)

Voila, je suis désolé de ne pas vous avoir plus parlé de l'ambiance ou du déroulement de cette coding party, mais étant donné mon caractère quelque peu isolé, je n'ai pas trop fait attention. Hormis quelques détails, dont la prévision de la participation exagéremment exagérée ("on attend 300 à 700 personnes. On refusera des inscriptions, si on dépasse un seuil limite, ..." Il y avait 200 personnes en fait ...), et un animateur un peu, voir très agacant parfois, je garde un bon souvenir de cette coding party (qui était ma première). Je pense que je reviendrai sans problème l'année prochaine.

CRAC.

MUSIQUE



FROMAGES DU SOUNDTRACK

Votre copain sur PC vous nargue parcegu'il s'éclate modules de Purple Motion et vous croyez que vous ne pouvez rien faire? D'accord, il se fend la tronche parce que votre player ne joue que du 4 voies Amiga... retenir lui son sourire...Nous allons commencer une série d'articles sur les des differents Soundtracks utilisés dans le monde de la micro. Par exemple, les grosses bestioles comme Scream Tracker (.S3M), Digital Tracker (.DTM), Fastracker (.MOD) qui sont comme vous allez le voir le format des nouveaux standards des modules sur PC et Falcon (Argh...j'ai pronnonce 2 fois en 10 lignes le nom en 2 lettres d'une machine à l'architecture dinosauresque !). Nous verrons dans ces formats toute leur puissance (s'ils en ont) et en quoi l'avenir sera fait pour nos chères petites musiques soundtrack. Nous terminerons tout cela par les effets de toutes ces bestioles! Mais commençons par le commencement.

Fastracker

Beh oui, commencons par le plus simple des fromages PC, celui du Soundtrack Fastracker, nous garderons le plus gros format PC pour la fin, et le plus gros format de tous (sur Falcon!! Eh oui!) pour la prochaine fois car certaines personnes attendent!

Fastracker est un format très similaire aux formats Soundtracks de l'Amiga, la différence se dans seule situe l'identificateur "M.K." qui nous disait contenait que format instruments...Avec Fastracker. on change ce header pour avoir - 5 identificateurs, soit "4CHN", "6CHN". "8CHN", "16CH", "32CH". Ce sont les seuls que je connaisse mais en toute logique, on devrait trouver un truc du genre "10CH", etc...

Ah aussi, je rapelle que le format Intel est un vrai camembert (décidement lui et son fromage !), car tout est à l'envers. Voici les correspondances avec A,B,C et D qui sont des octets.

Pour une valeur sur 1 octet "A" INTEL
= "A" MOTOROLA

Pour une valeur sur 2 octets "AB" INTEL = "BA" MOTOROLA

Pour une valeur sur 4 octets "ABCD" INTEL = "DCBA" MOTOROLA

Bon, voici donc le format de Fastracker. D'abord la structure de chacun des échantillons stockés dans le fichier: structure SAMPLE:

- 22 caractères pour le nom du sample

- 1 mot pour la longueur (a multiplier par deux)
- 4 bits pour le finetune (fréquence de base du sample)
- 4 bits pour le volume (allant de 0 a 63)
- 1 mot pour le repeat start de la boucle (a multiplier par deux)
- 1 mot pour le repeat len de la boucle (a multiplier par deux)

Et la structure du fichier module en lui même:

structure MODULE:

- 20 caractères pour le nom du module
- 31*SAMPLE (Trente et une fois la structure SAMPLE)
- 1 octet pour la longueur de la séquence
- I octet pour le repeat start du module
- 128 octets pour la séquence
- 4 octets pour l'identificateur ("8CHN" par exemple)
- X*4*64 octets pour chaque pattern dans la séquence
- Puis les samples, le nombre d'octets depend de la longueur de chaque sample.

Bon c'est le format standard en ! Pour connaître le nombre de patterns, on cherche le plus grand numéro de pattern dans la séquence et on charge en conséquence autant de pattern. Je rapelle que l'on apelle séquence d'un module la suite des patterns formant la musique. Chaque position dans la séquence code un numéro de pattern sur 1 octet. Ainsi si l'on a la séquence 0.3.4.5 Le

soundtrack jouera dans l'ordre la pattern 0 ensuite la 3, puis la 4 et enfin la 5. La longueur de la séquence (ici 4) fixe la fin de celle-ci.

X est le nombre de voies et il dépend de l'identificateur, si on a "8CHN" X=8 et "16CH" X=16... Chaque pattern est un tableau de X colonnes de 64 lignes. Chaque case du tableau représente une note (codée sur 4 octets). Le codage est le même que celui de l'Amiga et les effets aussi.

Bon c'etait une revision ça eh !! Passons a plus serieux...

