

# théoric

LA REVUE DES PASSIONNÉS D'ORIC

L'AS.1 AU BANC D'ESSAI

GEREZ VOS  
PROGRAMMES  
SUR JASMIN

RENTREE: UN  
TRACER DE  
COURBES



**GAGNEZ UN  
VOYAGE AUX  
CANARIES!**



M 2695 - 3 - 20F

Bimestriel - N°3 - 20F - Septembre 1984

# L'ATMOS à cœur ouvert !

Ce livre, indispensable tant au néophyte qu'au programmeur chevronné, vous apporte un certain nombre de clés secrètes de l'Oric-Atmos.

L'auteur, informaticien professionnel, spécialiste du 6502, s'est attaché à vous décrire la façon d'utiliser à fond les composants de l'ordinateur. D'autre part, après une étude approfondie du contenu de la mémoire morte de l'Atmos, il vous livre le rôle de nombreuses adresses et routines de la machine et la façon de les utiliser.

Il vous propose également de nombreux exemples, directement intégrables dans vos programmes. Pour vous mettre l'eau à la bouche, citons en quelques-uns : utilisation de la touche Function, des joysticks, création d'une horloge temps réel, d'une fenêtre de texte, d'un Restore N, d'un nouveau mode d'affichage moitié Text moitié Hires, calcul mathématiques en langage machine, etc... (144 pages - 75 F).

Vous pouvez vous procurer cet ouvrage et les programmes présentés ci-dessous chez votre revendeur habituel ou directement chez l'éditeur :

A.R.G. INFORMATIQUE  
21, rue Fructidor 71100 Chalon s/Saône  
Tél. 85/93.34.82

(Joindre le règlement par chèque - rajouter 10 francs au total pour le port. Merci !)

## VOUS ETES PROGRAMMEUR

6502 - Z 80 - 6809 ou autres

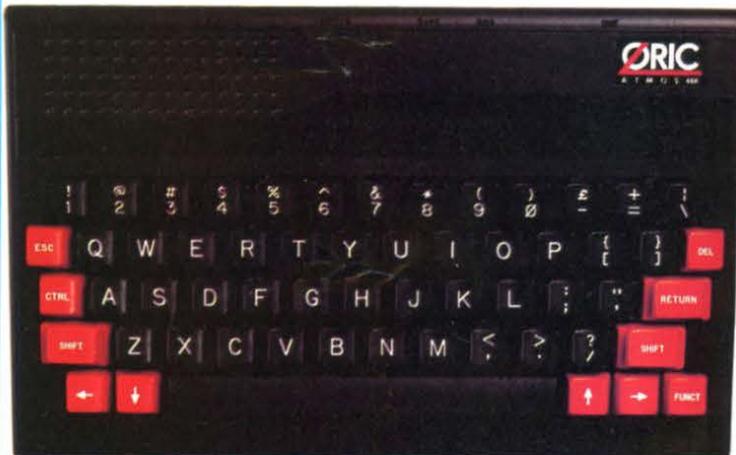
Vous avez écrit des programmes... ou vous pensez le faire !

**N'HÉSITEZ PAS  
A NOUS CONTACTER !**

Nous sommes prêts à vous offrir des conditions d'édition très avantageuses.

Gilles BERTIN

## Au cœur de



# L'ORIC ATMOS

Collection INFORM'atic

On peut faire autre chose que des jeux d'arcade ou d'aventure avec Oric... Nous vous en apportons la preuve en vous présentant une gamme unique en France de logiciels de gestion, d'aide à la programmation ou éducatifs. Avec ces logiciels vous pourrez jouer mais aussi créer, gérer, apprendre, etc...

UTILITAIRES  
ORIC BASIC PLUS ..... 120 F  
CARACTOR ..... 100 F  
SUPERCOPY ECRAN ..... 120 F  
D.A.O. .... 100 F  
KIT ECRAN. .... 120 F  
DATA/SAVE ..... 120 F

GESTION  
ORIC GESTION 1 ..... 150 F  
ORIC GESTION 2 ..... 150 F  
BIBLIOFICHES ..... 120 F  
CARNET D'ADRESSES ..... 120 F  
FINANCES ..... 120 F  
FACTURATION ..... 180 F  
POLYFICHIER ..... 180 F

EDUCATIF ET JEUX  
HIST'ORIC ..... 100 F  
CAL'ORIC ..... 100 F  
OENOL'ORIC ..... 100 F  
LE LIEVRE ET LA TORTUE ... 100 F  
J'APPRENDS LE FORTH. .... 200 F



**ORIC 1 / ATMOS**



**SUPER JEEP** 120 F  
 Lors d'une patrouille lunaire, à bord de votre super jeep, vous allez tomber nez à nez avec des envahisseurs et autres créatures. Au-dessus de vous, des vaisseaux spatiaux passent et repassent, en largant des bombes et autres engins meurtriers. Mais, s'il n'y avait qu'eux! De gros rochers, posés là comme par un fait exprès, vous barrent la route; il faut donc non seulement parer aux coups des envahisseurs, mais aussi éviter ces gros rochers en leur tirant dessus grâce à votre laser horizontal, tandis que votre laser vertical s'acharmera sur ces O.V.N.I.  
 Rochers, crevasses, tout pour désespérer de la victoire finale.  
 De très belles surprises vous attendent. Jeu d'arcades d'un réalisme saisissant!

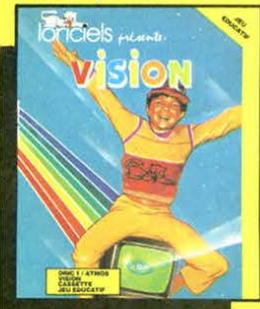


Détruire les gros rochers, sauter au-dessus des crevasses et ne pas se laisser surprendre par le tir des soucoupes ennemies, là sont les difficultés de ce tableau.



Sur un pont de fortune, encombré de tonneaux et au-dessus toujours ces maudites soucoupes qui vous assaillent... Redoublez de prudence, car de nombreux autres obstacles vont se dresser sur votre route!

**ORIC 1 / ATMOS**



**VISION** 120 F  
 Un jeu d'observation et de réflexes. A partir de 6 ans.  
 2 joueurs: repérez la caractéristique qui différencie 2 groupes d'objets.  
 Premier jeu: reconnaître les couleurs (rouge / bleu)  
 Deuxième jeu: reconnaître les formes (triangles / quadrilatères)  
 Il est possible de régler la vitesse du jeu et le volume sonore.  
 Joueur gauche: flèche gauche.  
 Joueur droit: flèche droite.  
 Deux jeux éducatifs avec des graphismes superbes  
 (un jeu par face de la cassette).



Animation et présentation du jeu; le petit chat LORICELS est toujours présent.



OUF!.. Vous avez eu raison de réagir, c'est un jocker!

**Vous avez écrit des logiciels pour micro ordinateurs si vous voulez être édité contactez-nous.**



**Loricels**  
 N°1 DU LOGICIEL FRANÇAIS POUR MICRO FAMILIAUX  
 160, rue Legendre 75017 PARIS - Tél. (1) 627.43.59 +

**70 programmes pour:**

**Demandez notre NOUVEAU CATALOGUE**

**ORIC 1 - ATMOS - COMMODORE 64  
 SEGA-YENO - SPECTRUM - ZX 81 - ALICE  
 VIC 20 - THOMSON MO5 - T07 - T070**

**DEMANDE DE CATALOGUE**

Joindre 2 timbres à 2,10 F pour participation aux frais d'envoi

NOM \_\_\_\_\_ PRENOM \_\_\_\_\_  
 ADRESSE \_\_\_\_\_  
 VILLE \_\_\_\_\_ C.P. \_\_\_\_\_ TEL. \_\_\_\_\_

Si vous désirez recevoir gratuitement l'Autocollant LORICELS, cochez la case ci-contre



publication bimestrielle

**Rédaction-Administration**  
SORACQM Editions - SARL au  
capital de 50 000 F - 16A, avenue  
Gros-Malhon 35000 RENNES-Tél:  
(99) 54.22.30-Lignes groupées-CCP  
RENNES 794.17 V  
Télex: 741042 F

**Directeur de la Publication**  
Sylvio FAUREZ

**Directeur de la Rédaction et de la  
Coordination**  
Marcel LE JEUNE

**Rédacteur en chef**  
Denis BONOMO

**Secrétariat**  
Florence MELLET

**Abonnement et vente aux numéros**  
Catherine FAUREZ

**Maquette**  
Claude BLANCHARD  
Marie - Laure BERTRAND

**Illustrations**  
M.L.B.  
F.B.G.

**Composition**  
FIDELTEX

**Impression**  
Presse de Bretagne

**Attaché de Presse et Promotion**  
Maurice UGUEN - (43) 20.35.28

**Distribution**  
NMPP

**Publicité**  
SORACOM

Dépôt légal à parution  
Copyright 1984

# S O M M A I R E

- Editorial	6
- Courrier des lecteurs	8
- Les Nouvelles	10
- Euh...Phoric	12
- Ou est la différence ?	13
- Implantation mémoire d'un programme basic	13
- Biblioric	16
- Bugs de l' ATMOS	18
- Transformation sans modification	20
- Arcadoric	23
- AS 1 au banc d'essai	24
- Un pas vers l'assembleur	27
- Gérez vos programmes sur JASMIN	30
- Disques et ORIC à 2 ROMS	34
- Abonnement	35
- Mots - clés du basic au clavier	36
- Convert (suite)	40
- Gestion de l' ADC 804	41
- Un traitement de texte au banc d'essai : EDITEXT	46
- Traceur de courbes	48
- Vitrine du logiciel	54
- Trucs et Astuces	56
- Jeu : Code	60
- Comment trouver l'aigle d'or	62
- Deux modifications utiles	64
- Recopie d'écran HIREs	66

## ANNONCEURS

A.R.G. INFORMATIQUE . . .	11
CEMI . . . . .	65
DYNAMIC HI-FI . . . . .	11
ELECTRONIQUE CENTER. . .	45
ERE INFORMATIQUE . . . .	111
ESPACE TECHNIQUE. . . . .	15
FREE GAME BLOT . . . . .	IV
INNELEC . . . . .	7
JCC ELECTRONIC. . . . .	12
LORICIELS . . . . .	3
MICROPUCE . . . . .	5
NORSOFT. . . . .	63
SEPIC . . . . .	56
TRAN . . . . .	58-59
VISMO. . . . .	35
3Z. . . . .	29

# NOURRISSEZ VOTRE ORIC AVEC LES BEST-SELLERS DE MICROPUCE

Accrochez-vous  
à la poignée!!



Ces deux cassettes rendent vos logiciels compatible poignée de jeux et compatible Atmos (face 1 Oric I, face 2 Atmos).

### Joystick adapter 1

Avec cette cassette vous profiterez pleinement de vos jeux favoris. Enfin Ultra, Zargon, Harrier attack, Hopper et Oric Munch sur poignée de jeux. 120 F.

### Joystick adapter 2

Xenon, Hunchback, Mushroom, Acheron's, Dracula, Light cycle sur poignée de jeux. 120 F.

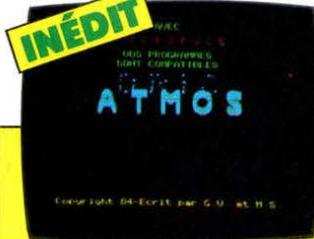
**NOUVEAU**



### JOUEZ AU STRIP-POKER

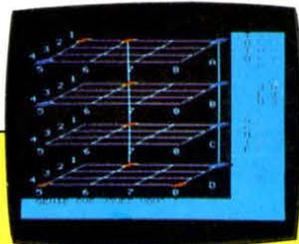
Si vous tirez de bonnes cartes au black-jack, Elsa enlève le haut... et le bas. Une qualité d'image telle que ses courbes sont rondes, pas carrées. Strip 21 : 120F. Si vous préférez les jeux de mémoire, Mémo-strip, jeu sonore qui déshabille un homme ou une femme vous procurera beaucoup de plaisir. A goûter entre amis. 120F.

**INÉDIT**



### PASSEZ VOS CASSETTES ORIC I SUR ATMOS

Ce logiciel rend compatibles Atmos vos cassettes Oric I : Strip 21, Hopper, The Ultra, Hunchback, Harrier attack, Mushroom, Light cycle, Acheron's rage, Dracula, Oric Munch. Compatible : 120F.



### ENTREZ DANS LA 3<sup>È</sup> DIMENSION DU MORPION

En ajoutant la profondeur, Morpion 3 D renouvelle le plaisir de ce jeu pratiqué sur tous les bancs d'école. 120F.



**VERSION "X"**

### VIVEZ DES AVENTURES ORIENTALES

La traite des blanches ! Lilla est enlevée. A vous de la retrouver. Toutes vos réponses sont admises et comprises. Graphisme et mouvement exceptionnels. Les aventures de Lilla et Jackie existent aussi en version classée "X". 120F.

référence 163 du service-technique (page 66)



### INITIEZ-VOUS AU DESSIN ANIMÉ

Ce logiciel d'assistance au dessin animé permet de créer un fichier de dessins que vous pouvez faire évoluer sur l'écran. Livré avec une notice d'utilisation. 120F.

Toutes nos cassettes ainsi que l'Atmos sont disponibles à la Boutique Micropuce de Villeneuve d'Ascq ou par correspondance en renvoyant le bon ci-dessous, accompagné de son règlement à Micropuce, 15, Chaussée de l'Hôtel-de-Ville, 59650 Villeneuve d'Ascq.

## OFFRE SPÉCIALE!

valable un mois à compter de la date de parution de ce magazine.  
**Oric-Atmos + péritel + 2 poignées de jeux + interface : 2900 F.**  
Service après-vente assuré par nos soins.

Chiffres (2019) 17.39



## RECHERCHONS REVENDEURS

## OUI, JE VEUX JOUER AVEC MON ORIC. JE COMMANDE :

QUANTITÉ	DÉSIGNATION	PRIX T.T.C.	TOTAL
	● Joystick adapter 1	120 F.	
	● Joystick adapter 2	120 F.	
	● Strip 21	120 F.	
	● Mémo-strip	120 F.	
	● Compatible	120 F.	
	● Morpion 3 D	120 F.	
	● Les aventures de Lilla	120 F.	
	● Les aventures de Lilla (classé X)	120 F.	
	● Initiation au dessin animé	120 F.	
	● <b>ORIC ATMOS OFFRE SPÉCIALE</b>	<b>2900 F.</b>	
	● Le catalogue de vos autres matériels et logiciels	<b>GRATUIT.</b>	
	<b>TOTAL T.T.C.</b>		

Envoi sous 48H suivant stock

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_  
Adresse \_\_\_\_\_  
Ville \_\_\_\_\_ C.P. \_\_\_\_\_  
Tel. \_\_\_\_\_ Date \_\_\_\_\_

Signature :  Paiement comptant à la commande par chèque bancaire ou postal

Frais d'envoi quel que soit le nombre de cassettes choisi : 15F.  
Pour le colis "Offre spéciale" : 45F.



15, Chaussée de l'Hôtel-de-Ville  
59650 Villeneuve d'Ascq (20) 47.18.57

# EDITORIAL

## MÉDAILLE DE L'INDÉPENDANCE ?

**Il est des réactions inadmissibles.**

**Lorsque THEORIC est apparu dans les kiosques, je savais que cela déplairait à ORIC FRANCE. Nous nous y attendions ; donc de ce côté pas de surprise.**

**Plusieurs appels téléphoniques de Monsieur Denis TAIEB, Directeur d'ORIC-FRANCE, Directeur du Marketing et des Produits d'ORIC PRODUCT INTERNATIONAL (ouf !), laissaient pré-sager des réactions vives.**

**Pensez donc ! un journal indépendant sur lequel l'importateur n'a aucun pouvoir ! Une revue honnête qui dit ce qui va mais aussi ce qui ne va pas en proposant, autant que faire se peut, des solutions techniques.**

**Outre le fait qu'il s'agit d'ingérence dans nos affaires, je peux dire qu'il y a là véritable atteinte à la liberté de la presse indépendante.**

**Lorsque l'on sait que le signataire de cette lettre était candidat aux élections européennes sur une des petites listes « socioprofessionnelles », je tremble à l'idée de ce qui arriverait si, demain, nous étions gouvernés par des professionnels. Intérêt de la France d'abord ? pas évident !**

**Dans tous les cas, ces réactions montrent bien à nos amis lecteurs que THEORIC est indépendant et entend le rester !**

**S. FAUREZ — Directeur de Publication**

Telex envoyé à ORIC FRANCE

ORIC FRANCE, à l'attention de M. Denis TAIEB, Directeur de Publication MICR.ORIC

Publicité mensongère

La phrase

Micr.Oric est le seul magazine entièrement consacré à ORIC, sa technique, ses périphériques, sa programmation, représente une fausse information commerciale.

S'agissant d'un texte pour vendre de l'abonnement, il s'agit de publicité mensongère.

Vous voudrez bien supprimer « est le seul magazine » en apportant la rectification nécessaire.

S. FAUREZ

Directeur de Publications

ORIC-FRANCE

A l'attention de M. Denis TAIEB, Directeur d'ORIC FRANCE et Directeur du Marketing et des ventes d'ORIC PRODUCT INTERNATIONAL.

Suite à votre demande téléphonique de juillet pour modification du tarif de notre bimestriel, nous avons pris note de votre demande et nous appliquons les directives de notre direction commerciale conformément aux lois. S'agissant de votre demande, nous considérons cela comme une ingérence inadmissible de la part de votre direction.

Votre lettre recommandée non réglementaire avec AC du 23 août 1984

Nous vous félicitons pour votre nomination et vous souhaitons bonne chance.

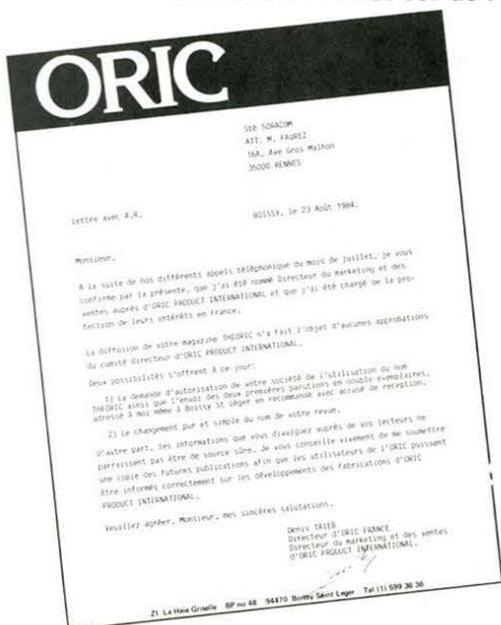
Vous avez reçu à titre amical un exemplaire de chacune de nos parutions concernant ORIC et ATMOS. Compte tenu des frais que cela occasionne, nous supprimons ce service et vous engageons à vous procurer nos publications, livres ou autres dans le commerce de détail.

Votre lettre apparaît comme une atteinte à la liberté de la presse. Si, de votre goût, certaines informations sont fausses, vous pouvez mettre à profit la loi du 29 juillet 1981 modifiée et, particulièrement, le droit de réponse Art. 13 du 29 septembre 1919. Ord. du 26 août 1944, art 15.

Toutefois nul doute qu'un homme qui s'est lancé dans la politique aux dernières élections connaît la loi à ce sujet. Félicitations pour votre initiative.

Sincères salutations

S. Faurez, Directeur Gérant



# No man's land

**VOYAGEZ  
AU  
BOUT DE  
L'ENFER...**

**STYX.  
JEU D'ACTION  
100 %  
LANGAGE  
MACHINE.**

**REVENDEURS  
NOUS CONSULTER.**

**INNELEC  
110 BIS,  
AV. DU GÉNÉRAL-LECLERC,  
93506 PANTIN CEDEX FRANCE**

HAIRD

# théoric

---

## COURRIER DES LECTEURS

---

Les sujets d'intérêt général sont traités dans ces lignes en réponse (brève) à vos lettres. Lorsqu'il y a matière à article, un exposé détaillé est fait dans la revue. Les courriers trop particuliers sont traités individuellement mais ne nous demandez pas une étude détaillée d'un programme ou d'une extension pour vos besoins personnels ! Certaines réponses pourront vous sembler tardives, mais nous les traitons dans l'ordre d'arrivée et en fonction de la demande.

### LA MÉMOIRE D'ORIC

Elle est constituée de telle sorte que le DOS ne vienne pas empiéter sur la RAM disponible mais se loge (mécanisme de l'OVERLAY et sélection HARD) en lieu et place de la ROM. Seule une partie située en page 4 de la RAM est utilisée.

Sous BASIC, cette zone mémoire allant de C000 à FFFF n'est pas récupérable puisqu'elle est occupée par la ROM. En revanche, il est possible de développer un système externe (comme des cartouches préprogrammées) qui, selon le mécanisme utilisé par le DOS, viendrait déconnecter la ROM interne... mais ce n'est pas un petit travail !

### ADAPTATION DES JOYSTICKS SUR ATMOS

Votre ORIC-1 troqué contre un ATMOS, l'interface Joystick (se branchant sur la prise imprimante) et son logiciel d'exploitation ont besoin d'être adaptés. En fait seul le logiciel sera modifié. La notice fournie par l'importateur doit être corrigée ainsi :

Ligne 90  
DATA #4C, #22, #EE  
Ligne 130  
DOKE #0245, #402  
le DOKE #0229, #EC03 sera  
remplacé par  
DOKE #0245, #EE22.

Ces modifications envoyées par M. Francis REMY à notre rédaction ont été obtenues par lui auprès de Loricels après plusieurs tentatives chez l'importateur.

### PLUS DE DÉTAILS POUR NOS RÉALISATIONS

Nous recevons, à la rédaction, toutes sortes de critiques qui nous aident à faire de THEORIC **vo**tre revue. Parmi celles-ci on nous reproche une trop grande technicité des articles. Nous vous promettons de faire le nécessaire pour que cela change !

Vous avez été nombreux à nous écrire et à nous téléphoner pour obtenir un circuit imprimé de la carte d'entrées-sorties décrite dans notre numéro 2. La photo illustrant l'article l'atteste : cette carte est un prototype d'étude et a reçu, depuis, de nouveaux composants, le procédé de câblage utilisé (wrapping) autorisant de nombreuses évolutions.

Dans le but de vous satisfaire, nous vous proposerons prochainement le schéma du circuit imprimé de cette carte.

### N'oubliez pas ORIC-1

Sorte d'appel de détresse des possesseurs du premier ORIC. Nous tenterons toujours de les satisfaire et demandons aux auteurs de programmes, lorsque

cela leur est possible et seulement s'ils les ont réellement essayées, les versions ORIC-1 et ATMOS.

### LE MODE HIRES VOUS TOURMENTE

Il est possible d'obtenir des demi-teintes en jouant sur les couleurs de fond et d'encre, au moyen de l'instruction FILL ou par des POKE. Nous vous proposerons une solution bientôt. Par contre, on ne peut pas allumer côte à côte 6 points de couleurs différentes dans un même ségment horizontal. C'est dommage, bien sûr, mais l'architecture du système l'interdit.

### BEAUCOUP DE COURRIER CONCERNANT LES DISQUETTES

Avec une question qui revient fréquemment : "à quand des logiciels sur ce support ?". Les premiers arrivent (voir notre rubrique "actualités"), mais les éditeurs semblent, comme on les comprend, conserver une certaine prudence avant de lancer leurs produits. Il semblerait que le système JASMIN de TRAN ait la faveur des plus audacieux, mais cela est justifié devant les défauts du disque ORIC. N'hésitez pas à nous faire part de vos expériences personnelles : nous recherchons ensemble des solutions à chaque fois que possible, et constituerons un volumineux dossier que nous ouvrirons s'il le faut pour mettre l'importateur face à ses responsabilités, mais cela ne se fera qu'avec vos témoignages. Pour conclure (provisoirement) avec le sujet, rappelons la mésaventure des différents standards de magnétoscopes devant le

VHS. Nous assistons actuellement à la même concurrence au niveau des DOS (et des systèmes électroniques) : il est normal de constater une certaine "temporisation" chez les éditeurs de logiciels jusqu'à ce qu'un système s'affirme très nettement. Une réponse prochainement ?

## ÉCHANGE DU CLAVIER SEUL, SANS ÉCHANGE DE LA ROM

Cela semble intéresser certains lecteurs. A notre connaissance, l'option n'a pas été envisagée par l'importateur. Peut-être si la demande est importante ? Échange de la ROM seule : même réponse !

## ACHATS GROUPÉS DE MATÉRIELS

Nous n'avons à ce jour aucun accord écrit avec des fournisseurs pour un service d'achats groupés à prix préférentiels. Néanmoins, nous vous informons que les abonnés de THEORIC bénéficient de -5 % sur logiciels, livres et certains matériels (notamment

lecteurs-contrôleurs JASMIN) auprès du magasin "ESPACE TECHNIQUE", 16 rue de Brest, Bourg-l'Évêque, 35000 RENNES.

## DES JEUX EN CARTOUCHES ROM POUR VOTRE ORIC

Bien sûr que c'est techniquement envisageable, mais personne n'a encore lancé l'affaire commercialement. Il suffit de rétablir les fonctions essentielles du moniteur et de les greffer au jeu ou à l'utilitaire. L'avantage est évident : disponibilité immédiate du logiciel sans problème de chargement à partir d'un magnétophone et de cassettes dont la duplication est parfois douteuse.

Attendons un peu que l'idée suive son cours !

En conclusion du courrier des lecteurs, nous vous rappellerons une précaution élémentaire : n'oubliez pas votre adresse sur la lettre, faute de quoi votre courrier risque de rester sans réponse si celle-ci n'est pas publiée dans THEORIC !

Nos lecteurs ont des idées et font des suggestions. Voilà une collaboration active à la revue de votre ordinateur préféré. Nous avons retenu ce mois-ci celle de Jean-Philippe MERIC de RENNES.

L'équipe rédactionnelle de THEORIC teste les logiciels à leur sortie et sans complaisance. Notre lecteur nous propose d'aller plus loin. C'est vous qui allez juger de la qualité des logiciels puisque vous en êtes les utilisateurs.

Plus vous serez nombreux à nous écrire et plus la moyenne de vos "notes" sera significative...

Nous vous proposons d'attribuer des petits cœurs THEORIC aux programmes commerciaux que vous possédez. Pour ce faire nous vous demandons de les juger sur les critères suivants et d'attribuer entre 1 et 5 cœurs pour :

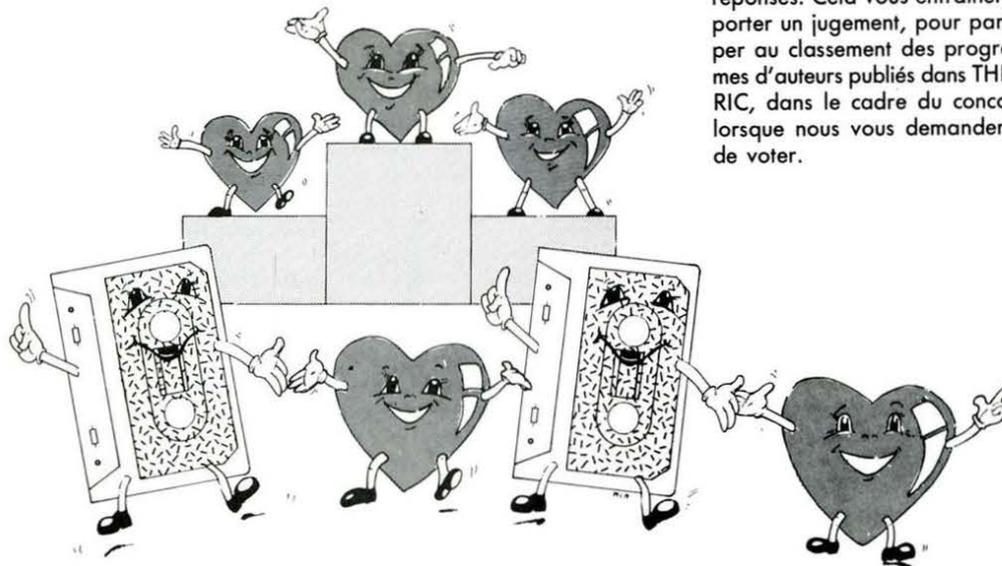
### les jeux :

- la qualité de la présentation (graphisme et son) ;
- l'intérêt du jeu ;

### les utilitaires :

- la qualité de la documentation ;
- l'intérêt du logiciel ;
- confort d'utilisation.

Nous attendons dès à présent vos réponses. Cela vous entraînera à porter un jugement, pour participer au classement des programmes d'auteurs publiés dans THEORIC, dans le cadre du concours lorsque nous vous demanderons de voter.



# théoric

---

# LES NOUVELLES

Suite à une demande croissante du marché micro-informatique grand public, la société JCG Electronique, tél.: (41) 87.36.83 propose l'INTER COM 04 permettant ainsi les échanges de programmes informatiques par ligne téléphonique entre deux possesseurs de mêmes micros.

Cet appareil universel est compatible avec les micros de 300 à 2400 bauds en sortie cassette ORIC, ATMOS, ZX81, ZX Spectrum, SANYO PHC 25, COM-MODORE, DRAGON.

---

Suite à un accord passé avec la société DUC, INNELEC NO MAN'S LAND éditera et distribuera désormais de façon exclusive les titres suivants :

DON JUAN  
LY TI. KING  
SUEURS FROIDES  
ENFER

---

10

Depuis début 1984, la société AUDIO SOUND DISTRIBUTION distribue en exclusivité les produits LORICIELS, au niveau des programmes pour micro-ordinateurs plus d'autres produits annexes à la micro-informatique.

---

## ORIC FRANCE ANNONCE 27 000 ATMOS VENDUS AU 30 JUIN 1984

L'ORIC ATMOS annoncé en France le 20 janvier 1984 a bien reconstruit le succès qu'il escomptait.

100 000 ATMOS ont été planifiés du 1<sup>er</sup> février au 31 décembre 1984.

Les ventes des ATMOS sur les premiers mois de l'année se répartissent comme suit :

- février 7 500
- mars 6 500
- avril 4 000
- mai 4 000
- juin 5 000

Avec 27 000 ATMOS vendus à fin juin, ORIC FRANCE dépasse de beaucoup ses objectifs de début d'année (24 000 ATMOS seulement étaient prévus sur les 6 premiers mois de l'année).

Les derniers résultats d'ORIC FRANCE portent le parc d'ORIC installé à ce jour à 77 000 (50 000 ORIC-1 et 27 000 ORIC ATMOS).

---

Denis TAIEB devient membre du directoire d'ORIC PRODUCT INTERNATIONAL

Denis TAIEB, directeur général d'ASN Diffusion de 1979 à 1983, directeur et créateur d'ORIC FRANCE (1983), a été appelé auprès du Conseil de Direction d'ORIC PRODUCT INTERNATIONAL.

La mission de Denis TAIEB au sein d'ORIC PRODUCT INTERNATIONAL sera :

- de mettre en place une structure pour assurer le marché en Europe dans les meilleures conditions. Cette structure sera chargée de réaliser la couverture européenne à partir de la France.
- d'analyser la nécessité de l'implantation en France d'une unité de production.

L'objectif de Denis TAIEB pour ORIC PRODUCT INTERNATIONAL serait une pénétration d'au moins 10 % du marché européen de l'informatique familiale.

---

ORIC-FRANCE a publié un communiqué mettant en garde les acheteurs de l'ORIC-ATMOS contre « les vices de l'importation parallèle » qui aurait pour conséquence de mettre sur le marché des ordinateurs non conformes aux normes nationales.

Un certain nombre de modèles d'ordinateurs ATMOS aujourd'hui en vente dans divers magasins et/ou en circulation ne seraient effectivement pas conformes quant à l'alimentation « souvent fournie aux normes britanniques accompagnée d'un adaptateur qui n'adapte rien », mais également quant au manuel d'utilisation (en anglais et non en français).

Les conditions de garantie offertes seraient de même non conformes. ORIC précise qu'aucune réparation ne pourra être prise en charge si la garantie fournie avec l'appareil ne comporte pas l'en-tête de l'importateur officiel et exclusif « ORIC-FRANCE ».

Les magasins visés sont — semble-t-il — en particulier les chaînes de distribution « BUT », « CONTINENT », et les « GALERIES LAFAYETTE ».

