

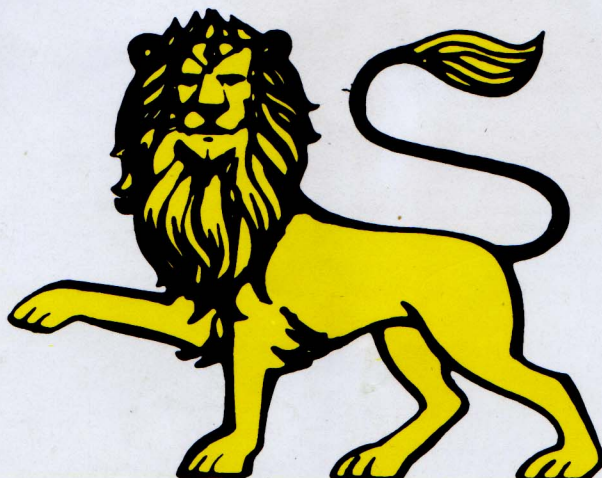
pride utilities

TRANSMAT

INFORMATIONS

**LE SUPPORT DES
TRANSFERTS DE CASSETTES
A DISQUETTES**

distribué par **E.S.A.T. software**



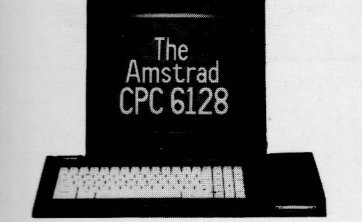
ORDIVIDUEL

20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES - Tél. : (1) 43.28.22.06
 OUVERT DU MARDI AU VENDREDI de 10 h 30 à 13 h et de 15 h à 19 h, LE SAMEDI de 10 h 30 à 19 h
REVENDEUR OFFICIEL AMSTRAD FRANCE

ORDIVIDUEL



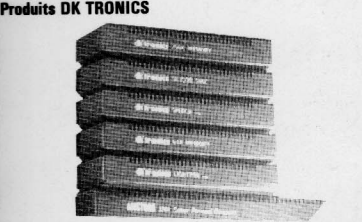
PCW 8256 5.925 F



CPC 6128 moniteur monochrome 4490 F
 CPC 6128 moniteur couleur 5990 F
 CPC 464 moniteur monochrome 2690 F
 CPC 464 moniteur couleur 3990 F



1er lecteur de disquettes 1990 F
 2ème lecteur de disquettes 1590 F
 cordon 2ème lecteur disquette 150 F



Produits DK TRONICS

Extension 64 K :
 pour 464-664 599 F

extension 256 K.ROM
 pour 464-664 1.199 F
 pour 6128 1.199 F

extension 256 K. silicon-disk
 pour 464-664 1.199 F
 pour 6128 1.199 F

stylo optique
 pour 464-664 en cassette 249 F
 pour 464-664-6128- en ROM 349 F

synthé vocal
 pour 464-664 en cassette 349 F
 pour 464-664-6128 en ROM 490 F

DIVERS

ruban imprimante DMP1 (par 2) 198 F
 adaptateur péritel pour 464 390 F
 adaptateur péritel pour 664-6128 450 F

modem DIGITELEC :
 grâce à ce modem vous pourrez non seulement faire de la transmission de données mais également transformer notre AMSTRAD en minitel.
 modem (avec logiciel téléton) 1490 F
 magnétophone 390 F
 câble magnéto 50 F

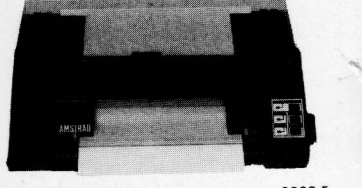
Rallonge alimentation + vidéo
 ne soyez plus collé à l'écran, rallonge. 464 130 F
 664 180 F
 housse pour moniteur + clavier 175 F
 (préciser couleur ou monoc.)

boîtier rangement disquettes 255 F

- LOGICIELS CASSETTE**
- warrior 160 F
 - ballade au pays de big ben (cours d'anglais) 179 F
 - they sold a million : décatillon + beach head + jet set willy + sabre wolf 120 F
 - logiformes 120 F
 - logiphrases 120 F
 - loto 125 F
 - transmat 150 F
 - tomcat 130 F
 - votez pour moi 199 F
 - agenda 150 F
 - aide bureautique 250 F
 - allien 8 130 F
 - amélie minuit 140 F
 - amstradivarius 145 F
 - amsword 245 F
 - azimuth head 120 F
 - alignment tape 120 F
 - bataille d'Angleterre 140 F
 - beach head 130 F
 - budget familial 180 F
 - business + 199 F
 - cahier de textes 150 F
 - Cap Horn 149 F
 - carnet d'adresses 150 F
 - chirologie 140 F
 - cobra pinball 140 F
 - code name mat 100 F
 - combat lynx 110 F
 - compilateur intégral 250 F
 - cours de solfège niveau 1 250 F
 - cours de solfège niveau 2 250 F
 - cub-berl 120 F
 - D.A.O. 120 F
 - dr. Watson (autoform. assembleur) 195 F
 - devpac assembler 290 F
 - easy bank 180 F
 - easy calc 180 F
 - easy file 180 F
 - easy graph 180 F
 - easy report 120 F
 - fighter pilot 110 F
 - gestion de fiches (logys) 180 F
 - gestion documentaire (logys) 160 F
 - cobra pinball 220 F
 - warrior 195 F
 - raid sur Ténére 245 F
 - mandragore 290 F
 - ballade au pays de big ben (cours d'anglais) 269 F
 - they sold a million : décatillon + beach head + jet set willy + sabre wulf 180 F
 - sorcery "+" 169 F
 - transmat 185 F
 - tomcat 165 F
 - syclone 2 165 F
 - scriptor 165 F
 - zedis II 165 F
 - printer pac 160 F
 - file (français) 345 F
 - bank (français) 345 F
 - amsgolf 149 F
 - code name mat 149 F
 - master chess 149 F
 - spannerman 149 F
 - graph (français) 345 F
 - snooker 149 F
 - D.A.M.S. français 395 F
 - raid sur Ténére 155 F
 - san pablo 119 F
 - syclone 2 130 F
 - scriptor 165 F
 - zedis II 130 F
 - printer pac 1 125 F
 - système X 170 F
 - 1815 160 F
 - force 4 120 F
 - amstral 120 F
 - biorythmes 120 F
 - graphologie 150 F
 - métré 2018 198 F
 - 3 D voice chess 160 F
 - gestion domestique (logys) 180 F
 - 3D megacode 180 F
 - ghosbuster 130 F
 - gutter 120 F
 - hard hat mack 175 F
 - histo quiz 120 F
 - hyperspace 120 F
 - imperialis 179 F
 - initiation basic vol. 1 245 F
 - jump jet 130 F
 - knight lore 130 F
 - la palette magique 119 F
 - la ville infernale 120 F
 - le bain de nepharia 140 F
 - le millionnaire 140 F
 - le mystère du kikekankio 160 F
 - le survivant 120 F
 - le trésor de l'Amazonie 99 F
 - M.A. base 165 F
 - macadam bumper 160 F
 - manager 160 F
 - meurtre à grande vitesse 180 F
 - micro gestion 150 F
 - micro sapiens 140 F
 - mission delta 120 F
 - mission detector 120 F
 - monopolic 130 F
 - montsegur 140 F
 - multicopy 120 F
 - night booster 120 F
 - othello 120 F
 - mandragore 240 F
 - poseidon 269 F
 - rally II 260 F
 - 3 D fight 240 F
 - empire 295 F
 - orphée (parlant) 295 F
 - lorigraph 310 F
 - multiplan (pour 6128 et 8256) 498 F
 - 3 D grand prix 155 F
 - mission delta 200 F
 - macadam bumper 240 F
 - graphologie 199 F
 - boîte à outils 300 F
 - calc 345 F
 - cours de solfège niveau 2 290 F
 - file 345 F
 - le bain de nepharia 165 F
 - maestro 420 F
 - master file 345 F
 - micro script 580 F
 - micro spread 580 F
 - multicopy 170 F
 - turbo pascal 750 F
 - turbo tutor 475 F
 - autoform. à l'assemb. 295 F
 - 102 prog pour AMSTRAD 120 F
 - la bible du programmeur du CPC 249 F
 - méthode pratique (P.S.I.) 100 F
 - AMSTRAD en famille 120 F
 - montages, extensions et périphériques 199 F
 - le livre du CP/M amstrad 149 F
 - les routines sur 464, 664, 6128 149 F
 - amstrad assembleur 98 F
 - microstrad 18 F
 - amstrad user - le numéro 12 F
 - amstrad magazine - le numéro 18 F
 - CPC la revue utilisateurs amstrad 18 F