MultiTracker Module (ou .MTM)

Dans ce format ce qui est intéressant, c'est la facon de sauvegarder les patterns, nous verrons cela plus loin... structure SAMPLE:

- 22 caractères pour le nom du sample (tiens ?)
- 1 long mot pour la longueur (enfin des samples de plus de 64K!)
- 1 long mot pour le repeat start de la boucle
- 1 long mot pour le repeat END de la boucle
- 1 octet pour le finetune
- 1 octet pour le volume
- 1 octet pour la précision (0=8 bits, 1=16bits)

structure MODULE:

- 3 octets pour "MTM"
- 1 octet pour le numéro de version
- 20 octets pour le nom du module (tiens le retour...)
- 1 mot pour le nombre de pistes SAUVEES (NBT)
- 1 octet pour le nombre pattern sauvées (NBP 1)
- 1 octet pour la longueur de la séquence
- 1 mot pour la longueur du champ commentaire (NBC)
- 1 octet pour le nombre de samples sauvés (NBS)
- 1 octet à zero
- 1 octet pour le nombre de lignes par piste
- 1 octet pour le nombre de voies a jouer 32 octets pour le réglage de la stère de
- 32 octets pour le réglage de la stéreo de chaque voies
- NBS*SAMPLE (nombre de samples * structure SAMPLE)
- 128 octets pour la séquence
- NBT * 192 octets
- NBP * 32 mots pour l'agencement des

pistes de chaque pattern

- NBC octets = Zone du champ commentaire
- Données des samples, le nombre d'octets dépend de la longueur de chaque sample

Voilà le principe du codage des patterns: les concepteurs se sont dit que l'on repetait souvent dans un module des pistes (comme la batterie par exemple mais en fait c'est pas courant...ou la piste vide faite de nombreux silences, de rien (sic ?)). Alors, nous allons économiser de la place en ne sauvant que les pistes réellement différentes, on sauve tout cela en vrac. Mais on ne sauve pas la piste vide (c'est idiot de le faire). On dit alors que la piste vide est une piste portant le numéro 0, on sauve toutes les autres avec un numéro quelconque...allant de 1 à NBT. Le problème est qu'il faut maintenant savoir comment construire les patterns avec ce tas de pistes. .

C'est a cela que servent les NBP * 32 mots pour l'agencement des pistes ! Ainsi pour la pattern 0, on a 32 mots qui nous disent le numéro des pistes Donc mot 0 = No de piste de la voie 1 pattern 0, mot 1 = No de piste de la voie 2 pattern 0, etc... jusqu'a la voie 32. Ensuite le mot 32 = No de piste de la voie 1 pattern 1 !! Etc.. Capito ?

Les patterns du module sont donc des tableaux de X pistes de 64 lignes. Dans le fichier les pistes ont un nombre d'octets égal à 192 car chaque note est codée sur 3 octets, c'est là que le bat blesse (le mat baisse?)

Voici donc comment sont codées les notes de chaque piste sauvée dans le fichier:

3 octets de 64 lignes = 192 octets

octet 0 = nnnnnii

octet 1 = iiiivvvv

octet 2 = ccccpppp

où nnnnn désigne le numéro de la note allant de l'octave 2 au 6 dans le standard MIDI. où iiiiii désigne un numéro d'instrument (de 1 à 63) où vvvv désigne un volume 0 à 15 où cocc désigne une commande où pppp est le paramètre de la commande.

C'est dommage que le volume soit aussi peu large car le format n'est pas trop mal. Il manque quelques informations pour les sons et pour le codage des notes. Mais personne n'est parfait!!

FAIM

Oui j'ai très faim, bon la prochaine fois nous verrons le format de Digital Tracker sur Falcon, car oui, il existe un Soundtracker sur Falcon! (Non mais!) MC JEE / KAMIKAZES / CYBERLINE

PS: Tous mes remerciements à SPLASH pour la documentation de tous ce tas de jolis fro... euh... formats de Soundtracks

NDSplash: Tous mes remerciements à Bliss pour la documentation de tous ce tas de jolis camem...formats de Soundtracks!

NDBliss: Tous mes remerciements pour... non là, c'est Splash qui plaisante!

ISHAR 3 ROBINSON REQUIEM

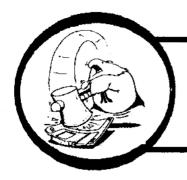
Ces deux jeux, Faucontact vous les propose à un tarif préférentiel. 225 Frs pour ISHAR 3, et 235 Frs pour ROBINSON REQUIEM (Tous deux port compris). Mais pour obtenir ces tarifs il nous faut un minimum de 30 jeux commandés. Donc si vous voulez acquerir un de ces jeux, la méthode est simple. Vous inscrivez sur ce bulletin (ou une copie) votre commande et vous l'accompagnez d'un chèque à l'ordre de Faucontact avec la valeur de la commande et vous nous envoyez le tout à Faucontact. De notre côté nous allons attendre de reçevoir assez de commandes. Dans un mois (C'est à dire vers le 15 octobre) nous ferons notre commande à Silmarils (Si on a plus de 30 softs commandés) et encaisserons vos chèques (C'est normal, car la commande s'élève à plus de 5000 Frs et l'asso ne peut se permettre de sortir une telle somme.). Et quelques jours plus tard (Il vous faudra attendre à peu près quinze jours), vos jeux favoris seront dans vos Falcons (Donc pas d'hésitations, tous à vos chéquiers!)