Par le biais de cette importation parallèle (et illégale), ces magasins offriraient jusqu'à 500 F de réduction sur l'ORIC-ATMOS.

Les appareils proviendraient de certains grossistes britanniques qui offriraient aux magasins étrangers des rabais « substantiels » pour des achats de grosse quantité.

## JASMIN

Une rubrique spécialisée dans le prochain numéro ?

Vous êtes nombreux maintenant à utiliser le lecteur de disquettes JASMIN. C'est pourquoi, à compter du numéro suivant, nous vous livrerons des « trucs » et « astuces » pour améliorer votre lecteur. Et puis, si vous avez fait des « découvertes » sur vos appareils ORIC-ATMOS, lecteurs, etc., n'hésitez pas à en faire profiter nos lecteurs !

non, listing de fichiers clients, fournisseurs ou articles.

Prix seulement sur disquette : 780 F TTC

Gestion de fichiers avec recherches multicritères (AMIFICHES). Création de fiches sur disquette, environ 500, avec possibilité de définir ses propres rubriques et de les dimensionner à la demande. Recherches multicritères sur 10 rubriques de la fiche avec les critères < > =, sur un ou plusieurs caractères.

Prix seulement sur disquette : 490 F TTC.

## AMIR ANNONCE

Le tableur (AMICALC) : tableur professionnel, 100 % langage machine, tous genres de calculs possibles (+, -, \*, /, cos., sin., tan, virgule flottante, etc.). Insertion de lignes, corrections, recopies de blocs, entrée de caractères alphanumériques, sauvegarde sur cassette ou disquette, sortie sur imprimante.

Prix de la cassette : 220 F TTC  
Prix de la disquette : 645 F TTC

La facturation (COMPTAMIR) : comptabilité clients avec fichiers clients, fournisseurs, articles. Débit et crédit automatique du compte client, bilan mensuel ou à la demande sorti sur imprimante ou

Adressage automatique d'un courrier ou d'une circulaire (MAILING), comprend une page d'EDITEXT et la gestion de fichiers. Permet l'adressage de courriers par recherches multicritères suivant le fichier créé.

Prix seulement sur disquette : 840 F TTC.  
Prévu pour fin septembre.

Sont également en préparation un jeu d'arcades et un jeu d'aventures qui seront mis en vente courant octobre au prix de 180 F pour les cassettes, et 290 F pour les disquettes.

Vu les difficultés rencontrées avec le drive ORIC, tous ces logiciels seront d'abord édités sur lecteur JASMIN et compatibles ORIC-1 et

ATMOS. Le stade suivant sera la modification de ces logiciels pour CBM64, EXL 100 et SPECTRUM, lorsque le lecteur JASMIN sera adapté à ces différents appareils.

## MICROPUCE

OUVERTURE D'UN NOUVEAU  
MAGASIN A LILLE  
1, rue du Plat - Tél : (20) 30.05.60

## QU'ON SE LE DISE

Il vous manque un ancien numéro de THEORIC ? (Ils sont encore disponibles). Deux solutions : la première consiste à le demander à votre détaillant, la seconde à prendre votre plus belle plume et, moyennant finances, le commander aux Éditions SORACOM, 16 A, avenue Gros-Malhon, 35000 RENNES. Par la même occasion, pourquoi pas souscrire un abonnement ? Outre le fait de recevoir votre revue favorite directement dans votre boîte aux lettres, cela vous permettrait d'obtenir certains avantages réservés aux abonnés de THEORIC, tels que 5 % de réduction sur logiciels, livres et certains matériels dont la liste vous parviendra par de fréquents "mailings".

# ORIC AU NORD

Tout pour votre ORIC

PERIPHERIQUES    LOGICIELS    LIVRES    CONSEILS

## dYNAMIC HIFI

131, rue de Lille  
59300 VALENCIENNES  
Tel. (20) 30.20.04

## théoric

### NOUS VOUS L'AVONS DEJA DIT

**N**ous ne tiendrons compte désormais des programmes que vous nous proposez que si vous nous les soumettez sur cassette (2 enregistrements rapides et si possible 1 lent). Cette cassette pourra vous être retournée, sur votre demande, si le programme n'est pas retenu.

Bien sûr, cela n'exclue pas la fourniture d'un listing commenté, pour ceux qui possèdent une imprimante. Ce dernier point vous garantira une publication plus rapide de votre programme.

**D**eux clubs se sont manifestés suite à l'appel lancé dans le numéro 2.

**Lycée Pierre BAYEN**  
22 rue du Lycée  
51037 Chalons/Marne  
Cedex

Equippé d'un ORIC ATMOS et d'une imprimante, bientôt d'une disquette et d'unités centrales supplémentaires.

Une dizaine de membres équipés individuellement d'ORIC-1. Le club est ouvert à tous contacts avec d'autres clubs.

12

**ORDINO BIS**  
BP 57  
33603 Pessac

Près de Bordeaux, ce club offre deux réunions par semaine ainsi que des cours d'initiation et de perfectionnement au Basic et des prêts ou échanges de logiciels.

Nous rappelons que les colonnes de THEORIC sont ouvertes aux responsables de clubs désirant faire connaître leurs champs d'activités ou tout simplement leur existence.

# EUH... PHORIC!

Une erreur d'impression s'est glissée dans notre numéro 2 sur le connecteur destiné à la carte E/S. Le point marqué 8 (02) est en fait le point 3 du connecteur ORIC.

### A PROPOS DE TYRANN...

Un bug dans la face "B" rend la sauvegarde du scénario impossible ; et cela sur les mille premiers enregistrements...

Le petit programme qui suit permet de pallier à ce défaut... Il suffit de le charger avant la face

"B" de Tyrann (en auto). Une fois le jeu lancé, faites immédiatement une sauvegarde scénario. A partir de ce moment tout rentre dans l'ordre !

Bonne chance à tous vos personnages !

### NORSOFT

```
5 A = # B800
10 REPEAT
20 READ I
30 POKE A, I
35 A = A + 1
40 UNTIL I = 96
50 DOKE # 2F5, # B800
60 DATA 8,72,152,72,138,72,
234,133,1
70 DATA 165,233,56,233,1,
176,2,198,1,133,,160
80 DATA 21,169,183,145,,136,
169,58,145,
90 DATA 136,16,251,104,170,
104,168,104,40,96
```

**AVANT D'ACHETER** (47) 46.24.97 / 57.44.22

Les logiciels, les périphériques, les conseils et tout ce dont vous avez besoin pour votre ORIC.



Et aussi de nombreux produits pour IBM, Apple, ZX 81, Spectrum, Commodore, Lynx et Dragon.

**PRIX REVENDEUR**  
JCC ELECTRONIC - Tél. : (47) 57.44.22  
21 Boulevard de l'Avenir 37400 NAZELLES

**MAGASIN**  
JCC ELECTRONIC - Tél. : (47) 46.24.97  
53, rue de la Fuye 37000 TOURS

# OU EST LA DIFFERENCE ?

## QUELQUES DIFFÉRENCES ENTRE V1.0 ET V1.1

**T**out le monde connaît les différences essentielles entre ORIC-1 et ATMOS (Verify, Sauvegarde de tableaux, PRINT AT, etc.). D'autres différences, plus subtiles celles-là, existent. Nous vous en indiquons quelques unes pour vous permettre une adaptation plus aisée des programmes.

### PLOT

écart d'une colonne plus à droite entre V1.0 et V1.1. Le résultat obtenu sur V1.1 est plus logique.

### LLIST

il n'y a plus de problème avec l'imprimante. De plus, on obtient des lignes de 80 caractères (appréciable sur GP 100).

### IF THEN ELSE

Ne fonctionnait pas toujours sur V1.0. Le problème semble résolu sur V1.1.

### FILL

La position du curseur après un FILL était indéterminée sur V1.0. Il reste à la position donnée par Y sur V1.1.

### POKE

Beaucoup de problèmes en V1.0 quand la donnée était imprimée en hexadécimal. Résolus sur V1.1.

### TAB

L'offset de 13 de V1.0 n'existe plus sur V1.1. Ouf !

### PRINT

Un nombre positif est maintenant V1.1 précédé d'un espace, ce qui permet d'aligner les nombres sans problème, dans un bilan par exemple, où ils peuvent être positifs ou négatifs.

### HEX\$

Pour zéro on obtient # tout seul sur V1.0. On obtient #0 sur V1.1. C'est tout de même mieux !

Il faut noter également que le scrolling est beaucoup plus rapide sur V1.1 que sur V1.0. Ceci est flagrant lors d'un LIST.

Sur V1.0 le curseur, après un RETURN ou READY, était positionné sur la colonne 0, mais le premier caractère frappé se retrouvait en colonne 2. Sur V1.1 le curseur est en colonne 2. Lorsque vous tapez sur une touche, le caractère correspondant se retrouve sur la colonne 2.

L'ORIC-1 équipé (sans changement de clavier) de la ROM: V1.1 acquiert toutes les qualités de l'ATMOS. Souhaitons que cette ROM soit disponible à un prix honnête sans obligation de changement du clavier comme c'est le cas actuellement...

# IMPLANTATION MEMOIRE D'UN PROGRAMME BASIC

13

**I**l est fort utile, dans certains cas, de bien connaître la manière dont un programme est implanté dans la mémoire de la machine. On peut alors en faire disparaître certaines parties, modifier les instructions, ou faire clignoter les REM, par exemple. L'examen de la mémoire réalisé à l'aide d'un programme de "DUMP" donnant adresses, contenus et forme ASCII (par exemple celui publié dans le premier numéro de THEORIC), nous en apprendra beaucoup.

Le programme BASIC commence en général à l'adresse 501 (hexadécimale). La mémoire restant libre est remplie de 55 (toujours en hexa ; nous ne précisons plus d'ailleurs) qui est la valeur déposée à chaque adresse lors de l'initialisation de la machine. Elle correspond au profil binaire 01010101 et permettrait, le cas échéant, de diagnostiquer un défaut de circuiterie.

Si l'on écrit le petit programme suivant (listing 1) on obtiendra, en lisant la mémoire, le listing n° 2 (ici le listing a été obtenu à l'aide de

la fonction O du programme ASI de LORICIELS).

On constate tout de suite une certaine récurrence dans la forme des lignes. Le code 0, par exemple, sert de terminateur et on le retrouve à chaque fin de ligne (ainsi qu'à l'adresse 500). De même, chaque ordre BASIC est codé sur un seul octet : 9D pour REM, BA pour PRINT, 93 pour DIM, D4 pour = (assignation), etc.

Voyons d'un peu plus près le format de la ligne BASIC en examinant la ligne 10. En 501 et 502

# théoric

on trouve 0C 05. C'est en fait l'adresse de la ligne suivante 050C. Cette adresse est codée octet de poids faible en tête, comme il est d'usage avec le 6502. C'est aussi le cas des deux octets suivants qui contiennent le numéro de ligne : 0A 00 qui donnent la valeur 10. Vient ensuite la valeur 9D en 0505 qui est l'instruction REM. Le contenu du REM suit alors, sous sa forme ASCII : 20 : le blanc ; 54 : le T ; 45 : le E ; 53 le S ; 54 le T. Enfin, après le dernier T on trouve le 00 terminant la ligne.

En 050C et 050D on trouve 19 et 05 formant l'adresse 0519 de début de la ligne suivante. Suit le numéro de ligne 14 00 donnant la valeur 20. On arrive ainsi jusqu'à la dernière ligne du programme où en 582/583 on trouve l'adresse 058C. Que trouve-t-on alors à cette adresse, puisqu'il n'y a plus de ligne BASIC ? Tout simplement un 00 (suivi d'un autre 00 et précédé d'un autre 00 qui est le terminateur de la ligne 200.

Suivent alors, tant qu'on n'a pas exécuté le programme, une succession d'octets à 55 dont le rôle a été expliqué ci-dessus. A la première exécution du programme, on verra apparaître la zone des variables dont nous étudierons plus tard l'agencement.

Suivent alors, tant qu'on n'a pas exécuté le programme, une succession d'octets à 55 dont le rôle a été expliqué ci-dessus. A la première exécution du programme, on verra apparaître la zone des variables dont nous étudierons plus tard l'agencement.

Ce que nous venons d'étudier nous permet déjà de faire quelques petites fantaisies dont nous donnons quelques exemples dans la rubrique « Trucs et Astuces », qui sont en fait des petits sous-programmes "utiles" que vous pourrez alors ajouter à la fin d'un programme BASIC dont vous avez achevé le développement... ou en cours de mise au point.

## IMPLANTATION D'UN PROGRAMME BASIC EN MÉMOIRE

### LISTING 1

```
10 REM TEST
20 PRINT "SALUT"
30 DIM A$(2)
40 DIM A(5)
50 DIM A%(7)
100 A$(1) = "OK"
110 A$(2) = "THEORIC"
120 A%(5) = 1984
130 A(4) = 3.14159
190 END
200 REM FIN
```

### LISTING 2

```
0500-5D0
0500: 00 0C 05 0A 00 9D 20 54 ..... T
0508: 45 53 54 00 19 05 14 00 EST.....
0510: BA 22 53 41 4C 55 54 22 : 'SALUT'
0518: 00 24 05 1E 00 93 41 24 .$. ... A$
0520: 28 32 29 00 2E 05 28 00 (2)... (.
0528: 93 41 28 35 29 00 39 05 .A(5).9.
0530: 32 00 93 41 25 28 37 29 2. .A%(7)
0538: 00 48 05 64 00 41 24 28 .H.a.A$(
0540: 31 29 04 22 4F 4B 22 00 )T'OK'.
0548: 5C 05 6E 00 41 24 28 32 \.n.A$(2
0550: 29 04 22 54 48 45 4F 52 )T' THEOR
0558: 49 43 22 00 6B 05 78 00 IC'.k.x.
0560: 41 25 28 35 29 04 31 39 A%(5)T19
0568: 38 34 00 7C 05 82 00 41 84. ....A
0570: 28 34 29 04 33 2E 31 34 (4)T3.14
0578: 31 35 39 00 82 05 BE 00 159...>.
0580: 80 00 8C 05 C8 00 9D 20 ....H..
0588: 46 49 4E 00 00 00 55 55 FIN...UU
0590: 55 55 55 55 55 55 55 55 UUUUUUUU
0598: 55 55 55 55 55 55 55 55 UUUUUUUU
05A0: 55 55 55 55 55 55 55 55 UUUUUUUU
05A8: 55 55 55 55 55 55 55 55 UUUUUUUU
05B0: 55 55 55 55 55 55 55 55 UUUUUUUU
05B8: 55 55 55 55 55 55 55 55 UUUUUUUU
05C0: 55 55 55 55 55 55 55 55 UUUUUUUU
05C8: 55 55 55 55 55 55 55 55 UUUUUUUU
05D0: 55 55 55 55 55 55 55 55 UUUUUUUU
```

# Recevez directement chez vous les logiciels, les matériels et les livres pour votre ORIC!

## les livres

### LISTE NON EXHAUSTIVE

	Prix T.T.C.		Prix T.T.C.
<b>EYROLLES :</b> DELANNOY - Faites vos jeux avec ORIC	95		
POLITIS/VANRYB - Tout savoir sur ORIC	85	<b>ETSF :</b> GUEULLE - Pilotez votre ORIC	65
ASTIER - La conduite de l'ORIC-1	85		
ASTIER - ORIC-1 à la conquête des jeux	80	<b>MICRO - PROGRAMMES 5 :</b> NORMANT/BLANC - ORIC et son microprocesseur	95
ASTIER - ATMOS à la conquête des jeux	80		
<b>IE EDITIONS :</b> CHENIERE - Manuel de référence ATMOS/ORIC-1	138	<b>P.S.I. :</b> FLESSELLES - Clés pour ORIC (-1 et ATMOS)	100
<b>COLLECTION INFORMATIC :</b> BERTIN - Au cœur de l'ORIC ATMOS	75	MARTIN - Boîte à outils pour ORIC (-1 et ATMOS)	35
		SEHAN - L'ORIC-1 à l'affiche	90
<b>NATHAN :</b> BUSSAC/LAGOUTTE - Guide pratique de l'ORIC	75	<b>SYBEX :</b> Jeux en basic sur ATMOS	49
PIOT - Des programmes pour votre ORIC	59	ZACHS - Premiers programmes sur ORIC	49
BUSSAC - ORIC-ATMOS - votre ordinateur	35	TROST - 56 programmes (ATMOS)	98
		BOISSGONTIER - Le cahier du basic sur ORIC	78
<b>SORACOM :</b> JACOB/PORTELLI - Programmes pour votre ORIC	85	BOISSGONTIER - 52 programmes ORIC-1 pour tous	60
LEVREL - Interfaces pour ORIC-1 et ATMOS	59	BOISSGONTIER/BREBION - ORIC pour tous. Initiation et programmes	100
JACOB/PORTELLI - Naviguez avec ORIC-1 et ATMOS	45	DAVID - La découverte de l'ORIC	90
BONOMO/DUTERTRE - Communiquez avec votre ORIC-1 et ATMOS	145	<b>EDITIONS RADIO :</b> LILEN/BENARD - Pratique de l'ORIC-1 et 36 programmes	100
BEAUFILS - Apprenez l'électronique sur ORIC et ATMOS	110	LILEN/BENARD - Pratique de l'ORIC-ATMOS et 36 programmes	100

## les logiciels

### LISTE NON EXHAUSTIVE

	Prix T.T.C.		Prix T.T.C.
<b>NO MAN'S LAND :</b> CATEGORIC	95	<b>IJK SOFT :</b> XENON	120
CONCOURS HIPPIQUE	70	ZORGON	120
CW - MORSE	180	3D MAZE	100
OPTIMUM	140	GREEN CROSS TOAD	100
D - BUG	140	INVADERS	100
STYX	120	PROBE 3	100
FIREFLASH	120	REVERSE	90
PANIC	95	<b>PSS :</b> THE ULTRA	90
<b>TANSOFT :</b> RAT SPLAT	105	M.A.R.C.	90
DEFENCE FORCE	105	CENTIPEDE	90
FORTH	190	LIGHT - CYCLE	90
AUTHOR	190	<b>MICRO - PROGRAMMES 5 :</b> CONTRE - ATTAQUE	120
ORIC CALC	190	LA MAISON DE LA MORT	120
ULTIMA ZONE	110	SCORBUIT	90
<b>ASSIMIL :</b> ANGLAIS SANS PEINE	510	ORIC MUNCH	120
		ORIC - CALC	180
<b>NORSOFT :</b> TYRANN	185	AUTEUR	180
<b>DIALOG :</b> BOMBYX	120	<b>ARCADIA :</b> INVADERS	90
BERING	120	PASTA BLASTA	90
DRIVER	120	MUSHROOM MANIA	90
<b>CDS MICROSYSTEMS :</b> REVERSI	95	<b>MICRO PUCE :</b> DESSIN	120
<b>FREE GAME BLOT :</b> COLORIC	105	STRIP 21	120
BUDGET FAMILIAL	145	MORPION 3D	120
WORLD WAR 3	95	AVENTURES DE LILLA ET JACKY	120
UNE AFFAIRE EN OR	155	COMPATIBLE	120
LE TRESOR DU PIRATE	105	JOYSTICK ADAPTER 1	120
MONOPOLIC	160	JOYSTICK ADAPTER 2	120
<b>SEVERN SOFTWARE :</b> JOGGER	90	MEMOSTRIP	140
ORICADE	120	CARMANIAC	140
<b>LORICIELS :</b> ORION	95	DESASSEMBLEUR	140
GALAXION	95	<b>VTR SOFTWARE :</b> WAYDOR	140
L'AGLE D'OP	180	<b>ERE INFORMATIQUE :</b> MISSION DELTA	95
ANNUAIRE	140	BUSINESSMAN	150
J'APPRENDS L'ANGLAIS	140	RENDEZ-VOUS DE LA TERREUR	95
MONITEUR 1.0	140	<b>ARG INFORMATIQUE :</b> J'APPRENDS LE FORTH	200
GESTION DE STOCK	180	GENOL'ORIC	100
LE MYSTERE DU KIKEKENKOI	180	CARACTOR	100
FROMAGE	95	FACTURATION	180
LE MANOIR DU D. GENIUS	140	D.A.O.	100
CROCKY	120	DATA SAVE	120
GASTRON	95	LE LIEVRE ET LA TORTUE	100
GODILL'ORIC	90	ORIC - GESTION 1	150
HU - BERT	120	ORIC - GESTION 2	150
LE GENERAL	95	BIBLIOTHEQUES	120
LE PROTECTOR	95	CAL'ORIC	105
EDITEUR MUSICAL	95	HIST'ORIC	100
		SUPERCOPY ECRAN	120
		KIT ECRAN	120
		CARNET D'ADRESSES	120
		ORIC FINANCES	120



## pour commander

Découpez ou photocopiez cette page et cochez les produits que vous désirez acquérir puis envoyez-nous votre commande accompagnée de son règlement à Espace Technique - 16, rue de Brest - 35000 RENNES.

NOM \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

Tél : \_\_\_\_\_ Signature (2) \_\_\_\_\_

Ci-joint chèque, CCP, mandat (1). (2) Obligatoire pour les paiements par carte.

(1) rayer les mentions inutiles.

Paiement par Carte bleue ou Eurocard, indiquez votre numéro de carte et sa date d'expiration :

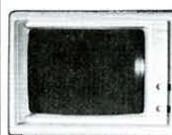
Total de ma commande \_\_\_\_\_

Port 10% en sus \_\_\_\_\_

Total à payer \_\_\_\_\_

## les matériels

	Prix T.T.C.
Moniteurs ambre ou vert SAMWOOD	
9" .....	1350 F
12" .....	1550 F
Disquettes 3" en boîte plastique	65 F
Par 10, l'unité	60 F
Cassettes 20" (2x10")	10 F
Par 10, l'unité	9,50 F
Ensemble lecteur/contrôleur de disquettes JASMIN T.R.A.N.	3690 F
D'autres matériels périphériques pour ORIC (Imprimantes, Cartes E/S, Synthétiseur vocal, Cordons ...) sont disponibles. Interrogez-nous !...	



**ESPACE TECHNIQUE**  
16, rue de Brest-Bourg-l'Évêque  
35000 RENNES - Tél.(99)33.85.81

# BIBLIORIC

## "AU COEUR DE L'ORIC ATMOS"

Gilles BERTIN

Editions ARG Informatique  
144 pages — 75 F

Destiné à l'ATMOS, cet ouvrage offre à l'utilisateur de la machine, en 70 pages, des informations lui permettant d'utiliser au mieux son ordinateur en détaillant le rôle des variables systèmes principales et en expliquant l'organisation matérielle de la machine. Les 70 dernières pages ne sont qu'un listing, non commenté hélas, de la ROM ATMOS désassemblée.

L'auteur vous apprendra à mieux connaître l'organisation des écrans basse et haute résolutions, la gestion du clavier et les pointeurs du BASIC. Vous y trouverez également des informations sur les routines de calcul de l'ATMOS. L'auteur dévoile ainsi plusieurs astuces que le programmeur pourra utiliser dans ses réalisations futures.

En conclusion, nous dirons que ce livre est un bon complément du manuel de l'ATMOS, mais attention, ce n'est pas un manuel de programmation BASIC, et pour bien comprendre certaines astuces qui y sont exposées, vous devrez avoir des connaissances en langage machine...



**PREMIERS PAS EN PROGRAMMATION SUR ORIC**  
Georges VIGUIER  
Editions Edimicro  
154 pages — 79 F

D'une présentation claire, bien structurée et très didactique, cet ouvrage a retenu notre attention par le fait qu'il vous initiera à la programmation. En effet, ce n'est pas du tout un cours de BASIC ou une pâle reprise du manuel accompagnant la machine, mais une véritable introduction à la programmation. Il s'adresse tout particulièrement au lecteur désireux de concevoir par la suite ses propres

programmes, donc dépassant le stade du simple utilisateur, et par un style clair et des exemples simples l'amènera à prendre contact avec la programmation, assurant le passage de la théorie à la pratique.

Cet ouvrage pourrait d'ailleurs être lu par les possesseurs d'autres machines, mais l'auteur a utilisé l'ORIC pour appuyer et développer ses exemples.

Si vous n'avez aucune notion de ce qu'est la programmation, et si vous désirez partir d'un bon pied dans cette voie, alors faites un crochet par les sentiers (bien débroussaillés) de ce livre.

## LA DECOUVERTE DE L'ORIC

Daniel-Jean DAVID

Editions P.S.I.

175 pages — 90 F

Dans la collection verte des éditions du P.S.I., donc visant l'initiation, ce livre est destiné à l'utilisateur de l'ORIC n'ayant que quelques connaissances sommaires. Il est donc logique, dans ce cas, de l'acquérir en même temps que la machine et de l'ouvrir dès la première mise sous tension de l'ordinateur. Il complètera le manuel utilisateur par une présentation progressive du BASIC. L'auteur invite son lecteur à essayer personnellement les programmes proposés en exemple.

Chaque chapitre contient aussi des exercices qu'il est bon de faire et la solution est donnée, soit dans le texte, soit en fin d'ouvrage. Les exemples proposés par l'auteur sont améliorés au fil des chapitres lorsque des notions nouvelles sont introduites.

Le livre vise l'utilisateur de l'ORIC-1, mais comme l'ATMOS possède pas mal de points communs, surtout si on considère le fait que le livre ne touche pas aux variables système (ou si peu), l'utilisateur d'ATMOS pourra toujours le lire... mais il n'aura pas en main toutes les informations.

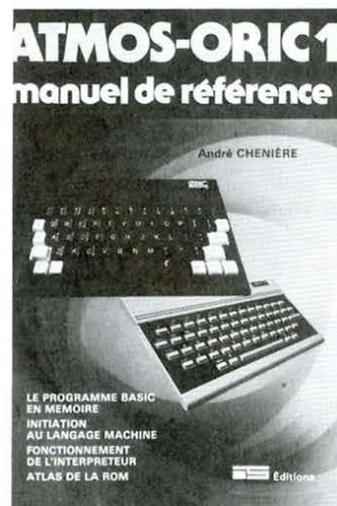


**ORIC-1 A LA CONQUETE DES JEUX**  
**Jean-Yves ASTIER**  
 Editions EYROLLES  
 131 pages — 80 F

Dans la première partie de cet ouvrage l'auteur propose quelques jeux pour votre ORIC-1. Ils devraient permettre au lecteur de faire connaissance avec sa machine par le biais du jeu car ces 15 petits programmes sont accompagnés de commentaires et touchent presque toutes les possibilités de l'ORIC-1.

La seconde partie du livre est, à notre avis, encore plus intéressante

dans la mesure où elle offre toute une foule de renseignements utiles pour une meilleure programmation, et vous y trouverez des informations faisant défaut dans le manuel de la machine. Nous citerons quelques exemples : codage d'un tableau, structure mémoire d'une ligne de programme, accélération d'un programme, etc. Un petit exemple en assembleur mettra l'eau à la bouche (sans les rassasier) aux lecteurs désireux d'aborder ce genre de programmation. L'auteur a d'ailleurs terminé son ouvrage par une reprise de la liste des mnémoniques 6502 que l'on trouve aussi dans le manuel.



## MANUEL DE RÉFÉRENCE POUR ATMOS ET ORIC-1

**Classé un peu à part, ce livre mérite quelques commentaires particuliers, car avec ses 225 pages il offre sur plus de 90 % de son volume des informations intéressantes.**

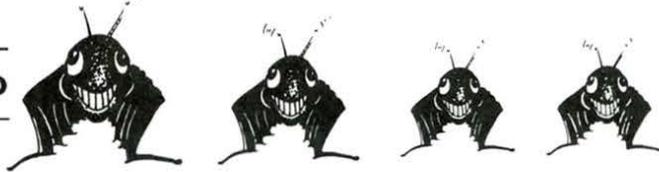
Écrit par André CHENIER et édité par Informatique Service, cet ouvrage est remarquable. Nous pensons réellement que tout lecteur désireux de pénétrer le système ORIC en profondeur se doit de posséder ce livre sur sa table... de nuit ! C'est une véritable bible où l'ORIC a été décortiqué. L'auteur a utilisé, vu certaines similitudes, les mêmes étiquettes que sur l'APPLE pour les commentaires des routines ROM, car en effet, outre des rappels fondamentaux et une présentation des principes de travail de l'ORIC, André CHENIERE nous propose l'analyse commentée des routines essentielles de la ROM. Le livre passe en revue le système logiciel d'ORIC, propose une présentation succincte mais suffisante du 6502 et de son assembleur, assure la transition entre BASIC et code machine et en arrive à détailler le fonctionnement de l'interpréteur. Ceux qui n'ont jamais programmé en langage machine trouveront là une merveilleuse préparation du chemin, les autres remercieront (s'ils sont honnêtes !) l'auteur pour le travail qu'il leur évite.

Le parallèle est établi en permanence entre ORIC-1 et ATMOS, ce qui contentera tous les passionnés d'ORIC, et des exemples d'applications pratiques sont proposés au lecteur. Que demander d'autre ? Un ouvrage plus complet intégrant les possibilités graphiques et sonores de l'ORIC, comme le propose l'auteur dans un préambule auto-critique... Remercions-le d'abord pour le travail accompli et déléstons notre porte-monnaie de 138 F. Croyez-nous, cela en vaut la peine !

# théoric

# BUGS DE L'ATMOS

Jean-Claude REPETTO



**S**i vous possédez un ATMOS (ou un ORIC-1 avec une ROM d'ATMOS), vous avez certainement constaté l'apparition du message "Errors Found" après le chargement d'un programme. Or, dans la plupart des cas, ce message est erroné : il survient même lorsqu'il n'y a eu aucune erreur réelle. Ce défaut est particulièrement gênant car il ôte tout intérêt à la vérification d'erreurs et de plus, il empêche le programme chargé de démarrer automatiquement. Pis, il a conduit les éditeurs de programmes à placer au début de toutes leurs cassettes un tout petit programme dont la fonction est de supprimer la vérification des erreurs (une version simplifiée de ce petit programme est parue dans THEORIC n° 2). Un chroniqueur d'une revue de micro-informatique en a même conclu que l'interface cassette de l'ATMOS était moins fiable que celle de l'ORIC-1 ! Le constructeur de l'ATMOS a voulu constituer un contrôle d'erreurs sur les lectures de cassettes. Pour cela, il a utilisé une méthode classique en transmission de données, appelée le contrôle de parité. Cette méthode consiste à ajouter à chaque octet un neuvième bit, de telle sorte que parmi ces 9 bits le nombre de bits égaux à 1 soit toujours pair ("parité paire"). On peut aussi choisir la convention inverse, c'est la "parité impaire", méthode choisie pour l'ATMOS. Lorsqu'on relit l'enregistrement sur la cassette, il suffit de vérifier pour chaque groupe de 9 bits que le nombre de 1 est tou-

jours pair (ou toujours impair). Sur l'ATMOS, le sous-programme de lecture d'un octet en provenance de la cassette (#E6C9) vérifie la parité de l'octet reçu et, si elle est mauvaise, met en valeur non nulle en #2B1. A la fin du chargement, si #2B1 n'est pas nul, le message "Errors Found" est affiché. Précisons que #2B1 est remis à zéro au début du CLOAD.

Avant de poursuivre il est nécessaire de rappeler quelle est la structure d'un fichier ATMOS sur cassette. Il est composé ainsi :

- environ 260 octets égaux à #16, qui constituent l'amorce ;
- l'octet #24, qui indique le début des informations utiles ;
- un en-tête contenant le nom du fichier, son type (Basic, Code machine, Real, Strins ou Integer), l'adresse du début, l'adresse de fin et s'il doit démarrer automatiquement ;
- un intervalle de temps d'environ 1 milliseconde ;
- le programme ou les données.

L'amorce permet, lors de la relecture, de se synchroniser correctement sur le signal. Pour cela, il suffit de lire les bits provenant de la cassette, et de rechercher la valeur #16. Dès que cette valeur a été trouvée, le sous-programme de synchronisation (#E735) vérifie que les trois octets suivants sont égaux à #16. Sinon il recommence la procédure de synchronisation.

Or, pour cette lecture, il utilise le sous-programme standard de lecture d'un octet, qui vérifie la parité

(#E6C9). Voici la source de tous les ennuis : si la synchronisation n'est pas correcte au premier essai, il y a de grandes chances pour qu'on détecte une erreur de parité au moment de la lecture des trois octets suivants. Un nouvel essai de synchronisation est effectué, mais #2B1 n'est pas remis à zéro.

