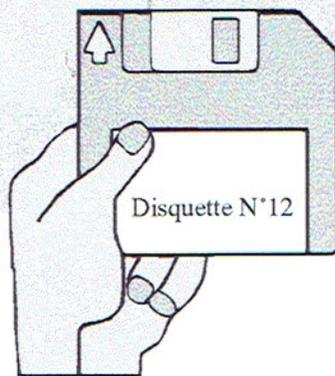


# Amiga 83 zette

A1000 - A 500 - A 600 - A 1200 - A 2000 - A 3000 - A 4000 - CD 32



**CD-ROM à gogo**  
**Des infos à gogo**  
**Initiations à gogo**  
**L'Amiga à gogo c'est AMIGAZette 83**

Amigazette 83 est une association Loi 1901.  
La rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimés, après censure, n'engagent que leurs auteurs.

Le format de mise en page est propriété d'Amigazette 83.  
Toute copie ne peut être faite sans le consentement des membres de l'association.

Président : Grillierre José  
Trésorier : Blancho Hervé  
Secrétaire: Delattre Eric  
Conseiller informatique : Cierp Philippe

Siège social :

AMIGAZETTE 83  
872 Chemin Mon Paradis  
83200 TOULON

Ont participé à ce numéro :

Grillierre José  
Delattre Eric  
Vernoux Eric  
Cierp Philippe (Amiga-Phil)  
Mallard Patrick  
Ferrer Olivier (O.F.S.)

Matériels et logiciels :  
A2000B ECS-A1200-A500-  
HP500C-PPage 4.1-DPaintIV  
DPaint V-Snap-QuickGrab

Amigazette 83		le sommaire	
1- Edito	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
2- Infogazette	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
7- Le Pack Magic	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
8- Internet	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
9- Un nouveau virus	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
10- AmigaGuide	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
12- PAO	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
14- Découverte de l'Amiga	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
17- Les Datatypes	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
18- La solution CD	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
19- Index A83 de 94 à 96	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
20- ARexx (8)	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
22- La disquette N°12	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96
23- C.A.P.A.	Tiroir	----	rwed 1 - Janv. 96

### L'image de la couv.

Image tiré du jeu Worm agrémentée d'un Amiga 2000et de son auréol, l'image a été retravaillée avec DPaint V .



## L'INTRO d'Amigazette 83

Toujours quelques difficultés pour boucler notre Amigazette à temps, mais que d'informations!

A83 a encore affuté son clavier pour vous concocter quelques articles inédits, fruits de longues recherches. Vous retrouverez dans ce numéro des rubriques habituelles mais pas d'AMOS, désolé il faudra attendre le numéro 13.

On parlera beaucoup de CD ROM dans ce fanzine, cela change un peu de Bill Gates qui continu néanmoins à faire plein

de malheureux.

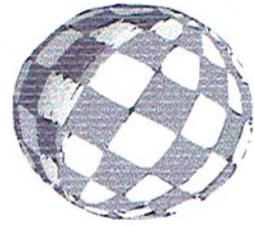
Vous y trouverez les premières pages d'un long dossier pour les petits nouveaux qui découvrent l'AMIGA.

Pour compléter tout cela ajoutons y une pincée d'internet, une poignée d'ARexx, 3 cuillères d'initiation et en dessert des images, utilitaires et gadgets servis sur un petit disque de plastique.

Bon appétit.

**José.**

# IBM:



## Solution pour notre petite planète...

Vous le voyez dans tous les magazines (même PC), chacun s'accorde à penser que le PC ne sera pas le système d'exploitation de Demain.

On a même vu dans Génération4, les nouveaux IBM PowerPC, les nouveaux Apple, le Bebox ainsi que les nouveaux Amiga d'AT. Gen4 a ainsi consacré 2 pages sur les micros du futur. Un moyen de préparer sa reconversion au cas où le PC ne marcherait plus. Ce magazine semble d'ailleurs oublier que c'est les beaux jours de l'Amiga et de Feu Amstrad qui l'ont fait vivre, il y a quelques années de cela.

Mais là n'est pas le propos, et il est encourageant de voir que l'Amiga refait son apparition dans les journaux micros, et même en couverture.

On le tiend, notre retour! Un retour qui se fera avec le PowerPC, et c'est pour cela qu'IBM pourrait tenir un rôle important dans cette ultime bataille.

Le camp IBM - APPLE - AMIGA - MOTOROLA contre INTEL-MICROSOFT.

Un duel qui promet une lutte acharnée pour définir le standard du futur.

AT a bien l'intention de participer à ce duel, et il n'est pas étonnant de voir que le nouveau 1200 Internet est vendu avec un abonnement à Internet par le biais d'IBM. Dans ce genre de lutte, il vaut mieux s'allier plutôt que de tomber.

Le scénario idéal étant qu'IBM, le créateur du PC (Rendons à César ce qui est à ...) mette sur ses prochaines machines le PowerPC de Motorola. Ainsi toutes les machines PC, Macintosh et Amiga disposeraient du même micro. Ce qui faciliteraient les échanges, la compatibilité et le portage de logiciel. L'enjeu est donc énorme pour ces 4 mousquetaires qui doivent lutter contre le Géant mondial Microsoft. La balle est dans leur camp, à eux de savoir comment la renvoyer.

**OFS**

## QUAND UNE CHOSE EST RARE, IL FAUT LA FAIRE REMARQUER !!!

Il était une fois un magasin qui vendait de l'Amiga... (déjà ça c'est bien) mais il n'était pas à Toulon...(ça, c'est la vérité de La Palisse, car à Toulon, coté faux-culs, on a ce qu'il faut). Mais ou me demanderez-vous ? Eh bien simplement à une soixantaine de Kms, à Marseille plus précisément.

Et là, les mecs (et les meufs ! d'ailleurs j'en profite pour passer le bonjour à Mme Elyane T.) un magasin comme celui-là, vous n'en avez jamais vu!! Vous en rêviez, Jean François l'a fait!

Quand vous voyez le magasin, de la rue, vous vous dites, c'est pas possible, je me suis trompé! C'est tout p'tit, ça ressemble à ces vieux magasins que l'on trouve encore dans les vieilles rues des vieilles villes! Et pourtant, en vitrine une télé affiche joyeusement un spot publicitaire qui n'est pas sans me rappeler SCALA. En poussant la porte d'entrée, vous rentrez dans un autre univers: TOUT vous parle Amiga, les pubs, les panneaux, les affiches, les étagères, les vitrines...tout, absolument tout, sauf...les bonbons!, eh oui, parce qu'en plus, il vend des bonbons! Ne me deman-

dez pas pourquoi, je n'en sais rien, mais je trouve ça génial...

Surgissant de derrière une pile d'Amigas, un barbu à l'air bon enfant s'avance vers vous et se présente: Professeur VAV (prononcez Vé A Vé..). Lui, c'est Jean François et vous pouvez alors lui exposer le but de votre visite. En théorie (et apparemment) il a tout ce que vous souhaitez. Suivant le matériel demandé, son regard va se promener le long des étagères où s'entassent toutes sortes de choses, puis, avec une précision diabolique, sa main va aller attraper l'objet de votre convoitise qui pourtant était bien caché. Vous ne comprenez pas quelque chose, pas de problème, il va vous l'expliquer...à grand renfort de gestes, peuchère, c'est un marseillais!

Voilà, je voulais rendre hommage à ce gars qui fait partie de ceux qui croient en l'Amiga et qui contribuent à en faire sa force grâce à cette solidarité qui est la nôtre.

PATRICK [LE "MARGAT"!!!]

VAV Vidéo, 165 rue Breteuil 13006 Marseille  
VAV ça vaut le détour!

## Piger enfin quelque chose à INTERNET...

### ou la manière d'avoir l'air moins c.. quand la discussion glisse dessus !!!

A chaque fois, c'est le même calvaire. Dès que la discussion part sur "Internet", vous rentrez sous terre! "Autoroutes de l'information", "cyberspace"... du chinois pour vous. Donc, petit guide pour ne plus passer pour une pomme archaïque.

#### Internet késaco ?

\* Un réseau électronique gigantesque qui relie les ordinateurs (TOUS les ordinateurs, pas que les PDs, pardon les PCs.) du monde entier et permet aux utilisateurs ( les Internautes ), qui y sont connectés, d'échanger messages et documents.

\* Une "autoroute de l'information" où une masse d'infos combinant l'écrit, l'image et le son circulent par voie numérique en un temps record. Et où, à certaines heures, il y a des bouchons.

\* Un univers électronique, le "cyberspace", c'est à dire une ville irréelle dont les rues sont des connexions électroniques, les immeubles des ordinateurs et les habitants (environ 30 millions) les utilisateurs.

#### Avec Internet, on a accès à quoi ?

\* A une messagerie électronique (E-mail). Le message qu'on reçoit ou qu'on envoie peut-être une image, un programme entier d'ordinateur, une simple lettre... (Clinton et le Père Noël y ont une adresse perso).

\* A des lieux publics virtuels, des forums ou des "new groups" en langage Internet. Ces "Clubs" ou "Bars du coin" interactifs ont chacun des thèmes de discussion définis: du zen aux lois sur l'adoption en passant par le rock.

\* A une bibliothèque électronique monumentale qui réunit tous types de documents: thèses, livres, visites de musées, morceaux de musique... tout, même les Guignols de l'Info.

**Patrick**

#### A lire:

*Internet, clés de contact*, Olivier St Léger et Thierry Pigot, Ed.Sybex, 128 F.  
*L'Indispensable pour Internet*, n° 1098, Ed.Marabout, 58 F

## NOUVEAUTE AMIGAZETTE 83

Bienvenue aux petits nouveaux qui viennent de découvrir l'Amiga et surtout Amigazette 83. Ce fanzine est avant tout votre fanzine car en vous y abonnant vous devenez adhérent à notre association ce qui vous autorise à pouvoir y participer à votre manière. De notre côté nous essayons de vous apporter un peu plus en cherchant ce qui peut être intéressant et utile pour tous, surtout dans le moyen de s'approvisionner en matériel et logiciels pour le bien être de votre Amiga et pour votre plus grand plaisir. Bientôt une carte au format carte de crédit plastifiée sera distribuée nominativement à tous nos adhérents abonnés à AMIGAZette 83. Pour commencer elle vous permettra de vous faire reconnaître auprès de notre nouvel Ami(gars) du magasin VAV à Marseille.