- LOGICIELS DISQUETTES**
- 3 D voice chess 160 F
 - système X 205 F
 - oddjob 200 F
 - 1815 215 F
 - meurtre à grande vitesse 240 F
 - textomat : traitement de texte français compatible toute imprimante 450 F
 - datamat : gestion de fichier (français jusqu'à 4000 fiches) 450 F
 - U-DOS : nombreuses fonctions supplémentaires et fichiers en ACCES DIRECT (jusqu'à 7 fichiers en même temps), livré avec manuel 380 F
 - facturation : saisie, édition factures, gestion stock, journal des des ventes. Livré avec manuel 1150 F
 - amstradivarius 185 F
 - centre court tennis 150 F
 - othello master 160 F
 - cub " bert 160 F
- LIVRES ET REVUES**
- le langage machine du CPC 129 F
 - autoformation à l'assembleur (français) : 1 cassette + 1 livre 195 F
 - graphismes et sons du CPC 99 F
 - les jeux d'aventure comment les progr. 129 F
 - peeks et pokes du CPC 99 F
 - DDI 1 FIRM WARE 245 F
 - concise basic spécification 195 F
 - super-jeux Amstrad 120 F
 - AMSTRAD ouvre-toi 99 F
 - programmes basic CPC 464 129 F
 - basic au bout des doigts 149 F
 - trucs et astuces pour CPC 464 149 F
 - le tour de l'amstrad 80 F

- REVUES**
- microstrad 18 F
 - amstrad user - le numéro 12 F
 - amstrad magazine - le numéro 18 F
 - CPC la revue utilisateurs amstrad 18 F

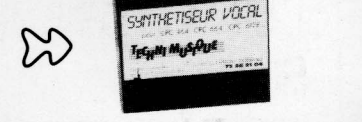


imprimante DMP 2000 2290 F
 interface M.I.D.I. 1490 F
 interface RS 232 (Amstrad) 590 F
 stylo optique 290 F

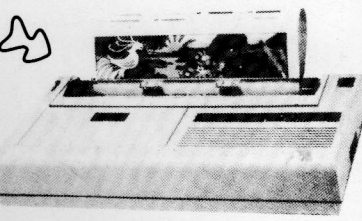


Joystick AMSTRAD 149 F

SYNTHÉVOC 1



"Il ne lui manque que la parole", synthé. VOC1 la lui donne ! Très performant ce synthétiseur vocal va vous permettre de rendre votre ordinateur plus bavard qu'un politicien en campagne !
 synthétiseur vocal 499 F



L'IMPRIMANTE PERSONNELLE COULEUR "OKIMATE 20"
 L'OKIMATE 20 est la première imprimante personnelle dans sa gamme de prix à offrir une véritable impression couleur. Une tête d'impression à 24 éléments crée plus de 100 nuances d'une définition et d'une netteté exceptionnelles.
 okimate 20 2.950 F

souris 690 F



Cassettes vierges C20
 les 5 45 F
 les 10 80 F
 disquette vierge 3 pouces 35 F



8 bits interface printer
 grâce à cet interface vous pouvez enfin faire du graphisme sur toute imprimante 345 F

Câble imprimante AMSTRAD
 Vous permet de connecter votre AMSTRAD à n'importe quelle imprimante au standard "centronic"
 câble imprimante 150 F

Carte E/S
 Vous permet de commander moteur, relais, lampe, sonnerie, projecteur
 carte E/S 395 F

Carte E/A
 Pour transformer votre AMSTRAD en centrale de mesures. Possibilité de brancher plusieurs cartes
 carte E/A 395 F

Possibilités de crédit partiel ou total

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) désiré(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part - Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F, 40 F de 500 à 1000 F, 60 F pour achat supérieur à 1000 F).

NOM _____ ORDINATEUR CPC 6128 couleur CPC 6128 monoch CPC464 couleur CPC464 monochrome CPC664 couleur CPC664 monochrome

ADRESSE _____ TÉL. _____ CODE POSTAL _____ VILLE _____

Mode de paiement : chèque / mandat / contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) - envoyer le tout à : **ORDIVIDUEL, 20, rue de Montreuil 94300 VINCENNES.**

Tous nos prix sont indicatifs

SOMMAIRE

éditorial	4
routines	5 à 1
news	8
routines	9 à 19
routines	12 à 15
trans	16
routine	19
spirit	21
systeme cpc	22-23
trans-lecteurs	26
disc service	25
contact rédaction	25
concours	26



pride utilities

AMSTRAD CPC 464/664/6128

SPIRIT

THE TAPE TO DISC UTILITY FOR
HEADERLESS SOFTWARE



pride utilities

AMSTRAD CPC 464

TRANSMAT

TAPE TO DISC TRANSFER
AND UTILITY PACK



Directeur de la publication : M. Jean Claude PHILIPPEAU
Rédacteur en chef : Laurent KUTIL
Rédaction : Laurent KUTIL, Iain CHRISTIE, Steve THOMAS, ...
Maquette : Sophie GERVAIS
Imprimerie : TOURS GRAPHIC.

Photocomposition : TOURS GRAPHIC
Responsable publicité : Iain CHRISTIE
Secrétariat abonnements : Françoise FERBOS
Dépôt légal : 2ème trimestre 1986
Distribué par : E.S.A.T Software (55 rue du tondu 33 000 BORDEAUX)
Edité par : Editeurs Conseils.

Copyright 1986. Toutes les routines publiées appartiennent à TRANSMAT INFORMATIONS, ainsi qu'à leur créateur.
TRANSMAT INFORMATIONS est une revue technique en collaboration avec PRIDE UTILITIES, que notre équipe tient à remercier, et n'a aucun lien avec un organisme de presse.

EDITO

Vous tenez entre vos mains le premier numéro de TRANSMAT INFORMATIONS, consacré aux solutions des transferts de cassettes a disquettes.

Si notre travail est de rechercher continuellement de nouvelles routines pour vous tenir informé, nous ne sommes pas un organisme de presse, mais un service technique pour vous aider dans vos copies de sauvegardes sur disquettes.

Notre ambition est d'être le trait d'union entre tous les possesseurs d'un CPC équipé d'un drive.

TRANSMAT INFORMATIONS vous fera découvrir les secrets de votre lecteur de disquette, en vous apportant une aide précieuse, dont vous seul resterez le maître. Car avant tout, cher lecteur, ce que vous réclamez ce sont des trucs, des astuces, et des solutions pour réussir vos transferts.

Vous trouverez pêle-mêle des solutions, des articles pour encore mieux utiliser SPIRIT et TRANSMAT, des routines systèmes abondamment commentées, et un concours.

A NE PAS MANQUER !

Laurent KUTIL



LIM informatique

Ordinateurs - Logiciels - Périphériques. - Location -
Assistance Technique.

Centre Commercial du CATS 37170 CHAMBRAY LES TOURS
Tél : 47.27.29.00

“Pour l'ensemble des Routines, CLEAR signifie de presser CLR lorsque TRANSMAT attend le nom du fichier à sauvegarder ; DEFAULT signifie de presser ENTER lorsque TRANSMAT attend un nom pour sauvegarder ; RELOCATE signifie de presser sur Y à l'apparition du message LOCATION ERROR. RELOCATE (Y/N)

”Si une solution publiée refuse de transférer, ou d'exécuter votre programme il est possible que vous ayez une version différente de celle qui est décrite.”

ROUTINE

LE MYSTERE DU KIKEKANKOI.

Face K7 jeu

DEFAULT premier programme, DEFAULT et RELOCATE le second, effectuer les modifications suivante au 1er programme :

10 CALL &BB48 : MEMORY 37BF : LOAD "K2" : CALL &31 3E

ROUTINE

SPV VS SPY

- Tapez le programme suivant qui transférera sur la disquette

10 ITAPE. IN:MODE 0

20 SYMBOL AFTER 256

30 OPENOUT "X":MEMORY&12FF

40 LOAD "LOADCODE"

50 POKE &6031, &C9

60 CALL &6000

70 SAVE "SPY1", B,&C000,&4000

80 POKE &6031,&21:POKE &6089,&C9

90 CALL&6031

100 SAVE "SPY2", B,&300,&A3FB

- Maintenant tapez le programme de chargement et sauvez le comme "SPYVSSPY "