Pour supprimer ce "bug", voici une modification à apporter dans la ROM ! Mais une ROM n'est pas modifiable... alors il suffit de la remplacer par une EPROM du type 27128 (temps d'accès 350 nanosecondes maximum). Si vous avez un ORIC-1, vous pouvez ainsi le transformer en ATMOS (sauf le clavier évidemment). Pour programmer la 27128, vous devriez trouver assez facilement un électronicien pouvant effectuer cette programmation.

Pour rajouter quelques instructions dans la ROM, il a fallu trouver de la place disponible ; or, il n'y en a pas. Il a donc été nécessaire de supprimer un morceau de la ROM. Rassurez-vous, cela n'affectera aucunement le fonctionnement de votre ATMOS, car la partie supprimée est le test servant à déterminer s'il y a 16 k ou 64 k de RAM. Le résultat a été figé pour une modèle 64 k (les modèles 16 k sont très rares).

Voici les instructions de la ROM d'origine qui vont être modifiées (dans ce listage le \$ signifie "hexadécimal" et le # signifie "adressage immédiat") :

```

E4AC 20 35 E7 JSR $E735; Synchronisation sur
amorce
F8A9 20 14 FA JSR $FA14; Test mémoire
FA14 A0 00 LDY #0
FA16 8C 60 02 STY $260
FA19 8C 20 02 STY $220
FA1C 8C 00 05 STY $0500
FA1F 84 0E STY $0E
FA21 88 DEY ; Y=$FF
FA22 84 0C STY $0C
FA24 8C 00 45 STY $4500
FA27 AD 00 05 LDA $0500; A-t-on 1EK ou 48K ?
FA2A D0 04 BNE $FA30; Saut si 1E K
FA2C A9 C0 LDA #$C0 ; Plafond mémoire = $C000
FA2E D0 05 BNE $FA35; Saut obligatoire
FA30 EE 20 02 INC $0220
FA33 A9 40 LDA #$40 ; Plafond mémoire = $4000
FA35 85 0F STA $0F

```

Voici la version modifiée  
(pour modèles 48K uniquement)

```

E4AC 20 14 FA JSR $FA14 ;Nouveau sous-prog. de
synchro
F8A9 20 23 FA JSR $FA23 ; Test mémoire

; Nouveau sous-programme de synchronisation
FA14 A9 00 LDA #0 ; Remise à 0 du compteur
d'erreurs
FA16 8D B1 02 STA $02B1
FA19 20 35 E7 JSR $E735 ; Synchronisation
FA1C AD B1 02 LDA $02B1 ; Erreur de parité ?
FA1F D0 F3 BNE $FA14 ; Si oui, on recommence
FA21 60 RTS
FA22 EA NOP ; Place disponible !

; Test mémoire
FA23 A0 00 LDY #0
FA25 8C 60 02 STY $0260
FA28 8C 20 02 STY $0220
FA2B 8C 00 05 STY $0500
FA2E 84 0E STY $0E
FA30 88 DEY ; Y=$FF
FA31 84 0C STY $0C
FA33 A9 C0 LDA #$C0 ;Plafond mémoire = $C000
FA35 85 0F STA $0F

```

Lorsque vous serez en possession de la nouvelle version, vous devrez modifier votre comportement au moment d'un chargement. En effet, si vous obtenez le message "Errors Found", c'est qu'il y a eu réellement une erreur et vous

devez recommencer le chargement (après avoir éventuellement vérifié l'azimutage des têtes de votre lecteur de cassettes).

De plus, lorsque vous chargez des programmes du commerce, ceux-

ci sont en général précédés du petit programme d'inhibition de la vérification (implanté de #281 à #2BF). Avec la nouvelle version de la ROM, ce petit programme est non seulement inutile, mais aussi nuisible puisqu'il vous prive du contrôle d'erreurs. Il faut donc soit l'effacer sur la cassette, soit ne lancer le CLOAD qu'après son passage.

Enfin, lorsque vous chargerez des programmes enregistrés sur ORIC-1, il est probable que vous obtiendrez assez souvent des erreurs. En effet, l'ORIC-1 ne laissait pas l'intervalle de temps de 1 milliseconde entre l'en-tête et les données du fichier. Ce délai a été rajouté sur l'ATMOS car celui-ci, après avoir lu l'en-tête, affiche le nom du fichier trouvé, compare ce nom à celui qui figurait dans la commande CLOAD, et s'il correspond, le réaffiche avec la mention "Loading". Tout ceci prend du temps, et lors de la lecture d'un fichier ORIC-1, l'ATMOS rate le début des données et perd la synchronisation. C'est pourquoi les premiers octets sont erronés, et des erreurs de parité sont détectées. Pour lire correctement un fichier ORIC-1, il vous suffit d'utiliser CONVERT (voir THEORIC n° 2), ou ORIC-BACKUP, utilitaire de sauvegarde de programmes.

19

Les constructeurs de l'ATMOS s'étant rendu compte de l'erreur (mais un peu tard), ils ont prévu une nouvelle version de la ROM de l'ATMOS. Pour la reconnaître il suffit de lire l'adresse #E4B6. Si vous trouvez #A2, vous avez une vieille version ; sinon vous ne devez pas avoir de problèmes de messages d'erreurs erronés.

Les modifications présentées ci-dessus ont été effectuées en mars 1984 et ont été testées depuis sur plusieurs ORIC ou ATMOS ; elles présentent donc toutes les garanties de bon fonctionnement.

# TRANSFORMATION SANS MODIFICATION

Jean-Claude REPETTO

**C'**est possible, à condition de posséder un lecteur de disquettes JASMIN. Vous avez un ORIC-1 ? Profitez des nouvelles instructions de l'ATMOS et des autres améliorations. Vous avez un ATMOS ? Utilisez les programmes prévus pour l'ORIC-1 et qui n'ont pas encore été adaptés à l'ATMOS.

L'ORIC 48 k possède en réalité 64 k-octets de mémoire vive (RAM). Mais habituellement 16 k-octets sont masqués par la ROM du BASIC. Ils constituent ce qu'on a coutume d'appeler la "RAM OVERLAY". Heureusement, le constructeur a prévu la possibilité d'inhiber le fonctionnement de la ROM et par conséquent de rendre disponible la totalité des 64 k-octets de mémoire vive. Le contrôleur des lecteurs de disquettes JASMIN est capable d'assurer cette fonction de façon très simple. Il est donc tout-à-fait possible de charger dans ces 16 k-octets supplémentaires une copie de la ROM de l'ATMOS ou de l'ORIC-1. Bien sûr, il n'est plus possible d'utiliser les lecteurs de disquettes, puisque la RAM n'est plus disponible pour charger le TDOS. Mais vous pouvez encore utiliser les cassettes et ensuite les transférer sur disquettes lorsque vous serez revenu en fonctionnement normal.

Voici le principe de la méthode qui vous est proposée :

- vous empruntez l'ATMOS d'un ami (si vous avez un ORIC-1) ;
- vous y connectez votre lecteur de disquettes JASMIN ;

- vous recopiez sa ROM sur disquette grâce au premier programme qui vous est proposé ;
- vous reprenez votre ORIC-1 (ou ATMOS) et vous exécutez le deuxième programme. Vous voilà avec un ATMOS (ou ORIC-1).

## SAUVEGARDE DE LA ROM SUR FICHIER DISQUETTE

Il n'est pas possible d'effectuer cette sauvegarde en tapant simplement :

```
!SAVE"ROM.BIN,#C000,#FFFF"
```

En effet, comme le TDOS se trouve dans la même zone, c'est lui que vous allez sauver... Il faut donc commencer par transférer le contenu de la ROM dans une zone de la RAM et ensuite sauvegarder cette portion de RAM sur un fichier disquette.

Comme il y a un bug dans la ROM de l'ATMOS au sujet de la lecture des cassettes, le programme qui vous est proposé effectue une modification de la copie en RAM avant de la sauvegarder, afin d'y remédier. D'autre part, il est plus agréable d'utiliser l'ORIC avec un écran composé de caractères blancs sur fond noir plutôt que l'inverse. Deux modifications ont été effectuées pour cela. Si vous souhaitez conserver les options d'origine (noir sur fond blanc), il vous suffit de supprimer les lignes 240 et 260 pour un ORIC-1 et 330 et 340 pour un ATMOS.

Dès que vous avez tapé le programme, vérifiez bien les lignes

430, 440, 460, 510 et 520 pour vous assurer qu'il n'y a aucune erreur, puis lancez le programme. L'exécution est assez longue, mais comme vous n'aurez à la faire qu'une seule fois, il n'a pas été jugé utile de passer par un sous-programme écrit en code machine pour effectuer le transfert en RAM du contenu de la ROM.

Pour obtenir les explications concernant les modifications apportées au contenu de la ROM de l'ATMOS, lire l'article intitulé "MESSAGE 'ERRORS FOUND' et bugs de l'ATMOS".

## TRANSFERT DU CONTENU DU FICHIER EN RAM OVERLAY ET LANCEMENT

Le deuxième programme en BASIC charge en RAM à partir de #4000 le contenu du fichier obtenu grâce au premier programme. Puis, il met en place un petit programme écrit en langage machine qui réalise les opérations suivantes :

- inhibition de la ROM pour démasquer la RAM Overlay ;
- transfert de la zone #4000 - #7FFF en #C000 - #FFFF ;
- recherche de l'adresse de départ par la lecture de #FFFC, #FFFD ;
- saut à cette adresse.

Après avoir tapé ce programme BASIC, vérifiez qu'il n'y a aucune erreur dans les lignes 240, 310, 320, 330 ; puis le lancer. Au bout

de quelques secondes, l'écran doit s'effacer et le message obtenu d'ordinaire à la mise sous tension doit s'afficher. Vous avez alors

changé de machine.

Pour les lecteurs de THEORIC passionnés par le langage machine, voici le listage du programme

effectuant le transfert et le lancement (notez que le \$ signifie "hexadécimal" et le # signifie "adressage immédiat").

```

1000 78      SEI          ;Masquage des interruptions
1001 A9 7F   LDA #$7F
1003 8D 0E 03 STA VIAIER ;Masquage des interrupt. du VIA
1005 A9 01   LDA #1
1008 8D FA 03 STA $03FA  ;Démasquage de la RAM overlay
100B A9 00   LDA #0
100D 85 00   STA 0
100F 85 02   STA 2
1011 A9 40   LDA #$40      ;initialisation a $4000
1013 85 01   STA 1      ; du premier compteur
1015 A9 C0   LDA #$C0      ; initialisation a $C000
1017 85 03   STA 3      ; du deuxième compteur

1019 A0 00   LDY #0
101B B1 00   LDA (0),Y   ;Lecture d'un octet en RAM
101D 91 02   STA (2),Y   ;Ecriture en RAM overlay
101F C8     INY          ;Octet suivant
1020 D0 F9   BNE $101B  ;Boucle de recopie de 256
                ; octets
1022 E6 01   INC 1      ; Les compteurs sont
1024 E6 03   INC 3      ; incrementés de 256
1026 D0 F3   BNE $101B  ; A-t-on dépassé $FFFF ?
                ; Transfert termine
1028 AD FC FF LDA $FFFC  ; } Lecture de l'adresse
102B 85 04   STA 4      ; }
102D AD FD FF LDA $FFFD  ; } de départ
1030 85 05   STA 5
1032 6C 04 00 JMP (4)    ;Lancement

```

```

10 REM SAUVEGARDE DE LA ROM SUR FICHER
20 REM *****
30 REM
40 REM AUTEUR : J.C. REPETTO
50 REM DATE : 10 AOUT 1984
60 REM
70 REM TRANSFERT DE LA ROM DANS LA ZONE $4000-$7FFF
80 REM -----
90 PRINT "PATIENTEZ UNE MINUTE ..."
100 J=$4000
110 FOR I=$C000 TO $FFFF STEP 2
120 DOKE J,DEEK(I)
130 J=J+2
140 NEXT I
150 REM
160 REM TEST ORIC-1/ATMOS
170 REM -----
180 REM
190 IF PEEK($FFF9)=1 THEN 300

```

## théoric

```
200 REM
210 REM CAS D' UN ORIC-1
220 REM -----
230 REM INK 7
240 POKE #78D8,7
250 REM PAPER 0
260 POKE #78DD,16
270 REM SAUVEGARDE SUR FICHER
280 !SAVE"ORIC.BIN,#4000,#7FFF"
285 END
290 REM
300 REM CAS D' UN ATMOS
310 REM -----
320 REM
330 POKE #7915,7:REM INK 7
340 POKE #791A,16:REM PAPER 0
350 REM
360 REM TEST DE LA VERSION DE LA ROM DE L' ATMOS
370 IF PEEK(#E4B6) (<) #A2 THEN 600
380 REM
390 REM ON A UNE ANCIENNE VERSION
400 REM MODIFICATIONS POUR SUPPRIMER LE BUG DU CLOAD
410 REM -----
420 REM
430 DOKE#64AD,#FA14
440 DOKE#78AA,#FA23
450 BASE=#7A14
460 FOR I=0 TO 32
470 :READ J:POKE BASE+I,J
480 NEXT I
490 REM
500 REM LISTE DES MODIFICATIONS
510 DATA #A9,0,#8D,#B1,2,#20,#35,#E7,#AD,#B1,2,#D0,#F3,#60,#EA
520 DATA #A0,0,#8C,#60,2,#8C,#20,2,#8C,0,5,#84,#E,#88,#84,#C,#A9,#C0
530 REM
600 !SAVE"ATMOS.BIN,#4000,#7FFF"
610 END
```

22

```
10 REM TRANSFERT D' UN FICHER EN RAM OVERLAY ET LANCEMENT
20 REM *****
30 REM
40 REM AUTEUR : J.C.REPETTO
50 REM DATE : 10 AOUT 1984
60 REM
70 REM CHARGEMENT DU FICHER CONTENANT LA COPIE DE LA ROM
   ATMOS (OU ORIC-1)
80 REM
90 REM SI ON EST SUR ORIC-1, CHARGEMENT DE LA ROM ATMOS ET
   RECIPROQUEMENT
100 REM
110 IF PEEK(#FFF9) = 1 THEN 150
120 !LOAD"ATMOS.BIN,#4000"
130 GOTO200
140 REM
150 !LOAD"ORIC.BIN,#4000"
160 REM
```

```

200 REM MISE EN PLACE DU PROGRAMME EN CODE MACHINE
210 REM -----
220 REM
230 BASE=#1000
240 FOR I= 0 TO #34
250 :READ J:POKE BASE+I, J
260 NEXT I
270 REM
280 REM INSTRUCTIONS DU PROGRAMME EN CODE MACHINE
290 REM -----
300 REM
310 DATA #78, #A9, #7F, #8D, #0E, 3, #A9, 1, #8D, #FA, 3, #A9, 0, #85, 0, #85, 2,
      #A9, #40
320 DATA #85, 1, #A9, #C0, #85, 3, #A0, 0, #B1, 0, #91, 2, #C8, #D0, #F9, #E6, 1, #E6, 3
330 DATA #D0, #F3, #AD, #FC, #FF, #85, 4, #AD, #FD, #FF, #85, 5, #EC, 4, 0
340 REM
350 REM LANCEMENT DU PROGRAMME EN CODE MACHINE
360 REM -----
370 REM
380 CALL BASE
    
```



# ARCADORIC

**N**os lecteurs nous ayant fait, à juste titre, remarquer qu'il est extrêmement simple de tricher à ARCADORIC (en reproduisant par programme l'écran résultat d'un jeu et en faussant ainsi le score), la compétition n'aura lieu que pour la gloire. Nous ne distribuerons plus de cassettes de jeu aux champions et les réserverons plus volontiers à nos collaborateurs techniques auteurs d'astuces intéressantes.

23

GALAXIANS	69 600	Nicolas MENOUX
INVADERS (IJK)	2 040	Sandrine BONOMO
SIMULATEUR VOL	2 859	Nicolas RAMPENBERG
XENON	81 190	Bénédicte GARREAU
HOPPER	26 600	Nicolas RAMPENBERG
ZORGON	155 830	E. TOLLEMER
PAINTER	103 850	J.-Philippe MERIC
HARRIER ATTACK	73 150	Nicolas BRUMENT
MUSHROOM MANIA	187 952	Philippe LE MARECHAL
ULTRA	30 500	J.-Philippe MERIC
DRIVER	47 100	Dominique MALLET
ORION	49 950	David DEVIN
PROTECTOR	99 594	Thierry AVANNIER
ORICMUNCH	762 187	Huguette TALLEU
DEFENCE FORCE	225 440	Eric GUESNEY
STYX	39 150	J.-Luc AURAS

# AS.1 AU BANC D'ESSAI

**V**ous écrivez et mettez au point des programmes en langage machine : nul doute alors que vous utilisez un logiciel d'aide à la mise au point. Nous nous pencherons, à la demande de certains lecteurs, sur AS.1, l'Assembleur-Désassembleur de LORICIELS, qui avait été décrit pour ORIC-1, et dont nous vous communiquons dès notre premier numéro les modifications pour l'utiliser sur ATMOS. Ce logiciel contient un moniteur qui va permettre de vous aider à rechercher d'éventuelles erreurs dans vos programmes en langage machine. Il possède aussi une fonction désassembleur (pour les non-initiés, disons grossièrement que le désassembleur permet d'obtenir un listing en mnémoniques d'assemblage des instructions en langage machine), et enfin un assembleur simple passe sur lequel nous reviendrons plus tard.

AS.1 se charge comme tout autre programme et réside entre les adresses #7800 et 980F. C'est dire que son utilisation sera compatible avec bien des programmes. Si vous désirez l'utiliser, il est évident que vous implanterez vos routines machine ailleurs que dans cet espace.

L'entrée dans AS.1 s'effectue par un CALL #7D05. Par la suite, l'appui sur "!" provoquera le retour au moniteur. La sortie s'obtient par BREAK (CTRL C). Notons à ce propos que, si vous avez le disque ORIC, vous ne pourrez plus appeler les fonctions du DOS puisque AS.1 utilise le "!". Il faudra, pour retourner au DOS, faire auparavant DOKE #2F5, #4C4. Par la suite, vous rappellerez le moniteur par CALL #7D05.

Les fonctions éditeur étant pratiquement celles de la machine, elles ne demandent pas de commentaires. Notons seulement que CTRL V

permet d'afficher la dernière sauvegarde de tous les registres du 6502.

## DES FONCTIONS ET DES EXEMPLES

Le logiciel permet d'effectuer additions et soustractions en hexadécimal, ce qui est pratique pour les calculs de sauts par exemple. Il suffit de faire :

= FE + FA(r) on obtient 01F8 ou encore

= 7D05 - FB(r) pour obtenir 7C0A (r) représente le RETURN du clavier.

Voyons maintenant la manipulation d'octets ou de caractères. Donnons des exemples sur le programme lui-même. Quand on est dans AS.1, on peut lire sur la ligne supérieure de l'écran LORICIELS 83. Remplaçons, par exemple, LORICIELS par THEORIC (pardon auprès des auteurs pour cet emprunt momentané !). Nous allons utiliser deux des fonctions de AS.1. La première est la recherche de chaîne ASCII. Cherchons donc à quelle adresse débute la chaîne LORICIELS. Sachant que le programme commence en #7800, nous ferons R7800/LORICIELS/(r) et nous obtiendrons une image ASCII du programme, commençant en #7EB2 avec la chaîne recherchée. Faisons RETURN après avoir noté l'adresse. Un CTRL L permet d'effacer l'écran. Nous allons maintenant opérer le remplacement grâce à la fonction X permettant de changer une chaîne par une autre.

Faisons X7EB2/LORICIELS/THEORIC... (r) (notez le blanc derrière LORICIELS). Toujours rien de changé à l'écran mais c'est normal puisque le programme avait été initialisé avec l'ancienne chaîne. Quittons AS.1 par CTRL C et appelons-le à nouveau par "!" (r). Le nom de votre journal favori

vient de remplacer celui de l'éditeur d'AS.1.

Continuons sur la lancée et voyons comment placer en mémoire une chaîne ASCII. Ecrivons, par exemple, directement sur la ligne supérieure de l'écran (rappel, elle commence à l'adresse #BB80). Il suffit de faire : BB83>1ERE LIGNE (r) pour voir s'afficher ce court texte en lieu et place de THEORIC... 83.

Un autre appui sur RETURN. Désirez-vous faire apparaître l'image ASCII de la ROM (pour y rechercher, par exemple, la table des mots réservés au BASIC) ? C'est très simple : V C000 (r) et voici le début de la ROM avec justement la table en question. V suivi de RETURN poursuit le listage. Dans la table des messages d'erreurs du BASIC on peut trouver à l'adresse #C32D DIVISION BY ZERO. Voyons comment on peut transférer simplement ce message sur la ligne supérieure de l'écran. Tapons d'abord RETURN puis CTRL L pour effacer l'écran. Nous allons utiliser une fonction d'AS.1 qui permet de transférer d'un endroit vers un autre un "paquet" d'octets. C'est la fonction M. On a besoin de l'adresse du premier octet, celle du dernier (de la zone à transférer) et de celle de début de l'espace mémoire où ira s'implanter ce paquet d'octets. Ici la première adresse est #C32D, la seconde (fin du message) #C33C et celle d'arrivée #BB80. Essayons : (adresses pour ATMOS) M C32D-C33C>0501 (r) ; l'opération est effectuée. L'opération est ultra rapide. Pour vous en convaincre essayez de transférer les 16 k de ROM dans la RAM.

M C000-FFFF>0501 (r) ; il faut à peine une seconde ! Et pourtant

le transfert à bien eu lieu. A titre d'exercice cherchez à le vérifier au moyen d'AS.1.

La manipulation d'octets permet également une opération beaucoup plus simple : leur entrée. On peut mettre en mémoire, à l'adresse voulue, une suite d'octets pour écrire ou modifier une petite routine en langage machine. Écrivons par exemple le court programme suivant, effectuant l'appel à la routine ZAP :

```
pour ATMOS 6000:20 E1 FA 60
pour ORIC-1 6000:20 C7 FA 60
avec un blanc (barre espace) entre
chaque octet et RETURN après
60. Quittez alors AS.1 par CTRL
C. Faites ensuite CALL #6000.
Vous entendez bien un ZAP.
Entrez à nouveau dans AS.1 ("I")
et voyons comment nous aurions
pu exécuter directement notre
court programme sans quitter
AS.1. Il suffit de faire G6000 (r)
pour avoir en quelque sorte l'équivalent
du GOTO BASIC. Encore un ZAP ?
```

Ce "GOTO" est très puissant car il permet aussi d'entrer dans une routine avec des valeurs de registres pré-définies. Normalement, la première ligne de l'écran est écrite en encre couleur Magenta. Ceci est fait dès le début d'AS.1 car en 7D05 on charge 05 dans l'accumulateur, et en 7D07 on met l'accumulateur en BB80 (adresse début 1<sup>re</sup> ligne). Il est donc facile de mettre autre chose à cette adresse. Il suffit de "démarrer" en 7D07 avec l'accumulateur chargé avec une autre valeur. Essayons 0C code du "clignotant". G7D07/0C (r) et voilà ! essayez avec 13 pour voir ! On peut donc, derrière l'adresse du GOTO, spécifier le contenu de tous les registres A, X, Y, S, P. Évidemment, il faut savoir ce que l'on fait pour ne pas tout planter !

Ce n'est pas tout ! d'autres fonctions fort utiles ont été intégrées à cet excellent logiciel, tel le mode Trace. Cette fonction permet de

suivre (le code objet) et, en regard, le mnémotique 6502 de l'instruction. Cela permet de vérifier la bonne concordance entre le programme que vous aviez prévu et celui qui est en mémoire et donc, d'en dégager d'éventuelles erreurs.

Nous avons donc examiné les fonctions d'aide à la mise au point d'AS1, moniteur et désassembleur. Il nous reste à voir la partie assembleur.

Un mode pratiquement identique : le mode STEP qui a les mêmes caractéristiques que la fonction précédente mais exécute chaque instruction au pas à pas.

Essayez-le par S7D05 (r) ce qui vous permettra d'observer l'initialisation "au ralenti" de AS.1.

Observez notamment le compteur programme (PC) et l'évolution du contenu des différents registres.

Vous obtiendrez, par exemple, l'affichage suivant (la première ligne peut être différente) :

```
A=00 X=F5 Y=26 S=F5 P=B1
PC=7D05
7D05: A9 05 LDA #S05
Après l'appui sur ESPACE, vous
verrez changer le contenu du
registre A qui reçoit la valeur 05.
A=05 X=F5 Y=26 S=F5 P=31
PC=7D07
7D07: 8D 80 BB STA $BB80
etc.
```

Nous avons gardé pour la fin deux fonctions utiles au plus haut point lors de l'écriture des programmes en langage machine : le DUMP (O) et le Désassemblage (I).

L'option DUMP permet d'afficher le contenu de la mémoire, soit à partir d'une adresse, soit entre 2 adresses (utilisation du - comme le LIST du BASIC). Ce contenu est affiché sous le format : adresse 8 octets en hexadécimal et code ASCII équivalent de 8 octets. Cela permet de lire en mémoire des tables de valeurs ou des tables de caractères ASCII.

Le désassemblage permet d'obtenir le listing des codes hexadé-

maux (le code objet) et, en regard, le mnémotique 6502 de l'instruction. Cela permet de vérifier la bonne concordance entre le programme que vous aviez prévu et celui qui est en mémoire et donc, d'en dégager d'éventuelles erreurs.

Nous avons donc examiné les fonctions d'aide à la mise au point d'AS1, moniteur et désassembleur. Il nous reste à voir la partie assembleur.

## PARTIE ASSEMBLEUR

L'assembleur inclus dans ce logiciel permet l'utilisation d'étiquettes (LABELS pour les anglo-saxons) en page 0 (nommées P0 à P7) ou en absolu L0 à L7.

Le système nous permet une assez grande facilité de travail ou d'emploi, car pas besoin de se torturer l'esprit pour savoir comment cela doit être utilisé.

Malheureusement, impossible de lister un programme créé avec les étiquettes ; explications, lorsque l'on marque par exemple :

```
0400 LDA L29
0402 JSR L5
```

Si L5 est égal à 5000 (hexa), nous aurons au listage :

```
0400 LDA $29
0402 JSR $5000
```

donc, le principe est, si l'on peut dire, sympathique pour créer les programmes mais pas pour les expliquer, ni pour s'y retrouver. Un autre reproche, c'est l'obligation qui nous est faite de mettre systématiquement le signe "\$", alors que celui-ci devrait être facultatif ; enfin tout le monde n'est pas parfait !

Ceci étant admis, l'utilisation de ce petit assembleur s'avère bien pratique. Voici quelques démonstrations réalisées par notre collaborateur Edgar JACOB.

Les adresses données ici concernent l'ATMOS. Sur ORIC-1, établir la correspondance au moyen du programme CONVERT publié dans le numéro 2 de THEORIC.

# théorie

Exemple		PROGRAMME CLEENEX Ce programme a pour but de visualiser le contenu de l'accumulateur.	
L1 = 0400 (hexa.)			
0400 JSR \$FA9F		0400 JSR \$C5E8	;Saisie d'un caractère
0403 JSR \$CCCE		0403 PHA	;Sauvegarde de l'accumulateur dans la pile ;le caractère est celui préalablement saisi ;précédemment
0406 LDA#\$31			
0408 JSR \$F77C		0404 LSR	;Rotation pour éliminer les octets de poids ;fort
040B JMP L1		0405 LSR	
		0406 LSR	
		0407 LSR	
		0408 JSR \$040E	;Compare et branche à l'affichage
		040B PLA	
		040C AND #\$0F	;masque les octets de poids faible
		040E ORA #\$30	
		0410 CMP #\$3A	;compare à la valeur 3A..
		0412 BCC \$0416	;BRANCHE SI EGAL
		0414 ADC #\$06	;Si <, additionne #6
		0416 TAX	;transfère A dans X
		0417 JMP \$F77C	;Saut à l'affichage
Il ne reste plus qu'à appuyer sur G suivi de 0400 et... se suicider tellement il est pénible de voir un programme comme ça et ça marche.			
L1=0400	(définition de l'étiquette L1)		
0400 JSR \$FA9F	;PING		
0403 JSR \$CCCE	;EFFACECRAN		
0406 LDA#\$31	;mise de la valeur 1 dans l'accumulateur		
0408 JSR \$F77C	;AFFICHE X		
040B JMP L1	;Saut à l'adresse ayant pour valeur L1		

## LISTINGS OBTENUS AVEC AS.1

Listing désassemblé (ici le début de AS.1)	Listing ASCII d'une zone mémoire (ici le début de la ROM ATMOS)
I7D05-7D39	G7D05-7D39
7D05: A9 05 LDA #\$05	UC000
7D07: 8D 80 BB STA \$BB80	C000> LLLlqDrI.F.iPi.M.M.JPz ZjYfY.z
7D0A: 4C 53 7E JMP \$7E53	C01F> ZTH;G.H.N;JTM)QML.M.KdI<IoJQIGI
7D0D: A9 05 LDA #\$05	C03E> .J.JMkfk.l l2l4zJz'z.z(j(j(jojo
7D0F: 8D 80 BB STA \$BB80	C05D> jojojojojoj(j{jpIAJWYZh.i9TNY*K
7D12: 4C 52 7D JMP \$7D52	C07C> .IGG.GEMEi.MmF!_=_I_!..T&T5Y(. .
7D15: C8 INY	C09B> bOc/\*b.c.c[c?d8Y.YT]&X.UWX5X.X
7D16: 98 TYA	C0BA> w^._.z?zEl*XUXaXy\$[y.[(o\{f}.
7D17: 48 PHA	C0D9> 7bPePFbP)pbz;Pd.QENDEDITSTORERE
7D18: A9 20 LDA #\$20	C0F8> CALLTRONTROFFPOPLOTULLLORESDO
7D1A: 99 30 94 STA \$9430,Y	C117> KEREPEATUNTILFORLLISTLPRINTNEXT
7D1D: C8 INY	C136> DATAINPUTDIMCLREADLETGOTORUNIF
7D1E: 99 30 94 STA \$9430,Y	C155> RESTOREGOSUBRETURNREMHIMEMGRABR
7D21: C8 INY	C174> ELEASETETHIRESSHOOTEEXPLODEZAPP
7D22: B9 30 94 LDA \$9430,Y	C193> INGSOUNDMUSICPLAYCURSETCURMOUDR
7D25: 20 9A 88 JSR \$889A	C1B2> AWCIRCLEPATTERNFILLCHARPAPERINK
7D28: 90 05 BCC \$7D2F	C1D1> STOPONWAITCLOADCSAVEDEFPOKEPRIN
7D2A: A9 20 LDA #\$20	C1F0> TCONTLISTCLEARGETCALL!NEWTABCTO
7D2C: 4C 1E 7D JMP \$7D1E	C20F> FNSPC(@AUTOELSETHENNOTSTEP+-*/^
7D2F: 68 PLA	C22E> ANDOR>=<SGNINTABSUSRFREPOSEX*&
7D30: A8 TAY	C24D> SQRRNDLNEXPCOSSINTANATNPEEKDEEK
7D31: 60 RTS	C26C> LOGLENSTR\$UALASCCHR\$PITRUEFALSE
7D32: C9 16 CMP #\$16	C28B> KEY\$SCRNPOINTLEFT\$RIGHT\$MID\$.NE
7D34: D0 06 BNE \$7D3C	C2AA> XT WITHOUT FORSYNTAXRETURN WITH
7D36: 20 17 94 JSR \$9417	C2C9> OUT GOSUBOUT OF DATAILLEGAL QUA
7D39: 4C 8E 8B JMP \$8B8E	C2E8> NTITYOVERFLOWOUT OF MEMORYUNDEF
	C307> 'D STATEMENTBAD SUBSCRIPTREDIM'

# théoric

## UN PAS VERS L'ASSEMBLEUR



**D**ans le courrier que nous recevons, vous êtes nombreux à nous poser la même question : quand aborderez-vous la programmation en langage machine ? Une lettre résumant toutes les autres est signée par M. Jean THEVENY de RENNES qui, ayant pris conscience des limites du BASIC et constaté son insuffisance à résoudre certains problèmes, nous demande une initiation au langage machine sur ORIC, et ce au profit des utilisateurs non informaticiens. Nous reprendrons dans son intégralité la dernière phrase de sa lettre : "tous les possesseurs de micro-ordinateurs ne sont pas des petits génies issus de la SILICON VALLEY..."