J'adhère à

**Amiga<sup>83</sup>  
zette**

872 Chemin Mon Paradis  
83200 Toulon

La future carte  
d'adhérent

Adhérent : M.DUPONT

Expire le : 31/12/96

Rien ne vous empêche d'aller le voir dès maintenant accompagné du dernier AMIGAZette comme preuve de votre adhésion.

Nous rappelons aussi qu'un deuxième fanzine spécial jeux appelé Amiga Illusion est réalisé par AMIGAZette au prix de 8Fr (+ 2Fr de frais d'envoi). Il en est à son numéro 4. Nous comptons sur vos émotions sur les meilleurs jeux que vous aimez. Sa particularité est qu'il accepte toutes les plateformes de jeux (Consoles et micros).

**A83**

## UNE PYRAMIDE D'AMIGAS

Au cours d'une émission de Pyramide (le jeu de France2), émission qui comme vous le savez est fabriqué avec des Amigas, il s'est passé une drôle de chose.

Souvenez vous que les écrans du jeu sont gérés par 5 Amiga 2000, or ce jour là, il y en eu un qui a eu une défaillance. En d'autres termes, on a pu voir le célèbre Guru Méditation de la marque à la balle rouge et blanche.

Le rectangle rouge a clignoté plusieurs fois laissant le présentateur constater les quelques problèmes techniques. Quelques minutes plus tard, tout rentrait dans l'ordre.

Certains y verront un signe divin, mais c'est quand même un monde, que l'Amiga ait besoin de planter, pour qu'on le remarque. Espérons que bientôt, il n'aura plus à le faire.

## UN AMIGA 4000 CHEZ FUTURKIDS

FuturKids c'est avant tout un centre d'apprentissage informatique pour les enfants à partir de la maternelle. C'est un moyen éducatif de faire découvrir les différentes facettes de l'informatique sans distinction de quelques sortes d'ordinateurs.

AMIGAZette est allé voir ce centre afin de se faire connaître et voir sur quel matériel les stages informatiques sont pratiqués. Vous l'avez deviné, et bien non, pas sur Amiga mais sur PC ce qui se comprend très bien sachant que toute la structure de FuturKids est d'origine US. (Sacré Bill!). Après un entretien avec le responsable nous avons décidé de revenir faire une petite démo Amiga. Il ne connaissait pas cet ordinateur et ne demandait qu'à le voir pour se faire une idée sur ses capacités. Rendez vous était pris pour le 26 février 96.

Evidemment pour pouvoir rivaliser avec les PC du centre, à valeur égale l'Amiga choisi pour cette occasion ne pouvait être qu'un 4000 gréé comme il faut (RAM 10Mb, carte Picasso, 3 disques dur : 2x450 Mo + 1Go). Pascal avait donc préparé une démo dans ce sens.

Lundi 26 février 1996

Arrivée à FuturKids. On déballe le matériel : A4000 - Moniteur 17 pouces multisynchro - 4 haut parleurs amplifiés - lecteur CDROM et tous les cables pour relier l'ensemble. On assemble tout cela, on croise les doigts (l'Amiga a tout de même fait 15 Km dans le coffre de ma voiture), ça démarre, la démo commence.

Présentation de la machine en montrant les différentes sortes de démarrages, sur disquette, sur disque dur en différents modes d'écrans le tout accompagné d'explications avec des comparaisons avec les Macs et PC.

Le but de la démo n'était pas de dire que l'Amiga était le meilleur de tous, ça nous on le sait, mais de montrer ce que sait faire la machine car chez FuturKids on ne vend pas d'ordinateur, on ne vend que de la philosophie informatique. N'empêche que ce serait bien s'il y avait de l'Amiga.

Après cette première approche SCALA est lancé. Début de l'émerveillement pour la capacité et la rapidité d'affichage des ima-

ges et animations. Démonstration des qualités sonores avec quelques explications sur les facultés sonores de l'Amiga. Jusque là tout se passe pour le mieux. Pascal continue ensuite avec des démonstrations de différents écrans simultanés utilisant des palettes différentes, le multitâche, DeluxePaint V et les animations, traitement de texte (Finalcopy II), un peu de CanDO, ADPro pour le traitement des images et on termine avec les émulation PC windows 3.1 et Macintosh mais sans prétention car en 2 heures cela faisait un peu court pour passer de l'un à l'autre avec la même machine car les changements de configurations nécessitent souvent un redémarrage ce qui fait perdre autant de temps.

En finale tout le monde était content, même l'Amiga. J'ai promis de revenir plus tard avec un 1200 pour montrer qu'avec un plus petit ordinateur, moins cher, on peut presque faire autant. Il ne reste plus qu'à prendre rendez vous pour le deuxième volet de cette démonstration, et pourquoi ne pas finir avec un ancêtre pour cloturer tout cela, un Amiga 500 avec son méga de Ram.

José

# LE CD-ROM EST MORT

Il y a quelques numéros de cela, je posais la question: "Faut-il acheter un lecteur de CD-ROM?". Ma réponse construite autour d'une puissante analyse (Hum, Hum!), fût positive à la fin de l'article.

Aujourd'hui, il en est tout autrement et je viens annoncer une terrible nouvelle. Le CD-ROM est menacé. En tout cas dans sa forme actuelle. En effet, les plus grandes entreprises d'électronique au Monde se seraient mises d'accord sur le nouveau standard du CD-ROM. Celui-ci devrait contenir jusqu'à 18Go, soit 30 fois plus de données que celui actuellement en place. A nouveau format, nouvelle technologie. Le futur CD-ROM se composera de deux faces. On va enfin pouvoir parler de lecteur de CD ROM Auto-reverse. Et comme

de bien entendu, à nouvelle technologie, nouveau lecteur. On nous dit déjà que ceux-ci seront compatibles avec les anciens CDs. Mais pour lire un nouveau CD-ROM, il faudra posséder un nouveau lecteur.

Tout ça fait bien l'affaire des programmeurs, puisqu'il ne devrait plus y avoir de problèmes pour stocker de la vidéo sur CD.

Mais pour revenir à ce qu'il a été dit plus haut Philips & Sony (Les frères ennemis) auraient signé cet accord. Et quand on connaît l'importance de ces sociétés, on est en droit de s'attendre à une véritable révolution audiovisuelle et informatique. Ainsi sans trop extrapoler, on peut s'attendre à voir des nouveaux jeux et nouvelles applications développés pour ce stan-

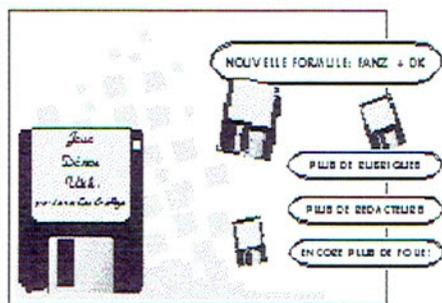
dard. Le prix des graveurs de CD devraient chuter pour se transformer peut-être en magnétoscope de salon. On vous la dit, il y a plein de place pour enregistrer de l'image donc des films.

Depuis toujours on nous promet une révolution du numérique, je crains que cette fois, ils aient trouvé la solution.

Ce nouveau format de CD ROM a bien sûr un nom, après le CDI, le CDDA, le CDTV, le vidéo CD, et autres, voici venir le SD-DVD (Super Density Digital Video Disc).

Pour finir si j'avais un conseil à vous donner, ce serait celui de patienter jusqu'à la fin de l'année, afin de vous acheter un lecteur CD compatible avec le futur, sauf si vous détestez le futur bien sûr!

## Le Sud Fanz' nouveau est arrivé!



CE MOIS-CI, SUD-FANZ' EST A - 6 F -

Le Fanz' à base de CPC et d'  
Passionnés. Répétez-vous !!!

Le dernier numéro de Sud Fanz' vient de sortir. Ils ont eu quelques difficultés de parution, mais cela nous reconforte. Ainsi nous ne sommes plus seul dans ce cas.

La présentation a changé, elle est maintenant de "bonne aloi". Vous trouverez des infos sur le monde Amiga (Joystick, Tests de jeux, Débutants & Démon) ainsi que quelques histoires drôles, de la musique toujours aussi forte, et le "Face à Face" attendu: ALIEN BREED 3D contre BREATHLESS. Pour les amateurs de X-Files (Aux frontières du réel), une disquette bourrée d'images est disponible chez eux. Mais sans plus tarder, procurez vous ce numéro à l'adresse ci-dessous:

Sud Fanz'  
36 Rue Félix Armand  
11500 Quillan

Il vous en coûtera 10.40Fs par chèque (Port compris) à l'ordre de Mr Tailhan David pour un numéro. Rajoutez 5Fs si vous voulez la disquette ECS ou AGA (Précisez lors de votre commande).

A83

### Encore un nouveau disque dur pour 1200.

Une nouvelle génération de disque dur 3,5 très performant est annoncée par HiQ en Angleterre. La capacité annoncée sera de 850 Mo. Il sera très facile à installer de par son épaisseur qui a été diminuée. Le temps d'installation est estimé à 10 minutes (sans tenir compte du temps à trouver le tournevis). Ce disque est livré formaté près à démarrer avec 25 Mo des meilleurs DPs. Son prix est d'environ 1600F (£199,95). En espérant le voir arriver en France vous pouvez toujours essayer de contacter :

HiQ Ltd.  
Gable End, 2  
The Square Hockliffe  
Beds - LU7 9NB  
(Angleterre)

### A propos du ZIP.

L'Amiga, tel le phénix, renaît de ces cendres pour notre plus grande joie. Son retour ne se fait en force qu'avec de nouveaux périphériques donnant à chacun la possibilité de configurer sa machine selon ses moyens et ses besoins. Autant les moyens peuvent différer, que certains besoins quand à eux restent identiques pour tous les utilisateurs. Comme par exemple, le stockage de données. Pour cela, un périphérique des plus intéressants nous est arrivé. Son nom: le ZIP. Bien qu'il soit d'aucun intérêt pour un usage ludique, il trouve toute sa valeur dans le graphisme et autres usages nécessitant de grandes capacités de stockage. Mais les transports de données sont grandement favorisés ainsi que les backups qui durent des lustres sur un support disquette deviennent aujourd'hui la plus simple des opérations.