.....ISHAR 3 au prix de 225 Frs l'unité soit un total de Frs

.....ROBINSON REQUIEM au prix de 235 Frs l'unité soit un total de Frs.

Je joins un chèque du montant total de ma commande, libellé à l'ordre de Association Faucontact. J'envois le tout au siège de l'association.

J'indique mes coordonnées:



PROVERBE DU JOUR:

"l'évidence est souvent bonne à répéter."

Once upon a time...

m'adresse vous aujourd'hui, c'est parce qu'il v a sans aucun doute possible parmi vous des STistes, ou d'anciens STistes. Des mordus du monde Atari, qui ont saisi la chance de salut qui leur était offerte par la sortie de notre rapace préféré (vénéré ?), entre les perspectives peu optimistes que leur offraient d'un côté un monde obscur et engageant, celui compatibles Particulièrement Chiatiques, dont les ombres se tou jours pressantes à l'horizon, et de l'autre un monde Atari en plein éticlement.

Cet état de fait était en partie dû au ST lui-même qui était, d'un point de vue purement technique, dépassé. Les jeux "dernier cri" étaient toujours plus gourmands en temps machine, et le MIPS solitaire du ST avait du mal à assurer dans certains cas. Ses modes vidéo, bien loin du SVGA, et son processeur sonore faisaient pâle figure face aux machines concurrentes. Sans parler de la chute libre de la quantité de jeux à sortir. Le ST s'est vu peu à peu délaissé. Mais il est un peu trop façile de laisser ce désaveu au compte de la technique. Il existe quantité de jeux qui n'ont pas été portés sur ST, alors que celui-ci était à même de les assumer sans que le plaisir de jeu en soit affecté (Flashback, A-Train, SimAnt, SimLife, SimEarth, Populous II the Challenge game, Monkey Island II, Day of the Tentacle, Indiana Jones IV Aventure. Syndicate, Simon the sorcerer. Genesia,... Je continue ?). Il ne faut pas perdre de vue qu'une maison d'édition. c'est avant tout une entreprise, dont le souci premier est avant tout la rentabilité. Et nous savons tous pourquoi l'édition de logiciels (en particulier les jeux) n'était plus rentable sur ST. J'en vois qui baissent la tête... Je veux en effet parler du piratage. Celui-ci est devenu une véritable petite industrie au

fil du temps. Des groupes, comme Fuzion, Replicants, ou Supremacy, se sont organisés autour de cette activité. La plupart des utilisateurs se sont un jour ou l'autre tournés vers cette pour se procurer super-méga-soft, tout droit sorti des Terres Déformées du Chaos (amis rôlistes, bonjour !). C'est dire s'il était cool ce soft. MAIS on le trouvait quand même trop cher. Alors on se dirigeait tranquillement vers les PA de Tilt (au hasard...), on piquait une annonce "Echange" au hasard, du genre "Vds ech softs STE, news oldies, ctct dur. 15 f/dsk. Tel XX XX XX XX", et voilà, sous 2 semaines, on avait son jeu, craqué en bonne et due forme. Je ne lancerais pas la pierre à ces gens-là, parce que j'en ai fait partie assez longtemps pour savoir ce qu'est la frustration de voir des tests d'excellents jeux foisonner dans la presse spécialisée, sans pouvoir y jouer. C'est dur quand on est accro... Résultat des courses, nombre d'entre nous se sont retrouvés avec des dizaines de disques piratés, ne jouant qu'à un ou deux jeux fétiches. Et le nombre de ventes d'originaux n'était plus assez alléchant pour les maisons d'édition, surtout si on le compare aux ventes PC. Splash! [OUI ?] Aux oubliettes, le ST. Mais arrive le Falcon. O joie, les yeux des plus accros d'entre nous se tournent. pleins des larmes de l'espoir renaissant, vers l'oisillon pioupioutant, éblouissant de possibilités nouvelles. Quelques jeux sortent. C'est cool. Mais bon, quand on parle de "quelques" jeux, ça veut dire "pas beaucoup" en clair. Rien de bien spectaculaire, de l'adaptation graphique et sonore, du genre Ishar II, pas de grand jeu utilisant à fond les spécificités de la machine. Les éditeurs ne semblent pas enthousiasmés, d'une manière générale, leurs ventes n'atteignant pas le quota espéré. Et voilà qu'il y a quelques temps, je reçois un courrier. Et de qui? je vous le donne en mille : de Supremacy, une (courte!) liste de news ST craqués. La routine. Je m'apprêtait à balancer la feuille à la poubelle, quand je remarque un détail inhabituel. Une

liste de softs "fixés". Tiens, qu'est-ceque ça peut bien être ? Je comprends rapidement qu'il s'agit là de softs ST, qui ont été modifiés pour tourner sur Falcon. Et là, le doute m'assaille : je continue ma lecture, et je tombe précisément sur ce qui m'inquiétait : une liste de softs Falcon craqués. Merde.