A tous nos lecteurs répondant à ce critère, nous proposons une série d'initiation à la programmation en langage machine assortie d'exemples exécutables sur ORIC-1 et ATMOS. Nous n'avons pas la prétention de faire d'eux des génies, mais simplement de les guider vers le début d'une aventure aussi enrichissante que l'apprentissage du BASIC.

### ILLUSTRATION DE LA RAPIDITÉ DU LANGAGE MACHINE

Pour vous convaincre, si vous n'êtes pas convaincu, de l'intérêt que vous trouverez à programmer en langage machine, nous vous invitons à entrer le court programme suivant et à l'essayer. Il ne fait qu'afficher successivement les caractères dont les codes ASCII sont 33 et 122, dans le coin supérieur gauche de l'écran. Etes-vous prêts ? RUN.

Vous avez vu défiler sur place différents caractères que vous n'avez pas eu le temps de lire en environ 1,5 seconde. C'est rapide, direz-vous : c'était pourtant BASIC (ligne 10 du programme). On a utilisé l'instruction POKE pour gagner un maximum de temps. Appuyez maintenant (une seule fois) sur une touche. Le z minuscule s'est effacé. Rien d'étonnant à cela car nous avons "imprimé" un espace à sa place (ligne 50).

Vous hasarderiez-vous à preser de nouveau une touche ? Oui ? Et bien, faites ! Vous avez maintenant un z minuscule affiché. Croyez-nous sur parole, il a été précédé de 89 autres caractères que vous n'avez pas eu le temps de voir. Voilà la véritable rapidité ! Le temps d'exécution se chiffre en quelques dizaines de microsecondes. Un jour nouveau s'offre à vous pour la programmation de vos jeux d'action.

Suivez-nous sur les sentiers du langage machine qui ne sont pas aussi broussailleux qu'on voudrait le croire ! La série d'articles qui va suivre s'adresse à ceux qui n'ont jamais touché à ce mode de programmation. Que nos lecteurs chevronnés nous pardonnent et profitent de leur acquis pour nous mijoter de bons petits programmes qui trouveront leur place dans THEORIC. ✕

Avant de se lancer dans la programmation en langage machine (ou en Assembleur), il est bon d'avoir quelques notions sur la structure du microprocesseur et sur la représentation des nombres qu'il manipule. Ce sera donc la première étape sur notre route.

Le microprocesseur qui pilote l'ORIC est un 6502. Tout seul, il ne pourrait rien faire et il est couplé aux autres composants du système par des lignes de contrôle véhiculant des signaux spécifiques, des lignes d'adresse (au nombre de 16) et de lignes de données, au nombre de 8. Le 6502 travaille sur 8 bits. Les groupements de lignes sont appelés BUS. Il y a donc :

- un bus d'adresses sur 16 bits
- un bus de données sur 8 bits
- un bus de contrôle ou de commande.

Toutes les opérations réalisées par

```

0 REM Demo BASIC-MACHINE
10 FOR I=33 TO 122 : POKE 48000, I : NEXT
30 FOR J=#400 TO #400 : READ D : POKE I, D : NEXT
50 GETT$: POKE 48000, 32 : GETT$: CALL #400
100 DATA #A2, #21, #8E, #80, #BB, #EA, #EA, #EA
    #E8, #E0, #7B, #D0, #F5, #60
    
```

le microprocesseur sont synchronisées par une horloge à quartz. Intérieurement le microprocesseur est composé de la manière suivante :

- l'unité de commande (UC) qui décode les instructions ;
- l'unité arithmétique et logique (UAL) qui, comme son nom l'indique, réalise toutes les opérations de ce type ;
- des registres divers que nous allons examiner après avoir dit qu'un registre est en fait une petite mémoire (bascules) dans laquelle sont stockées les informations à traiter ou résultant d'un traitement.

Un registre au rôle particulier, l'accumulateur (A), est directement lié à l'UAL, ce privilège permettant un traitement rapide des opérations et résultats, souvent par une seule instruction.

Les résultats des opérations (à prendre au sens large du mot) affectent le registre d'état (P). Les bits composant ce registre ont tous un rôle essentiel pour le microprocesseur et... son programmeur. On pourra ainsi savoir si une opération génère une retenue (C), a un résultat nul (Z) ou négatif (N). Les autres bits de ce registre concernent le break (B), interruption logicielle, le masque d'interruptions matérielles (I), le débordement (V) et le mode décimal (D).

Deux autres registres seront très importants pour le programmeur : les registres d'index X et Y. Leur utilisation est étroitement liée aux techniques d'adressage que nous étudierons plus tard.

Le pointeur de pile (S) informe en permanence le microprocesseur sur la position d'une zone mémoire très spécifique appelée pile. Sur le 6502 cette zone est implantée entre 100 et 1FF, la notice d'ORIC vous le dit d'ailleurs. La pile permet de stocker momentanément des informations en les "entassant" les unes sur les autres.

L'image classique permettant une bonne analogie est la pile d'assiettes. On en pose une sur la table, une seconde par dessus, une troisième, etc. La n<sup>e</sup> posée est au sommet de la pile. C'est sa position qui est "pointée" (d'où son nom) par le registre S. Quand on voudra aller chercher une information dans la pile, on y accédera en "dépilant". Les informations passent de la pile au microprocesseur au travers d'un registre, souvent l'accumulateur. On voit, grâce à cette image, que la première information arrivée sera la dernière sortie. En anglais cette structure s'appelle LIFO (last in, first out : dernière entrée, première sortie). Le registre PC est, lui, sur 16 bits. C'est le compteur programme ou compteur ordinal dont le rôle est de dire au microprocesseur quelle est l'instruction à exécuter.

On peut se contenter d'une approche aussi simple de l'architecture du microprocesseur pour programmer en langage machine.

## RAPPELS SUR LA NUMÉROTATION

Nous utilisons en général pour compter, la représentation en système décimal. Ainsi, lorsque

nous écrivons le nombre 3984, on peut le décomposer en  $3 \times 1000 + 9 \times 100 + 8 \times 10 + 4$  ou, en introduisant la notion de puissance  $3 \times 10^3 + 9 \times 10^2 + 8 \times 10^1 + 4 \times 10^0$

où il est rappelé que  $n^0 = 1$ . Le microprocesseur ignore ce système car sa logique n'admet que des signaux hauts (+5 V) ou bas (0 V) que l'on représente par 1 ou 0. C'est le système binaire et nous pouvons représenter un nombre en sachant que :

2 <sup>10</sup>	2 <sup>9</sup>	2 <sup>8</sup>	2 <sup>7</sup>	2 <sup>6</sup>	2 <sup>5</sup>
1024	512	256	128	64	32
2 <sup>4</sup>	2 <sup>3</sup>	2 <sup>2</sup>	2 <sup>1</sup>	2 <sup>0</sup>	
16	8	4	2	1	

Voyons un exemple sur 8 bits puisque le microprocesseur travaille sur cette longueur de "mot". Ce "mot" binaire de 8 bits est appelé "octet" ou "byte" en anglais. Il est facile de trouver l'équivalent décimal d'une représentation binaire :

$$\begin{array}{cccc}
 1 & 0 & 1 & 1 \\
 1 \times 2^7 & + 0 \times 2^6 & + 1 \times 2^5 & + 1 \times 2^4 \\
 0 & 0 & 1 & 1 \\
 + 0 \times 2^3 & + 0 \times 2^2 & + 1 \times 2^1 & + 1 \times 2^0 \\
 \text{soit} & & & \\
 128 & + 32 & + 16 & + 2 & + 1 = 179
 \end{array}$$

La manipulation de nombres sous leur forme binaire n'est pas très pratique, aussi a-t-on adopté une représentation hexadécimale. Dans cette notation, chaque "digit" prend une valeur entre 0 et 15. Pour représenter les valeurs supérieures à 9 on a adopté les premières lettres de l'alphabet. Cette forme est très adaptée puisque, en pratique, elle nous permettra de coder les adresses sur 4 caractères (au lieu de 16 en binaire) et les données sur 2 caractères. Il faut donc faire l'effort de l'utiliser dès le début.

# théoric

Voici une table d'équivalence

Décimal	Hexadécimal	Binaire
0	0	0000
1	1	0001
2	2	0010
3	3	0011
4	4	0100
5	5	0101
6	6	0110
7	7	0111
8	8	1000
9	9	1001
10	A	1010
11	B	1011
12	C	1100
13	D	1101
14	E	1110
15	F	1111

Ainsi nous aurons :  
 1100 0101 1110 1000  
 C 5 E 8

La conversion est aisée sachant que chaque digit vaut :  
 $C \times 16^3 + 5 \times 16^2 + E \times 16^0 + 8 \times 16^0$   
 soit  
 $12 \times 4096 + 5 \times 256 + 14 \times 16 + 8$

Dernier point à rappeler, les opérations des nombres binaires.

### Arithmétique

0+0=0  
 0+1=1  
 1+0=1  
 1+1=0 mais avec retenue de 1.

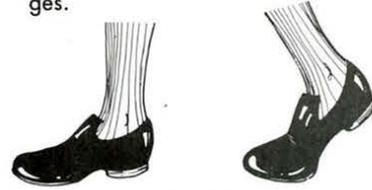
### Logique

OU = 0 ou 0 = 0  
 (OR) 0 ou 1 = 1  
 1 ou 0 = 1  
 1 ou 1 = 1  
 ET = 0 et 0 = 0  
 (AND) 0 et 1 = 0

1 et 0 = 0  
 1 et 1 = 1

OU exclusif (XOR)  
 0 XOR 0 = 0  
 0 XOR 1 = 1  
 1 XOR 0 = 1  
 1 XOR 1 = 0

Après ces quelques rappels sommaires, nous sommes prêts à nous lancer dans la programmation en langage machine ou en assembleur. Nous étudierons ces notions en les émaillant d'exemples et commenterons les points particuliers demandant plus de détails. Soyez donc au prochain rendez-vous et laissez tomber vos préjugés.



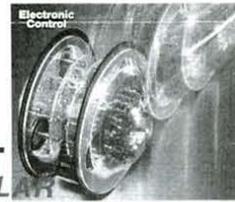
# Petits robots...



**MOVIT MEMO CRAWLER**  
**MV-918** (radio libre)  
 Fonction Il avance, tourne des deux côtés, émet un bruit ou s'allume en fonction du programme entre en mémoire (type RAM 256 x 4 bits) un jeu fantaisique qui se meut sur trois roues caoutchoutées.  
 • Utilise 2 piles R6 + 1 pile 9 volts  
 • Autonomie 40 minutes en continue émission



**MOVIT PEPPY**  
**MV-916** (radio libre)  
 Fonction Espace d'un détecteur à double effet, il réagit aux sons et détecte les obstacles placés sur son chemin, il se déplace sur trois roues à boudage caoutchouc.  
 • Utilise 2 piles R6  
 • Autonomie 30 minutes en continue émission



**MOVIT CIRCULAR**  
**MV-935** (radio libre)  
 Fonction Libre avec radio commande il avance, tourne à gauche, sur la memo en glissant sur deux grands disques caoutchoutés. Un des sommets de la gamme.  
 • Utilise 1 pile 9 volts, 1 pile R6, batterie  
 1 pile 9 volts, télécommande  
 • Autonomie 20 mn en continue émission



## Grandes passions!

(1) 831.93.43  
 3, rue de l'aviation  
 93700 DRANCY

Bon pour une documentation gratuite

Nom . . . . .  
 Adresse . . . . .  
 Code postal . . . . . Téléphone . . . . .

Cachet du revendeur exigé

— théoric —

---

# GEREZ VOS PROGRAMMES SUR JASMIN

---

Pierre BEAUFILS

---

30

**Q**ui d'entre nous a assez de rigueur pour organiser ses fichiers sur disquette, de façon scientifique : l'une des disquettes dédiée aux jeux, l'autre aux utilitaires, la troisième aux programmes maison... ? En pratique, on se trouve devant une dizaine de celles-ci contenant pêle-mêle une armée de programmes. Un beau jour, ne retrouvant pas un programme particulier, on se dit qu'il faudrait mettre un peu d'ordre. C'est le but des logiciels proposés ci-après.

- Le premier d'entre eux, appelé FICHER, permet de créer les différentes rubriques entre lesquelles seront répartis tous nos programmes : utilitaires, jeux... Puis, ces différentes rubriques seront successivement ouvertes, puis remplies, avec les indications nécessaires pour définir chaque programme : son nom, son type (BASIC ou autre), la disquette sur laquelle il se trouve, et éventuellement le nom de la sous-rubrique à laquelle il appartient..

Pour mettre fin à un questionnaire, il suffit de taper "''". Remarquons que la variable G (nombre de rubriques) est affectée à l'indice 0 d'une matrice A qui est elle-même sauvegardée sur disquette. Ceci permet de mettre en "mémoire" ce nombre. D'autre part, les noms des rubriques sont aussi sauvegardés par la matrice AS.

- Le second, appelé FICHER 1, permet l'examen du contenu de chaque rubrique, soit sur l'écran, soit sur imprimante (pour celle-ci, la mise en page permet d'obtenir une colonne de rectangles dans lesquels il sera possible de noter manuellement des observations relatives à chaque programme). Dans un premier temps, la matrice A est appelée, permettant de récupérer A(0), qui est le nombre de rubriques et de créer la matrice AS, réceptacle du fichier des noms de programme. La suite est classique. Remarquons cependant qu'il n'y a pas de détection de "FIN DE FICHER" (END OF FILE), mais une boucle REPEAT...

UNTIL dont on sort dès que le pointeur de rubrique (#48D) est devenu égal au nombre total des rubriques (#48F) du fichier. Cela ne pose pas de problèmes ici, puisque tous les renseignements contiennent les rubriques en quantités égales (4).

- Enfin, le programme "FICHER 2" permet d'ajouter ou de supprimer une fiche particulière dans une rubrique donnée. Ici aussi, remarquons la souplesse d'emploi du TDOS qui permet de définir l'argument d'une instruction par une chaîne : lignes 183, 500, 520.

- L'ensemble de ces 3 programmes occupe 15 secteurs ; pour les fichiers, cela dépend évidemment de leur contenu. L'utilisation de ces logiciels n'est pas limitée à la gestion de vos programmes sur disquette ; elle peut être naturellement toute autre puisqu'ils contiennent les 3 étapes essentielles (création, examen, mise à jour) et fondamentales de l'emploi d'un fichier.

FICHER

```

10 CLS:PRINT @ 2,2:"Combien de rubriques voulez vous ?"
20 INPUT G
30 DIM A$(G)
40 PRINT @ 5,6:"Donnez leurs noms,SVP:"
50 PRINT:PRINT:PRINT
60 FOR N=1 TO G
70 INPUT A$(N)
80 NEXT N
90 FOR N=1 TO G
100 A$=A$(N)+",S="+MID$(STR$(N),2,LEN(STR$(N))-1)
110 !CREATE A$
120 NEXT N
130 FOR N=1 TO G
140 PRINT"RUBRIQUE EN COURS: ";A$(N)
150 INPUT"Nom du fichier";A$
160 IF A$="" THEN GOTO 210
170 INPUT"Type du fichier";B$
180 INPUT"disque concerne";C$
190 INPUT"sous rubrique";D$:IF D$="" THEN D$="XXXXXXXX"
200 !WRITEN A$,B$,C$,D$:IF A$ <> "" THEN PRINT:PRINT:PRINT:GOTO 140
210 NEXT N
220 A$(0)="RIEN":!CLOSE 0
230 !MSAVE"FICHER=A$"
240 A(0)=G
250 !MSAVE"NOMBRE=A"
260 END

```

```

10 REM EXAMEN DES FICHIERS
20 DIM A(10)
30 !MLOAD"NOMBRE=A"
40 A=A(0)
50 DIM A$(A)
60 !MLOAD"FICHER=A$"
70 CLS:PRINT:PRINT:PRINT
80 PRINT"Voulez vous une sortie sur imprimante?":GETS$
90 PRINT"Les rubriques ouvertes sont les suivantes:"
100 FOR N=1 TO A
110 PRINT".....":PRINT A$(N)
120 NEXT N
130 PRINT:PRINT:PRINT"Laquelle voulez vous consulter?"
140 INPUT A$:IFA$="" THEN GOTO 370
150 IF S$="0" THEN LPRINTCHR$(#0E):LPRINTTAB(15)A$:LPRINTCHR$(#0F)
:LPRINT
160 IF S$="0" THEN GOSUB 420
170 A$=A$+"=1"
180 !OPEN A$
190 !REWIND 1
200 A$="":B$="":C$="":D$=""
210 REPEAT
220 !TAKE 1 A$,B$,C$,D$
230 !WHERE 1
240 PRINT"Fichier.....":A$

```

## théoric

```
250 PRINT"Type.....";B$
260 PRINT"Disquette.....";C$
270 PRINT"S/s rubrique...";D$
280 IF S$(>"0" THENGOTO340
290 LPRINT"Fichier.....";A$;GOSUB400
300 LPRINT"Type.....";B$;GOSUB400
310 LPRINT"Disquette.....";C$;GOSUB400
320 LPRINT"Sous rubrique..";D$;GOSUB400
330 GOSUB420
340 !WHERE1
350 UNTIL PEEK(#48D)=PEEK(#48F)
360 GOTO 90
370 !CLOSE1
380 GOSUB420:LPRINT
390 STOP
400 LPRINTTAB(30)"J"
410 RETURN
420 FORN=1TO80:LPRINT"-";NEXT
430 RETURN
```

### FICHER1

```
10 REM MODIFICATION D'UN FICHER
20 CLS:PRINT:PRINT"Quelle rubrique voulez vous modifier?"
30 DIMA(10)
40 !LOAD"NOMBRE=A"
45 DIMA$(A(0))
50 !LOAD"FICHER=A$"
60 FOR N=1 TO A(0)
70 PRINT".....";A$(N)
80 NEXTN
90 PRINT:PRINT:PRINT:INPUTA$
100 FORN=1TOA(0)
110 IF A$=A$(N) THEN X=1
120 NEXTN
130 IF X<>1 THENPRINT"Cette rubrique n'existe Pas.":GOTO20
140 CLS:PRINT"FICHER.....";A$
150 PRINT"Voulez vous
160 PRINT"          -ajouter une fiche(1)"
170 PRINT"          -eliminer une fiche(2)"
180 PRINT:PRINT:PRINT:GETJ
183 A1$=A$+"=1":B$="":C$="":D$="":E$=""
186 !OPENA1$
190 ON J GOTO200,400
200 REM AJOUT D'UNE FICHE
230 !APND1
240 INPUT"NOM.....";B$
250 INPUT"DISQUE.....";D$
260 INPUT"TYPE.....";C$
270 INPUT"SOUS RUBRIQUE..";E$
280 !WRITE1'B$,C$,D$,E$
290 PRINT"ENCORE UNE ?":GETR$
300 IF R$="0"THEN PRINT:GOTO240
310 !CLOSE1
320 STOP
400 REM ELIMINATION D'UNE FICHE
```

```

410 CLS:PRINT:PRINT:PRINT"Quel fichier desirez vous eliminer?"
420 INPUT F$
425 !CREATE"AUXILIAIRE,S=2"
430 !REWIND1
440 REPEAT
450 !TAKE1'B$,C$,D$,E$
460 IF B$=F$ THEN GOT0475
470 !WRITE2'B$,C$,D$,E$
475 !WHERE1
480 UNTILPEEK(#480)=PEEK(#48F)
490 !CLOSE0
500 A2$=A$+" .DAT"
510 !DELA2$
520 A3$="AUXILIAIRE.DAT="+A$
530 !RENAMEA3$
540 STOP

```

FICHER2

---

-----

JEUX

-----

```

Fichier.....FROG           ]
Type.....BAS                ]
Disquette.....2A           ]
Sous rubrique..XXXXXXXXX    ]

```

```

Fichier.....MEMORIC        ]
Type.....BAS                ]
Disquette.....2A           ]
Sous rubrique..XXXXXXXXX    ]

```

```

Fichier.....XENON          ]
Type.....BAS                ]
Disquette.....2A           ]
Sous rubrique..XXXXXXXXX    ]

```

```

Fichier.....ZORGON         ]
Type.....BAS                ]
Disquette.....2A           ]
Sous rubrique..XXXXXXXXX    ]

```

```

Fichier.....HOPPER         ]
Type.....BIN                ]
Disquette.....3A           ]
Sous rubrique..XXXXXXXXX    ]

```

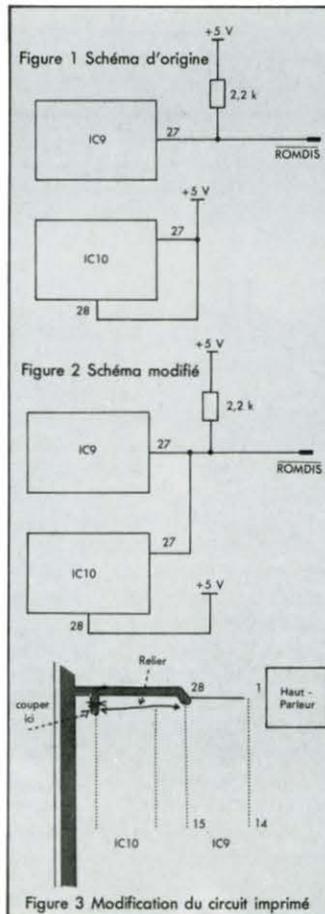
---

# DISQUES ET ORIC A 2 ROMS

Jean-Claude REPETTO

34

**S**i vous possédez un ORIC-1 dont le numéro de série est inférieur à 20000 (environ), ou si vous avez monté sur votre ORIC-1 ou ATMOS les deux ROMS (V1.0 et V1.1) avec un petit commutateur, vous ne pourrez pas faire fonctionner les lecteurs de disquettes (qu'ils soient de marque ORIC ou JASMIN). Voici la description d'une petite modification à effectuer sur le circuit imprimé, ce qui vous évitera un retour au service après-vente du distributeur. Les lecteurs de disquettes utilisent l'espace mémoire compris entre #C000 et #FFFF pour y loger le DOS (Disk Operating System). Or, si vous examinez la carte mémoire de l'ORIC (dans le manuel), vous pourrez constater que cet espace est occupé par la ROM du BASIC. Le constructeur a prévu une entrée sur le connecteur d'extension, baptisée ROMDIS (ROM Disable), pour inhiber le fonctionnement de la ROM interne et libérer ainsi les 16 derniers k-octets de l'espace adressable. Ceux-ci sont alors remplacés soit par une ROM externe, soit par les 16 k-octets de la RAM interne qui sont normalement marqués par la ROM (n'oublions pas que l'ORIC 48 k possède en réalité 64 k de RAM...).



En examinant le schéma partiel de l'ORIC représenté sur la figure 1, on constate que le signal ROMDIS est bien connecté à la RAM IC9, mais pas à la ROM IC10. Cette dernière n'est pas désélectionnée lorsque ROMDIS passe à 0 volt. Or les premiers ORIC étaient équipés de deux EPROMS (Mémoire morte reprogrammable après effacement aux rayons ultraviolets) de 8 k-octets chacune. Lorsque l'on branche les lecteurs de disquettes, une seule des deux EPROMS est désélectionnée et le système ne fonctionne pas. De même, si vous avez disposé la ROM de l'ATMOS et la ROM de l'ORIC-1 (ou leurs copies sur une EPROM 27128) côte à côte, une seule des deux ROMS sera désélectionnée, et vous ne pourrez utiliser les lecteurs de disquettes qu'avec une seule des deux ROMS. Pour éliminer ce défaut, il suffit de rectifier le câblage selon la figure 2. Couper la piste du circuit imprimé reliant les pattes 27 et 28 de IC10 et relier les pattes 27 de IC9 et IC10 ensemble. La figure 3 représente ces modifications sur le circuit imprimé. Pour réaliser le strap entre les pattes 27, utiliser un fil de câblage très fin, du genre fil à wrapper, et un fer à souder à pane très fine.



théoric

# LES MOTS-CLES DU BASIC AU CLAVIER

Pierre CHICOURRAT

## LA TOUCHE [FUNCT] SUR ORIC-ATMOS UTILISATION DE [CTRL] SUR ORIC-1

Vous vous interrogez sur l'utilité de cette touche et sur la possibilité de coder directement les mots-clés. M. Pierre CHICOURRAT vous a entendu et propose une solution valable pour ATMOS et ORIC-1. Nous remercions également les autres lecteurs, qui ont proposé une solution à l'obtention des "mots-clés", pour l'excellent travail effectué.

La routine dont le listing assembleur est présenté ci-après (figure 1) permet d'obtenir sur ORIC-ATMOS (ou ORIC-1) tous les mots-clés du BASIC par la frappe de [FUNCT] (ou [CTRL] sur Oric-1) et d'une autre touche. Elle se base sur le détournement des interruptions logicielles masquables (IRQ). A chaque cycle d'interruption cette routine est exécutée. Elle vérifie alors si la touche est enfoncée et si à cette touche il est associé un mot-clé. Si ces deux conditions sont enfin vérifiées, elle génère les différents caractères composant le mot-clé considéré à chacune des interruptions suivantes. La routine utilise une variable système importante située à l'adresse #2DF. Elle contient le code ASCII de la dernière touche frappée, augmenté de 128. Donc, si le contenu du #2DF est strictement inférieur à 128, aucune touche n'a été frappée. Cette varia-

36

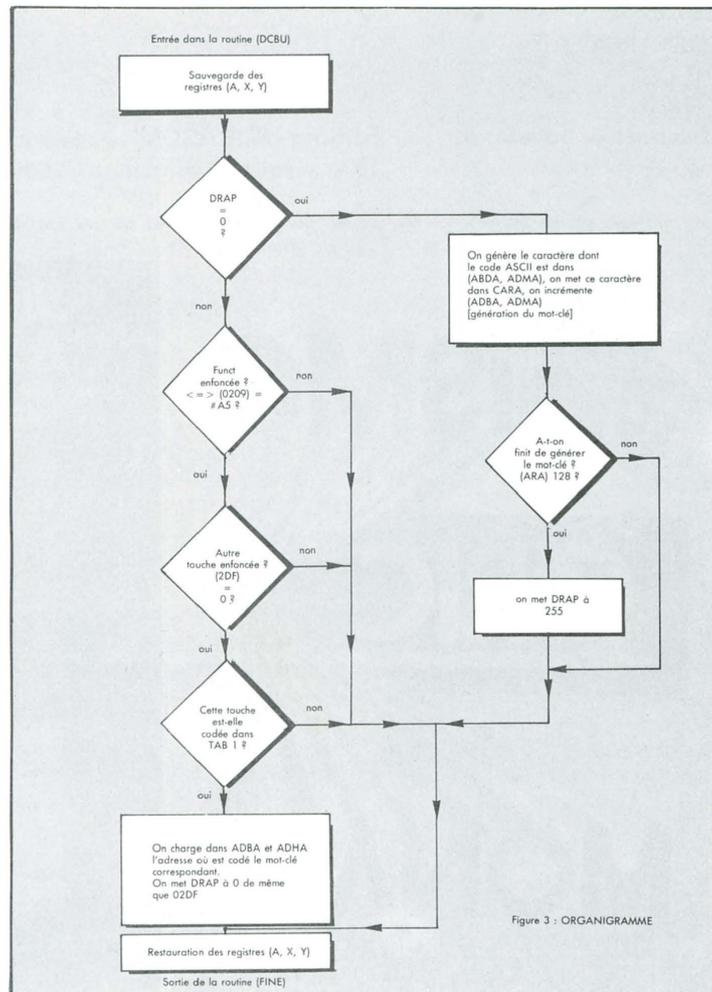


Figure 3 : ORGANIGRAMME

ble est justement utilisée par la routine pour générer les différents caractères composant un mot-clé. Une fois le mot-clé généré, la routine reprend sa scrutation normale (ou verifie que [FUNCT] est enfoncée...).

## LES VARIABLES DE LA ROUTINE

La routine utilise 4 mémoires et 2 tableaux de 256 octets chacun (au maximum).

Les variables :

DRAP

Variable chapeau : si son contenu est nul, cela indique que la routine est en train de générer un mot-clé.

CARA

Code ASCII du dernier caractère généré par la routine, augmenté de 128.

ADBA, ADHA

Respectivement octet de poids faible et haut de l'adresse où sont codés les divers caractères composant le mot-clé BASIC à générer (sur ORIC la table des mots-clés débute en #COEA).

Les tableaux :

TAB 1

Contient les codes ASCII des touches redéfinies (c'est-à-dire auxquelles on a associé un mot-clé).

TAB 2

Contient les codes des mots-clés correspondant aux touches de TAB1.

Ces deux tableaux sont complémentaires. Dont x un nombre compris entre 0 et 255 dans (TAB 2 + x) on trouve le code du mot-clé correspondant à la touche de code ASCII égal à (TAB 1 + x).

## LA ROUTINE

L'organigramme présenté figure 3 est celui de la routine en LM.

## UTILISATION DE LA ROUTINE

Pour implanter la routine vous pouvez passer par un assembleur ou avantageusement utiliser le programme BASIC (figure 2). Il se charge d'implanter cette routine à n'importe quelle adresse (par exemple en #400), la reloge et définit les tableaux à partir de l'endroit que vous désirez (par exemple #7000). Puis il s'occupe d'allouer, comme vous le lui indiquez, un mot-clé à chacune des touches que vous désirez. Le programme peut-être détruit après uti-

lisation ; seuls, bien sûr, la routine et les tableaux doivent être impérativement conservés et protégés. Si aucune erreur n'a été faite, le clavier est maintenant redéfini par [FUNCT] (ou [CTRL] sur ORIC-1) afin d'obtenir par la frappe de deux touches au maximum tous les mots-clés du BASIC...

Le programme BASIC est relativement simple et est éclairé par quelques remarques (que l'on peut toutes supprimer). Aussi il se passe de commentaire.