10 MODE 0

20 ENV 1,2,1,2,5,2,1,5,-2,2:ENV 2,10,-1,2:ENV 3,3,1,2,3,1,4

30 ENV 4,3,5,1,1,0,10,3 -1,1,10, -1,1:ENV 5,3,5,1,1,0,10,3, -1,1,10, -1,2

40 ENV 6,5, - 1,10,10,-1,7.:ENV 7,3,5,1,15,-1,5:ENV 8,1,4,1,4,-1,1

50 ENV 9,3,5,1,10, -1,15

60 FOR X=0 TO 11:READ A:INK X,A:NEXT

70 DATA 24,1,26,0,13,6,14,16,18,24,3,15

80 LOAD "SPY1"

90 SYMBOL AFTER 256

100 OPENOUT "X":MEMORY &2FF:CLOSEOUT

110 LOAD "SPY2"

120 CALL &302

ROUTINE

SKY FOX

Tapez et lancez ce programme qui transférera les différents fichiers sur disc :

```
10 ITAPE:OPENOUT "d":MEMORY&707:CLOSEOUT
```

```
20 LOAD "!",&4FFB
```

```
30 POKE&5014,&C9:POKE &5038,&C9
```

```
40 CALL&5006 : IDISC
```

```
50 SAVE "skyl" , b,&C000,&4000 : ITAPE
```

```
60 POKE&A442,&3E
```

```
70 CALL&A442 : IDISC
```

```
80 SAVE "sky2", b,&708,&490C
```

```
90 SAVE "sky3 " , b,&5014,&5400
```

```
100 SAVE "sky 4" , b,&C000,&1800
```

```
110 SAVE "sky 5" , b,&EA60,&400
```

Tapez et sauvegardez comme SKYFOX le programme suivant :

```
10 FOR X=&4FFB TO&505C : READ A : POKE X,A : NEXT : CALL &4FFB : CALL&500B
```

```
20 DATA &3E,&C3,&32,&30,&00,&21,&00,&80,&22,&31,&00,&C9,&C3,&0A
```

```
30 DATA &50,&F7,&21,&32,&50,&7E,&CD,&5A,&BB,&23,&7E,&FE,&FF,&20
```

```
40 DATA &F6,&C9,&3E,&01,&06,&00,&48,&CD,&32,&BC,&3E,&02,&06,&00
```

```
50 DATA &48,&CD,&32,&BC,&3E,&03,&06,&00,&48,&CD,&32,&BC,&C9,&04
```

```
60 DATA &01,&1C,&00,&00,&00,&1C,&01,&1A,&1A,&1C,&02,&0E,&0E,&1C
```

```
70 DATA &03,&06,&06,&1D,&00,&00,&1F,&0B,&0C,&53,&6B,&79,&66,&6F
```

```
80 DATA &78,&20,&69,&73,&20,&4C,&6F,&61,&64,&69,&6E,&67,&2E,&FF
```

```
90 OPENOUT"d":MEMORY &707:LOAD"sky1":LOAD"sky2":LOAD"sky3"
```

```
100 INK 1,0,0:INK 2,0,0:INK 3,0,0:LOAD"sky4":LOAD"sky5 " :CALL &5007
```

SKYFOX

EXPLICATION

L'appel en &BCA1 permet de lire des fichiers de plus de 2K. Le chargement de tels fichiers n'est possible qu'à partir du lecteur de cassette, et offre l'avantage d'une plus grande vitesse de lecture; ce temps est habituellement perdu par la lecture des en-tête et des gaps (période de défilement sans écriture).

Un fichier sauvegarde en MONOBLOC ne peut-être lu que par l'appel du vecteur place en &BCA1, et en fournissant aux différents registres les renseignements habituels pour la lecture. Le registre HL contient l'adresse ou sont écrites les données, le registre DE contient le nombre d'octets à lire, et l'accumulateur contient le caractère de synchronisation. Lorsque toutes ces données sont en mémoire, un fichier peut-etre lu.

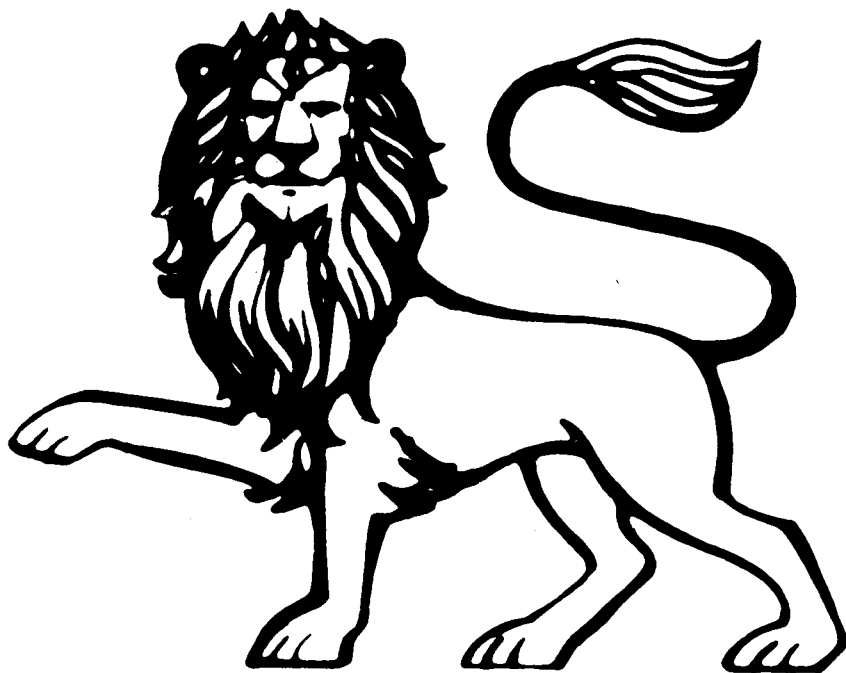
Vous pouvez remarquer a l'aide d'un desassembleur que les différents registres contiennent bien, les valeurs relatives aux fichiers. Le nombre de fichiers a charger est de 5. Après chaque lecture, les valeurs du fichier suivant sont a nouveau chargées dans leurs registres respectifs (HL, DE, et A).

Les différentes valeurs sont dans l'ordre du chargement.

1. HL =&C000	DE=&4000	A=&64
2. HL =&708	DE=&490C	A=&64
3. HL =&5014	DE=&5400	A=&64
4. HL =&C000	DE=&1800	A=&64
5. HL =&EA60	DE=&400	A=&64

La routine de transfert, a l'aide d'un chargeur basic, "poke" les codes objets en hexadécimal dans un endroit de la mémoire qui n'est jamais corrompue par le programme à transférer. Pour revenir sous basic et sauvegarde sur disquette le fichier en mémoire, on rajoute le code objet C9 (RET), qui correspond à l'introduction RETURN sous basic.

Pour votre prochain transfert, n'hésitez pas a rechercher ces adresses, et construisez votre routine. Seulement après ce travail comparé votre routine à la notre. Pour désassembler, vous pouvez, par exemple, utiliser ZEDIS II.



NEWS

Un journal qui n'est pas un magazine. Une BOURSE D'INFORMATIONS qui n'est pas trop technique. Une BOURSE D'INFORMATIONS ouverte à tous, programmeurs chevronnés ou débutants. Une BOURSE D'INFORMATIONS qui débloque votre ordinateur, pour encore mieux profiter de nos utilitaires ; une BOURSE D'INFORMATIONS sérieuse à l'écoute de vos besoins...

TRANSMAT INFORMATIONS c'est déjà tout ça, plus le service PRIDE UTILITIES en France. A en juger par le nombre de lettres reçus, nous sommes convaincus que vous avez trouvé les bourses d'informations de transferts, une aide indispensable dans vos copies de sauvegarde de cassette à disquette. Ces bourses vous ont certainement fait économiser des HEURES PRECIEUSES dans la conversion de la plupart de vos logiciels sur cassettes en logiciels sur disquette. Et ceci pour de multiples raisons (MANQUE DE DOCUMENTATION PRECISE) inadaptation du programme sur disquette, ou (ASTUCES TECHNIQUES). Toute l'équipe de PRIDE UTILITIES et de TRANSMAT INFORMATIONS a le souci de pouvoir vous offrir un service encore inégalé sur un 'micro' familial. Pourquoi vous, chers lecteurs, seriez vous lésez dans vos copies de sauvegarde. A l'heure où la polémique sur les droits de l'auteur bat son plein, muscler votre UTILITAIRE PREFERE, TRANSMAT, dans la légalité. TRANSMAT INFORMATIONS est avant tout votre revue et cette rubrique dans laquelle 'j'use ma plume', c'est la votre. Vous êtes invités à écrire des articles sur ce qui vous passionne, tant que cela ne déborde pas du cadre de NOS LOGICIELS. N'hésitez plus, participez à la rédaction de TRANSMAT INFORMATIONS.

En attendant de découvrir vos œuvres, SALUT !