ERIC.

## UN NOUVEAU VIRUS FRAPPE DE PLEIN FOUET LA COMMUNAUTE AMIGA.

*En effet, des faits étranges nous ont été rapportés, même notre rédaction a subit de plein fouet ce mal étrange. Le céléberrissime VIRUS CHEKER et bien d'autres n'y pourront rien. Le mal est irréversible.*

N'ayez pas peur, ne couvrez pas votre bécane de préservatifs, ce virus est inoffensif, je dirais même qu'il est bénéfique.

LE CDROM aigu, car c'est bien de lui qu'il s'agit, vient enfin se loger dans notre environnement. Quelques amigaistes avertis possédaient déjà cette merveilleuse machine mais ils restaient rares.

Le manque d'informations (comment le brancher, quelle configuration minimum, quels logiciels pour le faire fonctionner) faisait que peu de gens osaient se lancer dans un achat peut-être un peu hasardeux. Mais grâce au dossier réalisé non sans mal (c'est eux qui le disent) par AMIGA NEWS, le peuple Amiga a su trouver le cdrom en phase avec sa propre configuration et aussi suivant ses moyens financiers.

Pour résumer tout cela nous allons faire un petit tour des possibilités qui vous sont offertes pour brancher l'objet de vos désirs.

*Mais où vais-je brancher le machin?*

En effet le choix est multiple, il va surtout dépendre de votre configuration.

**SCSI OU IDE ?**

**LES LECTEURS AU STANDART SCSI** sont les plus rapides mais aussi les plus chers. Ils peuvent fonctionner sur 500/600/1200/2000/3000/4000 à condition de disposer d'un port SCSI, sur le 3000 qui dispose en série de l'interface SCSI pas de problème pour les autres nous allons détailler:

**LE 500:**

Seul une carte d'extension avec contrôleur SCSI peut vous permettre de brancher un CDROM, il y

**ça continu page suivante >>>**

en a quelques unes, mais je doute de l'intérêt d'un tel mariage. Quelles logiciels ou jeux vont tourner sur 500?

#### LE 600:

L'interface Squirrel branchée sur le port PCMCIA permet de brancher jusqu'à 6 autres périphériques SCSI.

#### LE 1200:

L'interface Squirrel via le port PCMCIA et de nombreuses cartes accélératrices avec option SCSI.

#### LE 2000:

Les cartes ZORRO II, les cartes accélératrices avec option SCSI, les cartes émulatrices (Emplant).

#### LE 4000:

Identique au 2000 mais avec une possibilité IDE en plus.

Maintenant parlons un peu du prix des lecteurs au standard SCSI.

Ils vont de 1290FRS pour un x2 vitesses à 2200FRS pour un x4 vitesses c'est bien sur des prix moyens; à cela il faut rajouter 400FRS pour une Squirrel et encore quelques centaines de francs pour le driver et parfois pour les câbles qui ne sont pas toujours comptés.

#### LES LECTEURS AU STANDARD IDE.

Ce standard est réservé au seul 600/1200/4000 qui possèdent eux un contrôleur ide interne et qui accepte le standard ATAPI utilisé dans le monde du PC (pour une fois merci). Aucune autre interface n'est nécessaire donc gain de pésétas.

Les lecteurs IDE sont un peu moins rapides mais beaucoup moins chers, à titre d'exemple pour 1400FRS vous aurez un x4 vitesses installé avec le driver, d'ailleurs c'est celui que je possède et pour tout vous dire, pendant que j'écris cette article

j'écoute mon cd préféré via le CDROM, c'est pas cool ça!...

Les lecteurs au standard SCSI ou IDE peuvent être internes ou externes et déclinés en différentes versions (2,4,6 vitesses). Il y a même des lecteurs portables, une fois séparés du micro qui deviennent baladeur.

Comme vous pouvez le constater il vous sera toujours possible d'acquérir un lecteur CD car beaucoup de solutions vous sont offertes. Il est certain que c'est votre configuration qui va vous imposer le choix entre SCSI et IDE. A part ça vous pourrez aller au plus offrant, il existe de nombreuses marques, cela reste pour vous un choix personnel.

Voilà maintenant nous savons où le brancher. Mais comment le système reconnaitra-t-il votre bolide?

Là, les logiciels ne manquent pas, qu'ils soient commerciaux ou du domaine public, il n'y a que l'embarras du choix. En principe, vous devriez l'avoir avec votre lecteur CD. Si vous commandez par correspondance insistez bien pour l'avoir, accompagné de quelques explications car tous n'ont pas l'installer de feu Mr Commodore et là c'est plus délicat.

Voici quelques logiciels pour vous donner une idée: AMICDROM - AMICDFS - CACHEDFS - CDROMFS même les versions démo de ces logiciels marchent très bien.

Non seulement votre lecteur lit tous les CD qu'ils soient PC ou MAC (attention, vous ne pouvez pas utiliser les jeux et logiciels mais vous pouvez récupérer et lire les textes, les images, les sons) il lit aussi les CDAUDIO, LES CDPHOTO et toute la logithèque de la CD32 pourvu que

vous ayez le programme adéquat à ces fonctions. Là encore le DP est une véritable mine d'or.

*Mais que vais-je bien lui donner à manger ?*

Pour l'instant il faut bien le dire la production de CD pour Amiga reste orientée DP. Il serait peut-être temps que les développeurs commerciaux s'investissent plus à l'image du PC. Pour l'instant profitons des productions du DP. Je ne vais pas vous citer tous les titres, Amigazette n'y suffirait pas mais si vous aimez la musique, les images, les démos, les jeux, la 2D, la 3D, les cliparts, les fonts, les utilitaires, vous trouverez tout!...

Quel plaisir de fouiller dans un CD style AMINET, 17TH DIMENSION, NFA et autres. Il est sûr qu'il y a quelques déchets, mais il y a tellement de choses intéressantes ou amusantes, c'est simple à chaque fois que vous explorez le même CD vous découvrirez de nouvelles choses.

J'espère que ce petit exposé vous aura convaincu que le CDROM est la suite logique de votre installation, que bientôt tout sera sur CD, alors lancez-vous, il y aura toujours une solution selon votre configuration.

Je tiens à remercier AmigaNews qui grâce à son dossier sur le CD m'a fait comprendre que je pouvais brancher un lecteur IDE sans rien bouleverser de mon installation alors que tout le monde me disait le contraire.

Si vous rencontrez quelques difficultés vous pouvez nous écrire ou nous téléphoner, nous essaierons dans la mesure de nos moyens, de vous sortir de ce mauvais pas. Bon je vous laisse, je dois partir en exploration dans AMINET 10.

**ERIC.**

# La vérité sur le Pack Magic!

Je voudrais revenir sur les propos tenus par José lors du dernier numéro, concernant le Pack Magic fourni avec le 1200. Je ne vais pas revenir sur la qualité du Pack, je veux juste éclaircir quelques points.

Nos amis de Sud Fanz' ont acheté récemment un 1200 Amiga Technologies chez ASCII. Outre le fait que la machine a été livrée rapidement (Merci ASCII), nous avons eu la surprise de découvrir à l'intérieur du paquet, un numéro spécial d'AmigaNews. Petit détail que même Amiga News n'avait pas révélé. Une excellente initiative de leur part qui permet à l'acheteur d'en savoir un peu plus sur le produit. En effet, les rédacteurs font le point en quelques pages sur la machine, les logiciels fournis, et répondent aux questions que tout néophyte est en droit de se poser.

La maquette de ce numéro reste la même que son grand frère vendu en kiosque. L'acheteur trouvera également à l'intérieur, des publicités sur les produits Amiga, sur les Magasins en France et sur les clubs et associations (On y est dessus!). Ainsi, des adresses lui sont proposées pour lui permettre de s'informer, et de faire évoluer son matériel.

Maintenant faisons le point sur les logiciels formant ce fameux Pack Magic.

Tout d'abord, il faut préciser que tous les logiciels sont en Anglais sauf Turbo Calc 3.5 qui est en Allemand, ce qui, pour ma part le rend tout à fait inutilisable. Wordworth 4SE, le traitement de texte est fourni avec une seule police de caractère, ce qui risque de rendre votre courrier monotone.

Dans le pack que nous avons reçu, l'agenda Organiser ne fonctionnait pas. Nous sommes en train de faire le nécessaire pour obtenir une nouvelle version. Le jeu Whizz, contrairement à ce que disait José, est en 3D isométrique (ce n'est pas la même chose). Par contre, il me faut obligatoirement rectifier ses propos quand il dit que Pinball Mania est un jeu de Flipper "SUPERBE". Un qualificatif qui a dû lui échapper car il ne la pas vu tourner. Ce Flipper, est tout simplement injouable et ridicule. Si vous voulez un bon jeu de Flipper, orientez vous vers Pinball Illusions qui est, sans aucun doute, le meilleur sur Amiga.

Pour les acheteurs de la version Disque Dur, vous trouverez Scala MM300 préinstallé. Pensez à faire un backup de sauvegarde du logiciel, car les disquettes et le manuel sont absents du Pack. Il est étonnant qu'AT aient installé un logiciel sans proposer les disquettes et le manuel. Je suppose qu'ils ont signé un accord avec SCALA mais en général, on appelle ça du piratage.

Détail savoureux, l'alimentation que nous avons reçu était encore frappée du logo Commodore.