FIGURE 1

```

0000 ;
0001 ;EXEMPLE D'UTILISATION DE LA
0002 ;TOUCHE FUNCT SUR ORIC-ATMOS
0003 ;POUR GENERER LES MOTS CLEF DU
0004 ;BASIC PAR L'APPUIE SUR UNE SEULE
0005 ;TOUCHE
0006 ;ASTUCE UTILISABLE SUR ORIC-1
0007 ;ON REMPLACE SIMPLEMENT
0008 ;LA TOUCHE FUNCT PAR CTRL OU
0009 ;PAR LE SHIFT DE GAUCHE
000A ;
000B ;          (C) Pierre CHICOURRAT
000C ;
000D ;
000E ;
000F .DEBU
0010 PHA
0011 TXA
0012 PHA
0013 TYA
0014 PHA
0015 LDA DPAP
0016 BEQ SIMP
0017 LDA 0209
0018 CMP #A5
0019 ;SUR ORIC-1 REMPLACER LA LIGNE PREC
EDENTE PAR :
001A ;CMP #A2
001B ;POUR UTILISER LA TOUCHE [CTRL]
001C ;A LA PLACE DE [FUNCT]
001D ;OU ENCORE PAR :
001E ;CMP #14
001F ;POUR UTILISER LE SHIFT DE GAUCHE
0020 ;OU :CMP #A7
0021 ;POUR CELUI DE DROITE
0022 ;LA REMARQUE VAUT POUR ORIC-ATMOS
    
```

# théorie

0023 BNE FINI	0056 LDA \$FF	0089 -00
0024 LDA 02DF	0057 STA DRAP	008A .ADHA
0025 BPL FINI	0058 .ETI1	008B -00
0026 AND \$7F	0059 LDA \$00	008C .DRAP
0027 LDX \$00	005A BEQ FINI	008D -00
0028 TAY	005B .SUIT	008E .CARA
0029 .LOOP	005C LDA 00	008F -00
002A LDA TAB1,X	005D PHA	0090 .TAB1 = 7000
002B BEQ FINI	005E LDA 01	0091 .TAB2 = 7100
002C TYA	005F PHA	0092 ;TAB1 CONTIENT LE CODE ASCII DES TO
002D CMP TAB1,X	0060 LDA TAB2,X	UCHES REDEFINIES PAR LA METHODE
002E BEQ SUIT	0061 AND \$7F	0093 ;TAB2 CONTIENT LE CODE DES FONCTION
002F INX	0062 TAX	S BASIC ASSIGNEES A CES TOUCHES
0030 BNE LOOP	0063 LDA \$EA	
0031 .FINI	0064 LDY \$C0	
0032 PLA	0065 STA 00	
0033 TAY	0066 STY 01	0 CLS:PAPER0:INK2
0034 PLA	0067 LDY \$00	4 REM
0035 TAX	0068 INX	5 REM IMPLANTATION DE LA ROUTINE EN L.M
0036 PLA	0069 .BOLC	6 REM (C) Pierre CHICOURRAT
0037 RTI	006A DEX	10 PRINT"IMPLANTATION DE LA ROUTINE":T=P
0038 .SIMP	006B BEQ CONT	EEK(#0000)
0039 LDA CARA	006C .ETI4	20 PRINT:AD=#24A:TA=#A5:IFT=166THENAD=#2
003A CMP 02DF	006D INC 00	30:TA=#A2
003B BEQ FINI	006E BNE ETI3	30 POKEAD,64:PRINT:PRINT:PRINT:INPUT"ADR
003C LDA 00	006F INC 01	ESSE D'IMPLANTATION ";AI
003D PHA	0070 .ETI3	40 PRINT:PRINT" "CHR\$(27)"ATTENTION IL
003E LDA 01	0071 LDA (00),Y	FAUT QU'A PARTIR DE"
003F PHA	0072 BPL ETI4	50 PRINT" "CHR\$(27)"ACETTE ADRESSE LA ME
0040 LDA ADHA	0073 INC 00	MOIRE SOIT":PRINT" "CHR\$(27)"APROTEGEE"
0041 LDY ADHA	0074 BNE ETI5	60 PRINT:PRINT"IMPLANTATION EN COURS ...
0042 STA 00	0075 INC 01	" :RESTORE:J=AI:L=9090
0043 STY 01	0076 .ETI5	70 I=0:S=0:L=L+10
0044 LDY \$00	0077 LDA \$00	71 READU\$:IFU\$="*"THEN?5
0045 LDA (00),Y	0078 BEQ BOUC	72 U=VAL("#"+U\$):POKEJ,U:S=S+U:I=i+1:J=J
0046 PHA	0079 .CONT	+1:IFI(>20)THEN?1
0047 ORA \$80	007A LDA 00	73 READU:IFS(<>)THENPING:PRINT"ERREUR EN
0048 STA 02DF	007B LDY 01	LIGNE "L:END
0049 STA CARA	007C STA ADHA	74 GOTO70
004A PLA	007D STY ADHA	75 READU:IFS(<>)THENPRINT"ERREUR EN LIGNE
004B TAY	007E PLA	"L:END
004C PLA	007F STA 01	76 REM
004D STA 01	0080 PLA	77 REM ON RELOGE LA ROUTINE (ADAPTATION
004E PLA	0081 STA 00	DES ADRESSES DE CELLE-CI
004F STA 00	0082 LDA \$00	78 REM
0050 INC ADHA	0083 STA DRAP	80 PRINT:PRINT"ADAPTATION DES ADRESSES D
0051 BNE ETIQ	0084 STA 02DF	E LA ROUTINE":PRINT
0052 INC ADHA	0085 LDA \$FF	90 REPEAT:READU\$,U\$
0053 .ETIQ	0086 STA CARA	100 IFU\$="*"THEN:20
0054 TYA	0087 BNE ETI1	:10 U=VAL("#"+U\$)+AI:U=VAL("#"+U\$)+AI:DO
0055 BPL ETI1	0088 .ADHA	KEU,U

FIGURE 2

```

120 LN="ILU$="*":POKEAI+14,TA
130 PRINT"ADAPTATION DES TABLEUX:"
140 PRINT"IL FAUT UNE PLACE DE 512 OCTET
S POUR":PRINT"LES DEUX TABLEUX"
150 PRINT"A PARTIR DE QUELLE ADRESSE VOU
LEZ-VOUS":INPLT"LES IMPLANTER";AT
160 PRINT:PRINT"OK"
170 REPEAT:READU$,U:U=VAL("#"+U$)+A1
175 IFU$="*"THEN185
180 U=AT-#100*(U=2):DOKEU,U
185 UN"ILU$="*":POKEAI+4BF,255
186 REM
187 REM NETTOYAGE DES TABLEUX
188 REM
190 FORI=0TO512:POKEAT+I,0:NEXT:PRINT"TA
PEZ UNE TOUCHE POUR CONTINUER"
194 REM
195 REM MISE EN SERVICE DE LA ROUTINE
196 REM
200 GETR$:CLS:PRINT"MISE EN SERVICE DE L
A ROUTINE"
210 DOKEAD+1,A1:POKEAD,76:PRINT"OK:CA MA
RCHER":PRINT:PRINT
290 REM
291 REM
292 REM PROGRAMME DE DEFINITIONS DES TOU
CHES
293 REM AFIN DE LEUR ASSIGNER LA FONCTIO
NS VOULUE
294 REM
295 REM
300 PRINT"DEFINITION DES TOUCHES":T=PEEK
(4D000):AT=DEEK(DEEK(24B+26*(T=166))+41
C)
310 N=-1:REPEAT:N=N+1:UNTILPEEK(AT+N)=0:
PRINT:PRINT:T$="FUNCT"
311 IFT=166THENT$="CTRL"
320 PRINT"TAPEZ "T$" PUIS LA TOUCHE A DE
FINIR":POKE#2DF,0
330 GETR$:R=ASC(R$):PRINT" CODE ASCII --
>"R
335 FORI=0TON:IFPEEK(AT+I)=RTHENI=N:NEXT
:PRINT"ERREUR":PRINT:PRINT:GOTO320
336 NEXT
337 REM
338 REM SAISIE DE L'ORDRE
339 REM
340 PRINT"TAPEZ L'ORDRE BASIC QUE VOUS V
OULEZ LUIASSIGNER PUIS [RETURN]:"
350 A$="":POKE#2DF,0
360 GETH$:PRINTH$:IFH$=CHR$(13)THEN400
370 IFH$=CHR$(127)THENGOSUB500:GOTO360
380 H=ASC(H$):IFH<32ORH>90THENPING:PRINT
CHR$(127):GOTO360
390 A$=A$+H$:GOTO360
394 REM
395 REM IMPLANTATION DE LA DEFINITION DA
NS LES TABLEUX DE LA ROUTINE
396 REM
400 PRINT:PRINT"OK :RECHERCHE DU CODE DE
L'ORDRE":DOKE#306,#FFFF
410 A=#C0EA:NO=0:IF A$=" " THEN END
420 I=0:REPEAT:I=I+1:J=PEEK(A+I-1)AND 12
7
430 IFJ<>ASC(MID$(A$,I))THENPULL:GOTO450
440 UNTILI=LEN(A$):POKEAT+#100+N,NO:POKE
AT+N,R:N=N+1:PRINT:PRINT:PRINT
445 POKE1013,39:GOTO320
450 NO=NO+1:REPEAT:A=A+1:UNTILPEEK(A)>=1
28:A=A+1
460 IFNO>128THENPING:PRINT"ORDRE INCONNU
E:IL N'EST PAS DU BASIC":PRINT:GOTO445
470 GOTO420
500 IFLEN(A$)<=1THENA$="":RETURN
510 A$=LEFT$(A$,LEN(A$)-1):RETURN
990 REM
991 REM DATA DE LA ROUTINE
992 REM
1000 DATA48,8A,48,98,48,AD,BF,04,F0,25,A
D,09,02,C9,A2,D0,18,AD,DF,02,2328
1010 DATA10,13,23,7F,A2,00,A8,BD,00,70,F
0,09,98,DD,00,70,F0,4A,E0,00,2322
1020 DATAF2,68,A8,68,AA,68,40,AD,C0,04,C
D,DF,02,F0,F2,A5,00,48,A5,01,2540
1030 DATA48,AD,BD,04,AD,BE,04,85,00,84,0
1,A0,00,B1,00,48,09,80,8D,DF,1580
1040 DATA02,8D,C0,04,68,A8,68,85,01,68,8
5,00,EE,BD,04,D0,03,EE,BE,04,2160
1050 DATA90,10,05,A9,FF,8D,BF,04,A9,00,F
0,89,A5,00,48,A5,01,48,BD,00,2191
1060 DATA71,29,7F,AA,A9,EA,A0,C0,85,00,8
4,01,A0,00,E0,CA,F0,14,E6,00,2556
1070 DATA00,02,E6,01,B1,04,10,F6,E6,00,0
0,02,E6,01,A9,00,F0,E9,A5,00,2358
1080 DATAA4,01,8D,BD,04,8C,BE,04,68,85,0
1,68,85,00,A9,00,8D,BF,04,8D,1954
1090 DATADF,02,A9,FF,8D,C0,04,D0,AF,*
1100 DATA1369
1105 REM TABLEAU D'ADAPTATION DES ADRES
ES VARIABLES SYSTEMES
1110 DATA06,BF,30,C0,3E,BD,41,BE,52,C0,5D
,BD,62,BE,6A,BF,A3,BD,A6,BE
1120 DATAB1,BF,B5,C0
1130 DATA*,*
1135 REM ADAPTATION DES TABLEUX DE LA R
OUTINE
1140 DATA1C,1,22,1,77,2
1150 DATA*,*
1200 REM VARIABLES DU PROGRAMME
1210 REM
1220 REM PARTIE 1:IMPLANTATION DE LA RUT
INE
1240 REM
1250 REM

```

## - théoric

```
1260 REM TA CONTIENT LE CODE DE LA TOUCHE 1360 REM
E (FUNCT) SI ON EST SUR ORIC-ATMOS 1370 REM T$:CONTIENT:
1270 REM SINON CELUI DE (CTRL) SUR ORIC- 1380 REM      FUNCT SI ORIC-ATMOS
1      1390 REM      CTRL  SI ORIC-1
1280 REM
1290 REM AD EST L'ADRESSE DU VARIABLE SYS 1410 REM N:OMBRE DE TOUCHES DEJA DEFINI
EME (SUR ORIC-1 ET SUR ORIC-ATMOS)  ES
1300 REM
1430 REM AT :IDEM PARTIE 1
1310 REM AI:ADRESSE D'IMPLANTATION DE LA 1440 REM R$,R:RESPEC. TOUCHE ET CODES AS
ROUTINE CII DE LA TOUCHE A DEFINIR
1320 REM AT:ADRESSE DES TABLEAUX 1450 REM AS :ORDRE BASIC ASSIGNE A CETT
TOUCHE
1330 REM US,U$,J,I,L:VARIABLE AUXILIAIRE 1460 REM M$,J,I,H$:VARIABLES AUXILIARES
DE TRAITEMENT 1470 REM
1340 REM 1480 REM
1350 REM PARTIE 2:DEFINITION DES TOUCHES
```

# CONVERT

## (suite)

40

De très nombreux lecteurs, intéressés par les travaux de M. Jean-Claude REPETTO, nous ont demandé des compléments d'informations sur les routines équivalentes entre ORIC-1 et ATMOS. Voici la réponse de l'auteur ; elle va satisfaire bien des curiosités !

SF89B sur ORIC-1 correspond à SF8D0 sur ATMOS. Pour que l'équivalent soit tout-à-fait exact, il faudrait ajouter les instructions suivantes :

```
LDA #SFF
STA $20C
ou, en BASIC :
```

POKE #20C, #FF
SE725 sur ORIC-1 correspond à SE7B2 sur ATMOS.

SE4A8 sur ORIC-1 est le sous-programme de chargement d'un fichier cassette. Il peut être remplacé par la séquence suivante : JSR \$E57D ; Affiche "Searching..."

JRS \$E4AC ; Recherche du fichier JSR \$E59B ; Affiche "Loading..." JSR \$E4E0 ; Chargement du fichier

SE57B sur ORIC-1 est le sous-programme d'écriture de fichiers sur cassette. Il peut être remplacé

par la séquence suivante : JSR \$E585 ; Affiche "Saving..." JSR \$E607 ; Ecriture de l'en-tête du fichier JSR \$E62E ; Ecriture du fichier

SC5F8 sur ORIC-1 correspond à SC5E8 sur ATMOS. SC412 sur ORIC-1 correspond à SC40E sur ATMOS.

En ce qui concerne les sous-programmes d'entrées-sorties sur cassette, j'attire votre attention sur le fait que les variables utilisées ne sont pas les mêmes. Utilisez CONVERT pour avoir les équivalents.

# GESTION D'UN ADC 804

Denis BONOMO

## UNE APPLICATION DE LA CARTE ENTRÉES-SORTIES

### CARACTÉRISTIQUES DE L'ADC 804

L'ADC 804 est un circuit convertisseur analogique-digital fonctionnant par approximations successives. Sortant sur 8 bits, il est compatible avec la plupart des microprocesseurs.

Son travail consiste à traduire une tension présente à son entrée en un format binaire utilisable par le microprocesseur.

Pour ce faire, il possède une horloge interne dont la fréquence est déterminée par un RC externe. Il peut aussi être utilisé directement avec l'horloge microprocesseur (fréquence autorisée de 100 à 1 400 kHz et préconisée autour de 600 kHz pour une meilleure précision). Alimenté sous 5 V il sera capable de mesurer des tensions entre 0 et 5 V. Le temps de conversion est annoncé par le constructeur autour de 100  $\mu$ s. L'erreur est de  $\pm 1$  LSB. Le LSB est obtenu en divisant la valeur de la plage de mesure par 256. Ainsi, pour 5 V max (codés FF), on aura :

$$\text{LSB} = \frac{5}{256} = 19,5 \text{ mV}$$

Une tension de 5 V pourra donc être codée à 4.98 V...

L'étendue de la plage de mesure peut être modifiée pour mesurer, par exemple, des signaux faibles dont l'amplitude n'atteint pas celle de la gamme. On pourra ainsi les coder entre 00 et FF en appliquant une tension d'offset sur l'entrée VIN (-).

De même, la tension VREF/2 est fixée, par un diviseur interne, à VCC/2, mais il est possible de modifier, voire d'ajuster avec précision cette référence en reliant la broche 9 à une tension externe.

### LA PROGRAMMATION DU CIRCUIT

Bien qu'il soit possible de le coupler directement au microprocesseur grâce à son bus de données et à ses signaux de contrôle, nous ne l'avons pas fait car la gestion d'interruptions n'aurait pas été simple avec ORIC. Soulignons simplement que cela reste possible et que l'expérience pourra être testée par l'amateur averti. Il faudra, bien sûr, dans ce cas câbler différemment l'ADC 804 en s'inspirant, par exemple, du montage suggéré à la figure 9 en choisissant l'im-

plantation mémoire du circuit sur une des sorties libre du 74LS138 (ici Y6 avec comme adressage 3E0 à 3EF).

L'exemple proposé passe par le VIA qui assurera donc la gestion des signaux de contrôle de l'ADC et la lecture des données pour les transmettre au micro-ordinateur. Dans notre exemple VIND (-) peut être mise à la masse (dans ce cas, il n'y a pas de réglage du zéro offset) et les masses analogique et digitale reliées ensemble. Pour comprendre le programme d'application, il suffit de savoir que :

- WR et CS bas en même temps provoque le RESET et le début de la conversion pourra avoir lieu entre 1 et 8 périodes d'horloge après la remontée de WR (puisque CS est fixée à la masse).
- La conversion par approximations successives demande 8 comparaisons qui durent 64 cycles d'horloge.
- Une conversion en cours peut toujours être interrompue en envoyant une nouvelle impulsion sur WR...
- La fin de conversion sera signalée par le passage à zéro de INTR.
- INTR ne repassera à l'état haut qu'après lecture de la valeur convertie.

## - théoric

- le cycle pourra alors recommencer.

### EXEMPLE PRATIQUE

Si vous suivez cet exemple, vous relierez, comme sur la figure 8, l'ADC 804 au PORT B du VIA. Rappelons que nous préconisons un système de connexion amovible (support de composants pour wrapping - pour la partie mobile - s'emboîtant dans un support de circuit intégré - pour la partie fixe). Nous autoriserons les latches PORT B et utiliserons pour le "dialogue" entre ADC et VIA les lignes CB1 (câblée sur INTR et pro-

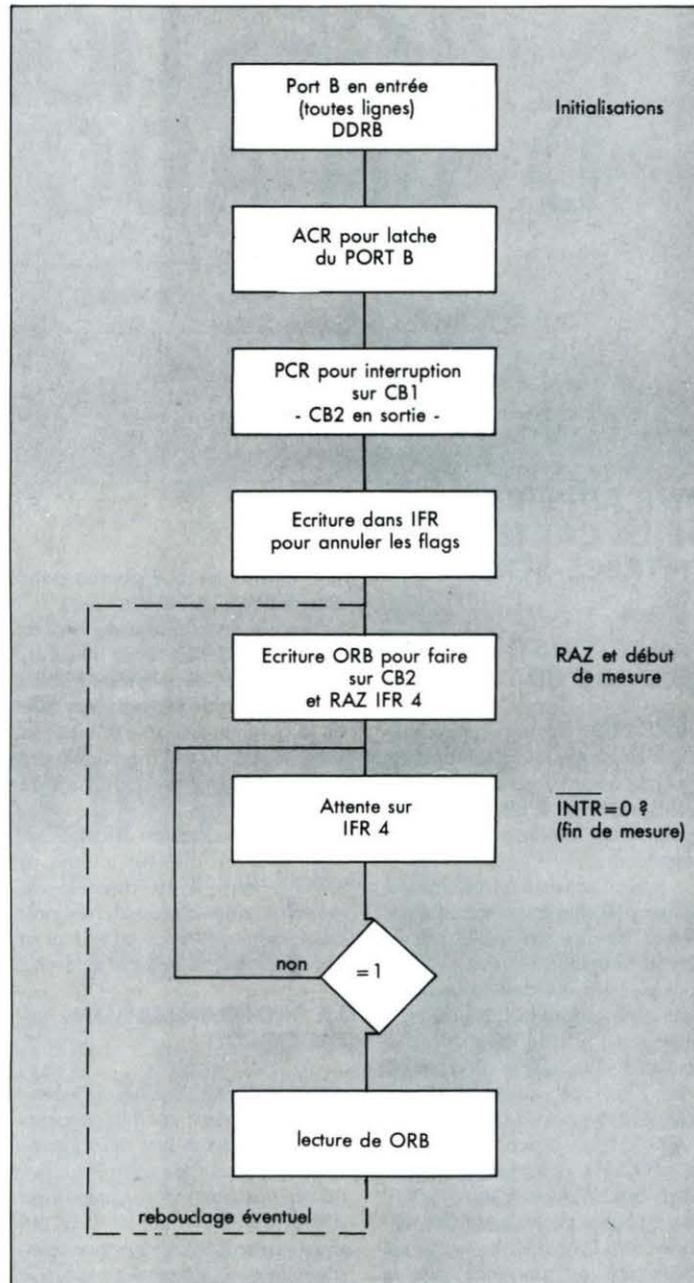
grammée en entrée d'interruption active sur un front descendant du signal) et CB2 (câblée sur WR et programmée en sortie).

Une écriture dans ORB provoquera une impulsion sur CB2 (début du travail de l'ADC) et remettra à zéro l'indicateur d'interruption IFR4.

Il suffira alors d'attendre la mise à 1 du bit IFR4, signifiant la fin de la mesure, pour venir lire la donnée ADC. Notez que cette donnée sera verrouillée dans les latches d'entrée du PORT B, lors de la transition active de CB1.

42

Le programme correspondant peut être écrit en BASIC comme en langage machine. La mesure peut être rebouclée autant de fois que nécessaire pour remplir une table des valeurs et effectuer une moyenne, ou pour considérer des valeurs instantanées consécutives. Deux versions (BASIC et machine) simples, c'est-à-dire sans remplissage d'une table, vous sont proposées ici. Un organigramme résumera les explications précédentes. Les adresses des registres, en hexadécimal, sont les suivantes :  
DDRB (3F2) — ORB (3F0)  
ACR (3FB) — PCR (3FC)  
IFR (3FD) — IER (3FE)



**ORGANIGRAMME  
DE LA GESTION  
DE L'ADC PAR VIA**

Les listings donnés ci-dessous illustrent l'organigramme précédent. Le premier est en BASIC et n'appelle aucun autre commentaire que pour la ligne 310 où on effectue la conversion de la valeur lue sur l'ADC, en tension, en tenant compte du LSB (valeur

5:256) et en tronquant les décimales inutiles (fonction INT, multiplication et division par 100). Le second programme construit et exécute une routine en langage machine qui effectue les initialisations du VIA, le démarrage de l'ADC et la surveillance de la ligne

INTR. Lorsque INTR annonce la fin de la mesure, on imprime le résultat en hexadécimal et non en tension.

Noter qu'avec le montage proposé, RD relié à la masse, la ligne INTR remonte en fin de conversion.

## LISTING 1

```

10 REM      - ADC 804 -
50 REM
90 REM DDRB=#3F2  ORB=#3F0  ACR=#3FB          PCR=#3FC  IFR=#3FD
IER=#3FE
99 REM
199 REM----INITIALISATIONS----
200 POKE#3F2,0
210 POKE#3FB,2
220 POKE#3FE,144
230 POKE#3FC,160
240 POKE#3FD,255
299 REM----MESURES----
300 POKE#3F0,0:MES=PEEK(#3F0)
310 PRINT INT(MES*5E2/256)/1E2:GOTO300

```

## LISTING 2

```

1 REM      ADC 804 (MACHINE)
2 REM
10 HIMEM#9700:AD=#9700
20 READD$:IFD$="999"THEN100
30 D=VAL("#"+D$):POKEAD,D:AD=AD+1:GOTO20
100 CALL#9700:REM INIT. VIA
150 CALL#9720:REM START ADC
160 PRINTHEX$(PEEK(#3F0)):GOTO150
1000 DATA9,00,8D,F2,03,A9,02,8D,FB,03
1005 DATA9,90,8D,FE,03,A9,A0,8D,FC,03
1010 DATA9,FF,8D,FD,03
1015 DATAEA,EA,EA,EA,EA,EA,EA,EA
1020 DATA9,00,8D,F0,03,18
1025 DATAAD,FD,03,29,10,F0,F9
1030 DATA60,"999"

```

Le listing du programme numéro 3 illustre un exemple de mesures répétées sur un signal analogique, avec tracé de la courbe correspondante. Lorsque l'écran a été entièrement balayé, il est effacé et un nouveau tracé recommence. Ce programme est utilisable pour enregistrer, par exemple, le signal d'un galvanomètre en effectuant

des prélèvements espacés dans le temps par un intervalle programmé en ligne 340 (ici un temps court dans l'exemple). Dans la pratique si l'enregistrement doit avoir lieu sur une journée, on fera des prélèvements toutes les 5 minutes par exemple (WAIT 3000). L'amplitude de l'échelle est réglée à la ligne 325 (coefficient 7), en

fonction du signal disponible (ici 3/4 de la déviation verticale totale pour 400 mV). De plus, on effectue 10 mesures successives, puis on prend la moyenne (boucle de 300 à 315). La ligne 320 n'est utile que si l'on fait plusieurs tracés successifs. Elle efface l'écran pour préparer une nouvelle courbe.

## LISTING 3

```

10 REM ADC804 MESURES REPETEES (TRACE)
50 REM
90 REM DDRB=#3F2 ORB=#3F0 ACR=#3FB PCR=#3FC IFR=#3FD
IER=#3FE
99 REM
199 REM----INITIALISATIONS----
200 POKE#3F2,0
210 POKE#3FB,2
220 POKE#3FE,144
230 POKE#3FC,160
240 POKE#3FD,255
290 HIRES
299 REM----MESURES----
300 MES=0:FORN=1TO10
310 POKE#3F0,0:MES=PEEK(#3F0)+MES:NEXT
315 MES=MES/10
320 T=T+1:IFT<240THEN325ELSEHIRES:T=0:GOTO300
325 A=199-(MES*7)
330 CURSETT,A,1
340 WAIT10
350 GOTO300

```

### TRADUCTION DU PROGRAMME MACHINE EN ASSEMBLEUR

9700	A9 00 8D F2 03	IN VIA	LDA % #00 STA #03F2	DDR B met tout B en entrée
9705	A9 02 8D FB 03		LDA % #02 STA #03FB	ACR lache le PORT B
907A	A9 90 8D FE 03		LDA % #90 STA #03FE	IER autorise interruptions CB1
970F	A0 A0 8D FC 03		LDA % #A0 STA #03FC	PCR configure lignes CB1 et CB2
9714	A9 FF 8D FD 03		LDA % #FF STA #03FD	IRF met à zéro tous les flags d'interruption
9719/F	EA... EA		7 NOP	
9720	A9 00 8D F0 03	START ADC	LDA % #00 STA #03F0	RAZ IFR4 et  sur ligne CB2
9725	18		CLC	Efface la retenue
9726	AD FD 03 29 10 F0 F9	ITCB1	LDA #03FD AND % #10 BEQ ITCB1	Scrute IFR4 pour attente interruption sur CB1
972D	60		RTS	Retour avec valeur mesurée en 3F0 (ORB)

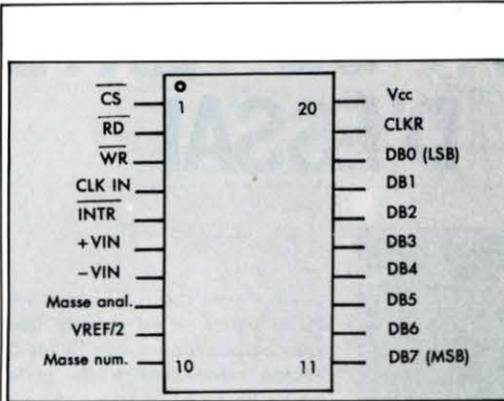


Figure 7 Brochage de l'ADC 804

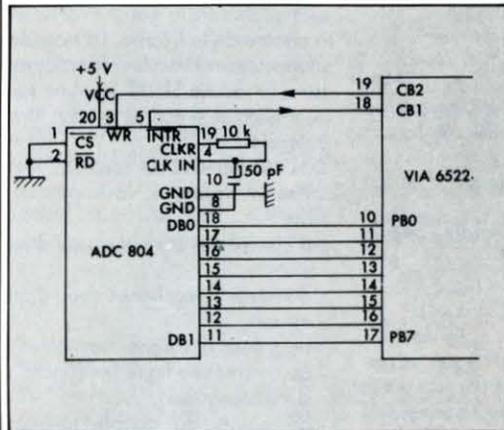


Figure 8 Couplage ADC 804 au VIA

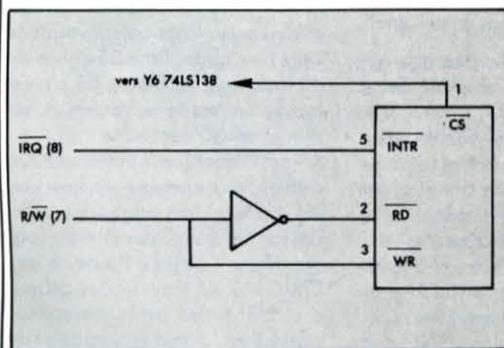


Figure 9 Montage direct de l'ADC 804 (suggestion)

## ORIGRAPH

Origraph est le premier logiciel professionnel de création graphique (3 prog.), destiné aussi bien aux débutants qu'aux créateurs de logiciels. Il permet d'exploiter au maximum les possibilités graphiques de l'ORIC en haute résolution.

L'emploi de nombreuses routines en langage machine permet une utilisation souple sans aucun apprentissage.

- DESSIN VISUEL FACILE SUR ECRAN (au niveau du pixel)
- EDITEUR GRAPHIQUE SOUPLE (commandes rappelées en permanence sur l'écran travail).
- NOMBREUSES FONCTIONS PUISSANTES  
ZOOM. Représentation des cellules graphiques élémentaires.  
COMPRESSION. Duplication. Insertion. Utilisation de tous les attributs (couleurs, flash, inversion vidéo). Repérage des zones d'écran utilisées. Obtention de 32 COULEURS par mixage. Mélange texte et graphisme.



- DESSIN AVEC -LE CLAVIER  
-LE JOYSTICK  
-LA TABLE GRAPHIQUE (Graphi-cop)  
-LES INSTRUCTIONS BASIC (mode direct)
- REPRISE POSSIBLE D'UN DESSIN CREE SANS ORIGRAPH.
- PROGRAMME DE DEMONSTRATION NON PROTEGE (exemples)
- NOTICE COMPLETE D'UTILISATION.

VERSION DISQUETTE ( Lecteur Jasin et bientôt sur lecteur Oric )

- HARD COPY IMPRIMANTES :  
- GP100 ( 2 Formats )  
- GEMINI 10 ( 4 Formats )  
- ORIC ( 2 Formats avec 4 couleurs )  
- AUTRES ( Prog. param. par l'utilisateur )
- FONCTIONS GRAPHIQUES SUPPLEMENTAIRES :  
- PAINT ( 5 motifs de remplissage )  
- TRANSFERT  
- MEMORISATION PARTIELLE ( sur disquette )  
- RELOCATION ET INSERTION ( d'après disquette )  
- RECTANGLE  
- FOND TRAME AUTOMATIQUE  
- FONCTIONS GRAPHIQUES DEFINISSABLES PAR L'UTILISATEUR  
- CATALOGUE

• LE RESULTAT !

VOTRE PROGRAMME BASIC • VOS DESSINS • ROUTINES D'AFFICHAGE EN UN SEUL CHARGEMENT.

L'AFFICHAGE DES DESSINS DEVIENT SIMPLE, ET SA RAPIDITE VOUS AUTORISE LE DESSIN ANIME.

## SPACEWALL

JEU D'ARCADE

- TABLEAU 1  
Les ZORKS menacent d'enlever votre planète après avoir dressé autour de celle-ci un mur galactique pour vous exterminer.
- TABLEAU 2  
Vous devez détruire les vaisseaux de bombardement précurseurs d'une attaque massive.
- TABLEAU 3  
Après avoir combattu les commandos d'éclaireurs ZORKS, vous devrez faire face à  
L'INVASION FINALE !!!

## BON DE COMMANDE

A RENVOYER A : ELECTRONIQUE CENTER - MICROFUTUR  
16 RUE DE L'HOPITAL ---- 57100 THIONVILLE

	MON	ADRESSE
ORIGRAPH Cassette	150,00 *	
ORIGRAPH Disquette JASMIN	250,00 *	
SPACEWALL Cassette	120,00 *	
ORIGRAPH + SPACEWALL		
sur une DISQUETTE JASMIN	400,00 *	
FRAIS DE PORT ET ENBALLAGE		10,00 *
TOTAL A PAYER		

REGLEMENT : ( voyez les mentions inutilisées )  
CHÈQUE BANCAIRE -- CCP -- CONTRE-REMBOURSEMENT ( + 15 Frs de frais de c-remb. )

REVENDEURS NOUS CONSULTER

# —théoric—

## UN TRAITEMENT DE TEXTE AU BANC D'ESSAI

Le Société AMIR a été fondée en novembre 1983 par M. Emile BAUER, son gérant actuel. Elle comprend un magasin de vente de tout matériel micro et automatismes, et un local réservé à la conception de programmes et au secrétariat. Elle compte actuellement 5 salariés dont le gérant, le directeur commercial, 2 analystes-programmeurs et une secrétaire.

Le gérant était précédemment Directeur technique dans une société de vente et de réparation d'appareils électroniques de mesure, de régulation et d'automatismes. En tant qu'associé à 50 %, il avait créé cette société en 1978 et avait immédiatement opté pour la gestion informatique en créant lui-même ses programmes.

Le directeur commercial est issu de la même société et possède une formation d'électronicien de maintenance d'appareils industriels et d'automatisme.

Les deux analystes-programmeurs viennent de terminer leurs études dans une I.U.T. section informatique.

En dehors du matériel micro-informatique et automates programmables, la société vient de se lancer dans la création de logiciels de gestion depuis 2 mois, et se spécialise surtout au départ dans les programmes utilitaires tels que l'EDITEXT. Elle va poursuivre dans cette voie par un programme de facturation, de tableur, de gestion de fichiers et d'adressage automatique de courrier pour le début septembre.