Laurent KUTIL

ROUTINE

CAULDRON

- Tapez le programme suivant qui transféra automatiquement sur disc

```
10 ITAPE.IN
20 MEMORY &A500:LOAD"!CAULDRON"
30 SAVE"CAULDRON", B,&A500,&51
40 FOR X=64 TO 75:READ A:POKE X,A:NEXT:CALL 64
50 SAVE"CAULDRON.ECR",B,&C000,&4000
60 POKE 65,&00:POKE 66,&18:POKE 68,&DA:POKE 69,&7B:CALL 64
70 SAVE"CAUL1",B,&1800,&7BDA
80 POKE POKE 65,&DA:POKE 66,&93:POKE 68,&77:POKE 69,&OA:CALL 64
90 SAVE"CAUL2",B,&93DA,&OA77
100 POKE 65,&00:POKE 66,&C8:POKE 68,&00:POKE 69,&31:CALL 64
110 SAVE"CAUL3",B,&C800,&3100
120 DATA &21,&00,&C0,&11,&00,&40,&3E,&4C,&CD,&A1,&BC,&C9
```

- Tapez le programme suivant et sauvegardez le comme "CAULDRON.BAS"

```
10 MEMORY&17FF
20 MODE 1:LOAD"CAULDRON.BIN":LOAD"CAULDRON.ECR"
30 LOAD"CAUL1":LOAD"CAUL2"
40 POKE &A2,&0:POKE &A3,&C8:POKE &A4,&2:POKE &A5,&0:POKE A6,&0:POKE
&A7,&18:POKE &A8,&6:POKE &A9,&0:POKE &AA,&0
50 CALL &A505
```

ROUTINE

FIRE-ANT

CLEAR le premier, DEFAULT les trois autres et RELOCATE Tapez maintenant,

```
10 OPENOUT "BIDON"
20 MEMORY 510
30 LOAD "FCODE1" : LOAD "FCODE2" : LOAD "FCODE3"
40 MODE 0
50 CALL &821A : CALL &86C4
Sauvegardez comme "FIREANT"
```

ROUTINE

OBSIDIAN

- Positionnez la cassette après le 1er bloc et tapez le programme suivant :

```
10 ITAPE.IN
```

```
20 FOR X=&500 TO &500+85:READ A:POKE X,A : NEXT : CALL &500
```

```
30 DATA &21,&00,&C0,&11,&00,&40,&3E,&76,&CD,&A1,&BC,  
&21,&00,&10,&11,&60,&95,&3E,&98,&CD,&A1,&BC,  
&06,&07,&21,&48,&05,&CD,&8C,&BC,&21,&00,&C0,  
&11,&00,&40,&01,&00,&00,&3E,&02,&CD,&98,&BC,  
&CD,&8F,&BC,&06,&07,&21,&4F,&05,&CD,&8C,&BC,  
&21,&00,&10,&11,&60,&95,&01,&00,&11,&3E,&02,  
&CD,&98,&BC,&CD,&8F,&BC,&4F,&42,&53,&49,&44,  
&49,&31,&4F,&42,&53,&49,&44,&49,&32
```

- Tapez le programme suivant qui lancera le jeu

```
10 MODE 1 : BORDER 0
```

```
20 INK 0,2:INK 1,6: 2,26
```

```
30 OPENOUT "X":MEMORY &999:CLOUSEOUT
```

```
40 LOAD"OBSIDI1":RUN"OBSIDI2"
```

OBSIDIAN

EXPLICATION

Lors de cette explication, nous ne reviendrons pas sur l'explication de l'adresse &BCA1, et de son utilisation.

Bien qu'il n'y est pas de difficulté quant au transfert de ce programme, vous pouvez remarquer que la sauvegarde sur disquette ne fait jamais appel à la fonction basic SAVE.

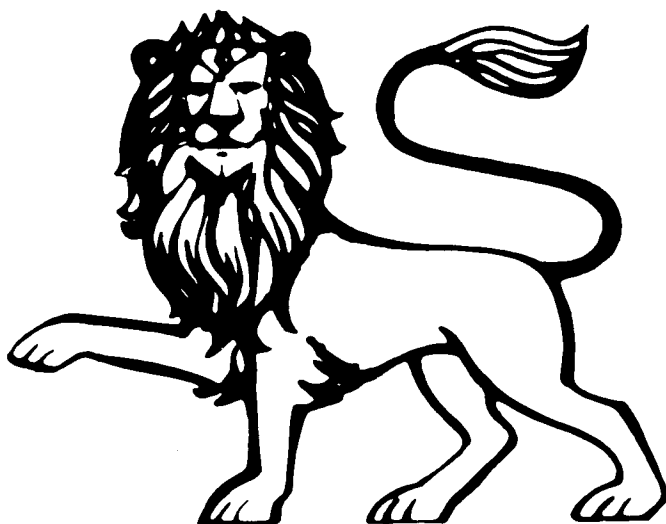
Le format de lecture du fichier sur cassette se fait au travers de l'appel en &BCA1. Vous pourriez ainsi penser qu'il suffit de construire une routine semblable a celle de SKYFOX et de transmettre les valeurs aux différents registres, pour mener a bien le transfert sur une disquette. Dans certains cas, il est impossible de se référer a une telle méthode. La raison est qu'une fois le programme en mémoire, il ne reste plus assez de place pour utiliser les commandes basic. Il arrive aussi que le fichier écrase une partie des vecteurs nécessaires aux instructions basic.

La commande SAVE étant devenu inopérante, le programmeur se doit de la stimuler, afin de réaliser son implantation dans des cases de la mémoire inoccupées par le programme à transférer. L'utilisation des vecteurs implantés en RAM, se révèle d'une grande facilité.

Ecriture d'un fichier standart :

code objet	LD B, 1g -- 1g : longueur du nom du fichier à écrire
21 ad	LD HL,ad -- ad : adresse du nom du fichier
11 bf	LD DE,bf -- bf : adresse du buffer de 2K
cd8cbc	CALL &BC8C-- : ouverture du fichier en sortie
21al	LD HL,al -- al : adresse du début des données
11ln	LD DE,1n -- 1n : nombre d'octets à écrire
01exc	LD BC, exc--exc : adresse d'exécution
3Etf	LD A, tf -- tf : type de fichier à écrire
cd98bc	CALL &BC98-- écriture du fichier (1er et AV dern bloc)
cd8fbc	CALL &BC8F-- écriture du dernier bloc et fermeture du fichier

Pour cette routine de transfert, essayez de repérer les différentes adresses et leur construction. Pour les types de fichiers reportez vous au numéro 2 de TRANSMAT INFORMATIONS, dans la rubrique SPIRIT.



ROUTINE

CHOPPER SQUAD

- Utilisez TRANS 1 AUTO. Eteignez votre ordinateur puis tapez en mode direct --LOAD "CHOPPERS". Puis : ITAPE et éteignez le drive.
- Tapez 135 SAVE"SQUAD1",B,1000,5000:SAVE"SQUAD2", B,10000,16384:SAVE "SQUAD3",B,29816,14336
- Sauvegardez le programme sur une cassette vierge. Et utilisez TRANSMAT pour le transférer.
- DEFAULT les 3 programmes et reloger le 3eme
- Tapez le programme de chargement suivant :
10 OPENOUT"X":MEMORY 999:CLOSEOUT
20 LOAD"SQUAD1":LOAD"SQUAD2"LOAD"SQUAD3"
30 CALL &6E6E:CALL 1000

ROUTINE

BATTLE BEYOND THE STARS

- Positionnez la bande après le 1er bloc basic et tapez
10 ITAPE.IN
20 FOR X=&A000 TO &A000+39:READ A:POKE X,A:NEXT:CALL AA000
30 DATA &21,&00,&A0,&11,&00,&5A,&3E,&4A,&CD,&A1,&BC,&06,
&05,&21,&24,&A0,&CD,&8C,&BC,&21,&00,&40,&11,&00,
&5A,&01,&80,&4F,&3E,&02,&CD,&98,&BC,&CD,&8F,&BC,
&53,&41,&52,&53.
- Lancez le programme par RUN "STARS"

SIS.

*Que voulez-vous,
les autres nous
aiment !!!*

...Et vous ?

SAGEST-INFORMATIQUE-SOFTWARE

1^{er} distributeur Français pour AMSTRAD, à votre service.

**18, rue Léandre Vaillat
74100 ANNEMASSE**

50.92.85.80 +

ROUTINE

LA GESTE D'ARTILLAC

- Insérer la cassette LIMINAIRE dans le lecteur puis tapez le programme suivant :

```
10 OPENOUT "X" : MEMORY &4FF:CLOSEOUT
20 ITAPE.IN : LOAD "!" , &1170
30 FOR X=&500 TO&670 : POKE X, PEEK (X+&1000) : NEXT
40 A=PEEK (&562) : POKE &562,&C9 : POKE &5C5,&C9 : POKE &5F4,&C9
50 CALL &548 : SAVE "GEST1",&B,C000,4000
60 POKE &562,A : CALL &562 : SAVE "GEST2" , B,&C000,&4000 : SAVE "GEST3 " ,
  B,&1200,&1208 : SAVE "GEST4" , B,&6000,&200 : SAVE "GEST5" , B,&5000,&1B1
70 CALL &5DE : SAVE "GEST6" , B,&1200,&3000 : SAVE "GEST7 " , B, 3CEE, 698E
```

- Le programme sera automatiquement transféré sur disc.

- Maintenant insérez la cassette CHANTS face 1 et tapez le programme suivant.