De la bêtise pathologique...

Ces sales c... n'ont pas encore compris qu'ils allaient tuer notre belle machine toute neuve? Tout comme ça s'est passé avec notre bon vieux ST. Peu avant de quitter le monde du piratage, je m'étais renseigné sur leurs intentions. S'ils comptaient passer sur PC (Aaaaahh ? Vous passez sur PC? (Niark niark)), sur Amiga 1200 (... Meuh non, allez plutôt sur PC, y a plus de bénefs à faire...), sur Falcon... Et ils n'avaient spécialement l'intention de passer sur notre machine avant un bout de temps. Pas avant qu'elle soit bien installée. J'étais un peu amer, dans la perspective de voir le même schéma se reproduire. Mais au vu de la tournure des choses, je pensais qu'on pourrait encore être tranquilles un bout de temps. Je me trompais.

Que faire?

La seule chose qui soit raisonnablement possible de faire est encore d'informer, d'encourager au boycott de ces minables pour qui le cerveau était en option, et qui ne comprennent même pas qu'ils vont mettre le Falcon à mal, et qu'ils ne feront de toute manière pas assez de bénéfices rentabiliser pour une machine. qu'ils auront acheté relativement cher, et qu'ils auront euxmêmes rendue obsolète. Sale plan, hein ? Pour ma part, je décline toute responsabilité quand aux modems qui vont se mettre à appeler chez les pirates de jour comme de nuit, aux virus

rétroactifs que de petits rigolos, certes un peu extrêmistes, mais tellement pleins de bonne volonté, vont installer sur leurs cracks, et qui pourriront les FAT, grilleront les moniteurs des utilisateurs de logs craqués. Et que ceux qui pensent que je viens subrepticement de glisser quelques idées subversives dans l'esprit de Falconiens activistes, ne se détrompent surtout pas.

évidemment parler Sans de malédiction de pestilence de l'haleine que j'ai lançé à leurs familles jusqu'à la septième génération...

Et, par dessus tout, au-delà du harcelement téléphonique et de la magie vaudou, c'est à chacun de responsabiliser vis-à-vis de notre machine. Les pirates dépendent d'un régime d'offre-demande, et s'il n'y a pas de demande... Achetez les jeux qui vous intéressent vraiment dans le commerce, et respectez le travail de ces (rares) éditeurs qui ont confiance en notre machine, sinon, ne venez pas vous étonner si le Falcon tombe lui aussi en désuetude...

A bon entendeur... Tan Noz

FAITES VOUS PLAISIR !!! **OFFREZ VOUS** UN T-SHIRT



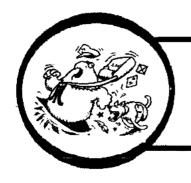
Bon de commande

Nom:

Prénom:

Adresse:

Je commande....T-Shirt au prix unitaire de 75 Frs soit.....Frs au total. Bon à renvoyer à l'association.



COURRIER

SPÉCIAL! SPÉCIAL!

Comme beaucoup de questions s'entassent sur mon bureau, je vais y répondre (dans la mesure de mes modestes possibilités), ça me fera de la place!!

*Le sampler ZIZIK refuse de fonctionner sur mon Falcon avec ecran SVGA... ne tournerait-il qu'avec des ecrans RVB?

-Zizik est un petit sampler tres moche mais aux possibilités fort honorables. La version diffusée comporte pas mal de bugs en fait, et il est possible qu'elle ait des problèmes avec les écrans VGA (L'auteur ne possède pas d'écran VGA) ou qu'elle ne supporte pas certains programmes en accessoire ou en AUTO. Toutefois, autre possibilité: zizik plante parfois lorsqu'on digitalise, ou qu'on retraite le son. Essayez d'appuyer sur la touche F10, qui est destinée à sortir le programme de ce bug. Si ça a l'air vraiment planté, alors essayez d'appuyer sur la touche étoile ("*"). Voilà.

*Pourquoi ne pas éditer des disquettes de samples de bonne qualité ?