### LE LOGICIEL DE AMIR

A.M.I.R. (Automatismes-Micro-Informatique-Rouennaise) nous propose le traitement de texte, disponible dans le commerce pour ORIC-1 ou ATMOS. Ce logiciel pourra vous être livré sur cassette ou sur disquette (disque Jasmin de TRAN en attendant que le système Disque ORIC soit parfaitement au point). Il est accompagné d'une petite notice explicative de 8 pages qui, à notre avis, aurait pu être un peu plus développée.

46

Nous avons pu disposer de la version sur cassette de "EDITEXT" et l'avons évaluée sur ATMOS.

Après son chargement, le programme vous demande avec quelle imprimante il sera utilisé (GP50, GP100, autres), et vous rappelle que vous ne pourrez bénéficier de l'accentuation que sur GP100. Un menu détaillé apparaît alors vous présentant les différentes (6) commandes possibles (commandes d'édition, sauvegarde de la page en cours, chargement d'une page, commande d'impression, choix du clavier, sortie du programme).

Le choix 1 (commandes d'édition) fait

apparaître 8 options qui vous permettront de définir les différents formats de travail :

- pose de la marge (entre 1<sup>re</sup> et 35<sup>e</sup> colonne) ;
- tabulation horizontale (même remarque) ;
- nombre de colonnes (38 à 80) ;
- nombre de lignes (25 à 64).

Puis deux opérations : alignement à gauche, permettant d'aligner un certain nombre de lignes par leur début sur une colonne choisie ; la recopie de blocs de textes, fonction puissante permettant de faire passer une page entière vers une autre, un bloc de lignes, ou même un bloc de texte (c'est-à-dire n colonnes sur n lignes).

On trouve enfin le passage en mode édition et le retour au menu principal.

Le passage en mode édition étant choisi, on voit apparaître la page de travail. Lignes et colonnes sont repérées ainsi que le numéro de la page (de 1 à 3). L'écriture se fera en blanc sur fond noir. Une critique à ce niveau, la position possible de chaque caractère est repérée par un point blanc. Cela fait un peu confus, voire fatigant à la longue.

Si vous avez choisi 60 lignes sur 80 colonnes, il est évident que vous ne pouvez les voir toutes à l'écran. Une fenêtre de texte mobile (toutes flèches curseur) vous est présentée. Le curseur agit

« plein écran » et quand il arrive à la dernière colonne, l'ensemble est décalé vers la gauche au fur et à mesure de la frappe. La bascule majuscules-minuscules fonctionne avec la touche SHIFT (comme sur une machine à écrire) et peut être inversée.

Des commandes de contrôle, fort utiles et pratiques vous permettront :

- d'insérer des caractères ou d'en effacer,
  - d'insérer des lignes ou d'en effacer,
  - de tracer des lignes verticales,
  - de centrer une ligne (en fonction de sa longueur),
  - de passer en double largeur (pratique avec la GP 100)
  - de passer d'une page à l'autre.
- Pour sauvegarder de la page en mémoire, il suffit de donner un titre et de choisir l'option sauvegarde lente ou rapide. Pour 35 lignes de 40 colonnes, le temps de sauvegarde en mode « rapide » est d'environ 30 secondes.

A part quelques petits défauts, comme, par exemple, l'impossibilité d'effacer une page, ce logiciel devrait satisfaire ceux d'entre vous qui désirent écrire à l'aide de leur ORIC et peut trouver des débouchés dans des petites entreprises possédant d'autres logiciels de gestion, calcul ou automatismes tournant sur ORIC.



# TRACEUR DE COURBES

Alain TORTOSA

C'est la rentrée scolaire et bientôt universitaire. Théoric ne reste pas insensible à vos tracas de potaches et vous offre grâce à M. Alain TORTOSA un moyen pour tracer les courbes des fonctions les plus diverses, que ce soit sur ORIC-1 ou sur ATMOS.

**C**e programme en basic et langage machine permet d'effectuer directement le tracé de courbes mathématiques sur votre écran.

En effet, qui ne s'est pas "trouvé" un jour devant une fraction à étudier, qu'elle soit cartésienne, paramétrique, polaire ou polaire paramétrée, et ne sachant que faire ?

La première réaction qui nous vient à l'esprit est alors de calculer quelques points afin d'avoir une idée générale sur l'allure de la courbe. Mais cette méthode, à la fois longue et fastidieuse, peut amener à certaines erreurs (surtout dans le cas de fractions plutôt complexes). Il est en effet très facile d'obtenir une branche infinie car le nombre de points que l'on calculera sera toujours insuffisant.

Le programme que je vous propose donc aujourd'hui est là pour remédier à ce problème. Le principe repris afin de tracer la courbe est le même que ci-dessus à l'exception faite que

l'ORIC se charge ici de faire tous les calculs. Le principe est le suivant :

L'ORIC calcule l'ordonnée à partir d'une abscisse et incrémente celle-ci pour calculer le point suivant (la précision du tracé dépendra donc du pas d'incrément). Bien entendu, plus on voudra réduire le pas d'incrément, plus le tracé sera précis, mais aussi la vitesse du tracé sera lente.

Le programme permet en outre de tracer des courbes dont le domaine de définition ne s'étend pas à  $\mathbb{R}$  (ensemble des réels). En effet, quoi de plus désagréable que de voir son tracé interrompu pour un "ILLEGAL QUANTITY ERROR" (dans le cas où l'on trace la fonction :

$$y = \frac{x + 3}{x - 1}$$

il est rageant de voir son tracé s'interrompre brusquement car  $x$  à pris la valeur 1).

C'est pourquoi vous avez la possibilité de préciser à l'ordinateur le domaine de définition de la fonction que vous voulez tracer.

## UTILISATION DU PROGRAMME

Après l'initialisation du programme, le menu s'affiche, vous avez alors le choix entre divers types de courbes :

- cartésien
- paramétrique
- polaire
- polaire paramétrique

L'utilisation du programme est la même que l'on soit dans les types 1, 2, 3 ou 4.

Nous prendrons donc l'exemple du cartésien, car le plus répandu.

Après avoir appuyé sur 1, on rentre sa courbe de la façon suivante :

"x = 1" pour tracer  $y = 1$  puis "RETURN"

Pour la suite il suffit de suivre les instructions pour lesquelles on choisit si l'on veut afficher la fonction à l'écran. L'ORIC affichera alors en haut et à gauche de l'écran " $y = x + 1$ ". Il vous demande ensuite si vous

désirez afficher les unités à l'écran. Il suffit alors de répondre par oui "o" ou non "n". Par la suite, l'ORIC vous demande si vous désirez agrandir le tracé ; c'est alors à vous de répondre en fonction de la courbe que vous désirez tracer. Conditions sur x : l'utilisation peut être plus délicate. Cela permet de rentrer le domaine de définition. Pour cela prenons quelques exemples.

### Exemple 1

$$y = \frac{x + 3}{x + 1}$$

D = IR - { - 1 }  
 il suffit d'éliminer la valeur - 1. A la question : désirez-vous des conditions sur x, répondre [O] [oui].  
 Nombre de conditions : 1 [1]  
 Il ne faut pas que [x = - 1] [RETURN] et le tracé se fait.

### Exemple 2

$$y = \frac{x + 3}{x \sqrt{x + 1}}$$

il faut  $x + 1 > 0$  et  $x \neq 0$   
 (=)  $x > - 1$  et  $x \neq 0$ .

Il faut donc éliminer les valeurs pour lesquelles  
 $x < - 1$  et  $x = 0$

Question : désirez-vous des conditions, répondre [O] [oui].

Nombre de conditions : plusieurs choix :

- a) 1 [1]  
 Il ne faut pas que [x = ≤ - 1 OR x = 0] [RETURN] et le tracé se fait.
- b) 2 [2]  
 Il ne faut pas que [x = < - 1] [RETURN]  
 Il ne faut pas que [x = 0] [RETURN] et le tracé se fait.

### Remarque

Tous les opérateurs logiques AND, OR, sont utilisables. Pendant le tracé on peut à tout moment appuyer sur : [P] pour modifier le pas : rentrer alors le nouveau pas et le tracé se poursuit.  
 [M] pour revenir au menu (le tracé s'arrête).

Après avoir appuyé sur M, on peut tracer une autre courbe sans revenir en mode texte en appuyant sur 1, 2, 3 ou 4 et en procédant de la même façon qu'en mode texte. On aura ainsi plusieurs courbes à l'écran.  
 Pour les autres possibilités : se reporter au menu.

```

1900 CLS:PRINT:INK:HIEM#3900:POKE#26A,82:INK#1:INH="GOTO 967:80":N=-10
1910 POKE#30E,127:IF PEEK#210=>2THENGOSUB4940
1920 REM *****
1930 REM \ CopyRight 1984
1940 REM # avec l'aide de F.BROUHE #
1950 REM *****
1960 REM # TRACEUR DE COURBES #
1970 REM *****
1980 REM #
1990 REM #
2000 REM #
2010 U=32:POKE#20F,0:INK0
2020 IF PEEK#210=>2THENPOKE#B5C,27:POKE#B5D,2
2030 CLS:IF PEEK#2C0=>2 THENDOKE#12,48030:PRINTCHR$(96);" 1984 "
2040 REM *****
2050 REM #
2060 REM #
2070 REM #
2080 REM #
2090 REM #
2100 REM #
2110 REM #
2120 REM #
2130 REM #
2140 REM #
2150 REM #
2160 REM #
2170 REM #
2180 REM #
2190 REM #
2200 REM #
2210 REM #
2220 REM #
2230 REM #
2240 REM #
2250 REM #
2260 REM #
2270 REM #
2280 CLS:INK0:POKE#20C,255:PRINT" COURBES"
2290 PRINT" EN COORDONNEES ..."
2300 POKE#26A,02
2310 PRINT:PRINT"
2320 PRINT:PRINT"
2330 PRINT:PRINT"
2340 PRINT:PRINT"
2350 PRINT:PRINT:PRINT" 'S' Pour sortir du programme"
2360 PRINT:PRINT:PRINT" 'N' Pour revenir au Menu (en cours) 'P' de progr-
2370 IF PEEK#2C0=>3THENPRINT:PRINT" 'T' Pour passer en mode text"
2380 IF PEEK#2C0>X>3THENPRINT:PRINT" 'L' Pour Lister les Fonctions dispo-
2390 PRINT" 'C' Pour sauvegarder l'ecran sur K7"
2400 PRINT" 'C' Pour sauvegarder l'ecran sur K7"
2410 INK7:IF PEEK#2C0>X>3THENDOKE#12,48041:PRINTCHR$(131)
2420 PRINT" que choisissez-vous ?":POKE#30E,192:LETU#POKE#30E,127:U=VAL(U0):PR
2430 REM *****
2440 REM #
2450 REM #
2460 REM #
2470 REM #
2480 IF U#="S"ANDPEEK#2C0=>3THENPOKE#26A,11:POKE#30E,192:TEXT
2490 IF U#="S"ANDPEEK#2C0=>4THENCALL#F59B:POKE#30E,192:DOKE#1B:#CBED:STOP
2500 IF U#="L"ANDPEEK#2C0>X>3THENGOSUB5430
2510 IF U#="T"AND PEEK#2C0=>3THENPOKE#30E,192:TEXT:POKE#30E,127:N=-10:GOTO1030
2520 IF U#="C":THENGOSUB56050

```

```

2250 REM #
2260 REM #####
2270 CLS:PRINT:N=N+10
2280 PRINT"COORBES EN COORDONNEES Parametriques"
2290 IFBTS="THEN2350
2300 IFPEEK(2C0)<>3THENPRINT
2310 PRINT"Desirez-vous entrer une autre fonctionou garder la ";
2320 PRINT"fonction x=";BT$:IFPEEK(2C0)<>3THENPRINT
2330 PRINT" Appuyez sur (O) Pour la garder",GETW$:PRINTW$:IFPEEK(2C0)<>3THENP
RINT
2340 IFW$<"O"ANDW$<"N"THEN2330ELSEIFW$="O"THEN2400ELSEPRINT
2350 PRINT"ECRIVEZ votre fonction X=F(T)"
2360 PRINT"(T Parametre ) PUIS tapez 'Return':IFPEEK(2C0)<>3THENPRINT
2370 INPUT"X=";A$:BT$=A$:IFLEN(A$)=0THENGOTO2370
2380 CALL#400:12690:IFCT$="THEN2440
2390 IFPEEK(2C0)<>3THENPRINT
2400 PRINT"Desirez-vous entrer une autre fonctionou garder la ";
2410 PRINT"fonction y=";CT$:IFPEEK(2C0)<>3THENPRINT
2420 PRINT" Appuyez sur (O) Pour la garder",GETW$:PRINTW$:IFW$="O"THEN2400
2430 IFW$<"O"ANDW$<"N"THEN2420
2440 PRINT:PRINT" Et maintenant ECRIVEZ votre fonction"
2450 PRINT" Y=G(T), PUIS tapez Return ":IFPEEK(2C0)<>3THENPRINT
2460 INPUT"Y=";A$:CT$=A$:IFLEN(A$)=0THENGOTO2440
2470 CALL#400:12700
2480 PRINT"Desirez-vous afficher les unites sur les axes ? ":GETAF$:PRI
NTAF$
2490 IFFA$<"O"ANDFA$<"N"THEN2480
2500 PRINT"Desirez-vous afficher la fonction sur l'ecran ? ":GETFB$:PRINTFB$:PR
INT
2510 IFFB$<"O"ANDFB$<"N"THEN2500
2520 PRINT"U=121:V=120:GOSUB 4000:GOSUB 4190:X=-63/R:INPUT" Or19ine des temps =
":T
2530 INPUT"Entrez le PAS d'incrementation Puis tapez 'Return' ":P
2540 V=2:GOSUB4200:IFF$="N"THENN=N-10
2550 PP$="APPuyez sur 'M' pour revenir au menu":PRINTPP$
2560 FP$="APPuyez sur 'P' Pour modifier le 'PAS' en cours d'affichage":PRINTPP$
2570 REM ATTENTION NE JAMAIS MODIFIER OU EFFACER LES LIGNES 2690ET 2700
2580 IFF$="O"THENCURSET10,07+N,3:J$="X="+BT$
2590 IFF$="O"THENFORI=1TOLEN(J$):CHARASC(MID$(J$,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXTI
2600 IFF$="O"THEN CURSET140,07+N,3:K$="Y="+CT$
2610 IFF$="O"THENFORI=1TOLEN(K$):CHARASC(MID$(K$,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXTI
2620 T=+P
2630 POKE#47D,90:POKE#47F,10:CALL#470
2640 POKE#2DF,0:INPUT"PAS=":P:PRINTPM$:PRINTPP$
2650 IFT<-10RT>1
2660 IFT=0
2670 IFT=0
2680 IFT=0
2690 X=T
2700 Y=-1.5KT+T
2710 X1=XXA:Y=YYA
2720 X2=X1+60:Y1=-Y/2+24
2730 IF X2>127 OR X2 <0 OR Y1>48 THEN 2620
2740 X3=2*(A+60)
2750 IFX3<230ANDAF$="O"THENCURSETX3,93,1:DRAW0,4,1:CURSETX3+3,100,3:CHAR49,0,1
2760 Y3=4*(24-(A/2))
2770 IFY3>0ANDAF$="O"THENCURSET118,Y3,1:DRAW4,0,1:CURSET125,Y3,3:CHAR49,0,1
2780 IF X2<120AND Y1<50ANDY1>0THENCURSET2*X2,4*Y1,1 ELSEGOTO 2620
2790 GOTO 2620
2800 REM #####
2810 REM #
2820 REM #
2830 REM # POLAIRE
2840 REM #
2850 REM #
2860 REM #####
2870 CLS:PRINT:N=N+10
2880 PRINT" Etude en coordonnees POLAIRES "
2890 IFBTS="THEN2950
2900 IFPEEK(2C0)<>3THENPRINT
2910 PRINT"Desirez-vous entrer une autre fonctionou garder la ";
2920 PRINT"fonction 0=";BP$:IFPEEK(2C0)<>3THENPRINT
2930 PRINT" Appuyez sur (O) Pour la garder",GETW$:PRINTW$:IFW$="O"THEN3000

```

3

```

1530 IFU$="S"ANDPEEK(0FFFE)<>40THENCALL#F60:POKE#30E,192:DOKE#1B,#CCB0:STOP
1540 IF UK1 OR U>4 THEN 1120
1550 REM #####
1560 REM #
1570 REM #BRANCHEMENT AUX SS PROGRA-X
1580 REM #MMES CORRESPONDANTS
1590 REM #
1600 REM #
1610 REM #
1620 REM #
1630 REM #
1640 REM #
1650 REM #
1660 REM # CARTESIEN
1670 REM #
1680 REM #
1690 REM #
1700 REM #
1710 REM #SAISIE DONNEES
1720 REM #
1730 REM #
1740 CLS:PRINT:N=N+10
1750 PRINT" Etude en coordonnees cartesiennes"
1760 IFBC$="THEN1820
1770 IFPEEK(2C0)<>3THENPRINT
1780 PRINT"Desirez-vous entrer une autre fonctionou garder la ";
1790 PRINT"fonction y=";BC$:IFPEEK(2C0)<>3THENPRINT
1800 PRINT" Appuyez sur (O) Pour la garder",GETW$:PRINTW$:IFW$="O"THEN1870
1810 IFW$<"N"THEN1800
1820 PRINT
1830 PRINT"ECRIVEZ votre Fonction Y=F(X)"
1840 PRINT"PUIS Tapez sur la Touche Return"
1850 INPUT"Y=";A$:BC$=A$:IFLEN(A$)=0THENGOTO1850
1860 CALL#400:12800
1870 PRINT:PRINT"Desirez-vous afficher les unites sur les axes ? ":GETAF$
1880 PRINTAF$:PRINT:IFFA$<"O"ANDFA$<"N"THEN1870
1890 PRINT"Desirez-vous afficher la fonction sur l'ecran ? ":GETFB$:PRINTFB$:PR
INT
1900 IFFB$<"O"ANDFB$<"N"THEN1890ELSEU=121:V=120:GOSUB 4000:IFF$="N"THENN=N-10
1910 GOSUB 4190:INPUT"Entrez le PAS d'incrementation Puis tapez 'Return' ":P
1920 V=1:GOSUB4200
1930 PP$="APPuyez sur 'M' pour revenir au menu":PRINTPP$
1940 FP$="APPuyez sur 'P' Pour modifier le 'PAS' en cours d'affichage":PRINTPP$
1950 X=-60/R
1960 IFF$="O"THEN CURSET10,07+N,3:J$="Y="+BC$
1970 IFF$="O"THENFORI=1TOLEN(J$):CHARASC(MID$(J$,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXTI
1980 REM ATTENTION NE JAMAIS MODIFIER OU EFFACER LA LIGNE 2060
1990 X=X+P
2000 POKE#47D,220:POKE#47F,07:CALL#470
2010 POKE#2DF,0:INPUT" PAS=":P:PRINTPM$:PRINTPP$
2020 IFX=-1
2030 IFX=0
2040 IFX=0
2050 IFX=0
2060 Y=X+3/X+1
2070 X1=XXA:Y=YYA
2080 X2=X1+60:Y1=-Y/2+24
2090 X3=2*(A+60)
2100 IFX3<230ANDAF$="O"THENCURSETX3,93,1:DRAW0,4,1:CURSETX3+3,100,3:CHAR49,0,1
2110 Y3=4*(24-(A/2))
2120 IFY3>0ANDAF$="O"THENCURSET118,Y3,1:DRAW4,0,1:CURSET125,Y3,3:CHAR49,0,1
2130 IF Y1>50THEN 1990
2140 IF(Y1<0ORY1>50)AND(X2>119.5ORX2<0)THENGOTO1030
2150 IFX2=0ORY1=0THEN1990
2160 IFY1<-35AND X2 <=0 THEN 1990
2170 IFY1<0ORY1>50THEN1990
2180 IFX2<119.5ANDX2>0 THENCURSET2*X2,4*Y1,1ELSEGOTO1030
2190 GOTO 1990
2200 REM #####
2210 REM #
2220 REM #
2230 REM # PARAMETRIQUE
2240 REM #

```

2

théoric

```

3650 PRINT:U=97:V=48:GOSUB 4190:IFF#="N"THENN=N-10
3660 VA=4:GOSUB4280
3670 PR#="Appuyez sur 'M' Pour revenir au menu":PRINTPM#
3680 PP#="Appuyez sur 'P' Pour modifier le 'PAS' en cours d'affichage":PRINTPP#
3690 REM ATTENTION NE JAMAIS MODIFIER OU EFFACER LES LIGNES 3810ET 3820
3700 IFF#="0"THEN CURSET10,07+N,3:J#="0"+B0#
3710 IFF#="0"THENFORI=1TOLEN(J#):CHARASC(MID$(J#,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXTI
3720 IFF#="0"THEN CURSET140,07+N,3:K#="0"+C0#
3730 IFF#="0"THENFORI=1TOLEN(K#):CHARASC(MID$(K#,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXTI
3740 H=H+(.1#P)
3750 POKE#47D,186:POKE#47F,14:CALL#470
3760 POKE#2DF,0:INPUT "PAS=";P:PRINTPM#:PRINTPP#;
3770 IFH#0 THEN3740
3780 IFH#0 THEN3740
3790 IFH#0 THEN3740
3800 IFH#0 THEN3740
3810 Q#H
3820 W#H
3830 X#Q#COS(W):Y#Q#SIN(W)
3840 X1=X#A:Y#Y#A
3850 X2=X1+60:Y1=-Y/2+24
3860 X3=2*(A+60)
3870 IFX3<230ANDAF#="0"THENCURSETX3,93,1:DRAW0,4,1:CURSETX3+3,100,3:CHAR49,0,1
3880 Y3=4*(24-(A/2))
3890 IFY3>90ANDAF#="0"THENCURSET118,Y3,1:DRAW4,0,1:CURSET125,Y3,3:CHAR49,0,1
3900 IF X2>127 OR X2<0 OR Y1<0 OR Y1>48 THEN 3740
3910 IF X2<120 THENCURSET2*X2,4*Y1,1 ELSE 3740
3920 GOTO 3740
3930 REM #####
3940 REM #
3950 REM #
3960 REM # MISE EN PAGE #
3970 REM #
3980 REM #
3990 REM #####
4000 PRINT "Voulez-vous Agrandir Le Trace ?"
4010 IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
4020 PRINT "S' 'N' (non) alors:" le trace se fera ";
4030 IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
4040 PRINT"dans l'interv";
4050 PRINT"0lle [-60,59] :rePonse=";
4060 GET0# :PRINT0#
4070 IF 0#="N"THEN A=1:RETURN
4080 IF0#="0"THEN4090ELSE4000
4090 IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
4100 INPUT "Choisissez Un Coef. d'Aggrandissement Puis Tapez 'Return'";A
4110 IFA<0THENPRINT" Coef. positif ";GOTO4100
4120 IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
4130 PRINT"L'intervalle d'affichage se fera entre:"
4140 PRINT " ";-60/H) " et ";59/A:IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
4150 PRINT"L'intervalle vous convient-il ? (O/N)":PRINT":GETIT# :PRINTIT#
4160 IFIT#="N"THEN4100
4170 IFIT#="0"THEN4180ELSE4150
4180 RETURN
4190 REM
4200 IFPEEK(#2C0)=2THENH1RES:POKE#26A,2
4210 CURSET118,0,3:CHAR94,0,1:CURSET125,0,3:CHARU,0,1
4220 PATTERN15:CURSET 0, 96,1:DRAW 236,0,1:CURSET120,0,1:DRAW0,190,1
4230 CURSET232,93,3:CHAR62,0,1:CURSET222,100,3:CHARV,0,1
4240 PATTERN255
4250 RETURN
4260 Y#COS(X):X#COS(X)#SIN(2*X)
4270 Y#X^3+3X^2+1
4280 REM #####
4290 REM #
4300 REM #
4310 REM # conditions sur "x" #
4320 REM #
4330 REM #
4340 REM #####
4350 POKE#30E,127
4360 IFVA=1ANDLEN(V1#(1))>0THEN4460ELSE4370
4370 IFVA=2ANDLEN(V2#(1))>0THEN4460ELSE4380
4380 IFVA=3ANDLEN(V3#(1))>0THEN4460ELSE4390

```

5

```

2940 IFW#<"N"THEN2930
2950 PRINT:PRINT"ECRIVEZ votre fonction Q=F(W)"
2960 PRINT" Q=RAYON,W=ANGLE , PUIS tapez Return":IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
2970 IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT:PRINT"Q='A MAJUSCULE', 'W'='w MAJUSCULE":PRINT
2980 INPUT"Q=";A# :B#="A#":IFLEN(A#)=0THENGOTO2980
2990 CALL#400:13190
3000 PRINT:PRINT"Desirez-vous afficher les unites sur les axes ? ":GETAF#
3010 PRINTAF# :PRINT"W#0:IFAF#<"0"ANDAF#<"N"THEN3000
3020 PRINT"Desirez-vous afficher la fonction sur l'ecran ? ":GETF# :PRINTF# :PRI
3030 IFF#<"0"ANDF#<"N"THEN3020ELSEU=87:V=48:GOSUB 4000
3040 IFF#="N"THENN=N-10
3050 GOSUB 4190:INPUT"Entrez le PAS d'incrementation Puis tapez 'Return' ";P
3060 VA=3:GOSUB4280
3070 PR#="Appuyez sur 'M' Pour revenir au menu":PRINTPM#
3080 PP#="Appuyez sur 'P' Pour modifier le 'PAS' en cours d'affichage":PRINTPP#
3090 REM ATTENTION NE JAMAIS MODIFIER OU EFFACER LA LIGNE 3190
3100 IFF#="0"THEN CURSET10,07+N,3:J#="0"+B#
3110 IFF#="0"THENFORI=1TOLEN(J#):CHARASC(MID$(J#,I,1)),0,1:CURMOV6,0,0:NEXTI
3120 W#W+(.1#P)
3130 POKE#47D,078:POKE#47F,12:CALL#470
3140 POKE#2DF,0:INPUT "PAS=";P:PRINTPM#:PRINTPP#;
3150 IFW#0 THEN3120
3160 IFW#0 THEN3120
3170 IFW#0 THEN3120
3180 IFW#0 THEN3120
3190 0#W#W
3200 X#Q#COS(W):Y#Q#SIN(W)
3210 X1=X#A:Y#Y#A
3220 X2=X1+60:Y1=-Y/2+24
3230 IF X2>127 OR X2<0 OR Y1<0 OR Y1>48 THEN 3120
3240 X3=2*(A+60)
3250 IFX3<230ANDAF#="0"THENCURSETX3,93,1:DRAW0,4,1:CURSETX3+3,100,3:CHAR49,0,1
3260 Y3=4*(24-(A/2))
3270 IFY3>90ANDAF#="0"THENCURSET118,Y3,1:DRAW4,0,1:CURSET125,Y3,3:CHAR49,0,1
3280 IF X2<120AND Y1<50ANDY1>0THENCURSET2*X2,4*Y1,1 ELSEGOTO 3120
3290 GOTO 3120
3300 REM #####
3310 REM #
3320 REM #
3330 REM # POLAIRE PARAMETRIQUE #
3340 REM #
3350 REM #
3360 REM #####
3370 CLS:PRINT:N=N+10:H=0
3380 PRINT" Etude en coordonnees Polaires PaParametriques "
3390 IF0#=""THEN3350
3400 IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
3410 PRINT"Desirez-vous entrer une autre fonctionou garder la ";
3420 PRINT"fonction Q=";B0# :IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
3430 PRINT" Appuyez DEEKur (O) Pour la garder":GETW# :PRINTW# :IFW#="0"THEN3520
3440 IFW#<"N"THEN3430
3450 PRINT:H=0
3460 PRINT" ECRIVEZ votre fonction Q=F(H) Q=Rayon H=Parametre, ";
3470 PRINT" PUIS Tapez Return ":IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
3480 INPUT"Q=";A# :B0#="A#":IFLEN(A#)=0THENGOTO3480
3490 CALL#400:13310
3500 IFC0#=""THEN3350
3510 IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
3520 PRINT"Desirez-vous entrer une autre fonctionou garder la ";
3530 PRINT"fonction W=";C0# :IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
3540 PRINT" Appuyez sur (O) Pour la garder":GETW# :PRINTW# :IFW#="0"THEN3600
3550 IFW#<"N"THEN3540
3560 PRINT:PRINT" Et maintenant ECRIVEZ W=G(H) W=ANGLE, ";
3570 PRINT"H=Parametre, PUIS faites Return " :IFPEEK(#2C0)>3THENPRINT
3580 INPUT"W=";A# :C0#="A#":IFLEN(A#)=0THENGOTO3580
3590 CALL#400:13820
3600 PRINT:PRINT"Desirez-vous afficher les unites sur les axes ? ":GETAF# :PRI
3610 IFAF#<"0"ANDAF#<"N"THEN3600
3620 PRINT"Desirez-vous afficher la fonction sur l'ecran ? ":GETF# :PRINTF# :PRI
3630 IFF#<"0"ANDF#<"N"THEN3620
3640 GOSUB 4000:INPUT"Entrez le PAS d'incrementation Puis tapez 'Return' ";P

```

4

théorie

```

5110 READ T
5120 POKE#B400+I+(8*88),T
5130 NEXT I
5140 FOR I=0 TO 7
5150 READ T
5160 POKE#B400+I+(8*81),T
5170 NEXT I
5180 FOR I=0 TO 7
5190 REMPRINTCHR$(87)
5200 READ T
5210 POKE#B400+I+(8*87),T
5220 NEXT I
5230 REM #####
5240 REM #
5250 REM #
5260 REM # DEFINITION des #
5270 REM # Fonctions #
5280 REM #
5290 REM #
5300 REM # #####
5310 DEFFNSEC(X)=1/COS(X)
5320 DEFFNCS(X)=1/SIN(X)
5330 DEFFNCOT(X)=1/TAN(X)
5340 DEFFNSHX(X)=(EXP(X)-EXP(-X))/2
5350 DEFFNCSHX(X)=(EXP(X)+EXP(-X))/2
5360 DEFFNTNH(X)=FNSHX(X)/FNSCH(X)
5370 DEFFNFRCSHX(X)=ATH(X)/(1-(34X**))
5380 DEFFNFRCCS(X)=-ATH(X)/SOR(X**+1)+.5708
5390 #PI/2
5400 DEFFNSCH(X)=1/FNSHX(X)
5410 DEFFNCSCH(X)=1/FNSCH(X)
5420 DEFFNCTH(X)=1/FNCOT(X)
5430 DEFFNFRCCS(X)=ATH(X)-M)/(1-(X-M)*(X-M))
5440 GOTO5860
5450 REM #####
5460 REM #
5470 REM #
5480 REM # LISTING DES FONCTIONS #
5490 REM # DISPONIBLES #
5500 REM #
5510 REM #
5520 REM #####
5530 CLS:PAPER0:INK0
5540 PRINT:PRINT" COMMANDE : Fonction"
5550 PRINT:PRINT" ABS(X) : Valeur absolue"
5560 PRINT:PRINT" ATH(X) : Arctangente"
5570 PRINT:PRINT" COS(X) : COSINUS"
5580 PRINT:PRINT" EXP(X) : Exponentiel nePerien"
5590 PRINT:PRINT" INT(X) : Partie entiere"
5600 PRINT:PRINT" LN(X) : Log. nePerien"
5610 PRINT:PRINT" LOG(X) : log. base 10"
5620 PRINT:PRINT" PI : 3,14159265"
5630 PRINT:PRINT" SIN(X) : SINUS"
5640 PRINT:PRINT" SOR(X) : Racine carree"
5650 PRINT:PRINT" TAN(X) : tangente"
5660 PAPER4:INK3:PRINT:PRINT" Pressez une touche Pour continuer":POKE#30E,19
5670 CLS
5680 POKE#30E,127:PAPER4:INK4
5690 PRINT:PRINT" COMMANDE : Fonction redefinie"
5700 PRINT:PRINT" FNSCK(X) : Cosecante (1/cos)"
5710 PRINT:PRINT" FNSCC(X) : Cosecante (1/sin)"
5720 PRINT:PRINT" FNCOT(X) : Cotangente (1/tan)"
5730 PRINT:PRINT" FNSHX(X) : Sinus hyperbolique"
5740 PRINT:PRINT" FNSCH(X) : Cosinus hyperbolique"
5750 PRINT:PRINT" FNTNH(X) : Tangente hyperbolique"
5760 PRINT:PRINT" FNSCH(X) : Secante hyperbolique"
5770 PRINT:PRINT" FNCCH(X) : Cosecante hyperbolique"
5780 PRINT:PRINT" FNCCH(X) : Cotangente hyperbolique"
5790 PRINT:PRINT" FNRCCS(X) : Arccosinus"
5800 PRINT:PRINT" FNRCSHX(X) : Arcsinus"
5810 PRINT
5820 PRINT" Pressez une touche Pour revenir au menu";
5830 PAPER3:INK4:POKE#30E,192:GETN$:POKE#30E,127
5840 PAPER0:INK0