Prévoyez 1 face de disc pour 1 face de cassette.

```
10 OPENOUT "X" : MEMORY &11FF : CLOSEOUT
20 ITAPE.IN
30 FOR X=64 TO 75:READ A:POKE X,A:CALL 64
40 DATA &21,&EE,&3C,&11,&8E,&69,&3E,&00,&CD,&A1,&BC,&C9
50 FOR I=0 TO 5:A$= "C" + CHR$ (64+I) : CALL 64
60 SAVE A$, B,&3CEE,&698E : NEXT
70 INPUT "RETOURNEZ LA CASSETTE S.V.P... " : A$
80 FOR I=7 TO 12 : A$= "C" +CHR$ (64+I) : CALL 64
90 SAVE A$, B,&3CEE,&698E : NEXT
```

- Tapez maintenant le programme de chargement suivant et sauvegardez le comme "LAGESTE"

```
10 OPENOUT "X" : MEMORY &4FF:CLOUSEOUT
20 MODE 1 : BORDER 0:INK 0,0:INK 1,11:INK 2,6:INK 3,26:LOAD "GEST1"
30 CLS:INK 1,6:INK 2,25:INK 3,23:LOAD "GEST2"
40 LOAD "GEST3" : LOAD "GEST4" : LOAD "GEST5"
50 CALL &610E:CALL &1A66:CALL &6159
60 ? CHR$ (7);
70 FOR X=1 TO 9:POKE &66D+X,PEEK (&21B7+X):NEXT
80 LOAD "GEST6"
90 FOR X=1 TO 9:POKE &3C16+X,PEEK (&66D+X):NEXT
100 LOAD "GEST7"
110 FOR X= &3116 TO &3132:READ A:POKE X, A:NEXT:CALL &1200
120 DATA&3A,&45,&1F,&C6,&40,&32,&45,&1F,&11,&EE,&3C,
  &21,&44,&1F,&06,&CD,&77,&BC,&77,&EB,&CD,&83,
  &BC,&CD,&7A,&BC,&C3,&50,&31
```

LA GESTE

EXPLICATION

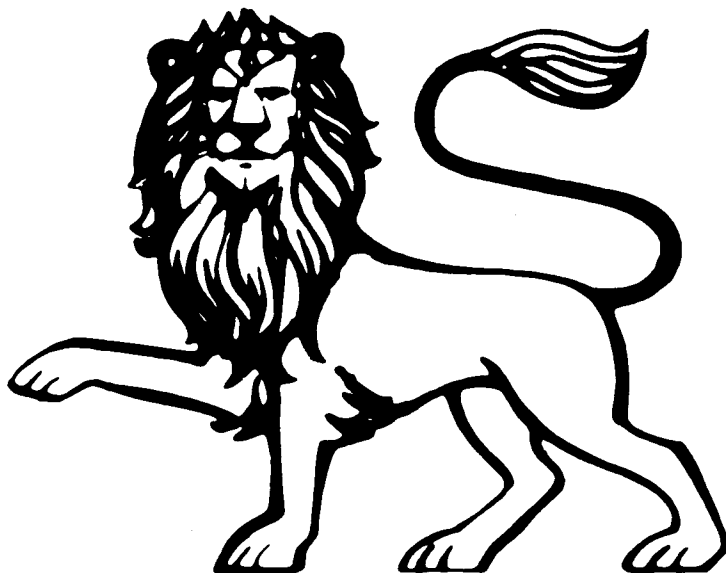
Etudions a présent la routine de transfert de la GESTE D'ARTILLAC, qui se présente sous une forme peut habituelle.

Dès le début de la routine numéro 1, vous remarquez que l'on déplace un morceau de la mémoire, après le chargement de fichier (lignes 20 et 30). Le fichier qui est chargé en ligne 20 se place normalement a l'adresse &170, or a cette adresse commence le stockage des programmes basic. Une solution s'impose donc, déplacer le fichier chargé si l'on ne veut pas écraser notre routine basic.

Le code objet &C9 (RET), correspond a un retour sous basic, après l'appel d'une routine en langage machine. La ligne 40 permet donc de modifier certains octets et d'y placer des retours sous basic, ce qui équivaut a un retour a notre routine. Comme nous le verrons plus tard, la valeur de l'adresse &562 est sauvegardé dans la variable A.

CALL &548 fait appel au programme chargé à cette adresse figure une routine de chargement, qui se termine en &562. C'est pourquoi nous en avons sauvegardé le contenu, pour le replacer avant l'appel d'une seconde routine de chargement. Ce qui est fait a la ligne 60, et une fois la valeur initiale de l'adresse replacée, CALL &562 lance la deuxième routine de lecture. Le programme se déroule normalement jusqu'à ce qu'il rencontre à nouveau un retour que nous avons placé à une adresse stratégique. Le processus se répète tant qu'il y a des routines de lecture de fichiers.

Nous n'expliquerons pas la routine de transfert numéro 2, car nous espérons que vous avez compris le système de l'appel en &BCA1. Si toutefois vous désirez avoir des informations complémentaires et plus détaillées, écrivez-nous. Les réponses seront publiées soit dans cette rubrique EXPLICATION, soit dans lr courrier des lecteurs.



TRANS +

Utilisateurs de TRANSMAT, vous n'êtes pas sans savoir que certains programmes en langage machine posent le délicat problème de la relocation.

Derrière ce mot magique qu'est la "RELOCATION" se cache une technique de programmation qui rend un programme indépendant de ses propres adressages et indépendant de l'adressage absolu. (Pour des questions de vocabulaire reportez vous à la rubrique NEWS, qui vous expliquera le fonctionnement de TRANSMAT INFORMATIONS.)

Lorsque le drive est connecté, la valeur de HIMEM est diminuée de 1284 octets. Sa valeur initiale étant de 43903, elle se trouve abaissée à 42619 sous basic. Donc lorsque vous voulez charger un programme qui doit se loger dans la partie haute de la mémoire, un chargement à partir du disc se corrompra et bloquera l'ordinateur. La majorité des programmes installés à une adresse inférieure à A700, ne devrait pas poser de problèmes. L'utilisation de TRANSMAT se révèle nécessaire lorsque des programmes risquent d'écraser la zone d'exploitation du disc, et le message LOCATION ERROR. RELOCATE (Y/N) apparaît. A partir de cet instant que se passe-t-il pour reloger le programme à transférer.

Si TRANSMAT juge qu'il faut reloger le fichier à transférer, il vous demandera, par son habituel message, si vous désirez ajouter un remplacement au programme. En appuyant sur N, vous transférerez le programme selon l'original. En appuyant sur Y, vous déplacerez le programme au point le plus élevé de la mémoire, en y ajoutant un programme de remplacement de 14 octets au début. Vous pourrez ainsi observer que la longueur du programme reloge (LEN) est supérieure de 14 octets à la longueur de l'original. Quant à son point d'entrée (EXC), il sera normalement le même que sa localisation en mémoire (LOC), et désignera l'endroit où vous exécuterez le programme pour la prochaine fois. Si le programme initial avait un point d'entrée, un simple lancement par RUN "nom du fichier", suffira à le mettre en mémoire et à le lancer. S'il n'avait pas de point d'entrée, l'utilisation de CALL replacera le programme à sa place initiale, et retournera sous basic.

Par exemple, pour FRUITY FRANK, vous devez reloger le second programme et modifiez la ligne 180 du chargeur basic, comme suit :

```
180 LOAD"FRUITYF.BIN":CALL &1B6F:CALL &8200
```

A quoi cela correspond-t-il ?

Le premier CALL (CALL &1B6F) correspond au point d'entrée donné par le programme de remplacement. Cet appel permet de replacer le programme dans sa zone initiale, le rendant ainsi exécutable à partir du basic. Le second CALL fait appel au lancement du programme, puisque après avoir appelé le programme de remplacement on retourne sous basic. CALL &8200, correspond à l'adresse qui permet de lancer le jeu. Lisez le chargeur basic avant d'y effectuer les modifications, et vous verrez y figurer le CALL &8200

ESAT Software

55, rue Tondu 33000 Bordeaux Tél (56) 96.35.23 Poste 31

Importateur — Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

FONCTIONS POSSIBLES

PEN RESOLUTION	CUBE
MODE 0, 1, 2	WEDGE
SINGLE MENU	4 TEXTURES DE BASE
DRAG AREA	VARIATIONS DE TEXTURE
COPY AREA	DEFINE TEXTURE/PSEUDO COLOUR
FLIP AREA	TEXTURE FILL
REVERSE AREA	FLECK PRINT FILE
ZOOM EDIT/CREATE	SYMBOL/SHAPE FILE
DEFINE IKON/SPRITE	CHANGE INK/PAPER
9 DIMENSIONS DE PINCEAU	PAPER/INK INFORM
9 SPRAY NOZZLES - PAINT TEXTURE	AFFICHAGE X, Y
LIGNE ELASTIQUE	FOND DE REFERENCE
PINNED ELASTIC	REMPLISSAGE COULEUR
RAYONS DE POINT FIXE	UNFILL SOLID
FANS	LAVAGE COULEUR
PENCIL	SCREEN COMPRESS
RULER	DISC DIRECTORY
ERASER	SAVE/LOAD SCREENS
DESSIN EN MIROIR HORIZ	COLOUR MASK 200+ COMBINATIONS
DESSIN EN MIROIR VERT	DELETE LAST FUNCTION
4 PEN DRAW	SCREEN SWITCHING/MERGING
BOITES PLEINES	CALIBRATE FUNCTION
CERCLES PLEINS	LEFT/RIGHT HANDED OPTION
ELLIPSES PLEINES	SAMPLE SCREENS
CUBE ELASTIQUE	VIDAGE ECRAN RESIDENT
TRIANGLE ELASTIQUE	SCROLLING WINDOW
PYRAMIDE ELASTIQUE	DARK COLOUR SWITCH
PENTAGON ELASTIQUE	PSEUDO COLOUR/TONE PALETTE
LOSANGE ELASTIQUE	COLOUR EDITING
OCTOGONE ELASTIQUE	B&W/COLOUR COMPATIBLE
HEXAGONE ELASTIQUE	

**ENCORE
PLUS
PERFORMANT**

PLUS DE 20 AUTRES FONCTIONS ENCORE !