Pour finir, signalons que la présentation est correcte, les disquettes sont frappés du nouveau logo Amiga, les différents manuels des logiciels sont présents ainsi que le Workbench 3.1. Pour ma part, j'ai apprécié les performances de l'écran M1438S et du logiciel Datastore.

**OFS**

## Les GEEKS

Si vous voulez être à fond dans la cyberculture, il vous faut connaître le tout dernier mot à la mode aux Etats-Unis. Après les Nerds, voici les Geeks! Mais me direz-vous, qu'est ce qu'un Geek?

Un Geek est une personne qui passe son temps devant un ordinateur à coder et à programmer comme un fou, à l'image de ce que faisait notre ami Billou dans les années 70, quand il programait des micro-processeurs qui n'étaient pas encore des Intels.

La tendance actuelle veut qu'il n'y a plus besoin d'être petit, gros, laid et plein de boutons pour être un Geek comme il le fallait pour être un Nerd. De plus, de nombreuses femmes font leur apparition dans cette débauche de codes. Que voulez vous, tout change, même les mentalités.

# Premiers pas sur Internet



Après la mode du multimédia, on passe aujourd'hui à celle d'internet. Au cas où, vous sortiriez d'un sommeil profond, sachez que Internet est... Oh et puis mince, achetez le dernier AmigaNews. Ils en causent dedans.

Tout le monde en parle, et malgré, les nombreuses explications ça et là, il y en a qui n'y comprennent toujours rien. On va essayer par l'intermédiaire de définitions de comprendre ce que tous ces codes signifient. Internet proposant de nombreux services qui ont tous un nom et un code particulier.

## Noms et codes relatifs à la Connection:

TCP/IP: Transmission Control Protocol/ Internet Protocol. C'est le protocole utilisé, pour se connecter à Internet. Il sert à mettre en forme les informations afin de les acheminer vers la bonne adresse et les assembler dans le bon ordre à l'arrivée.

BROWSER: C'est un logiciel qui permet de visualiser des documents du Web(serveur) au format HTML. Dans notre cas, on peut citer AMosaic qui permet d'afficher ces fichiers en hypertexte.

WWW: World Wide Web, c'est la toile d'araignée mondiale. En fait, le WWW désigne un ensemble de serveurs informatiques reliés entre eux. Ils proposent un affichage graphique afin d'offrir une consultation interactive.

WEB: Le web fait partie du réseau WWW et désigne un serveur particulier, comme le WEB du Club-internet.

HTML: Hyper Text Markup Language. C'est le standard des langages de création des fichiers hypertextes d'internet. Ainsi tout le monde peut accéder à ces fichiers et quelque soit le serveur. Il ressemble un peu à notre Amigaguide, on clique sur les mots et il nous renvoie à une explication ou une image.

HTTP: Tout ce qui commence par Http est une URL (Uniform Resource Locator), c'est à dire l'adresse d'un site internet. ex:

<http://www.toto.com>

- http indique le protocole utilisé
- www est employé par convention et signifie qu'il s'agit d'un site World Wide Web.
- toto désigne le nom du serveur
- com désigne le domaine auquel appartient le site. Dans notre exemple, il s'agit d'un site commercial.

Il existe plusieurs types de sites: COM-commercial, EDU-universités, GOV-organisations gouvernementales, MIL-organisations militaires, ORG-organisations non gouvernementales, NET-infrastructure du réseau internet, FR permet de donner l'origine du site, ici c'est la France.

## Services disponibles sur Internet

FTP: Un site FTP est un serveur en mode texte (pas d'image donc) qui propose des fichiers classés par thème. Cela ressemble un peu à ce que propose Aminet avec la commande Find.

NEWSGROUP: Ce sont des groupes de discussion thématique où l'on échange des messages sur tout et n'importe quoi.

YAHOO: ([www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)). C'est un catalogue qui permet de faire des recherches de site à l'aide de mots clés. Si vous lui inscrivez le mot Amiga, il va vous donner tous les sites qui parlent de l'Amiga.

REALAUDIO: ([www.realaudio.com](http://www.realaudio.com)). Ce site permet de récupérer un outil afin d'écouter la radio sur internet. Il ne s'agit pas d'une écoute en temps réel, puisque l'on va avoir accès à des morceaux préenregistrés.

IRC: Internet Relay Chat. Système de conversation en temps réel. Un peu comme ce que vous faites avec le minitel.

VRML: Virtual Reality Modeling Language. C'est une extension 3D du HTML. Elle permet de visualiser en temps réel des objets 3D.

INTERNET PHONE: Cet utilitaire autorise l'envoi et la réception de messages audio. Comme si vous aviez des Talkie-Walkie.

TELECONFERENCE: Permet d'envoyer et de recevoir des images fixes ou animées au moyen de caméra ou de carte d'acquisition vidéo. Environ 2 à 3 images par seconde à 14,4Kbps.

**OFS**

## Ce qu'il faut retenir:

TCP/IP: Protocole de transmissions des données  
HTML: Norme des documents hypertexte sur Internet  
WEB: Site ou serveur où vous allez trouver l'info  
WWW: Ensemble des sites WEB  
HTTP...: Adresse du WEB  
EMAIL: Boîte aux lettres dans un WEB  
14400bps ou 28800bps: Débit du modem. Pour un 14400, le débit est de 1440 caractères par seconde.

Pour finir, sachez que le respect des minuscules et majuscules est primordial sur Internet. Enfin Internet est encore un des seuls endroits où notre ami Bilou a du mal à s'imposer. Profitez-en.

# N'oubliez pas le guide...

Après lecture de l'article concernant l'Amigaguide dans le Dream N°25, je suis resté sur ma faim. En effet, aucun exemple n'a vraiment été expliqué. Je vais donc essayer (à partir d'un guide crée pour l'occasion) de vous faire utiliser l'Amigaguide. Allons-y!

—Workbench 3.0 minimum—

## La Disquette A83:

Sur la disquette du numéro, vous trouverez le script du guide utilisé. Mais aussi, et au cas où, le Datatype Amigaguide.

Vous mettrez le fichier Amigaguide.datatype présent dans le répertoire Classes du Disk dans:

Workbench:Classes/Datatypes/

puis le fichier Amigaguide et son icône présents dans le répertoire Devs du Disk dans:

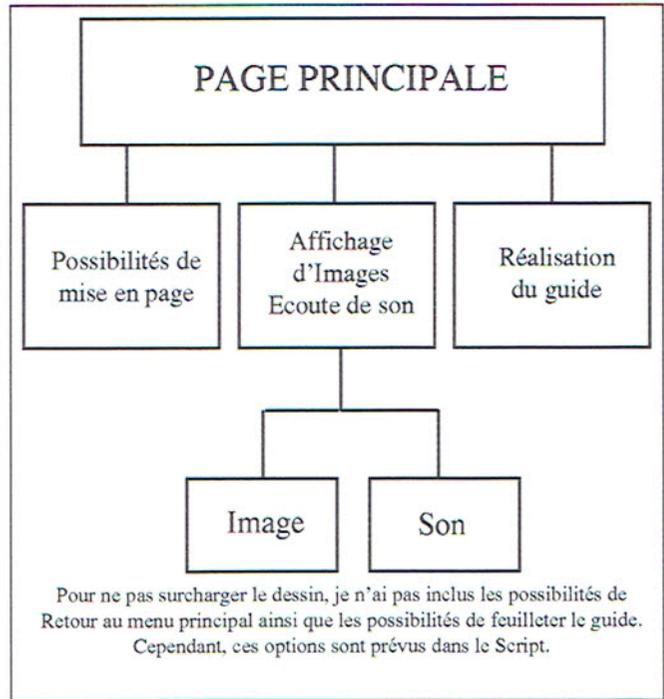
Workbench:Devs/Datatypes/

## C'est parti!

Pour l'occasion, nous appellerons notre Script: Essai.guide. Vous pourrez déjà regarder le résultat en cliquant sur l'icône présent sur la disquette qui fait appel à Multiview.

Je ne vais pas revenir sur les capacités d'Amigaguide puisque Dream l'a très bien fait. Nous allons voir comment réaliser de bout en bout un guide.

Pour commencer, on prend un crayon et une feuille de papier et on dessine le déroulement de son "programme". Voir l'organigramme ci-contre:



## Rappel sur les codes Amigaguide:

Grâce aux codes du Script, Multiview reconnaît que le fichier qu'on lui propose est un fichier Amigaguide. Il se sert donc du Datatype pour l'afficher aux normes Amigaguide.

Ci-dessous vous trouverez Quelques codes, ainsi que leurs significations:

@DATABASE Essai.guide	Début du Script-Guide de nom Essai
@nodemain "Essai.guide"	Page principale du Script Essai
@PREV toto	Correspond à la touche du haut: Feuilletter< . Dans ce cas, on va sur la page toto.
@NEXT pao	Correspond à la touche du haut: Feuilletter> . Dans ce cas, on va sur la page pao.
@TOC main	Correspond à la touche du haut: Contenu. Dans ce cas on retourne à la page principale.
@endnode	Fin de la page.

Pour les autres codes, voyez le Dream25. De toute façon, la plupart sont dans le script.

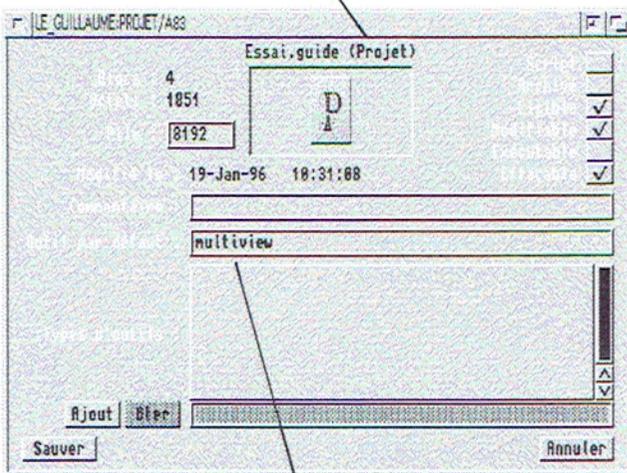
## Ecriture du Script:

Pour cela, nous avons besoin d'un éditeur de texte ASCII. ED fera très bien l'affaire. Ouvrez un SHELL et tapez Ed 1. Quand vous aurez fini de taper votre Script sauvez sous le nom de Essai.guide.