```

7

```

4390 IFV=4RNDLEN(V4$(1))=0THEN4460
4400 PRINT"Desirez-vous garder les conditions Pre-cedentes ? :il ne faut Pas 9u
5.,."
4410 IFV=1THENFORI=1TO4:PRINTV$(I):NEXTI
4420 IFV=2THENFORI=1TO4:PRINTV2$(I):NEXTI
4430 IFV=3THENFORI=1TO4:PRINTV3$(I):NEXTI
4440 IFV=4THENFORI=1TO4:PRINTV4$(I):NEXTI
4450 POKE#30E,192:GETG$:POKE#30E,127:IFG$="0"THENPRINT:POKE#30E,192:RETURN
4460 POKE#427,96:REM 'RTS'
4470 IFV=1THENPOKE#35,89:REM 'X'
4480 IFV=2THENPOKE#35,84:REM 'T'
4490 IFV=3THENPOKE#35,87:REM 'W'
4500 IFV=4THENPOKE#35,72:REM 'H'
4510 POKE#36,61:REM '='
4520 POKE#37,48:REM '0'
4530 FORPK=#38TO#72:POKEPK,32:NEXTPK
4540 POKE#73,00:REM
4550 POKE#41A,05
4560 IFV=1THENCALL#400:12020:12030:12040:12050
4570 IFV=2THENCALL#400:12650:12660:12670:12680
4580 IFV=3THENCALL#400:13150:13160:13170:13180
4590 IFV=4THENCALL#400:13770:13780:13790:13800
4600 PRINT:PRINT
4610 PRINT"Desirez-vous des conditions sur ":POKE#30E,192
4620 IFV=1THENPRINT"x ?":GET I$
4630 IFV=2THENPRINT"t ?":GET I$
4640 IFV=3THENPRINT"w ?":GET I$
4650 IFV=4THENPRINT"h ?":GET I$
4660 POKE#30E,127
4670 IFI$="N"THENPOKE#427,240:POKE#41A,6:POKE#30E,192:RETURN
4680 IFI$="0"THEN4690ELSE4280
4690 IFPEEK(#200)<3THENPRINT
4700 POKE#30E,192
4710 PRINT"Entrez le nbre de conditions desirées":( 4 Maximum ):GETNB$:PRI
NTNB$
4720 POKE#30E,127
4730 NB=VAL(NB$)
4740 IFNB>4THENPRINT" 4 maximum":GOTO4700
4750 IFNB<1THENPRINT" 1 minimum":GOTO4700
4760 FORI=1TO NB
4770 PRINT"il ne faut Pas que ";
4780 POKE#30E,192
4790 IFV=1THENPRINT"x";
4800 IFV=2THENPRINT"t";
4810 IFV=3THENPRINT"w";
4820 IFV=4THENPRINT"h";
4830 PRINT"...:INPUT<,>,<>,<>,AND,OR ";I$(I)
4840 IFLEN(I$)>61THENPRINT"Condition trop longue !":GOTO4770
4850 IFV=1THENCALL#400:12010+(I*10):V1$(I)=I$(I)
4860 IFV=2THENCALL#400:12640+(I*10):V2$(I)=I$(I)
4870 IFV=3THENCALL#400:13140+(I*10):V3$(I)=I$(I)
4880 IFV=4THENCALL#400:13760+(I*10):V4$(I)=I$(I)
4890 NEXT I
4900 POKE#30E,192
4910 PRINT"RAPPEL des conditions":FORI=1TONB:PRINTI$(I):WAIT60:NEXT I:WAIT200
4920 POKE#427,240:POKE#41A,06
4930 RETURN
4940 REM #####
4950 REM #
4960 REM # DEFINITION CARACTERES #
4970 REM #
4980 REM #####
4990 DOKE#12,48981:PRINT"traceur de courbes,"DOKE#12,48127:PRINTCHR$(96);" A.t
ortosa"
5000 INK7:DOKE#12,48644:PRINT"Veuillez Patienter S.V.P..."
5010 RESTORE
5020 FORI=0 TO 7
5030 READ T
5040 POKE#B400+I+(8*84),T
5050 NEXT I
5060 FORI=0 TO 7
5070 READ T
5080 POKE#B400+I+(8*89),T
5090 NEXT I
5100 FORI=0 TO 7

```

6

```

6600 A=1:IT
6610 POKE I,A
6620 NEXT
6630 DOKE#1B,#440
6640 FOR I=1TO43:READT:POKE#46F+I,T:NEXT
6650 INK0:CLS
6660 IFPEEK(##FFFE)=40THEN RETURN
6670 POKE#400,250:POKE#409,197:POKE #40F,03:POKE#410,207
6680 POKE#412,34:POKE#413,217:POKE #415,105:POKE#416,190
6690 POKE#46C,189:POKE#46D,196:POKE #46C,185:POKE#46D,190
6700 RETURN
6710 REM #####
6720 REM # #
6730 REM # #
6740 REM # Action si Erreur #
6750 REM # #
6760 REM # #
6770 REM #####
6780 CLS:PRINT"ERREUR EN":POKE#20C,255
6790 IF INK0THEN IN=IN+32768+32768ELSE IN=INX
6800 PRINTIN
6810 WAIT300
6820 IFPEEK(##2C0)=3THENPRINT"Desirez-vous Passer en mode 'text' ?":GETSA#
6830 IFSA#="0"THEN IN=-1:TEXT
6840 PAPER0:INK0:POKE#26A,2
6850 GOTD1010
6860 REM #####
6870 REM # #
6880 REM # #
6890 REM # Données Caracteres #
6900 REM # #
6910 REM # #
6920 REM #####
6930 DATA 16,16,60,16,16,18,12,0
6940 DATA 0,0,34,34,34,30,2,20
6950 DATA 0,0,34,20,8,20,34,0
6960 DATA 0,8,20,28,8,4,2
6970 DATA 20,34,50,47,34,34,28,0
6980 REM #####
6990 REM # #
7000 REM # #
7010 REM # Données Routines #
7020 REM # transformation de lignes #
7030 REM # BASIC #
7040 REM #####
7050 DATA 165,233,72,169,53,133,233,32,10,198,104,133,233,96,32,119,206,32
7060 DATA 103,216,32,220,198,162,00,160,06,181,53,240,06,145,206,232,200,208
7070 DATA 246,177,206,240,07,169,32,145,206,200,208,245,96
7080 REM #####
7090 REM # #
7100 REM # #
7110 REM # Données Routine Arrnet #
7120 REM # + Test Clavier #
7130 REM # #
7140 REM #####
7150 DATA #A0,#02,#A5,#A9,#91,#9C,#C8,#A5,#A8,#31
7160 DATA #9C,#A0,#09,#B1,#9C,#A9,#C8,#B1,#9C,#35
7170 DATA #FE,#C8,#B1,#9C,#85,#FF,#8A,#A8,#A9,#00
7180 DATA #FE,#02,#B1,#FE,#35,#35,#88,#CA,#10,#F8
7190 DATA #F2,#24,#C3,#4C,#CD,#C4
7200 DATA #AD,#DF,#02,#C9,#D0,#D0,#1,#60,#C9,#CD
7210 DATA #F0,#07,#A2,#06,#A0,#01,#18,#90,#04,#A2
7220 DATA #4C,#A0,#04,#86,#33,#84,#34,#20,#E4,#C6
7230 DATA #A6,#CF,#A4,#CE,#88,#86,#EA,#84,#E9,#60,#55,#55,#55
7240 REM #####
7250 REM # #
7260 REM # #
7270 REM # sauvegarde Programme #
7280 REM # #
7290 REM # #
7300 REM #####
7310 REM
7320 FOR I=1TO2:CSAVE"COURBES HIPES":AUTO:WAIT700:NEXT
7330 PRINT(39421-FRE(0))/1024;" Koctets"
7340 PRINT:PRINT"DEEK:#9C>=",HEX$(DEEK:#9C>)

```

9

```

5850 RETURN
5860 REM #####
5870 REM # #
5880 REM # #
5890 REM # Routine langage machine #
5900 REM # #
5910 REM # #
5920 REM #####
5930 REM cette routine Permet de rentrer les fonctions dont on veut la
5940 REM representation Graphique sans Pour autant arreter le cours du
5950 REM Programme (donc etre obligé de faire un "run")
5960 REM
5970 REM #####
5980 REM
5990 REM DEBUT ROUTINE
6000 REM
6010 FORU=0TO40:READT:POKE#400+U,T:NEXT
6020 DOKE#2F5,#40E
6030 GOT06510
6040 REM
6050 FORI=0TO13:POKE#35+I,32:NEXT:POKE#43,0:POKE#427,96:CALL#400:16470
6060 REM #####
6070 REM # #
6080 REM # #
6090 REM # Nom Programme #
6100 REM # #
6110 REM # #
6120 REM #####
6130 POKE#26B,20:POKE#26C,6:CLS:PRINT:PRINT
6140 PRINT"Entrez le nom de la courbe que vous voulez sauvegarder"
6150 IFPEEK(##2C0)<>3THENPRINT
6160 PRINT"( Max 14 caracteres )":
6170 POKE#20C,127
6180 IFPEEK(##2C0)<>3THENPRINT:PRINT
6190 POKE#30E,192:INPUT"Nom":S:IFS#CHR$(3)THEN6190ELSEPOKE#30E,127
6200 IFLEN(S)>14THEN PRINT"nom trop long,veuillez recommencer":GOT06190
6210 POKE#20C,255
6220 CALL#400:16470
6230 POKE#427,240
6240 PRINT:PRINT"Combien de sauvegardes voulez-vous ?"
6250 PRINT"(Entrez un nombre entre 0 et 9)"
6260 POKE#30E,192:GETK#POKE#30E,127:K=VAL(K#):IFK<0ORK>9THEN6260
6270 PRINT:PRINT"nombre =":K
6280 IFK=0THENPRINT"Vous ne savez pas ce que vous voulez!!":FORI=0TO999:NEXTI
6290 IFK=0THENPOKE#26B,16:POKE#26C,0:CLS:RETURN
6300 GOSUB6340
6310 PRINT" Sauvegarde terminée":FORU=0TO1000:NEXTU
6320 CLS:POKE#26B,16:POKE#26C,7
6330 RETURN
6340 REM #####
6350 REM # #
6360 REM # #
6370 REM # SAUVEGARDE #
6380 REM # ECRAN #
6390 REM # #
6400 REM #ne Pas modifier les lignes#
6410 REM # suivantes... #
6420 REM # #
6430 REM # #
6440 REM #####
6450 FORS=1TOK
6460 PRINT"SAUVEGARDE No ";S
6470 CSAVE"nom Programme ".A##A000.E##BFB9: REM #A000.#BFB9
6480 IFS<>KTHENFORU=0TO400:NEXTU
6490 NEXT
6500 RETURN
6510 REM #####
6520 REM # #
6530 REM # #
6540 REM # Routine Erreur #
6550 REM # #
6560 REM # #
6570 REM #####
6580 FOR I=#440 TO #46D
6590 READ T

```

8

théoric

— théoric —

# VITRINE DU LOGICIEL



**ORIC/ATMOS**  
**Titre : MONOPOLYC**  
**Type : Réflexion**  
**Editeur : FREE GAME BLOT**  
**Présentation : petit coffret, jaquette couleurs dessinée**

Nous avons passé de bons moments avec cette version pour micro du célèbre Monopoly. Les règles du jeu sont les mêmes (et pour cause, MONOPOLY doit être l'un des jeux les mieux protégés par copyright) et d'ailleurs c'est une photocopie de celles-ci qui est fournie avec la cassette. Le programme offre la possibilité de jouer à plusieurs avec, éventuellement, ORIC pour partenaire. Disons le tout de suite, il est assez difficile de jouer "sur l'écran" quand on a l'habitude du classique tapis de jeu. En effet, l'écran ne présente qu'un bout de la piste où figure le pion du joueur dont c'est le tour.

La machine tient la banque et chacun peut connaître, lorsqu'il a lancé les dès (c'est ORIC qui le fait), sa situation bancaire et son patrimoine. Les titres de propriétés dont on est en possession apparaissent par pressions succes-

sives sur les touches fléchées. Les décisions d'achat, vente, hypothèque se font au moyen d'options numériques. Il est un peu gênant de ne pas voir figurer sur les cartes le prix des maisons, hôtels, etc... mais l'ordinateur effectue automatiquement le décompte.

Le but du jeu est d'avoir un maximum de propriétés et ORIC ne s'en prive pas ! Par contre, acculé à la faillite il est un peu long à faire ses comptes et à décider des ventes de ses biens ou hypothèques. Un peu énervants aussi les SHOOT et PING émis à cette occasion...

En phase de jeu, la présentation est agréable (bien que nous ayons relevé quelques fautes d'orthographe). Il est, à notre avis, préférable de jouer sur un téléviseur couleurs pour s'y retrouver plus aisément.

Abstraction faite de ces quelques reproches nous pensons qu'il y a de bonnes heures en perspective à jouer..., à s'enrichir avec ce logiciel, surtout quand on dispose avec ORIC d'un partenaire patient, insensible à vos faillites et... inlassable !

**ORIC-1/ATMOS**  
**Titre : REVERSI CHAMPION**  
**Type : Réflexion**

**Editeur : LORICIELS**  
**Présentation : Boîte cassette, jaquette couleurs**

Voici une excellente version du célèbre jeu OHELLO/REVERSI. Rappelons-en rapidement le but pour les non-initiés. Il se joue sur une grille 8x8 avec des pions blancs et des pions noirs. Le but du jeu est de prendre en "sandwich" les pions de l'adversaire (sur une ligne, colonne, ou diagonale), ce qui a pour effet de les faire changer de couleur : ils vous appartiennent alors. Tout l'intérêt du jeu réside dans les retournements (sans jeu de mots) de situation qui peuvent avoir lieu tant que la partie n'est pas finie.

La version LORICIELS de ce jeu est agréablement présentée et vous affronterez soit l'ordinateur, soit un adversaire. Les niveaux de jeu vont de 1 à 15 et le temps de réponse de la machine en est fonction. De plus, il existe une option DÉBUTANT ou EXPERT. La machine vous indiquera les coups jouables en positionnant sur la case correspondante un gros carré de couleur. La barre SPACE vous permet de le déplacer, à votre gré, sur les diverses cases autorisées. La sélection de la case

s'effectuant alors par l'appui sur RETURN.

Divers raffinements sont prévus : vous pouvez obtenir un conseil de la part de la machine, la faire jouer seule, rejouer le coup précédent (intéressant en apprentissage), changer de niveau de difficulté en cours de partie (tout en conservant le contexte) ou encore interrompre la réflexion de la machine.

A notre avis, ce logiciel est une très bonne version du jeu d'OTHELLO car, outre ses différents niveaux de jeu, il permet d'apprendre ou de s'entraîner pour progresser. De plus, sa présentation est soignée et son utilisation agréable.

## ORIC-1/ATMOS

**Titre : FIREFLASH**

**Type : Action**

**Editeur : NO MAN'S LAND**

**Présentation : petit coffret avec jaquette couleurs**



Voilà un bon jeu d'action... Aux commandes de votre vaisseau vous devez protéger des envahisseurs vos dépôts de carburant. Les soucoupes ennemies arrivent par vagues et toutes n'ont pas les mêmes effets, donc ne rapportent pas le même nombre de points. Le graphisme de ce jeu est bien réussi. L'écran haute résolution est partagé en trois parties. En bas, votre total de points et le meilleur score. Au milieu, la scène : ciel étoilé de points multicolores. En haut, une originalité du programme : votre écran radar où apparaissent les vaisseaux avant que vous ne les ayez en vue. Le

plan horizontal dans lequel vous vous situez est matérialisé et bouge en même temps que vous. La fenêtre au centre du radar matérialise la zone à partir de laquelle les ennemis vous seront visibles. Il faut donc les repérer à l'avance pour ne pas être surpris et... les détruire ensuite. Outre les commandes de mouvements avant-arrière, haut-bas et de tir, il existe une commande "hyperspace" qui, pendant deux secondes, vous rend pratiquement invulnérable. Sachez l'utiliser à bon escient...

Le jeu est précédé d'une présentation animée fort réussie et un vol de démonstration a lieu tant que vous n'avez pas pris le contrôle du clavier. Signalons encore que les effets sonores sont bien réussis et n'ont rien de commun avec la simple utilisation des bruits préprogrammés de l'ORIC.

Nous avons été un peu décontenancés, au début, par la disposition des touches utilisées pour actionner le vaisseau, mais par la suite nous avons dû constater une certaine logique dans leur choix. Pas de problème de chargement de la cassette, graphisme et effets sonores soignés, un jeu d'action bien réussi. Avis aux amateurs !

## ORIC-1

**Titre : 4 JEUX DIFFERENTS**

**Type : adresse + réflexion**

**Editeur : SQUIRELLE**

**Présentation : cassette dans coffret type vidéo**

Sur une même cassette quatre jeux sont réunis. Ils ne sont pas tous de haute qualité et nous préférons les logiciels éducatifs de Squirelle à ceux-là. Néanmoins, il s'agit là de jeux très simples qui pourront être mis entre les mains des plus jeunes. Pendant le chargement de la cassette, SQUIRELLE vous tient informé de ce qui se passe et nous trouvons que c'est une bonne chose !

Le menu de présentation vous propose de choisir parmi quatre jeux dont voici la liste :

### DOMINOS

C'est de loin celui que nous avons préféré et vous jouerez au célèbre jeu contre l'ordinateur. Il n'est pas sûr que vous gagniez à tous coups. Les dominos d'extrémités de la chaîne sont présentés à l'écran ainsi que ceux de votre jeu, associés à 7 chiffres qui serviront à les désigner pour les placer. La pioche (tant qu'elle est pleine) vous permettra de remplacer le domino que vous avez joué...

### POUSSE-POUSSE

Là encore, c'est la mise en machine d'un jeu célèbre. Les 26 lettres de l'alphabet plus un vide, sont rassemblés dans un cadre et... dans le désordre. Votre but ? Les remettre dans le bon ordre par mouvements successifs. C'est un casse-tête qui occupera quelque temps les plus patients d'entre vous. Présentation simple mais agréable.

### MONSTER MIND

Variante du Master-Mind, le petit monstre n'est que décoratif (si l'on peut dire). L'ordinateur vous propose de deviner en un minimum de coups un nombre de 3 à 9 chiffres (selon la difficulté choisie) avec possibilité de répétition, ou non, des chiffres. Il vous faudra de la logique pour retrouver la bonne combinaison et vous serez guidés par l'ordinateur qui vous signalera les chiffres bien placés ou seulement présents.

### DEDALE DINGUE

C'est le plus naïf des quatre. Vous êtes soit-disant au volant d'une voiture sans freins et vous devez éviter les obstacles d'un dédale créé par l'ordinateur. Le graphisme est très décevant et nous ne pensons pas que ce jeu ait sa place sur une cassette commercialisée. Il est vrai que les trois autres font passer ce dernier.

Les 4 jeux se chargent en une seule fois et l'on peut passer ensuite de l'un à l'autre par retour au menu.

# TRUCS ET ASTUCES

- En #CD16 de la ROM se trouve la routine TRON, en #CD19 la routine TROFF. Elles sont fort simples puisqu'elles ne font que charger 128 (TRON) ou 0 (TROFF) en #2F4.

Conclusion, si vous voulez passer en TRON en mode direct, il suffit de faire :  
POKE #2F4,128. Pratique après un BREAK !

- Attention aussi aux fonctions de calcul qui ne donnent pas toujours les résultats attendus (ORIC-1 et ATMOS).

Ainsi 2 puissance 5 (215 BASIC ORIC) égale 32, mais :  
32-215 donne -1.28638931E-08 ce qui, nous vous l'accordons, est bien proche de zéro, résultat attendu, mais peut parfois gêner, par exemple, une conversion binaire/décimale.

Pour trouver zéro il faut écrire  
32-INT(215).

- Vous désirez supprimer l'affichage du "READY" ? C'est simple, il suffit (ORIC-1 et ATMOS) de faire POKE #1A,96 ce qui revient à remplacer un saut (JMP) par un retour sous-programme (RTS).

Notez qu'en modifiant l'adresse contenue en 1B et 1C on peut protéger un programme ou lui faire exécuter des choses inattendues (relire THEORIC n° 2).

- Des lecteurs nous demandaient comment retrouver sur ATMOS la musique de DRIVER. L'appel a été entendu : voici la réponse.

Ce programme est à mettre à la place du petit programme de début servant à charger les deux programmes principaux en code machine (faire un reset après chargement du petit programme). Les FA86 remplaceront les FA6C de l'ORIC-1 aux adresses adéquates.

```
1 REM Retrouvons la musique de DRIVER
2 REM sur ATMOS
3 REM par Andy BUG
5 CLOAD"
10 REPEAT
15 B=#FA86
20 READA
30 DOKEA,B
40 UNTILA=#73B4
50 DATA#6FA2,#6FED,#700F,#7038,#704D,#706E,#7
0C9,#713C,#71A2,#71F5,#72A7,#73B4
70 CLOAD"
80 CALL23299
90 REM Etonnant non!!
```

**DISTRIBUTEUR JASMIN ET LOGICIELS POUR ORIC**

**SEPIC**  
Ilôt des Halles-7, rue du Marché - 36000  
CHATEAURoux - Tél. (54) 27.84.50

## • LA COMMANDE DU RELAIS DE COMMUTATION

L'examen du schéma ORIC nous apprend que le relais de télécommande du magnétophone est piloté par le bit 6 du port B du VIA de la machine.

A la mise sous tension, après initialisation, la valeur # F7 (247) est mise à l'adresse #302. Le PORT B du VIA a une structure haute impédance et le seul fait de reprogrammer PB6 en entrée (en la mettant à 0) va coller le relais.

Donc:  
POKE #302,183 colle le relais  
POKE #302,247 le décolle  
Pour les connaisseurs : il paraît logique d'agir sur DDRB (#302) plutôt que sur ORB (#300), mais cette dernière adresse est réinitialisée par le BASIC, ce qui rend son emploi difficile...

• **ATTENTION !** particularité du BASIC : THEN suivi de rien ne donne pas d'erreur et l'exécution se poursuit pouvant donner des résultats curieux.

Exemple :  
20 READ D\$:IF D\$="FIN"  
THEN 30 POKE AD, VAL (D\$)  
ira à la ligne 30 sans signaler d'erreur.

• Recopie d'écran la plus simple (mode texte)  
100 FOR Y=0 TO 26 : FOR X=0 TO 38  
110 LPRINT CHR\$(SCRN(X,Y));  
120 NEXT X : LPRINT " " : NEXT Y  
Trois lignes envoyées par M. SALFATI du CANNET-ROCHEVILLE qui rendront bien des services.

## • ROUTINE DE RECHERCHE DES REM

Utilisant les particularités vues précédemment, voici un petit programme de quelques lignes, venant s'ajouter à la fin d'un programme déjà écrit, et permettant de rechercher le numéro de ligne, l'adresse du premier octet, et le

contenu des différents REM du programme. On peut alors ôter ces lignes en frappant successivement leurs numéros suivis de RETURN, les modifier en les réécrivant, ou encore, ajouter des caractères de contrôle comme nous le décrirons plus loin.

Le programme est fort simple et son principe est bâti sur la reconnaissance du code de REM (qui est #9D). Le code étant reconnu, on identifie l'adresse du premier octet du REM en ajoutant 1 à l'adresse d'implantation du code, et le numéro de la ligne en lisant (DEEK) les deux octets qui précèdent le #9D. C'est le rôle de la ligne 60200. La boucle 60220-60240 effectue lecture et affichage des octets composant le REM.

```
59999 REM Routine
recherche REM
60000 FORN=DEEK(#9A)
TODEEK(#9C)
60100 IFPEEK(N)<>#9D
THEN60300
60200 PRINTHEX$(N+1)
,DEEK(N-2)
60220 J=N:REPEAT:J=J+1
60230 PRINTCHR$(PEEK(J));
60240 UNTILPEEK(J)=0:PRINT
60300 NEXT
```

En application de ceci, faites l'expérience suivante :  
10 REM... TEST...  
20 REM... TEST...

Deux lignes REM avec 3 points et le mot TEST puis 3 points. Ensuite POKE #605,27 : POKE #507,76 (et RETURN). Faites maintenant LIST : le premier REM clignote. Il semble avoir perdu un caractère car il n'est plus aligné sur le second REM. En fait ceci est dû au code 27 (qui est le code de ESCape) car, avec nos deux POKE nous avons écrit la séquence ESC L permettant de passer en affichage clignotant.

Notez que si vous aviez procédé différemment, en faisant 10 REM [ESC] [L] [T][E][S][T], cela n'aurait pas marché au moment du LIST.

Par ce procédé on peut mettre des couleurs sur un REM, l'afficher en vidéo inverse, etc.

Essayez, par exemple, POKE #50F,12 : l'écran s'efface après le listage de la ligne (ici 10) contenant le code 12 (CTRL L) et seules sont visibles les lignes suivantes...

## • RECHERCHE DE L'ADRESSE MEMOIRE D'UNE LIGNE

Partant des connaissances acquises précédemment, il est facile de construire, en quelques lignes, un programme permettant de rechercher l'adresse de début d'une ligne dont on fournit le numéro. L'adresse de début du BASIC est toujours fournie par le pointeur en #9A. Pour ne pas dépasser la zone programme et commencer des recherches inutiles en zone des variables, on testera (ligne 330) la position de la variable pointeur (PTR) pour la comparer à celle marquant le début des variables (en #9C).

Les lignes pourront être numérotées différemment pour pouvoir faire suite à un programme déjà existant.

Connaissant l'adresse de la ligne, on peut y opérer toutes les observations ou modifications recherchées, directement à l'aide des instructions PEEK et POKE.

```
300 INPUT "Numero de
ligne ";NL
310 PTR=DEEK(#9A):REPEAT
320 IFDEEK(PTR+2)=NL
THENPRINTHEX$(PTR+2)
330 PTR=DEEK(PTR):
UNTILDEEK(PTR+2)>DEEK
(#9C)
```

## théorie

### • INITIALISATION D'UNE ZONE MEMOIRE (multiple de 256)

Le petit module en langage machine permet d'écrire dans une zone mémoire (définie par multiples de 256) une même valeur. Cela peut être utile pour l'initialiser, la tester, etc. Voici une manière de procéder.

Dans notre exemple les adresses des bornes de la zone mémoire sont définies en 3E~3D pour le sommet (moins FF) et par le registre X qui contient l'octet de poids fort - 1 de la valeur d'arrivée. Ici on écrit 20 (contenu de l'accumulateur) de #5FFF à #5000.

Le module en langage machine, entièrement relogable, est implanté dans notre exemple à partir de l'adresse #7000 par le programme BASIC suivant : Faire RUN pur implanter le langage machine puis CALL#7000 pour exécuter.

```
10 HIMEM#7000:AD=#7000
20 READD$:IFD$="FIN"THEN50
30 D=VAL("#"+D$):POKEAD,D:AD=AD+1:GOTO20
50 END
100 DATA9,20,A2,00,86,3D,A2,5F,86,3E,A2,4F,A0,00,91,3D,88,D0,FB
110 DATAC6,3E,E4,3E,D0,F3,60,FIN
```

### LISTING DESASSEMBLE

#7000	#A9 #20	LDA #20
#7002	#A2 #0	LDX #0
#7004	#86 #3D	STX #3D
#7006	#A2 #5F	LDX #5F
#7008	#86 #3E	STX #3E
#700A	#A2 #4F	LDX #4F
#700C	#A0 #0	LDY #0
#700E	#91 #3D	STA (#3D),Y
#7010	#88	DEY
#7012	#D0 #FB	BNE #700E
#7013	#C6 #3E	DEC #3E
#7015	#E4 #3E	CPX #3E
#7017	#D0 #F3	BNE #700C
#7019	#60	RTS



T.R.A.N. sarl - 53, impasse Blériot  
83130 LA GARDE - Tél : (94) 21.19.68

58

### INSTRUCTIONS DU TDOS

Les noms de fichier et paramètres peuvent être des variables. Les instructions du TDOS se comportent\* comme une extension du BASIC.

#### Instructions générales :

- FORMAT - INIT - MASTER - DNAME - CAT - LCAT - BKP - MOUNT - DEMOUNT - COPY - COPY 1 - HELP
- Transfert direct de cassette sur disque : TKD.
- Traitement sur tout fichier : SAVE - LOAD - SEARCH - RENAME - LOCK - UNLOCK - ! "Program".
- Concaténation dynamique de fichiers BASIC : MERGE - CUT (Concaténation et effacement des parties de programme en gardant la valeur des variables).
- Traitement d'ERREUR : ERSET-EROFF-ERR GOTO NL.
- Instructions générales sur les fichiers de donnée. WL - WUL - OPEN - CLOSE - WHERE.
- Fichier de donnée à accès séquentiel : CREATE - WRITE - TAKE - REWIND - APND - JUMP
- Fichier de donnée à accès direct : CREATE - WRITE - TAKE.
- Opération sur les Matrices : MSAVE - MLOAD.
- Sauvegarde d'écran : LSCR - HSCR
- Exécution automatique au démarrage : START - UNSTART.

Mise à jour gratuite du TDOS chez votre revendeur.

## La compagnie indispensable d'ORIC 1 et ATMOS

### LISTE DES POINTS DE VENTE :

01000 ELBO - BOURG EN BRESSE - (74) 23 60 79  
13014 AUXGAIS SCHRUMPPS - MARSEILLE (91) 98 80 72  
13100 ALLIANCE MICRO INFORMATIQUE - AIX EN PROVENCE - (42) 38 46 00  
13300 JC ELECTRONIQUE - SALONS DE PROVENCE - (90) 56 38 21  
18000 CRIB - BOURGES - (48) 65 15 53  
20000 STELLA ELECTRONICA - AJACCIO - (95) 23 26 59  
21000 DIALOG INFORMATIQUE - DIJON - (80) 41 48 61  
26500 ECA ELECTRONIQUE - BOURG LES VALENCE - (75) 43 13 38  
29000 BREST BOUTIQUE INFORMATIQUE - BREST - (98) 46 43 73  
31000 TOULOUSE - OMEGA - (61) 63 99 02  
31000 TOULOUSE - MIDI DETECTION - (61) 22 81 17  
33800 BORDEAUX - SON VIDEO 2000 - (56) 92 91 78  
34000 MONTPELLIER - MICROPLUS - (67) 92 58 83  
36000 CHATEAUX-ROUX - SEPIC - (54) 27 89 88  
37000 TOURS - VIDEO INFORMATIQUE - (47) 54 24 93  
37000 TOURS - LIBRAIRIE TECHNIQUE HIER DEMAIN - (47) 05 79 03  
37170 SAINT AVERTIN - LIM - (47) 27 29 00  
38500 VOIRON - MICRO AVENIR - (76) 65 72 55  
41100 VENDOMES - COMPUTER 411 - (54) 80 22 67  
42000 SAINT ETIENNE - RONZY ETS - (77) 33 44 75  
44100 NANTES - SILICONE VALLEE - (40) 73 21 67  
57100 THIONVILLE - ELECTRONIC CENTER - (82) 53 86 60  
64000 PAU - BASE 4 - (59) 27 87 91  
69002 LYON - MICRO BOUTIQUE - (78) 37 46 17  
71100 CHALON SUR SAONE - AVENIR ELECTRONIQUE - (85) 48 73 35  
74300 CLUSES - LIBRAIRIE MONTAIGNE - (50) 98 49 85  
75010 PARIS - GENERAL VIDEO - (1) 206 50 50  
75010 PARIS - COCONUT - (1) 355 63 00  
76000 ROUEN - AMIR - (35) 88 56 94  
76600 LE HAVRE - MICROMAX - (35) 43 02 81  
83000 TOULON - COMPTOIR MICRO (94) 62 32 91  
83130 LA GARDE - T.R.A.N. - (94) 21.19.68



Photo Jonathan Robertson

ORIC 1 et ATMOS sont des produits de ORIC P.I. LTD



## La compagne indispensable d'ORIC 1 et ATMOS DU PROFESSIONNEL POUR GRAND PUBLIC

Lecteur de Micro-disquette 3" spécialement conçu pour **ORIC 1 et ATMOS (C)**. Les "CRACS" de l'informatique lui ont dédié un Super Puissant et pratique S.E.D. le T.D.O.S. (Marque déposée de TECHNOLOGIE RECHERCHE ET APPLICATIONS NOUVELLES) laissant disponibles les RAM réservées à l'utilisateur. 46 instructions indispensables pour les applications de gestion et scientifiques. **Fichier à accès direct. Fichiers séquentiels. Matrices. Possibilité d'ouverture de 16 Fichiers en parallèle.** Sauvegarde Dynamique des variables avec recherche automatique de leur valeur. Copie directe de cassettes à disquettes en gardant la protection initiale. Micro-Disquette 3" (8 cm x 10 cm) 178,5 Koctets par face formatée, soit 357 Koctets / disquette. Ensemble DUO : 714 Koctets Formates. **ASPECT EXTERIEUR** : Très compact. de dimensions réduites de 30 X 20 X 8 cm pour le double lecteur mono-boîte ou 24 X 17 X 8 cm pour le simple lecteur dou ble-boîte. alimentation incorporée.