-Cela dépend quels samples... les sons des synthés commerciaux appartiennent au constructeur (et oui...), vu le niveau de diffusion on n'aurait sans doute pas de problèmes, mais on ne prefère quand même pas tenter le coup. Par contre pour des sons ou des bruits personnels (dans tous les sens du terme!) pourquoi pas? Si vous avez fait des sons déments et que vous voulez les faire partager aux autres, on pourra en faire quelques disquettes de DPs...

*Je souhaite developper des softs sur Falcon, Quel compilateur C me conseillez-vous, où me le procurer, quel prix ? Idem editcur de ressources.

-Concernant le C, Bestbug conseille le Pure C, disponible dans toutes les bonnes boucheries (comprenez: chez la plupart des revendeurs). Il y a aussi le GNU C++, qui comme son nom l'indique est un C++, qui a un défaut: il n'a pas de shell, et donc c'est l'enfer à utiliser (il faut taper son texte sous un éditeur quelconque, faire appel au compilateur avec les paramètres,...). Concernant l'editeur de ressources, j'utilise Interface 2 qui me satisfait pleinement et qui est suivi par son editeur. Maintenant, je sais qu'il y a d'autres éditeurs (en DP) assez performants mais je n'ai plus le nom en tête! Si un nous tombe sous la main on le mettra en rubrique DP.

*Qu'est ce que le jeu Robinson Requiem?

- Ben c'est un jeu, tiens ! ... Plus précisément c'est un jeu d'aventure, mais qui bouge peut être plus vite qu'Ishar 3: Le personnage se ballade dans des paysages fractals calculés et bien sûr il lui arrive pleins de trucs au fur et à mesure de ses rencontres et de ses déplacements, il doit aussi s'assurer de sa bonne forme physique, etc... Par certains côtés ça me rapelle un peu le jeu "Sapiens" (sur ST!). Sur Falcon, il est bien sûr plus lent que sur les gros PC (486DX) mais sa vitesse serait (d'après ceux qui l'ont vu) tout à fait honorable.

*Vous avez des tarifs préférentiels sur NVDI ?

-Non.

*Et pour la Jaguar?

-Non plus.

*Comment faire sur le Falcon une synchro-video ? la methode traditionelle ST (test du pointeur video bas) n'a plus l'air de marcher.

-En effet, il semble que le Falcon ne se prête plus à la méthode de synchro. utilisée sur ST (je n'ai pas testé moimême mais je l'ai entendu dire). Par synchro., j'entends "Savoir quand la VBL commence". Personellement j'utilise la methode suivante, je sais pas si elle vaut pour ce que vous voulez faire (car elle est moins précise que la methode ST), mais elle fonctionne très bien: Je met sur l'interruption VBL une routine qui levera un drapeau à chaque debut de VBL, et la routine principale qui devra se caler sur la VBL attendra que ce drapeau soit levé. Tout bête. Voici un infâme petit listing, infâme car aucune initialisation n'est faite, c'est juste pour montrer la tête du truc!

move.l #VBL-routine,\$70 ;installe ;routine

bra.s Principal

VBL—routine:

move.b #1,VBL—go ;Lève drapeau

rte

Principal:

clr.b VBL—go ;efface drapeau

test:

tst.b VBL-go ;attend VBL beq.s test ;ici la routine à exécuter lors ;de la VBL

bra Principal VBL-go: dc.b 0

*Autre problème, quels sont les temps d'execution des instructions du 68030?

-Oui, moi aussi je voudrais bien connaître les temps exacts d'exécution des instructions 68030 ! Une chose est sûre, ça va BEAUCOUP plus vite que le 68000 ! Comme par exemple pour les multiplications, divisions ou encore les decalages. Mais bon, à la limite on peut se faire ses propres mesures (barbant)..le plus simple est de lancer un appel: Estce que quelqu'un a les temps d'exécution des instructions d'un 68030 ?!! Si oui, on envoie tout ça à l'asso !

*FAUCONtact (l'association) a-elle d'autres activités en dehors du magazine et de la distribution de programmes ?

-Oui, elle fait aussi le ménage et la vaisselle,... plus sérieusement, je crois que c'est à peu près tout. Si vous voulez qu'on fasse une activité, demandez-la nous, on verra ce qu'on peut faire. L'autre jour, on nous a dit: "C'est pour quand FAUCONtact éditions?". Heu... notez que ce n'est pas l'envie qui nous manque (en tout cas pour moi) de faire une boite d'édition de softs sérieuse, mais encore une fois on a déjà beaucoup de boulot, et là on ne tiendrait carrément plus la cadence! (Pourronsnous rester entre ciel et terre lontemps? Hahaaaa! l'avenir le dira!)