DISPONIBLE POUR
464 SUR CASSETTE..... **340 F**
464 EN DISQUETTE (INTERFACE COMPRIS) .. **415 F**
664 EN DISQUETTE **415 F**

ÉGALEMENT DISPONIBLE :

LOGICIEL GRAPHIQUES A HAUTE RÉOLUTION POUR
DES APPLICATIONS PLUS SÉRIEUSES (COMPREND
MODE 1 & 2) EN CASSETTE OU DISQUETTE .. **150 F**

**LE STYLO OPTIQUE
MULTIFONCTIONS**

NOUVEAU

**SANS AUCUN
DOUTE LE MEILLEUR
STYLO OPTIQUE SUR
LE MARCHÉ**

**PRÉCISION A UN
PIXEL PRÈS !**

A M S - 10

BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites-en un liste sur une feuille à part — Faites le total + frais de port (20 F pour achats inférieurs à 500 F) Franco pour achats supérieurs à 500 F

Oui, je commande le stylo optique pour mon CPC au prix unitaire de F.

SIGNATURE

NOM

ADRESSE

Mode de paiement : chèque/ mandat/ contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) — envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux.

ROUTINE

STRONG MAN

- CLEAR le 1er programme
- DEFAULT les 2 suivants et reloger le 3ème
- Tapez le programme de chargement suivant

```
10 DATA 0, 13, 26, 14, 24, 9, 18, 10, 20, 1, 2, 11, 15, 8, 3, 6
20 MODE 0 : BORDER 0
30 FOR X=0 TO 15 : READ A : INK X,A : NEXT
40 LOAD "STRONG"
50 FOR X= &8025 TO &802D : POKE X,0 : NEXT : CALL &8000
60 OPENOUT "X" : MEMORY 1000 : CLOSEOUT
70 LOAD "CAPES1" : LOAD "CAPES2"
80 CALL &3F4E : CALL 1100
```

ROUTINE

HOLD-UP

- Positionnez la cassette après la page de présentation puis tapez le programme suivant :

```
10 ITAPE.IN
20 FOR X= &40 TO &40+11 : READ A : POKE X,A NEXT : CALL &40
30 SAVE "HOLD-UP", B, &550, &A063
40 DATA &21, &50, &05, &11, &63, &A0, &3E, &B5, &CD, &A1, &BC, &C9
```

- Tapez et sauvez comme "HOLD-UP.BAS" le programme suivant

```
10 OPENOUT "X":MEMORY &500:CLOSEOUT
20 LOAD "HOLD-UP.BIN"
30 CALL &55E
```

ROUTINE

RED MOON

CLEAR le 1er programme et renommez le reste MOON1 à MOON3. Ne reloger aucun code. Tapez et sauvegardez comme MOON.BAS, le programme suivant.

```
10 FOR X=&3AB TO &3FE:ROAD A:POKE X,A : NEXT
20 CALL&3AB: ITAPE:CALL&3F1
30 DATA &C3,&BD,&03,&4D,&4F,&4F,&4E,&32,&4D,&4F,&4F,&4E,&33,&4D,&4F
40 DATA &4F,&4E,&31,&06,&05,&21,&AE,&03,&C0,&77,&BC,&21,&00,&16,&CD
50 DATA &83,&BC,&CD,&7A,&BC,&06,&05,&21,&B3,&03,&CD,&77,&BC,&21,&00
60 DATA &67,&CD,&83,&BC,&CD,&7A,&BC,&06,&05,&21,&BB,&0G,&CD,&77,&BC
70 DATA &21,&00,&04,&CD,&83,&BC,&CD,&7A,&BC,&C9,&21,&00,&04,&11,&00
80 DATA &9A,&01,&00,&12,&ED,&B0,&C3,&00,&BD
```

ROUTINE

ROCCO

Utilisez TRANS1.CLEAR le 1er programme. RESET l'ordinateur puis entrez et lancez le programme suivant pour transférer sur disc.

```
10 FOR X=&BE80 TO &BEB3:READ A:POKE X,A:NEXT:CALL &BE80
20 DATA &21,&FF,&06,&11,&40,&00,&0E,&07,&CD,&CE,&BC,&21,&C0
30 DATA &07,&11,&F8,&A7,&3E,&10,&CD,&A1,&BC,&21,&B2,&BE,&06
40 DATA &02,&CD,&8C,&BC,&21,&C0,&07,&11,&FB,&A7,&01,&00,&96
50 DATA &3E,&02,&CD,&9B,&BC,&CD,&8F,&BC,&C3,&00,&96,&52,&31
```

Maintenant tapez et sauvegardez comme ROCCO.BAS, le programme suivant :

```
10 MODE 1:INK 0,0:INK 1,26:INK 2,24:INK 3,6:BORDER 0
20 LOAD "screen"
30 FOR X=&BE80 TO &BE9C:READ A:POKE X,A:NEXT:CALL &BE80
40 DATA &21,&FF,&06,&11,&40,&00,&0E,&07,&CD,&CE,&BC,&21,&9B, BE,&06
50 DATA &02,&CD,&77,&BC,&EB,&CD,&83,&BC,&E5,&C3,&7A,&BC,&52,&31
```

ESAT Software

55, rue Tondu 33000 Bordeaux Tél 56 96.35.23 Poste 31

Importateur — Distributeur des programmes logiciels de la Sté PRIDE-UTILITES

LE PROGICIEL UTILITAIRE SUR DISQUE QUE VOUS ATTENDEZ ODDJOB

200 F

Un utilitaire complet sur disque contenant tous les programmes que vous attendiez, le tout groupé sur un seul disque qui vous épatera. 39 k d'espace-disque utilisés.

Voyez plutôt les possibilités :

- Un éditeur complet, qui vous permet d'examiner le menu du disque, et d'en modifier aisément le contenu.
- De récupérer les programmes effacés.
- De cacher des programmes du menu.
- Un éditeur de secteur complet pour examiner et/ou modifier le contenu des fichiers en HEX ou en ASCII.
- Faire un plan de votre disque et localiser les fichiers sur le disque.
- Empêcher l'effacement involontaire des programmes.
- Un duplicateur de disque intelligent qui peut copier les secteurs endommagés/non standard sur un drive simple ou double.
- Formater deux fois plus vite sur l'un ou l'autre drive.
- Transférer les programmes/fichiers dont vous vous servez le moins sur cassette pour récupérer votre espace disque qui vous coûte plus cher.
- Augmenter la vitesse de votre drive jusqu'à 20 %.
- Charger et lister les programmes en BASIC.
- Toutes les instructions sont fournies sur disque sur un menu d'aide.
- Utilisation simple, avec sélection par une seule touche.
- Utilisez pleinement le drive.
- Compatible avec tous les ordinateurs AMSTRAD CPC.

NOUVEAU

ZEDIS

130 F 165 F
CASSETTE DISQUETTE

Un désassembleur et programme d'édition de code à la fois global et convivial. Indispensable pour le néophyte tout comme pour l'expert.

- Démontage complet Z80 • Insertion de point d'interruption et contrôle de registre • Entrée sous forme hexadécimale/caractères • Recherche rapide forme hexadécimale/caractères • Instructions complètes pour le démontage des ROM's • Visualisation continue des menus • Pré-chargement du registre avant l'exécution • Sortie vers l'imprimante.

PRINTER PAC 1

125 F 160 F
CASSETTE DISQUETTE

Une extension de système résidante qui ajoute SIX nouvelles commandes à votre CPC 464/664. Un ensemble à deux programmes conçu pour l'imprimante AMSTRAD DMP1 (AMDUMP) et pour les imprimantes compatibles EPSON (EPDUMP).