Ajoutez lui un icône de type projet et après avoir demandé information sur l'icône sous Workbench, écrivez Multiview comme outil.

L'exemple vous est montré à gauche.

Il faut créer un icône projet

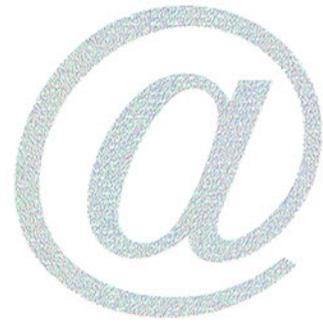


L'outil par défaut doit être Multiview

Script détaillé:

Maintenant nous allons voir le déroulement du script. Pour des raisons de place, je n'écrirai pas en entier celui-ci. De plus, au lieu d'écrire le texte du guide (le Blabla habituel), j'écrirai TEXTE. Ainsi, nous verrons la structure même du programme afin de mieux l'expliquer.

Vous trouverez ci-dessous les pages "principale" et "son":



```
@DATABASE essai.guide
@node main "essai.guide"
```

Voici l'exemple du guide...etc

Crée un bouton nommé "Possibilités de ...". Celui-ci est relié à la page "pao". Dès qu'on appuie sur le bouton, on se retrouve sur la page "pao".

```
@{"Possibilités de mise en page" LINK "pao"
@{"Affichage d'images, écoute de son" LINK "son"}
@{"réalisation du guide" LINK "Rguide"}
```

@endnode signifie Fin de la page.  
**NE PAS L'OUBLIER POUR CHAQUE PAGE.**

```
@endnode
```

Fin de la page principale.

Maintenant, intéressons nous à la création de la page "son"

Début de la page "son"

```
@node "son"
@NEXT Rguide
@PREV pao
@TOC main
```

Correspond au bouton Feuilletter. Dans notre cas, si on appuie sur le bouton, on se dirige sur la page "Rguide".

Correspond au bouton Feuilletter. Dans notre cas, on retourne sur la page pao.

Correspond au Bouton Contenu. Dans notre cas, on retourne au menu principal.

```
@{u} Utilisation des Datatypes: @{uu}
```

Sous Multiview, cette ligne sera soulignée.

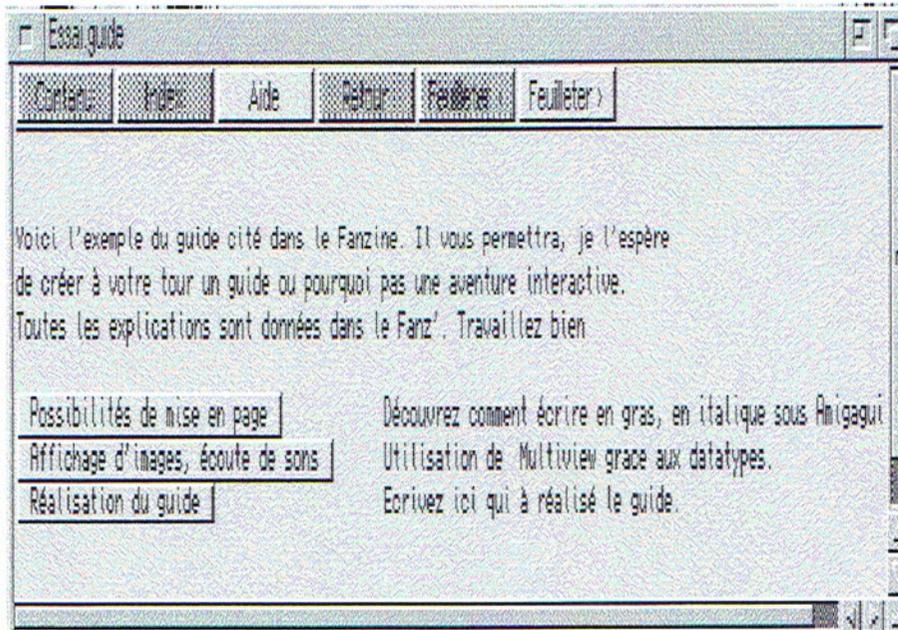
TEXTE...

Ci-dessous, 2 boutons pour mieux comprendre:

```
@{"Voir une image" LINK "df0:guide/image/main"} Affiche une zolie zimage.
@{"Ecouter un son" LINK "df0:guide/son/main"} Pour écouter un Zoli son.
```

Crée un Bouton "Voir une image". Celui-ci est associé à l'image qui se situe sur la disquette. Multiview s'occupe d'aller chercher l'image et de l'afficher à l'aide de ses Datatypes.  
**NE PAS OUBLIER /MAIN à la fin du chemin.**

```
@endnode
```



Voici le résultat. Ici, on peut admirer la page principale.

Voilà, j'espère que vous aurez compris, et que vous vous lancerez à votre tour dans la création. Au cas où, n'hésitez pas à nous contacter sur minitel, par téléphone ou par écrit. On est là pour vous aider.

**O.F.S**

# PAO

## TYPOGRAPHIE

*Le terme typographie désigne deux choses: la manière dont un texte est imprimé (quand au choix des caractères et à la répartition des espaces blancs) et les règles typographiques (règles d'écriture qui facilitent la lecture).*

Le choix des caractères peut faciliter la lecture de votre document ou le rendre lisible.

Les caractères sont choisis en fonction de l'alignement, de la largeur et de l'espacement des colonnes du texte. Lorsque ces éléments sont définis, vous pouvez choisir la police, la taille et le style des caractères. Vous devrez aussi tenir compte d'autres éléments comme l'espacement entre les mots et les lettres, l'interlignage et la justification.

### Alignement

*Un texte peut être aligné à gauche, à droite, centré ou justifié.*

La plupart des textes sont alignés à gauche. Des recherches ont prouvé que cet alignement facilite la lecture. La caractéristique d'un texte aligné à gauche est un début de ligne régulier qui facilite le repérage de la ligne suivante et la quantité irrégulière de blanc à la fin de chaque ligne produit un document aéré

"Nos sociétés sont, dans un grand nombre de cas, des sociétés en mal d'elles-mêmes. La prédominance des sciences et des techniques, leur complexité croissante ont tendu, pendant un temps, à nous faire préférer des formations spécialisées."

*Exemple 1 - alignement à gauche*

Dans un texte justifié, les caractères sont alignés à gauche comme à droite, et l'espacement entre les mots est réglé automatiquement par le logiciel pour obtenir des lignes de la même longueur. Cela "noircit" la page et de ce fait diminue le coût de production des documents.

"Nos sociétés sont, dans un grand nombre de cas, des sociétés en mal d'elles-mêmes. La prédominance des sciences et des techniques, leur complexité croissante ont tendu, pendant un temps, à nous faire préférer des formations spécialisées."

*Exemple 2 - alignement justifié*

L'alignement centré répartit symétriquement le texte par rapport à un axe central. L'alignement centré donne un aspect formel au document et sert souvent à composer des invitations et des annonces officielles.

**Marguerite et Alexandre  
ont l'honneur de vous inviter  
à leur mariage qui sera célébré**

**le 24 Mai 1992**

**en l'église du Bon Pasteur**

*Exemple 3 - une invitation*

L'alignement à droite doit être utilisé le moins possible car il ralentit la lecture, le lecteur cherchant le début de la ligne suivante. Toutefois il peut être utile lorsqu'on doit relier un court titre à l'élément qui se trouve sur une page en regard.

### Crénage, interlettrage et espacement des caractères

*Le crénage est l'opération qui consiste à réduire ou à augmenter l'espace entre deux lettres adjacentes de manière à éviter un blanc disgracieux.*

L'espacement normal entre certains couples de lettres paraît exagéré lorsque leur corps est grossi. Par exemple dans un titre contenant un "T" majuscule et un "o" minuscule ou un "V" et un "A" majuscule.

To	Total
To	Total
VA	VACANCES
VA	VACANCES

*Exemple 4 - le crénage*

L'interlettrage est l'opération qui consiste à modifier l'espace entre toutes les lettres d'un mot ou d'un texte.

Vous augmenterez la densité du texte en réduisant l'interlettrage car vous inserez plus de mots dans le même espace.

Le crénage est l'opération qui consiste à réduire ou à augmenter l'espace entre deux lettres adjacentes de manière à éviter un blanc disgracieux. L'espacement normal entre certains couples de lettres paraît exagéré lorsque leur corps est grossi. Par exemple dans un titre contenant un "T" majuscule et un "o" minuscule ou un "V" et un "A" majuscule. L'interlettrage est l'opération qui consiste à modifier l'espace entre toutes les lettres d'un mot ou d'un texte. Vous augmenterez la densité du texte en réduisant l'interlettrage car vous inserez plus de mots dans le même espace.

*Exemple 5 - petit crénage - corps = 12*

Le crénage est l'opération qui consiste à réduire ou à augmenter l'espace entre deux lettres adjacentes de manière à éviter un blanc disgracieux. L'espacement normal entre certains couples de lettres paraît exagéré lorsque leur corps est grossi. Par exemple dans un titre contenant un "T" majuscule et un "o" minuscule ou un "V" et un "A" majuscule. L'interlettrage est l'opération qui consiste à modifier l'espace entre toutes les lettres d'un mot ou d'un texte. Vous augmenterez la densité du texte en réduisant l'interlettrage car vous inserez plus de mots dans le même espace.