*J'ai récemment téléchargé NetHack 3.13 sur 3615 STMAG (...) au fil des parties j'ai decouvert la profondeur du jeu jusqu'a en tomber amoureux. Et là, illumination, Saint DSP m'est apparu [NDLR: grand concours, représentez saint DSP !]. Pourquoi ne pas (...) transformer le Nethack GEM en Nethack plus proche de Doom, de Wolfenstein 3D, ou encore de Alone in the Dark? Ca ne poserait pas de problèmes dans la mesure où NetHack est Freeware, on peut donc se servir librement des sources, pour un jeu s'en servant comme noyau (en domaine public aussi). Et c'est précisément là que mon périple imaginaire dans les dongeons de Doom en 3D mappée s'arrête au bord du précipice béant de mon incompétence absolue en matière de programmation! Il faudrait mettre l'accent sur une compatibilité optimale et sur l'utilisation des capacités de chaque machine (copro, accelératrice,...). Y a t-il des nouvelles de la carte accelératrice de Turtle Bay ?

-Concernant la carte accelératrice, nous savons... que Turtle Bay ne veut rien dire ! Ils ne veulent pas s'avancer, mais bon elle ne devrait plus tarder. Concernant NetHack, l'idée est bonne, d'autant plus que FAUCONtact va vous apprendre à faire vous même des labyrinthes en 3D.... Si quelqu'un est interessé par ce projet, et qu'il veut mettre ses talents de programmeur en C ou Asm au service de ce noble ravalement de façade, nous l'invitons à entrer en contact avec l'auteur de cette lettre: Mr Yann LOSSOUARN, Kernanvez, 29270 PLOUNEVEZEL. Vous êtes gentils, évitez les listes de softs piratés!

*IDEE!

-Merci, je l'explique: Nous on peut pas tester tous les softs, et puis on ne peut pas connaître un logiciel en entier en quelques jours. D'où l'idée géniale d'un de nos adhérents (ils sont fort ces

adhérents!). Si vous aimez bien tel logiciel, et que vous aimeriez le tester (serieusement), voici ce que l'on fait: Vous nous envoyez un courrier, où vous dites que vous aimeriez tester tel soft qui va ou qui est sorti. Suite à quoi, nous passons un appel dans le fanzine à tous les utilisateurs dudit soft, et nous passons l'adresse du testeur. Tous les utilisateurs sont invités à relater leur experience avec le logiciel au testeur. Par la suite, le testeur centralisera ces informations et pondra son article en conséquence. Attention, nous voulons du serieux: des tests objectifs, clairs et précis (mais on peut déconner dedans, tout de même!) et nous nous réservons le droit de modifier l'article si le besoin s'en faisait sentir De vous rassure, c'est exceptionnel, et en général c'est soit parcequ'on enlève quelques lignes car l'article est trop gros, soit qu'un passage ne nous parait pas clair...et puis l'auteur en est d'abord informél ou même de le refuser s'il est trop brouillon [Ca ne s'est jamais produit jusqu'a présent, pas de panique !]. Cette opération peut aussi être faite pour un comparatif entre logiciels d'une même catégorie auquel cas chacun donnerait son avis sur le(s) logiciel(s) qu'il a utilisé.

Splash.

Il nous est parfois reproché d'être un peu [NDLR: un PEU 7!!] lent à vous répondre (notamment au niveau des DP). Afin de vous rendre la vie plus belle et plus agréable, je vais vous donner quelques trucs qui pourront peut être ameliorer les choses. Tout d'abord il vous faut savoir que le temps de traitement est différent selon l'objet de votre lettre. Je m'explique Si vous vous re abonnez, c'est immédiat, on le note et on s'en felicite; si vous commandez un T-shirt c'est également très rapide, on en prend un dans le carton, on le glisse dans l'enveloppe et hop! Par contre si vous commandez des DP il faut filer votre courrier à Pascal qui doit formater et copier votre disquette (Quand il ne faut pas aller acheter les disquettes), ce qui est déjà plus long. Enfin si vous commandez un ancien numéro il faut parfois [NDSplash: toujours] refaire des photocopies et les reagraffer ce qui est carrément long yu le temps que nous laisse notre boulot...

Donc entre la réception de votre courrier et le départ de votre commande il peut s'ecouler de quelques heures ("Ishirt) à quelques semaines (Anciens numeros). De plus comme on est pas des voleurs on n'encaisse votre cheque que lors de l'expedition de votre commande et donc si vous commandez un lishirt et un ancien numero vous receviez fort probablement le Eshirt d'abord, mais le chèque ne sera encaisse que lorsque la totalité de la commande au a cié exécutée. Le voudrais egalement demander aux petits plaisantins d'arrêter d'envoyer des lettres sous titrées "Rubrique DP" et qui contiennent vingt ging mille commandes differentes en fait. A cause de cela, Splash ne peut pas donnée aveugiément ces enveloppes à PSET (comme c'était prévu au départ), il est donc obligé de les ouvrir systématiquement au cas ou il y ait d'autres trucs. gain de temps: zero. Autre chose, si vous voulez être vite servis evitez les maxicommandes "lour-en-un" manuscrites a la main dans vos lettres, ou s'enchevetrent sugestions, questions, commandes, etc., Pitic, quand yous commandez, UN BULLETIN PAR COMMANDE, pour chaque article commandé (DP tshirt, ou logiciels). C'est à dire que si vous laites une commande de DPs et de Ishirt en même temps, il devrait y avoir dans la lettre le cheque de 75f pour le T-shirt ET le bulletin correspondant, ainsi que le cheque de x frs pour les DPs ET le bulletin correspondant. Ce n'est pas compliqué, et si vous pouviez savoir comme ça soulagerait Splash...