- VIDAGE ECRAN dans tous les modes. Deux formats avec EPDUMP • Vidage texte dans tous les modes • Trois nouveaux types de caractères pour le DMP1 • Préciser les encres de fond (la version 664 n'est pas disponible sur cassette).

BIENTÔT "TRANSMAT" MAGAZINE
sortie avril, pour vous aider à mieux utiliser votre transmat, écrivez-nous pour détails.

QUE VOUS DEMANDIEZ TOUS... ?

Le service PRIDE UTILITIES "DISK SERVICE" enfin disponible en France transfère vos logiciels sur disquette pour le prix incroyable de 75 F (disquette comprise). Envoyez vos cassettes... nous vous renverrons une disquette avec le programme transféré (votre cassette sera détruite).

POUR VOTRE 464-664-6128

TRANSMAT

150 F 185 F
CASSETTE DISQUETTE

Permet le transfert facile sur disques de tous logiciels sur bande auto-transférable.

- Modes de fonctionnement automatiques ou non-automatiques • Lecteur global d'en-tête de disque • Adjonction éventuelle de réadressage • Programmes faciles d'effacement ou de changement de nom.

BOURSE D'INFORMATIONS TRANSMAT 80 F

Informations complémentaires pour passer des programmes difficiles. Mise à jour régulière des 4 premières éditions.

SPIRIT

NOUVEAU

125 F

SPIRIT est un outil pour transférer les vrais programmes sans en-tête de cassette sur disque. Il est conçu pour être utilisé avec TRANSMAT, le programme de transfert cassette à disque. Pour utiliser SPIRIT, il faut avoir une certaine connaissance du code machine Z80 et un utilitaire désassembleur. Il est également utile d'avoir un exemplaire de la spécification Firmware pour s'y référer éventuellement.

TOMCAT

130 F 165 F
CASSETTE DISQUETTE

Le nec plus ultra de la duplication de sauvegarde bande à bande, grâce à ce programme simple, qui se charge pratiquement de tout. Les performances et la facilité de fonctionnement du TOMCAT restent inégalées sur le marché.

SCRIPTOR

130 F 165 F
CASSETTE DISQUETTE

Un élément essentiel pour les propriétaires d'imprimante DMP-1. Six polices de caractères définissables. Laissez faire votre DMP-1 sans extension. • Caractère à jambage inférieur • Futuriste • Italiques • Compatible avec AMSPWORD • Ecriture liée • Caractères gros et gras • Programme de définition de caractères • Une finition professionnelle pour votre correspondance.

K.D.S. 8 BIT INTERFACE POUR IMPRIMANTE

340 F

Permet huit BIT imprimante de fonctionner sur le sept BIT AMSTRAD. Envoie tous 256 codes à l'imprimante via la commande f8.

Se branche entre l'ordinateur et l'imprimante sans aucune modification. Un listing en BASIC est fourni qui peut être compris avec vos programmes ou RUN avant de charger des programmes disponibles dans le commerce. CETTE INTERFACE EST NECESSAIRE POUR LES PROPRIETAIRES D'UN AMSTRAD AVEC HUIT BIT IMPRIMANTE.

ELECTRIC STUDIO **STYLO OPTIQUE**

Qualité professionnelle,
précision à un pixel !
Prix promotionnels

MARK II

464 cassette 295 F
464/664 disquette 375 F
6128 disquette 375 F

VERSION 8256 BIENTÔT DISPONIBLE

A M S - 9

BON DE COMMANDE

COMMENT COMMANDER : Cocher le(s) article(s) ou faites-en une liste sur une feuille à part

Faites le total + frais de port (20 F pour

NOM _____

ADRESSE _____

Mode de paiement : chèque mandat contre-remboursement (prévoir 20 F de frais) —
envoyer le tout à : ESAT SOFTWARE, 55, rue du Tondu, 33000 Bordeaux.

SIGNATURE _____

	C	D
TOMCAT		
TRANSMAT		
SCRIPTOR		
SPIRIT		
KDS 8 BITS C1		
ODD JOB		

SPIRIT

Bien qu'étant un outil quasi indispensable pour réaliser ses transferts sur disquette, TRANSMAT ne permet pas pour autant de transférer des fichiers sauvegardés dans un format différent du standard AMSTRAD.

A l'origine le format AMSTRAD est conçu pour la lecture et l'écriture de fichiers comprenant des blocs de 2K (2048 octets). Le système d'exploitation fait donc appel à des routines adressables par les vecteurs placés en RAM.

- Pour la lecture :

&BC77
&BC83
&BC7A

- Pour l'écriture :

&BC8C
&BC98
&BC8F

Pourtant les concepteurs de la machine ont envisagés la possibilité de lire et d'écrire sous un autre format. Que l'on pourrait qualifier de format MONOBLOC, et ceci au travers de l'appel à &BCA1 pour la lecture, et &BC9E pour l'écriture.

Nous reviendrons plus en détail sur le fonctionnement de SPIRIT, pour le moment nous allons nous attarder sur LOADER 1 et LOADER 2, ce qui à mon sens pose le plus de problème.

Alors que les adresses de gestion du format courant s'applique au lecteur de cassette comme drive, &BCA1 n'est valable que sur cassette. D'où le problème lorsqu'on veut lire un fichier sur disc appelé par &BCA1. LOADER1 intercepte l'appel à &BCA1 et charge ensuite un programme préalablement désigné à partir du disque. Essayez, après une initialisation de votre ordinateur de taper en mode direct CALL &BCA1 ; vous entendez nettement le moteur de votre lecteur de cassette se mettre en route. A présent chargez en mémoire LOADER1, et toujours en mode direct tapez A\$ = "nom du programme" : CALL &BE80, @ A\$, puis après le retour du message Ready tapez CALL &BCA1; vous entendez maintenant ronronner le drive.

En attendant le mois prochain, essayez de trouver des applications à LOADER1 . Le prochain numéro approfondira votre connaissance en SPIRIT et ses dérivés.

SYSTEME CPC

Que se soit la programmation du lecteur de cassette, ou la programmation du drive, il arrive que certaines tâches ne peuvent être accomplies sous BASIC.

A cet effet, le programmeur utilise des vecteurs placés en RAM. C'est à dire, au lieu d'appeler directement une routine du système d'exploitation voulue, cette routine est appelée à travers une adresse de la RAM à laquelle figure un saut à la routine système correspondante.

Le rôle primordial, outre le fait de pouvoir accomplir des tâches inaccessibles sous BASIC, des routines systèmes est de modifier les vecteurs appelés. Il n'est pas possible de modifier les vecteurs de la RAM, mais comme certains de ces vecteurs possèdent un appel en RAM, ils peuvent être sans problème 'détournés' sur les routines propres de l'utilisateur. A cet égard, il est possible de modifier toutes les fonctions appelées au travers de ces vecteurs.

Par ailleurs, l'utilisation de ces vecteurs implantés en RAM, va permettre la comptabilité entre les différents modèles de CPC (464.664.6128). Le problème de cette comptabilité et de ses limites sera abordé dans les numéros futurs.

Comme nous l'avons déjà souligné la programmation du drive, ainsi que celle du gestionnaire cassette, fait appel à ces différents vecteurs. Par exemple pour le 464, les vecteurs du lecteur de cassettes (catalogue. lecture. moteur), sont détournés au profit de l'utilisation du drive, et ceci dès la mise sous tension. L'instruction ITAPE permet de rétablir l'état initial de ces vecteurs. Les autres modèles de CPC font appel à la même procédure de détournement.

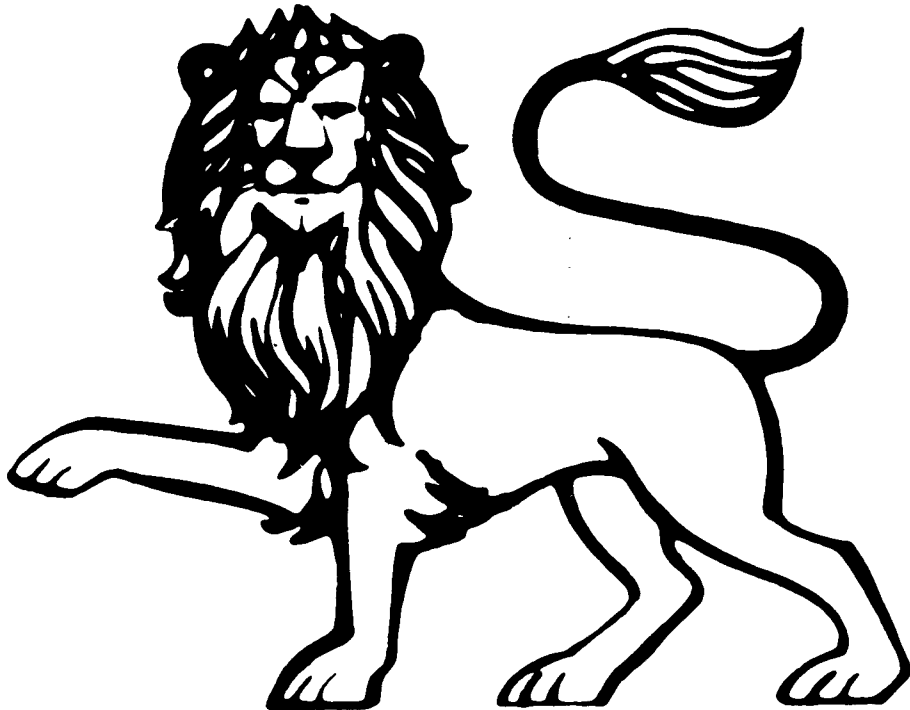
L'ensemble de ces vecteurs, au total 22, n'est pas "détourné" sur le drive ; seulement 13 le sont. Au travers de ces pages et des futurs numéros, il sera étudié en détail l'ensemble de ces 22 vecteurs. Un listing assembleur, ainsi qu'un listing BASIC accompagnera à la description de chacun de ces vecteurs.