*Exemple 6 - crénage augmenté - corps = 12*

### Espacement entre les mots

(exemple 7)

*L'espacement entre les mots influe sur la densité du texte et sa lisibilité.*

### Espacement entre les paragraphes

*Un espacement plus grand entre les paragraphes améliore la lisibilité d'un texte.*

Pour augmenter l'espacement entre les paragraphes, il est préférable d'utiliser la commande d'espacement entre les paragraphes de votre logiciel plutôt que d'effectuer un double retour à la fin du paragraphe. Le double retour ajoute trop d'espace à la fin du paragraphe.

**Patrick.**

La fonction d'espacement entre les mots est très utile lorsque le texte est disposé dans des colonnes étroites et que trop de mots sont coupés à la fin des lignes.

La fonction d'espacement entre les mots est très utile lorsque le texte est disposé dans des colonnes étroites et que trop de mots sont coupés à la fin des lignes.

*Exemple 7*



# A la découverte de mon Amiga

Comme promis dans le dernier numéro d'Amigazette je vais vous diriger dans la découverte de votre Amiga. Nombreux sont ceux qui désirent aller plus loin que le jeu mais qui sont vite bloqués par certaines notions jusqu'alors inconnues ou incomprises. L'utilisation d'un ordinateur est en générale assez facile si l'on ne se cantonne qu'à utiliser des logiciels bien imaginés mais dès que l'on se trouve confronté à un évènement non prévu là commencent les difficultés. Dans cette série d'articles je vais essayer de faire une prise en main générale à tout Amiga sans distinction de Workbench (ou kickstart). Pour les cas particuliers on verra plus tard. Vous êtes prêt, une main sur le clavier, l'autre sur la souris on y va !.

José.

## LE WORKBENCH

En général la première vision de l'écran de votre Amiga, à part les écrans de jeux, est celle du Workbench (table de travail). Mais qu'est ce donc que cette chose?. C'est en fait une sorte de logiciel (ou de plusieurs petits logiciels) qui va permettre d'effectuer toutes sortes d'opérations directement à l'écran à partir de votre souris ou du clavier. En langage informatique c'est que l'on va appeler une interface utilisateur. En comparaison aux autres systèmes on peut l'assimiler à Windows sur PC sauf que le Workbench est accessible

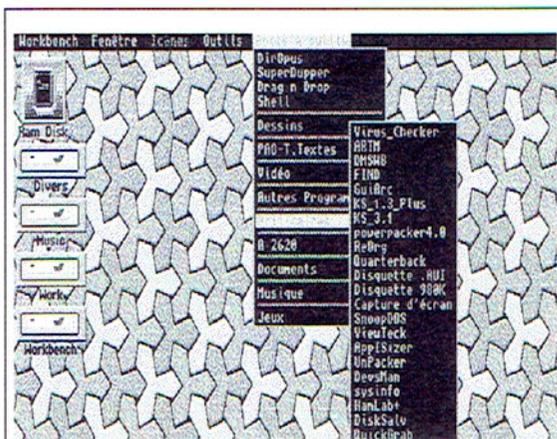
sur un Amiga sans disque dur et avec 1 mégaoctet de mémoire vive minimum.

Mais que peut-on faire avec le Workbench et pourquoi faut-il le charger en mémoire pour utiliser des logiciels?

Double-cliquez sur l'icône de la disquette WB ou sur votre partition du disque dur contenant les fichiers système de démarrage. Dans la fenêtre ainsi ouverte apparaissent quelques tiroirs (répertoires) du système; mais ce n'est pas tout, chargez un éditeur de fichier tel que AF-copy et vous voyez main-

tenant d'autres répertoires invisibles (sans icône) qui contiennent des éléments importants. Un logiciel, pour se lancer, va avoir besoin de certaines choses comme des bibliothèques (répertoire Libs) qui sont en fait des petites routines (programmes) utilisables par les programmeurs. Certaines bibliothèques vont être utiles pour faire apparaître, par exemple, les boîtes de dialogues servant à charger ou à sauvegarder les fichiers. Il n'est pas utile pour nous, simple utilisateur, de connaître les fonctions exactes de ces "xxx.library", mais il a l'esprit que le fait de ne pas avoir la bonne version de la librairie ou alors ne pas l'avoir du tout peut engendrer l'affichage du GURU.

On y aperçoit un répertoire Fonts qui va contenir les polices de caractères. C'est dans ce répertoire que l'on va pouvoir rajouter toutes sortes de polices dites "Bitmap". Une police particulière manquante peut-être également la cause du non lancement d'un logiciel. Les autres répertoires : Devs; Prefs (WB 2.4 à 3.1); L; T; S (contient la séquence de démarrage); C (contient toutes les commandes du CLI); Locale (WB 2.04 à 3.1) ont également un rôle important dans le bon fonctionnement de votre Amiga. En règle générale si vous n'avez pas assez de connaissances du système ne touchez pas à ces fichiers.



Mon Workbench : A2000 Kick2.04 Workbench 2.1



## —Le démarrage—

Si votre ordinateur ne comporte pas d'extension (cartes diverses) le chargement du workbench se fait assez rapidement sur disque dur ou un peu plus lentement sur disquette. Mais si, comme mon Amiga 2000, vous disposez d'une carte accélératrice, d'une carte SCSI avec Disque dur, de mémoire supplémentaire etc... vous noterez un certain temps au démarrage où rien ne se passe. Et bien non, pendant tout ce temps l'ordinateur travaille à la configuration interne de façon à connaître tout ce qui est connecté. Il cherche l'élément sur lequel il va "Boo-ter" (se lancer). Il va regarder si une disquette est présente dans le lecteur. Si c'est le cas alors il va regarder si celle-ci est "Bootable" (comportant un système de démarrage) pour essayer de démarrer avec sinon il va chercher ailleurs. Si un disque dur est présent, l'Amiga va y rechercher la partition contenant le système de démarrage. Cette explication va peut-être faire rigoler les "puristes" mais schématiquement c'est le processus du démarrage quelque soit le kickstart.

NOTA : Le lecteur de disquette est prioritaire sur le disque dur.

## ■Lancement du Workbench■

Ah! on y vient enfin à ce fameux Workbench.

Donc après tous ses tests internes l'ordinateur a enfin trouvé son volume de démarrage. Il va aussitôt contrôler les répertoires présents,

chercher le répertoire "S" et se lancer à la recherche de la "Startup-sequence". Ce fichier de démarrage est en fait un fichier texte dans lequel sont inscrites toutes les instructions à exécuter par l'Amiga pour avoir en final l'affichage du Workbench et toutes ses fonctions. Il est très facile de modifier la séquence de démarrage mais nous verrons cela un peu plus tard.

## ■Les assignations

Voilà un sujet sur lequel je vais m'attarder un peu plus. J'en avais déjà parlé dans l'Amigazette N°4 mais il n'est pas trop de le répéter car c'est une fonction assez importante à connaître.

Posons le problème.

Prenons pour exemple le logiciel XYZ. Lorsqu'il va se lancer il va avoir besoin d'un certain nombre d'éléments qu'il devra trouver quelque part sur le disque dur mais ce quelque part n'est pas inventé au hasard, le programmeur a écrit qu'il devra les trouver, les éléments, dans un répertoire appelé ABCD se trouvant dans le volume appelé Work. Bon jusque là, vous suivez? alors on continue.

*Mais qu'est-ce donc un nom de volume?*

Votre lecteur de disquette est repéré sous le nom de DF0, c'est le nom physique du volume. La disquette s'appelle Workbench, c'est le nom logique du volume DF0. Pour repérer un nom de volume on lui ajoute ":" ( DF0: Workbench: DH0: Work:)

Revenons à nos moutons ou plutôt à notre assignation.

Pour résoudre notre problème il suffit de faire croire à notre ordinateur qu'il y a un répertoire appelé ABCD dans le volume Work de façon à ce que le logiciel XYZ trouve tout ce dont il aura besoin. Pour créer ce superfuge on utilise

la commande Assign dont la syntaxe est la suivante

Assign NOM: < chemin d'accès>  
Le chemin d'accès est en fait le parcours pour aller du volume principal jusqu'au répertoire concerné.

Solution au problème :

Assign ABCD: Work:ABCD/

A partir de ce moment vous n'aurez plus de messages ennuyeux du genre :

Insert Disk ABCD: (insérez le disque ABCD)

C'est avec ce type de message que l'on peut connaître le nom à assigner car c'est ce que recherche le programme.

Autre application possible d'Assign.

Si vous possédez un disque dur assez important vous pouvez y mettre toutes sortes de choses en quantité. Les polices de caractères prennent beaucoup de place surtout si l'on est collectionneur (je ne sais pas comment ça s'appelle, Fontophile??). Pour éviter d'avoir des répertoires trop importants on peut en faire plusieurs plus petits. Au démarrage le système va enregistrer la position du répertoire Fonts principal. Pour utiliser un autre tiroir fonts appelé Font2 et qui se trouverait dans la partition Work: ouvrez un CLI et écrivez:

Assign Fonts: Work:Fonts2

et voilà, l'ordinateur va maintenant aller chercher les caractères là où vous lui avez indiqué. Je sens que vous commencez à comprendre.

Un autre exemple concernant les workbench 2.0 à 3.1. Dans le RAMDISK est chargé un répertoire ENV qui contient un tas de choses utiles au bon fonctionnement. Ces "choses" vous prennent tout de même de 70 à 100 Ko de précieuse mémoire. L'astuce est de détourner l'assignation de ENV sans perturber le bon fonctionne-



ment de l'Amiga. Prenez le répertoire ENV du RamDisk et copier le sur le disque dur dans la partition système (workbench). Ouvrez la "startup-sequence" par :

ED s:startup-sequence  
puis allez modifier ces quelques lignes :

```
;$VER: startup-sequence 38.22
(24.4.92)
C:SetPatch QUIET
Version > NIL:
AddBuffers > NIL: DF0: 10
FailAt 21
MakeDir RAM:T RAM:Clipboards
;SYS:ENVSYS:ENV/Sys
Copy > NIL: ENVARC: SYS:ENV
ALL NOREQ ALL QUIET
Assign > NIL: ENV: SYS:ENV
Assign > NIL: T: RAM:T
```

ne modifiez que les mots en caractères gras. Pensez à mettre le point virgule après Clipboards ce qui empêchera l'exécution des commandes suivantes de la ligne. Cliquez dans le gadget de fermeture (carré en haut à gauche de la fenêtre), répondez Y à la question du bas et c'est tout. Redémarrez. Ouvrez le RamDisk et contrôler la mémoire utilisée par ce volume. Que de place gagnée surtout si l'on ne possède pas beaucoup de mémoire vive.