Enfin si vous pouviez CESSER de massacrer votre fanzine en déchirant les bulletins dedans (vous pouvez les recopier, sisi) ca nous ferait moins pleurer !

ED(O)X



DOMPUBS

Les vacances étant finies Je me dans l'obligation continuer la gestion de l'asso (DP, courrier et trésorerie) seul, pourquoi cela tout simplement parce que SPLASH est encore en vacances, WORRAPS est amoureux donc il reste pendu au téléphone, et EDOX est inexistant. Du nettoyage dans la rubrique DP, les anciennes références n'apparaitront plus dans cette rubrique mais seront disponibles sur simple demande lors de votre commande, sous la forme d'un fichier ASCII (Et ce mois-cl, il est présent sur la disquette). Cela afin de gagner quelques pages dans le fanzine. Que treize réferences pour ce numéro, vacances oblige.

A dans deux mois...
PSET

Réf.: FCT_DFUN28

ARE U EXPERIENCED: EKO frappe très fort avec cette demo qui termine première à la Place to Be, les zikes sont superbes, l'ensemble est très "design" et vous laisse bouche bée. A posséder ABSOLUMENT.

Réf.: FCT_DFUN29

BOUND4: Voici le 4ème volet de la saga programmé par CRACounet, c'est une fois de plus sublime, et en plus CLOE nous dévoile ses charmes.

GUTS: Une demo très techno [NDSplash: ACDC c'est techno ?!] où de nombreux effets s'enchainent pour passer des nuits "trance"...

Réf.: FCT_DSFT13

PHOTOSHOW: Photoshow est un soft permettant la visualisation d'images à partir d'un CD PHOTO. Cette version de demo ne permet pas d'acceder au CDROM, mais elle est distribuée avec quelques photos. La qualite est superbe, un vrai régal.

Réf.: FCT_DSFT14

Deux scripts pour PHOTOSHOW,

Réf.: FCT_DSFT15 (2 disquettes soit

Un script pour PHOTOSHOW, visitez un ZOO [NDLR: avec la cage à Pset, à voir absolument!].

Réf.: FCT_G11

KEFTAL 24 : Un générateur de textures, TRUE COLOR conseillé.

MPEG PLAY: Comme promis dans le précedent numéro, voici un player MPEG plus une animation de Mickey. c'est hyper rapide et ca marche sous MINT !!! [NDSplash: Hyper rapide...hum hum] suivi de...

MOVIE : l'accessoire de BRAINSTORM, permettant de rejouer des FLI.

Réf.: FCT_J12

DYNAMYTER: Préversion d'un clone de DYNABLASTER, l'auteur attend vos conseils...

DYNABUSTER+ : Enfin une version finalisée de ce superbe HIT. 6 joueurs en même temps controllés à l'aide du clavier/joystick/paddle/et joystick sur le port imprimante.(voir test) version de demo (temps de jeu limité).

SHANGAI FALCON: Voici enfin la version de demo FALCON de ce célebre jeu, ici version en 640*400 256 couleurs, avis aux amateurs de jeux de reflexion.

Réf.: FCT_J13

MINE 1.02 : Une version plus aboutie de ce superbe jeu d'arcade crée par PESTOUILLE.

STARBALL: Un flipper pour STE/FALCON 16 couleurs, mais d'une originalité à toute épreuve.

Réf.: FCT_S11

Plus d'un méga de magnifiques modules au format .S3M et .MTM, pour le soundtracker MT32.

Réf.: FCT_S12 Idem FCT-S11

Réf.: FCT_S13 Idem FCT-S12

Réf.: FCT_U17

des CLI: Vous en avez réclamé, en voici toute une série de Command Line Interpreter, enfin les joies de MSDOS sur ATARI.

EPS/CVG: Voici un convertisseur de fichiers .EPS (format réputé dans le monde de la PAO) en .CVG qui est le format de CALAMUS.

PARAMOVR: Petit utilitaire qui permet de connecter ou non l'overscan sans rebooter.

TURBO VEILLE : Le protecteur d'écran idéal pour tous les utilisateurs de POV, puisqu'il libère complètement le 68030 en éteignant l'écran.

Réf.: FCT_U18

SMB: Enfin un extenseur de résolutions pour les moniteurs Monochrome.