La liste des instructions du TDOS sont en page...

La gamme JASMIN, ensembles prêts à brancher :

1 lecteur simple tête + contrôleur + alimentation + T.D.O.S. = 3690 F TTC\*  
2 lecteurs simple tête + contrôleur + alimentation + T.D.O.S. = 5990 F TTC\*

1 lecteur double tête + contrôleur + alimentation + T.D.O.S. = 4390 F TTC\*  
2 lecteurs double tête + contrôleur + alimentation + T.D.O.S. = 6990 F TTC\*

### LOGICIELS EN FRANCAIS CONSEILLES PAR T.R.A.N. POUR JASMIN

**JASMIN ASSEMBLEUR DESASSEMBLEUR symbolique** trois passes - assemblage direct sur disque - Numerotation. et renumerotation - Nombre de Labels illimité et possibilité d'opérations sur les Labels  
490 F TTC

**JASMIN EASYTEXT** : Tous caractères accentués français. 70 caractères spéciaux. Plus de 30 commandes d'édition - justification à droite - centrage - Glossaire - Recherche et permutation de chaînes - grande facilité d'emploi  
590 F TTC.

**JASMIN LOGO - GRAPH** : Plus de 25 instructions primitives de la célèbre TORTUE graphique du LOGO  
490 F TTC.

**JASMIN COMPTA 1** : Comptabilité pour forfaitaire - Votre comptabilité en T.T.C. et H.T. - Ventilation automatique de la T.V.A. - Saisie des pièces comptables sur Livre Journal unique - Périodicité selon vos besoins - Edition du Grand Livre et de la Balance  
690 F TTC.

**JASMIN FACTU 1** : Edition de facture avec ventilation automatique - En-tête personnalisée définissable - Numerotation automatique  
390 F TTC.

**ORIGRAPH** : Création graphique compatible JOYSTICK ou Table Graphique. Aide pour création de Logiciel de Jeu. Hard-copy toute imprimante - Fonctions Graphiques Programmables - Mélange de texte et graphique - Zoom - Compression  
350 F TTC.

**BIBLIOTHEQUE** : Le T.D.O.S. et ses fichiers pour ORIC et ATMOS par BEAUFILS et ARNAUD - Introduction aux puissantes instructions du T.D.O.S. et à ses fichiers. Exemples et Programmes d'Application des fichiers.  
150 F TTC.  
supplément les disquettes d'accompagnement. .... 130 F TTC.

#### Et bientôt :

**JASMIN CALC** - Tableur électronique rapide en langage machine. Largeur de colonne variable

**JASMIN MULTIFICH** - Gestion de fichiers à accès multicatène avec masque de saisie. Rapidité de recherche des fiches par accès direct sur plusieurs clés. MAILING

**JASMIN EASYGRAPH** : Outillage graphique indispensable aux Décideurs. Chefs d'entreprise. petits ou grands. et Chefs de Famille. Traceur de courbes d'histogrammes, de bâtons ou piles, camemberts. Traitements statistiques. Calculs financiers.

La gamme des logiciels - Squirelle.

Possibilité de crédit, nous contacter - Nos appareils sont garantis 6 mois.

Participation aux frais de port pour une commande de moins de 1000 F : 40 F TTC. Au-dessus de 1000 F : Port gratuit pour la France métropolitaine TTC. Contre remboursement Express SERNAM : 150 F TTC.

\* Prix indicatif au 15/07/84

### BON DE COMMANDE à renvoyer à

T.R.A.N. sarl - 53, Impasse Blériot - 83130 LA GARDE  
Tél : (94) 21 19 68

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

Code Postal ..... Ville .....

Date ..... Tél .....

Signature (signature des parents pour les mineurs)

Designation	Quantite	Prix unitaire TTC	Montant TTC

Ci joint cheque bancaire ou CCP de .....  
que vous n'encaisserez qu'à l'expédition de l'appareil.

# CODE

## G. PASSEBECQ

**V**ous êtes aux commandes d'un vaisseau pour tenter de réaliser une mission suicide... Allez vous y parvenir ? L'engin se dirige à l'aide des flèches. Un robot ennemi essaye de vous anéantir. Pour parvenir au centre de la base vous devez traverser 10 salles où sont disposés mines (les carrés) et morceaux de codes (O) qu'il faut ramasser pour mettre en fonction le téléporteur. Dès que les 4 "O" sont réunis, il se met en marche immédiatement. ATTENTION : toutes les 2 salles les murs retrécissent. La vitesse augmente progressivement.

Bonne chance !

```

0 REM G.PASSEBECQ VOUS PRESENTE :
10 :REM !!!! CODE !!!!
15 REM SUR ORIC 1/ATMOS
20 PRINTCHR$(6):PRINTCHR$(17)
22 PRINTCHR$(20)
23 CLS
24 PAPER0:INK7
25 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:
PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(4)
26 PRINT
30 PRINTCHR$(27)"J          !!!!!!!CODE!!
!!!!!"
31 PRINTCHR$(4):PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"          Pat G.
Passebecq"
32 PRINT:PRINT:PRINT "VOULEZ-VOUS LES I
NSTRUCTIONS ?"
33 GET P$:IF P$="o"THEN GOSUB63000
35 WAIT350-LORES0
40 FORZ=0TO255: SOUND1,Z,10:NEXT
45 SOUND1,1,0
49 REM*****GENERATION CARACTERES SPEC
IAUX*****
50 FORI=0TO6:READD:POKE46080+(8*ASC("@")
))+I,D:NEXT
60 DATA0,12,18,12,12,30,12
70 FORI=0TO6:READD:POKE46080+(8*ASC("#"

```

```

))+I,D:NEXT
80 DATA0,30,12,12,18,12,0
100 FORI=0TO6:READD:POKE46080+(8*ASC("h
"))+I,D:NEXT
110 DATA0,9,23,23,9,0,0
120 FORI=0TO6:READD:POKE46080+(8*ASC("x
"))+I,D:NEXT
130 DATA0,18,29,29,18,0,0
140 FORI=0TO6:READD:POKE46080+(8*ASC("w
"))+I,D:NEXT
150 DATA0,62,34,42,34,62,0
160 FORI=0TO7:READD:POKE46080+(8*ASC("+"
))+I,D:NEXT
165 DATA12,18,33,45,45,33,18,12
170 FORI=0TO7:READD:POKE46080+(8*ASC("x
"))+I,D:NEXT
175 DATA45,18,12,12,12,12,18,45
499 REM INTIALISATION^^^^^^
500 CLEAR:X=30
501 TA=0
510 SC=0
520 HO=15:UE=15
530 HI=HE:VI=VE
535 MU=1:MI=MU:MH=03:DI=MH
540 PO=10
550 KK=38:JJ=26
900 PAS=0:CODE=0
910 LORES0
999 REM ^^^^DESSIN ECRAN ^^^^^
1000 FORZ=0TOX:PLOTINT(RND(9)*KK),INT(R
ND(9)*JJ),"w":NEXT
1009 FORZ=0TO3
1010 CI=(RND(9)*(KK-1))+1:CG=(RND(9)*(J
J-1))
1015 IFCI=15ANDCG=15THEN1010ELSEPLOT CI,
CG,"O"
1017 NEXT
1020 UE=15:HO=15:PLOTHO,UE,"@":K$="":I$
="":MU=1:MH=03:MI=MU:DI=MH
1030 PLOT0,0,"()()()()()()()()()()()
()()()()()()"
1040 PLOT0,JJ,"()()()()()()()()()()()
()()()()()()"
1050 FORZ=0TOJJ:PLOT0,Z,"*":PLOTKK,Z,"*
":NEXT
1999 REM#####JEU#####
2000 REPEAT
2001 PLOTMH,MU,"x"
2009 REM*****TEST TOUCHES*****
2010 K$=KEY$:IFK$=""THENK$=I$
2020 IFK$=CHR$(8)THENC$="h":HO=HO-1
2030 IFK$=CHR$(9)THENC$="x":HO=HO+1
2040 IFK$=CHR$(11)THENC$="@" :UE=UE-1
2050 IFK$=CHR$(10)THENC$="#" :UE=UE+1
2060 SOUND1,50,7
2090 PAS=PAS+1.
2095 WAITPO
2099 REM####REBOND SI BORD ECRAN#####

```

```

3000 IFHO>=KKTHENHO=KK-1:K$=CHR$(8)
3010 IFHO<=1THENHO=1:K$=CHR$(9)
3020 IFUE>=JJTHENUE=JJ-1:K$=CHR$(11)
3021 IFUE<=1THENUE=1:K$=CHR$(10)
3022 DH=SGN(HO-MH):DU=SGN(UE-MU):MH=MH+
DH/2:MU=MU+DU/2
3030 SOUND1,50,5
3032 IFSCRN(HO,UE)=ASC("0")THENSOUND1,2
55,15:CODE=CODE+1:~SOUND1,2,0
3033 IFSCRN(HO,UE)=ASC("w")THENGOTO9000
3034 IFSCRN(MH,MU)=ASC("0")THENFLAG=1
3035 IFFLAG=0THENPLOTMI,DI," "ELSEPLOTM
I,DI,"0":FLAG=0
3037 PLOTMH,MU,"+"
3038 IFHO=MHANDUE=MUTHENGOTO9000
3039 IFFLAG=1THEN FLAG=0
3040 PLOTMI,UI," "
3050 PLOTMO,UE,C$
3055 MI=MH:DI=MU
3060 HI=HO:VI=UE
3065 I$=K$
3070 UNTILCODE=4:REMxFIN TABLEAUxxx
3999 REMxxxAFFICHAGE SCORExxx
4000 CLS:PRINT"BRAVO!!!...CODE ASSEMBLE
":INK1:PLOT10,10,12:PLOT11,10,"SCORE="
4001 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRIN
T:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
4002 PRINTCHR$(4)
4010 PRINT:PRINTCHR$(27)"J
BRAVO!!!"
4015 FORT=255T00STEP-1:SOUND1,T,11:NEXT

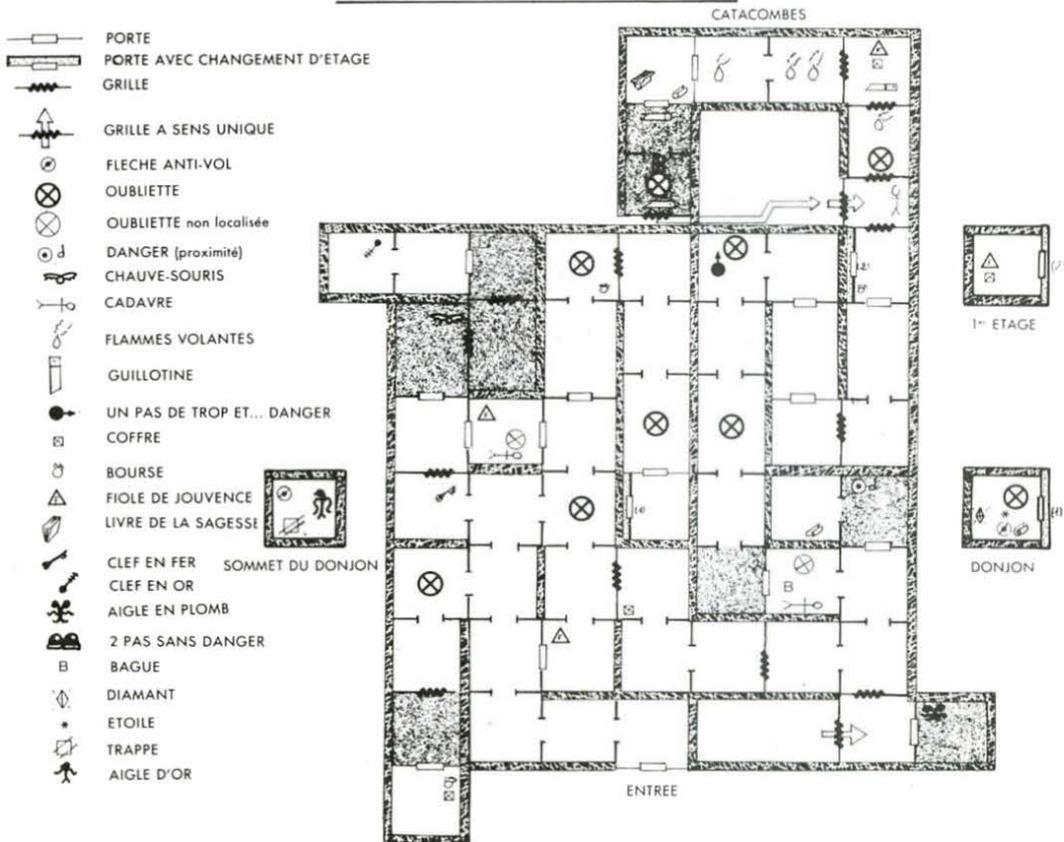
4016 FORT=0T0255:SOUND1,T,11:NEXT
4017 SOUND1,2,0
4018 REM^^PROCEDURES TABLEAU SUIVANT^^
4019 IFSC>2000THENSC=SC+100:PO=1:X=50EL
SEPO=PO-2:X=X+25
4020 IFX>80THENX=80:IFPO<=1THENPO=1
4021 SC=(X*10)-PAS+SC
4022 CU$=STR$(SC)
4023 PLOT18,10,CU$
4024 KK=KK-.5:JJ=JJ-.5
4025 ZAP
4026 IFTA=09THENGOTO20000
4027 IFT=10RSC<5000THENGOTO4030
4028 GOTO10000
4030 PRINT:PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27)"
JSALLE SUIVANTE.
4032 PRINTCHR$(4)
4033 TA=TA+1:PRINT:PRINT:PRINT"TABLEAU
":TA
4034 IFSC>=7000THENX=70
4036 R$="":GETRE$:GOTO900
8999 REM$$$$PERDU!!!!!!$$$$$$$
9000 EXPLODE:WAIT100:INK1
9001 PLOTMO,UE,"*":TEXT:WAIT200:PRINT:P
RINT:PRINT:PRINT:PRINT
9003 INK2:PAPERS:CLS
9005 PLOT10,10,12:PLOT11,10,"PERDU !!!
"
9006 WAIT100:PAPER0
9007 PRINTCHR$(4)
9010 PRINTCHR$(27)"JSCORE=":SC:PRINTC
HR$(4)
9015 WAIT200
9020 GETRE$:ZAP:WAIT50:PING:GOTO500
9999 REM @@@@ BONUS @@@@
10000 TEXT
10001 CLS
10004 PLOT9,5,12
10020 PLOT13,8, SCORE=":PLOT22,8,STR$(
SC)
10021 PLOT10,12,12:PLOT11,12,"BONUS...
10022 BO=SC/10:SC=SC+BO:PLOT20,12,STR$(
BO)
10023 T=1
10024 WAIT450
10025 GOTO4030
10999 REM*****VICTOIRE FINALE SI
TA=09
20000 CLS:FORX=0T010:PING:WAIT7:NEXT:PR
INTCHR$(4)
20005 PRINT:PRINT FELICITATION.Vous
etes arrives au coeur de la base en
nemie"
20010 PRINT:PRINT"Vous detruisez le rea
cteur nucleaire"
20020 PRINT:PRINT" a l'aide d'une bomb
e a retardement.
20030 PING:PLOT10,25,12:PLOT11,25, MISS
ION ACCOMPLIE"
20035 WAIT400
20040 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
"BONUS ":(SC/10):SC=SC+(SC/10):ZAP
20041 PRINTCHR$(4)
20042 PRINT
20050 PRINT:PRINT:PRINTCHR$(27)"J SCO
RE=":SC:PRINTCHR$(4)
20060 GETRE$:GOTO500
63000 REM **PRESENTATION**
63001 CLS
63005 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
63006 PRINTCHR$(4)
63010 PRINTCHR$(27)"J CODE"
63015 PRINTCHR$(4)
63020 PRINT:PRINT:PRINT:PRINT"VOUS DEVE
Z RECONSTITUER LE CODE"
63025 PRINT" D'ENTREE DANS LA SALLE SUI
VANTE"
63030 PRINT
63040 PRINT:PRINT:PRINT" UTILISEZ LES
FLECHES DE CURSEUR"
63050 PING
63060 PRINT:PRINT" ATTENTION AU
MISSILE"
63300 RETURN

```

# COMMENT TROUVER L' AIGLE D'OR



Rassurez-vous, nous n'allons pas donner la solution, mais M. HOUEN Jean-Paul, 93260 LES LILAS, se propose d'aider nos lecteurs les plus découragés, en leur fournissant un plan détaillé des lieux. Qu'il en soit remercié au nom de toutes celles et ceux qui errent encore dans le château... Rappelons que l'AIGLE D'OR est édité par LORICIELS.



# PERCEREZ VOUS LE SECRET DE TYRANN ?



Un labyrinthe à 9 niveaux, un enchevêtrement de couloirs et de pièces, des combats et rencontres qui se succèdent à des vitesses folles : c'est TYRANN la formidable aventure médiévale.

Unique par sa conception : TYRANN vous permettra de manipuler 6 aventuriers à la fois. Ainsi vous retrouverez l'ambiance fantastique d'un vrai Donjon.

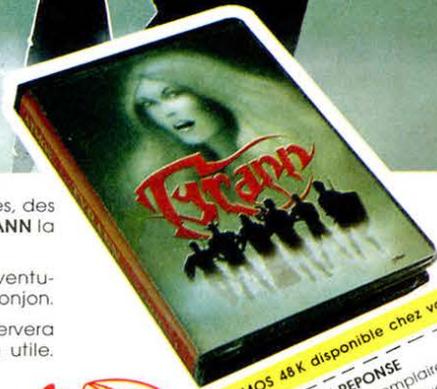
Et le diabolique 10<sup>e</sup> niveau (face B de la cassette à lui seul) vous réservera les situations les plus inattendues où l'expérience acquise vous sera utile.

Mais aurez-vous assez de ténacité pour percer le secret de TYRANN ?

**CREATEURS :** Venez nous rejoindre !

Vous avez conçu un logiciel que vous pensez performant. Quel que soit le micro, faites-nous en parvenir un exemplaire.

**REVENDEURS :** Contactez notre distributeur INNELEC,  
110 bis, avenue du Général-Leclerc,  
93500 PANTIN - Tél. (1) 840 24 31



Cassette pour ORIC 1 et ATMOS 48 K disponible chez votre revendeur

**COUPON-REPONSE**  
Je désire recevoir un exemplaire(s) de TYRANN à 185 F + 12 F de port - Chèque et CCP  
à NORSOFT  
49, rue des Rostiers  
14000 CAEN

# DEUX MODIFICATIONS UTILES

**D**ans notre numéro 2 nous évoquions l'impossibilité de charger un programme avec le disque ORIC connecté et vous annonçons une modification. La voici :

Néanmoins nous insistons sur ce point : ne faites la modification que si vous renoncez à la garantie de votre micro-ordinateur, sinon contacter votre revendeur. C'est à ORIC-FRANCE de faire en sorte que son matériel fonctionne correctement.

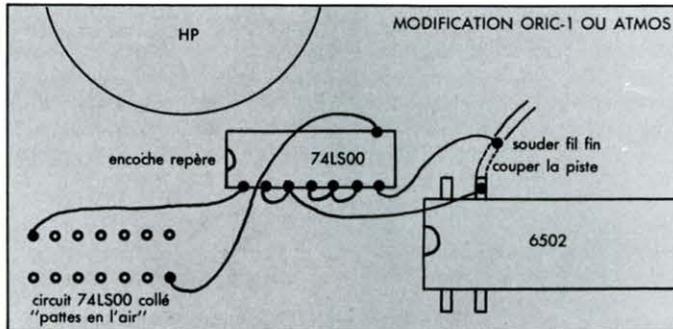
Si vous passez outre ce conseil, voici la procédure à suivre que nous déconseillons formellement aux lecteurs qui ne sont pas familiarisés avec des soudures de précision.

Se munir d'un circuit intégré 74LS00, de 50 centimètres de fil très fin (genre fil à wrapper) et de soudure fine. Le fer à souder sera de faible puissance et à panne fine. Ouvrir l'ORIC et repérer le 6502.

A sa gauche, il y a l'emplacement (parfois occupé par un 74LS00 sur certains modèles équipés de deux ROM) pour un circuit intégré. Entre cet emplacement et le 6502, presque sous le haut-parleur, il y a possibilité de coller (adhésif double face) le 74LS00 dont vous vous êtes muni. Positionnez le circuit intégré, les pattes en l'air, encoche repère à gauche.

Interrompre avec un cutter et beaucoup de soins la piste imprimée arrivant à la patte 39 du 6502 à environ 2 ou 3 mm de la soudure et sur 5 mm environ.

Se reporter au dessin d'illustration et établir, en fil fin, les liaisons entre les divers points.



La seconde modification concerne l'alimentation fournie avec le disque ORIC.

Nous avons souligné que la tension trop généreuse fournie à l'ORIC provoquait un échauffement excessif du régulateur intégré.

La modification vise à faire chuter (c'est peu élégant) un peu de cette tension dans une résistance disposée dans le boîtier alimentation.

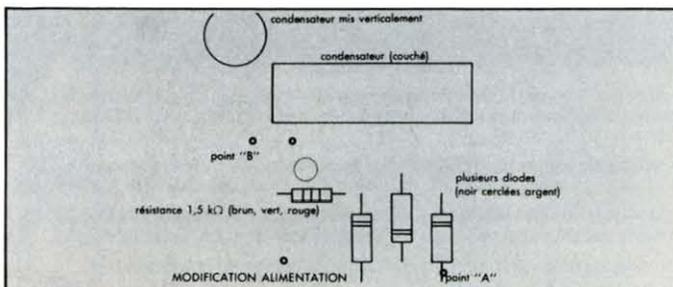
Il faudra vous munir d'une résistance de  $4,7 \Omega$  10 W (ou de 2 résistances  $10 \Omega$  5W disposées en parallèle).

Ouvrir avec précautions votre alimentation et reconnaître les éléments en vous référant au dessin

ci-dessous.

Au point "B" est soudé l'un des deux fils de l'alimentation allant vers l'ordinateur. Le couper au ras du circuit imprimé et dénuder l'extrémité sur 5 mm. Etamer. La souder à une des pattes de la résistance de  $4,7 \Omega$ .

L'autre extrémité de la résistance sera soudée directement sur le point repéré "A" sur le croquis (3<sup>e</sup> diode en partant de la gauche). La résistance trouve sa place juste au-dessus des diodes. Comme elle chauffe beaucoup, vous pouvez percer quelques trous dans le boîtier d'alimentation, juste au-dessus d'elle, au moyen d'une mini-perceuse.





théoric

# RECOPIE D'ECRAN HIRES

Sur imprimante ORIC

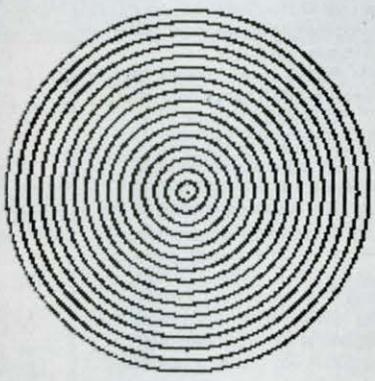
De nombreux lecteurs nous ont demandé de publier un programme permettant de recopier l'écran haute résolution sur papier, et ce au moyen de l'imprimante ORIC.

M. Eddy DUTERTRE nous propose une solution. Le sous-programme, écrit en Basic pourra être appelé par un GOSUB. Bien évidemment, il est très long à l'exécution mais vous permettra néanmoins de conserver vos plus belles œuvres.

Pour tester son fonctionnement, nous vous suggérons d'y ajouter les lignes 5 à 60. Faites alors RUN. Le dessin est présent à l'écran. Tapez GOSUB 2000 : il sort sur imprimante.

66

```
20000 F=2
20010 LPRINTCHR$(18);"L0"
20020 LPRINT"I"
20030 FORT=0TO199:Y1=T*F
20035 FORI=0TOF-1
20040 FORU=0TO239
20055 IF(TM<>T)OR(IM<>I)THENGOSUB20340
20060 IFPOINT(U,T)=-1THENGOSUB20200
20070 IFPOINT(U,T)=0THENGOSUB20300
20080 TM=T:IM=I
20090 NEXTU,I,T
20100 LPRINT"A":RETURN
20200 IFU=239THEN20240
20210 FORJ=U+1TO239
20220 IFPOINT(J,T)=-1THENNEXTJ
20230 U=J-1
20240 LPRINT"D";STR$(U*F+5);",";STR$(-Y
1-I)
20250 RETURN
20300 IFU=239THEN20340
20310 FORJ=U+1TO239
20320 IFPOINT(J,T)=0THENNEXTJ
20330 U=J-1
20340 LPRINT"M";STR$(U*F+5);",";STR$(-Y
1-I)
20350 RETURN
```

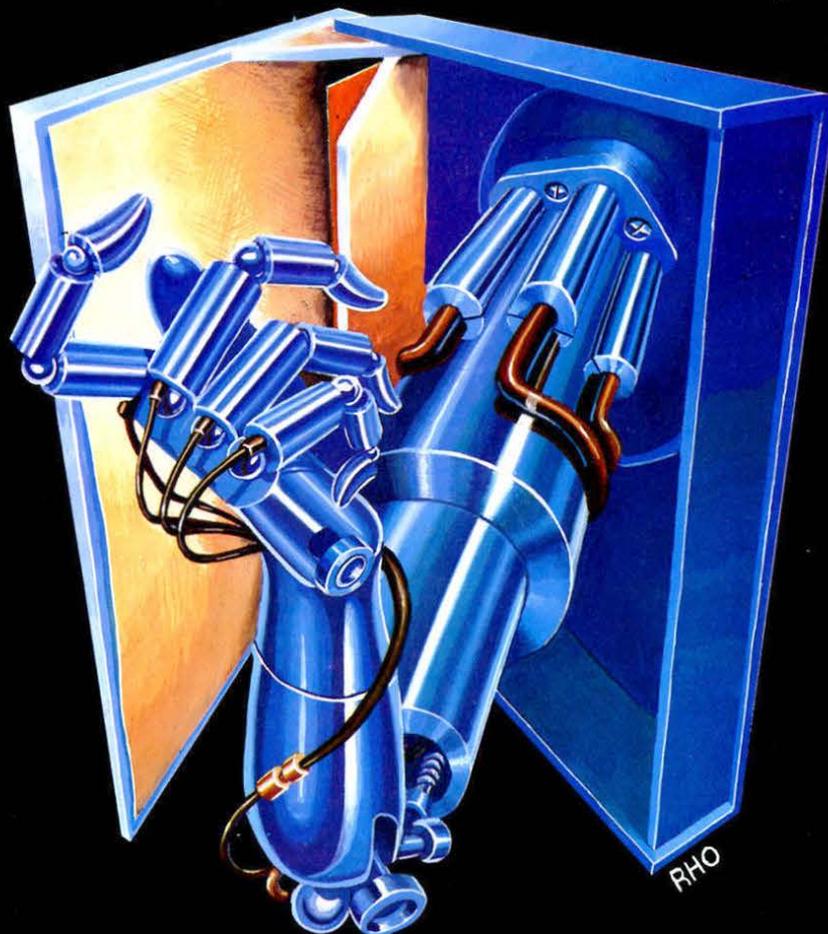


Voilà des cercles bien ronds !

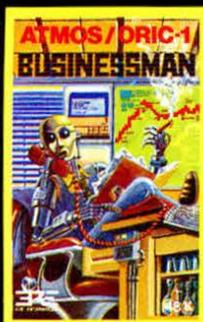
```
5 REM Demonstration de la recopie
6 :
10 HIRES
20 CURSET120,100,1
30 FORN=5TO80STEP5:CIRCLEN,1:NEXT
40 :
50 :
60 END
```

Une démonstration de la recopie d'écran (voir texte).

# ENTREZ DANS L'ERE INFORMATIQUE.



## LOGICIELS POUR ORIC-1/ATMOS :



### VOTRE LOGICIEL

Vous avez écrit un programme :  
**CONTACTEZ-NOUS!**

**ERE**  
ERE INFORMATIQUE

27, rue de Leningrad 75008 Paris - Tél : (1) 387.27.27

Des logiciels pour la gamme

ORIC-ATMOS-THOMSON - TO7-M05-TO7/70

et bien d'autres encore !!..

# UN AMI DANS CETTE JUNGLE FREE GAME BLOT



**BUDGET FAMILIAL**  
Une aide précieuse pour gérer vos comptes et prévoir vos dépenses.  
La grande richesse de présentation: tableau, graphe et journal des comptes fera de votre budget un outil indispensable.



**UNE AFFAIRE EN OR**  
Vous êtes le PDG de la "Apples Company".  
Pour saturer le marché de la compteur vous devez acheter, produire et vendre sur tous les marchés.  
Un très grand jeu d'entreprise pour 1 à 4 joueurs dans un graphisme exceptionnel.



**LE TRESOR DU PIRATE**  
Dans le dédale des 42 salles un trésor est caché, découvrez-le et tentez de le ramener avec vous hors de la caverne.  
Mais attention, les pirates n'hésitent pas que l'on s'approprie leurs biens.



**COLORIC**  
Rassemblez le cube présenté dans la couleur demandée sans tomber dans la trappe.  
Votre habileté et votre réflexion vont être mises à l'épreuve.  
Entre chaque niveau augmentez votre score grâce au jeu proposé à l'entracte.



**MONOPOLIC**  
Le jeu de Monopoly® pour 2 à 4 joueurs.  
ORIC peut vous servir de partenaire "et vous aide à tenir la banque".  
Un "mass" pour ce célèbre jeu de société.



**WORLD WAR 3**  
Déplacez vos troupes, regroupes-les et attaquez vos ennemis.  
Vos qualités de stratège vous amèneront certainement à la victoire.



**MONOPOLIC**  
Le jeu de Monopoly® pour 2 à 4 joueurs.  
ORIC peut vous servir de partenaire "et vous aide à tenir la banque".  
Un "mass" pour ce célèbre jeu de société.



**NESSY**  
Nessy le célèbre monstre du Loch Ness doit trouver son chemin pour le noyer, prendre des forces et grandir.  
C'est votre habileté à le guider qui va être mise à l'épreuve.



prix public conseillé

• prix valable pour support cassette, (support disquette nous consulter)

ces logiciels sont disponibles chez tous nos revendeurs ....

BUDGET FAMILIAL	145,00
COLORIC	105,00
LE TRESOR DU PIRATE	105,00
MONOPOLIC	160,00
NESSY	95,00
UNE AFFAIRE EN OR	155,00
WORLD WAR 3	95,00

**FREE GAME BLOT**  
cidx 205, Crolles 38 190

création graphique laurent G