J'espère que ma prose ne vous a pas encore endormi. Je reviendrais peut-être plus tard sur les assignations pour mieux comprendre ce phénomène. Pour l'instant ma préoccupation est de dégrossir le système.

## Le Shell

Si vous ouvrez le répertoire "System" vous y verrez un icône appelé "Shell". Cliquez le et hop une fenêtre s'ouvre. Je vous ai déjà parlé d'un répertoire "C" et bien dans ce Shell nous pouvons utiliser les commandes contenues dans le C. Essayez par exemple la commande DIR C:. DIR = Directory (Répertoire). Tous les mots qui s'affichent sont les noms des commandes.

Maintenant essayez AVAIL. Cette commande vous affiche l'état de vos mémoires.

Le Shell est un bon moyen de dialogue avec l'ordinateur. Le fait d'avoir à taper des mots au clavier peut être rebutant mais il est toujours très utile de connaître quelques fonctions particulières pour se dépatouiller dès qu'un problème se présente; exemple : un problème vous empêche de lancer votre éditeur de fichier (ex DirectoryOpus) et vous devez faire quelques manipulations de copy/ effacement/ formatage/ executer/ etc... Le Shell est là pour vous secourir, mais il aura besoin de votre savoir et de vos doigts pour vous servir. Certaines commandes s'emploient seules, d'autres ont besoin d'options. Pour connaître ces options il suffit de taper le nom de la commande, un espace puis tapez "?". Après avoir validé l'Amiga vous affiche toute la syntaxe de la commande.

## Le formatage

Que faire dès que l'on vient d'acheter une jolie boîte de disquettes toutes neuves? Il faut les formater. La disquette est un petit disque souple contenant des particules magnétiques qui permet le stockage d'informations diverses. Sauf si arrivez à en trouver déjà formatées AmigaDos il faudra pro-

voquer cette opération qui consiste à rendre exploitable une disquette de façon à ce que l'ordinateur puisse aller y enregistrer et lire des données informatiques.

J'en vois un qui rigole. Eh oui tout le monde ne connaît pas ou peut ignorer l'utilité de cette opération simple. Pour ceux qui connaissent déjà passez au chapitre suivant.

Charger une disquette à formater. Son icône est repérable par son nom : DF0:?????. Sélectionnez cet icône et allez chercher dans le menu Icône la commande du formatage. Une boîte de dialogue va alors s'ouvrir et vous proposer plusieurs options (WB 2.0 à 3.1); pour les anciens workbench (1.3) le dialogue est beaucoup plus restreint car dans cette version qui fait presque partie du passé le choix est réduit à "un". Mais revenons au présent.

Un champ vous est proposé pour écrire le nom de la disquette puis au-dessous 4 options :

Avec poubelle : n'est pas vraiment utile et prend quelques octets pour rien.

FFS (FastFileSystem) permet de gagner quelques octets par rapport à l'OFS (Old File System - WB1.3). Les disquette formatées en FFS ne peuvent pas être lues sur un workbench 1.3.

Pour les autres modes je ne les utilise jamais donc je ne peux pas vous en parler mais rien ne vous empêche d'essayer.

Pour le formatage 2 options possibles vous sont proposées: formatage et format rapide si la disquette a déjà été formatée (gain de temps).

Voilà, je vais m'arrêter là pour l'instant. Ces 3 page sont une entrée en matière sur la suite de ce dossier. La suite sera plus détaillée avec plus d'exemples pour mieux comprendre votre Amiga..

# Que sont les DataTypes?

Worbenche 3.0

Les datatypes sont apparus avec le Workbench v3.0, cet article s'adresse donc tout particulièrement au possesseur de machine AGA ou équipé en Kic 3.0 ou 3.1

Les DTs sont des routines qui vont par deux (normalement...), je m'explique, si vous regardez dans votre disquette (ou Hard-Disk) système, vous y trouverez un répertoire 'SYS:Classes/ Datatypes/' (Attention: Le répertoire 'Classes' peut éventuellement se trouver dans le répertoire SYS:Libs/), dans ce répertoire se trouve des fichiers se terminant par '.datatype', ce sont les routines qui convertissent les données dans le format IFF.

Ensuite dans le répertoire 'SYS:Devs/datatypes/' se trouvent ce que l'on pourrait appeler des drivers. Pour être utilisé un DT doit être en premier lieu installé en mémoire avec la commande AddDatatype du répertoire 'SYS:c', travail qui est effectué par quelques lignes de script dans la User-Startup.

Nous savons maintenant que les datatypes se composent (en principe) de deux fichiers, ex: macpaint.datatype dans 'SYS:Classes/Datatypes' MacPaint + MacPaint.info dans 'SYS:Devs / datatypes' et qu'il faut avoir dans 'SYS:c' la commande AddDatatypes.

Ensuite il faut savoir que les DTs sont rangés dans des Classes (ah...)

et des sous-classes, par exemple le 'picture.datatype' (Classe), s'il ne se trouve pas dans votre système (ou résident), il vous sera impossible de lire tous les fichiers images (PCX, GIF, SUNRAST...).

Le système fonctionne, via la datatype.library, et peut reconnaître 9 types de données, Système (Exécutable...), Texte, Document (Amiga-Guide...), Son (Sample), Instrument (3/5 Octaves), Musique (.Mod/S3M), Image (GIF), Animation (FLI/FLC/ANIM) et Anim+audio (Movie/AVI?).

Pour info voici la liste de quelques formats reconnus :

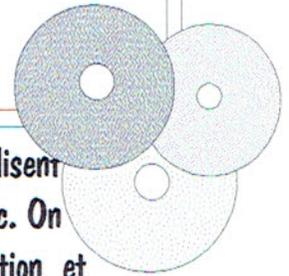
8SVX	v40.1	Son
AIFF	v1.11	Son
Amiga .info File	v39.1	Graphisme
AmigaGuide	v40.11	Texte
ANIM	v40.1	Animation
AOM_Raw	v40.2	Graphisme
BINARY	v39.10	Texte
Bitmap Font	v39.3	Graphisme
C++-Source	v39.11	Texte
C-Source	v39.11	Texte
CDXL	v40.1	Animation
DeBox	v40.2	Graphisme
DFA	v39.1	Texte
Exe (Shareware)	v39.4	Texte
FTXT	v40.1	Texte
geo	v1.0	Graphisme
GIF	v39.16	Graphisme
HSN	v40.1	Son
ILBM	v40.1	Graphisme
JFIF (JPEG)	v39.25	Graphisme
MacPaint	v42.1	Graphisme
MacSND	v1.7	Son
Man	v39.4	Texte
MAUD	v39.2	Son
Outline Font	v39.3	Graphisme
PCX	v39.2	Graphisme
PNG	v39.2	Graphisme
Post	v39.0	Graphisme
QRT	v39.1	Graphisme
REKO Cardset	v39.1	Graphisme
Sample Vision	v39.5	Son
Sun Audio	v42.2	Son
Sun Raster	v39.6	Graphisme
Targa	v39.2	Graphisme
TX16W	v39.4	Son
VOC	v40.2	Son
WAVE	v40.2	Son
Windows Bitmap	v39.4	Graphisme
Windows Icon	----	Graphisme
WPG	v39.0	Graphisme
X-Bitmap	v42.1	Graphisme

**AmigaPHIL.**



## La solution pour votre CD ROM

# AsimCDFS



**Jusqu'à maintenant les Amigaïstes qui se lancent dans l'aventure CDROM utilisent de leur mieux des utilitaires trouvés çà et là dans les trésors du Domaine Public. On n'y trouve pas toujours le logiciel idéal avec toutes les facilités d'installation et d'utilisation. Il est quelque fois un passage obligatoire vers les logiciels du secteur commercial pour y trouver tout son bonheur et surtout un produit bien adapté.**

AsimCDFS est un de ces produits qui n'est devenu plus populaire que depuis sa version 3.0. Ses versions précédentes étaient inférieures à certains autres trouvés dans le DP.

Quels sont les avantages d'un tel investissement?

Pour commencer l'installateur est au point. Plus besoin de lui indiquer votre driver, le numéro d'identité du disque etc... il le fait tout seul. Tout ce que vous avez à faire c'est cliquer sur les boutons dès qu'il pose une question.

Dès l'installation terminée vous pouvez l'utiliser sans attendre (peut-être un petit "reboot") et si vous n'avez pas de CDROM sous la main, essayez le avec un Laser de votre chanteur préféré. C'est là qu'intervient AsimTunes, le player du système. On trouve d'autres players mais là où AsimTunes apporte un plus c'est qu'on peut éditer les noms des pistes audio ce qui permet de lire rapidement le titre recherché.

Au moment de l'installation pensez à faire charger

les préférences d'AsimCDFS car c'est avec ce programme que vous configurerez à souhait votre driver. Si vous ne voulez pas utiliser AsimTunes, avec les prefs vous pouvez désigner un autre player. Moi j'utilise Yacdp, un player de CD en Shareware. Celui-ci peut également faire plein de choses mais dépendant de la marque de votre lecteur CD et de ses capacités.

Vous pouvez trouver un test logiciel dans Amiga-News d'octobre 95 (N°83).

AsimCDFS est disponible chez  
SOMEWARE (27 59 60 00) au prix de 690 F

ou alors commandez le chez  
VAV Vidéo - 165 rue Breteuil  
13006 Marseille - Tel : 91 53 10 10  
Demandez le Professeur VAV (Jean François)  
de la part d'AMIGAZette.