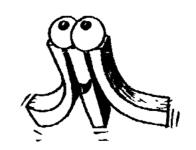
EXTEND STOS: Par THIBO qui est le seul à utiliser le STOS basic sur Falcon (héhé...), sérieusement c'est très cool, gestion du true colour et du dsp entre autres ...

Et enfin pour les programmeurs voici la description de plusieurs formats de modules (Voir article dans ce numéro).

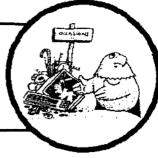
NOUVELLE VERSION:

FCT_G2:

BINARIS VIEWER 3: Nouvelle interface, de nombreuses options et une surprise.



PETITES ANNONCES

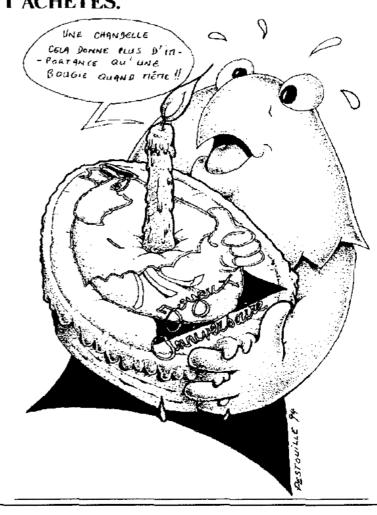


SI T'EN VEUX, T'ACHÉTES.

Vends jeu original Transartica pour Falcon avec boite et manuel: 150 f frais de port compris. Christophe BRAY, 7 Rue de voves, Le Gord, 28000 Chartres, tel. 37.28.01.95.

Vends PPM 2.2 original avec les 8 disquettes et la documentation de 400 pages plus une disquette de polices Postscript, 650 f frais de port compris en contre remboursement, Contacter Lilian au 51.00.92.93 (en province).

Recherche contacts sur le Nord et autres, bienvenue bien sûr. -Hight Spririt-, Schmidt Frédéric, 2 Rue des Frêres Bruaux, 59920 QUIEVRECHAIN.

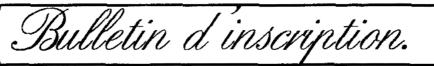


Code postal:

Ville:

	P2.5704
BON DE COMMANDE DE L	OGICIELS.
Je commande:	Et j'envoie mon(mes) chéque(s) dûment(s) rempli(s) à:
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.	Association FAUCONtact Mas du Crès 30140 BOISSET ET GAUJAC
D2M (Splendide logiciel de dessin, édité par PARX.): au prix de 610 Francs port compris. Règlement à l'ordre de: PARX.	Je veille à ce que mes chèques soie libèllés correctement.
LES DINOSAURES (Logiciel éducatif pour les 3 à 8 ans, basé sur le thème des Dinosaures, édité par PARX): au prix de 270 Francs port compris. Règlement à l'ordre de: PARX.	Nom: Prénom:
LES ANIMAUX (logiciel éducatif pour les 3 à 8 ans, basé sur le thème des animaux,	Adresse:

édité par PARX): au prix de 270 Francs port compris. Règlement à l'ordre de: PARX.



Voici le builetin à renvouer si vous désirez adurer à l'association FAVCONtact. Remplissez le en lettres capitales afin qu'on n'écorche pas votre nom !!

OUI, j'adhére à l'association FAUCONtact pour une

Adresse: N téléphone (facultatif): Si vous possèdez un B.A.L, indiquez-la: Sur quel(s) serveur(s):	O6 mois. Ci-joint un chéque de 45 Francs (50 Francs pour les autres pays de la C.E.E.) à l'ordre de: Association FAUCONTACT. O1 an. Ci-joint un chéque de 90 Francs (100 Francs pour les autres pays de la C.E.E.) à l'ordre de: Association FAUCONTACT. Indiquez s'il sagit d'un réabonnement. Cette cotisation me permettra de recevoir le fanzine bimestriel de l'association. De plus, mes questions seront prioritaires et j'aurais accès à la banque de Domaines Publics et de démos de l'association.		
Quelles sont vos activités informatiques principales? ORAPHISMES. OPROGRAMMATION.			
OMUSIQUE. OM.:D.I OJEUX. OPA.O/BUREAUTIQUE. OAUTRES:	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:		
Quelles machines et quelle configuration possédez-vous (mémoire, périphériques, etc)?	Renvoyez ce bulletin ainsi que le chèque à l'adresse suivante: Association FAUCONtact, Mas du Crès, 30140 Boisset et Gaujac. FRANCE.		
BONDE COMI OM: rénom: seudo: dresse:	MANDE DES DF		
NOM et REFERENCE	PRIX QUANTITÉ PRIX		
	57@57A D .		
naque disquette est facturée 15 francs port e	TOTAL : Let disquette compris. Renvoyez ce bulletin ainsi		

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