Dans ce premier numéro, nous allons énumérer quelques uns des drivers vecteurs, qui feront l'objet d'une explication. Les noms donnés aux différents vecteurs sont empruntés au FIRMWARE MANUAL, et seront accompagnés d'une traduction française de leur équivalence.

SYSTEME CPC

Les vecteurs d'exploitation du gestionnaire cassette et du disc.

&BC77 CAS IN OPEN Ouvre un fichier en lecture
&BC7A CAS IN CLOSE Ferme un fichier ouvert en lecture
&BC70 CAS IN ABANDON Abandonné la lecture et fermer le fichier
&BC80 CAS IN CHAR Lecture d'un octet
&BC83 CAS IN DIRECT Lecture et écriture en mémoire d'un fichier
&BC86 CAS RETURN Le dernier octet lu est réécrit
&BC89 CAS TEST EOF Test la fin d'un fichier
&BC8C CAS OUT OPEN Ouvre un fichier en écriture
&BC8F CAS OUT CLOSE Ferme un fichier en écriture
&BC92 CAS OUT ABANDON Abandonne l'écriture et ferme un fichier
&BC95 CAS OUT CHAR Ecrit un caractère
&BC98 CAS OUT DIRECT Ecrit la mémoire vers un fichier en sortie
&BC9B CATALOG



TRANS—LECTEURS

- Qu'y-a-t-il aux adresses commençant à partir de &BE80. Vous utilisez ces adresses notamment pour 3D GRAND PRIX et BRIDGE MASTER en mettant le loader à cette place. N'y avait-il rien d'important ?
- Comment utiliser l'adresse &BCCE, ce que vous faites pour charger JET SET WILLY qui fait 45K ?

M. Dominique LEMAIRE
B.P. 105
92803 PUTEAUX CEDEX

Dans les différents exemples que vous citez, la routine de transfert "poke" du code machine en RAM. Toutefois ce code implante ne doit pas entrer en conflit avec la zone mémoire du programme à transférer. C'est pourquoi nous utilisons des adresses hautes de la RAM, ce qu'il convient de faire avec réserves pour ne pas planter l'ordinateur. La RAM est ainsi organisée :

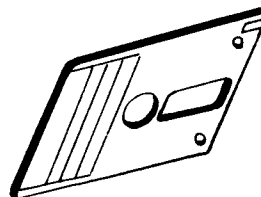
&0000-&0170 utilisé par le système
&0171-&AB7F stockage des programmes basic
&AB80-&BFFF utilisé par le système
&C000-AFFFF mémoire écran

En ce qui concerne, le système d'exploitation du disque sous CP/M 2.2, commence à l'adresse &BE80, les vecteurs d'extensions du BIOS (Basic Input/Output System). Jusqu'à l'adresse &BECO.

Pour répondre à votre seconde question, l'adresse &BCCE permet d'initialiser une ROM de second plan. Le registre C contient l'adresse de la ROM à initialiser, compris entre 1 et 7. DE contient l'adresse du premier octet utilisable et HL 1 l'adresse du dernier octet utilisable. En basic l'instruction MEMORY permet de réserver un certain nombre d'octets, l'adresse &BCCE permet cette réalisation à partir du système d'exploitation. Par exemple, pour réserver 256 octets à partir du sommet de la mémoire &AB7F, le programme soustraira 256 de HL, donnant un nouveau sommet de &AA7F. l'espace réservé sera compris entre &AA80 et &AB7F inclu.



DISC SERVICE



Vous n'arrivez pas à transférer votre programme préféré sur disquette !
Pensez vite DISC SERVICE, et recevez votre programme transféré (sans en-tête, speedlock, et autres.....)

Envoyez votre cassette avec ses instructions et 75 francs par programme (+ 15 francs de port) . Votre cassette sera détruite pour des raisons légales. Votre programme transféré vous sera retourné sur disquette, avec ses instructions.

NE PASSEZ PLUS DE NUITS BLANCHES A TRANSFERER, PENSEZ DISC SERVICE.

CONTACT RÉDACTION

Sans précédent ! Deux lignes téléphoniques sont à votre disposition. L'une vous mettant en contact avec le siège social, l'autre reliée directement à la rédaction. Respectez seulement les horaires et les jours qui vous sont indiqués :

LUNDI de 9H à 12H

MARDI de 9H à 12H

JEUDI de 14H à 16H30

Tout appel en dehors des horaires sera refoulé. Ne téléphonez pas inutilement.



LES NUMEROS : 56.96.35.23 ou 47.26.46.57

BOURSES D'INFORMATIONS

Les 5 premières éditions des bourses d'informations de TRANSMAT, contenant les solutions pour transférer plus de 90 programmes, sont encore disponibles à E.S.A.T SOFTWARE, pour la somme de 20 francs chacune.

DANS LA DISPONIBILITE DES STOCKS...

ÉCRIVEZ VOS ROUTINES... ...NOUS VOUS PUBLIONS !

Participez à la vie de TRANSMAT INFORMATIONS, en nous envoyant les routines dont vous êtes fiers. Vous avez découvert des trucs, ou des astuces pour améliorer les capacités de nos utilitaires.

Rejoignez dès à présent le cercle de TRANSMAT INFORMATIONS, et devenez l'élite de demain sur AMSTRAD. Et surtout n'oubliez pas notre concours...

CONCOURS

GAGNEZ UN ABONNEMENT GRATUIT A TRANSMAT INFORMATIONS

Nous organisons un concours permanent tous les trimestres, qui peut vous faire gagner un abonnement gratuit à TRANSMAT INFORMATIONS.

Le jury sera composé des lecteurs et de la rédaction. Le rôle de cette dernière sera de sélectionner les meilleures routines envoyées, les lecteurs voteront pour celle qui leur aura semblé être la solution à leur problème .

POUR PARTICIPER

Envoyez vos routines ainsi qu'une explication détaillée du fonctionnement de celle-ci, en n'oubliant pas de mentionner CONCOURS TRANSMAT. Toutes routines envoyées sur un support magnétique (K7 ou DISC), seront réexpédiées sur simple demande écrite.

Si votre routine n'est pas tout à fait au point, un de nos spécialiste vous dira comment l'améliorer pour nous la proposer à nouveau.

BONNE CHANCE ET A VOS CLAVIERS !

Enfin un support technique pour encore mieux apprécier la qualité des logiciels PRIDE UTILITIES.

Tous les secrets de TRANSMAT, de SPIRIT et de biens d'autres encore, vous seront dévoilés.

Des astuces, des solutions inédites, vous permettront de réaliser vos transferts de sauvegarde sur disquette. Des rubriques dans lesquelles vous pourrez écrire.

TRANSMAT informations une trilogie utilitaires, informations, et compétence à votre service.

**12 Numéros pour 220 francs
au lieu de 240 francs
Economisez 20 francs**

ABONNEZ - VOUS

**ABONNEZ VOUS ET RECEVEZ 12 NUMEROS
POUR LE PRIX DE 11 NUMEROS
SOIT 220 FRANCS.**

CI - JOINT UN CHEQUE (LIBELLE A L'ORDRE D'E.S.A.T SOFTWARE)
D'UN MONTANT DE

NOM: _____ PRENOM: _____

ADRESSE: _____

CODE POSTAL: _____

VILLE: _____

TELEPHONE: _____

DATE: _____

SIGNATURE: _____

E.S.A.T. SOFTWARE 55, rue du Tondu. 33000 Bordeaux.

E.S.A.T. Software

55, rue du Tondu - 33000 Bordeaux

PRIDE UTILITIES LTD.

7 Chalton Heights
Chalton, Luton, Beds. LU4 9UF
England

Mais n'oubliez pas que des copies de sauvegarde
faites par TRANSMAT ou par tout autre moyen
ne doivent être ni vendues ni données à un tiers.
ELLES SONT POUR VOTRE UTILISATION PERSONNELLE.