## Un CDROM sur un Amiga 500, oui c'est possible et en plus ça marche !

Allèché par le prix du lecteur CD Sanyo 2 vitesses (je ne suis pas pressé) je me suis trouvé confronté à un problème, ma carte SCSI Apollo ne voulait pas de ce périphérique. Grosse déception surtout que le vendeur voulait bien me reprendre le lecteur à -20% (cause divers frais de retraitement d'emballage????!!). J'ai donc eu l'idée de contacter le professeur

VAV à qui j'achetais donc une carte GVP pour A500 et une ROM 2.04. Après installation de mon ancien disque dur de 52Mo, du WB2.1 et de AsimCDFS 2.0 le miracle arriva avec l'apparition de l'icône de l'AMINET9 sur l'écran du Workbench. Imaginez une config identique sur un autre système, j'oubliais de vous dire que l'A500 ne disposais alors

que de 512Mo de Chip et de 512 Mo de fast. Depuis je l'ai gonflé à 1 Mo de chip et 2 Mo de Fast. C'est le bonheur pour mes enfants mais moi je désespère avec ma carte qui n'est compatible qu'avec elle même, mais je garde espoir en CUDA qui doit m'envoyer un nouveau driver.

José.

# Index récapitulatif des numéros d'Amigazette83. (1 à 11)

## Numéro 1 Mar/Avr 1994

L'Amiga vendu n'importe comment chez les commerçants.  
Coup de gueule: Multimédia.  
600/1200 comparés à des consoles de jeu.  
Modélisme.  
Jeux: Astuces et soluces.  
Routine Amos.  
Glossaire.

## Numéro 2 Mai/Jui 1994

Le piratage informatique. Le Minitel.  
Ne pas confondre Multimédia et Domotique  
Découverte de l'Amiga pour débutants.  
Jeux: Astuces et soluces.  
Le Workbench en pratique/ configuration.  
Initiation au Workbench 3.0.  
Routine Amos.

## Numéro 3 Jui/Aou 1994

Galère sur Disque dur.  
Quicknet: Réseau Amiga.  
Lecteur CD ROM pour 1200.  
Infos sur les icônes.  
ReOrg: Défragmenteur de disque dur.  
Jeux: Astuces et soluces.  
Excell'base: La base de donnée DP d'Amigazette.  
Routine Amos.

## Numéro 4 Sep/oct 1994

Infos sur la reprise Amiga.  
Présentation de la rédac en photos.  
Assignation: Explication et utilisation.  
Imploder: le compresseur de fichiers.  
Disque dur + disquette: Définition.  
Le cd 1200. Infos sur le CDROM.  
Le Domaine Public: Du Freeware au Shareware.  
Jeux: Astuces et soluces.

## Numéro 5 Nov/Déc 1994

Interview de CIS.  
Workbench 3.0: initiation.  
Snoopdos + Viruschecker.  
Les icônes, et l'éditeur d'icônes.  
Routines Arexx + Amos.  
Initiation à l'assembleur.  
Questions/Réponses.

## Numéro 6 Jan/Fev 1995

Différences PC/Amiga.  
La piraterie informatique.  
Ami-grafx. Le Raptor.  
Galère: N'achetez plus chez TurtleBayDirect.  
La startup-sequence 1/2.  
Traitement de texte + glossaire.  
Leçon de dessin sur DPaintIV.  
Routines Arexx + Amos.  
Jeux: Astuces et soluces.

## Numéro 7 Mar/Avr 1995

Les armes du joueur: Quel joystick acheter?  
Un boîtier PowerStation pour 1200.  
Problèmes de couleurs sur le Workbench.  
La presse Amiga en France  
Faut-il acheter un lecteur CDROM?  
Connaissez vous votre Amiga?  
Définition globale de la machine.  
La startup sequence 2/2.  
Traitement de texte.  
Initiation à Protracker.  
Routines Arexx + Amos.  
Galères: Cartes accélératrices pour A1200.

## Numéro 8 Mai/Jui 1995

Les années Amiga. Rétrospective de 10 ans d'Amiga.  
Découverte de SudFanz'.  
Escom rachète l'Amiga.  
Un PC comme un 1200.  
SCSI: Définition et applications.  
Les extensions du 1200.  
IconX et fonction HELP.  
Utilisation de la brosse sous Dpaint.  
PAO: Outils, glossaire et mise en page.  
Routines Arexx + Amos.

## Numéro 9 Jui/Aou 1995

News diverses, Aconcept, 4000T, logo  
Galère: Une partition ne répond plus (Parnet).  
Amiga, Mac et PC: Différences côté utilisateur.  
Test de la liaison Parnet: 4000+1200.  
Amigados (HELP). Comment faire pour rendre joli le Workbench.  
PAO: Initiation à Propage, Colonnes et marges.

## Perspective avec DPaint.

Routines Arexx + Amos.  
Enquête Amigazette + Bd Billou: Le pourquoi du rachat.

## Numéro 10 Sep/Oct 1995

News diverses. A83 sur minitel.  
Comparaison  
Workbench <-> Windows.  
Le lecteur ZIP.  
Le processeur Central. Le binaire: Définition.  
Tout sur la CD32, carteFMV.  
Amigados: commande resident  
L'archiveur LZX.  
PAO (Titres et sous-titres)  
Routines Arexx + Amos.  
Glossaire. Lancement AmigazetteDP.

## Numéro 11 Nov/Déc 1995

Saga Windows95 + News diverses.  
Lecteur JAZ d'IOMEGA.  
Pack magic, Amiga1200:Contenu du pack.  
Le point sur le i d'Amigazette83.  
Un moniteur Amstrad pour l'Amiga: Cablage, explications.  
Adoptez la meilleure position de travail.  
PAO (Légendes et logotypes)  
Le multitache de l'Amiga.  
Routines Arexx + Amos.  
L'Amiga passe à la télé.

Cet index a été fait pour vous. Si un ou plusieurs sujets vous intéressent, vous pouvez dès aujourd'hui commander les anciens numéros.

Comme vous le voyez, nous n'avons jamais parlé d'image de synthèse. Et pour cause, nous n'y connaissons rien. Alors, si vous vous sentez capable de nous écrire un papier là-dessus, n'hésitez pas.

**A83**

# ARexx (8)

Par Xavier Leclercq

Comment rendre exécutable un programme ARexx ?

Cet utilitaire original se trouve sur l'AmigaLibDisk n°463 de la célèbre collection de Mr Fred Fish. Le nom de ce génial programme dont la taille n'est que de 2532 octets est ExecRexx. (Auteur : Jeff Glatt)

De quoi s'agit-il ? L'idée de base est très simple à comprendre. Si vous programmez en ARexx vous savez bien que vous ne pourrez exécuter votre merveille d'ingéniosité qu'avec l'aide de la commande RX.

RX est la commande qui interprétera votre source ARexx. Mais dans le cas où votre code source est très important comment par exemple en réduire la taille tout en le protégeant des regards indiscrets ? Il faudrait avoir sous la main un compilateur qui pourrait traduire une fois pour toute le code source ARexx en langage machine, code qui peut être interprété à son tour sans problème par le microprocesseur. Malheureusement ce compilateur n'existe pas, mais il est possible d'obtenir un exécutable qui, par l'intermédiaire de la "rex-app.library", interprétera des codes pré-digérés par ExecRexx. ExecRexx fonctionne comme un PRE-COMPILATEUR mais malheureusement, ceci ne se traduira pas par une augmentation de la

vitesse à l'exécution. Et c'est ma foi tout à fait normal puisqu'il agit encore au travers de "library" et de l'interpréteur (server) résident...

Il est obligatoire de placer la RexxApp.library (1568 octets) dans votre SYS:LIBS. Puis soit au WORKENCH soit directement au CLI vous lancez ExecRexx. Si le nom du fichier n'est pas spécifié vous verrez apparaître un "requester" pour introduire le nom\_du\_fichier.REXX. Dans ce cas la requester.library (11116 octets) doit être présente également dans votre répertoire SYS:LIBS.

Nom\_Du\_Source.rexx se transformera alors en Nom\_Du\_Source.rexx.exe !

EXE signifiant "exécutable" bien entendu. Vous pouvez, à partir de ce moment, là lancer directement Nom\_Du\_Source.rexx.exe sans le faire précéder de RX et donc, vous avez alors un exécutable et non plus un fichier source ARexx.

Pour terminer lancez le PowerPacker de mon ami Nico pour réduire la taille de votre exécutable.

Je vous propose un petit exemple qui met en évidence la lenteur d'ARexx que ce soit en exécutable ou directement exécuté par ARexx. Evidemment ARexx n'est pas prévu pour ce genre de manipulations où l'Assembleur et le C sont les rois. Mais je suis certain que dans l'avenir, nous pourrions trouver une "library" de plus pour ARexx qui réalisera cet affichage hexadécimal en une instruction : c'est cela aussi la puissance d'ARexx c'est à dire sa puissance d'adaptation.

```

/*****
/*
/*      Xdisplay < Nom_Du_Fichier> -- Auteur : Xavier Leclercq */
/*      ----- */
/*Source Arexx équivalent de la commande TYPE < Nom_Du_Fichier> OPT H */
/*
/*      -> ExecRexx pour transformer le source Arexx en exécutable .EXE*/
/*
*****/

```

```

/* Définitions des variables */
i = 0 ; ligneHexa = ':' ; ligneAffi = ' ' ; adresse = 0
arg nom_du_fichier

/*
* Equivalent de RXLIB "rexksupport.library" 0 - 30 0
* ajouter la bibliothèque à la liste des bibliothèques disponibles
*/
if ~show('Library', "rexksupport.library") THEN DO
lib = call addlib("rexksupport.library",0,-30,0)
END

/* Affiche Copyright et Usage */
say "cXdisplay -- Affiche en hexadécimal et ascII un fichier quelconque --"
say " -- Auteur : Xavier Leclercq Pour ADP -- Source en Arexx --"
say "*****/"

/* Le nom du fichier n'est pas repris dans la ligne d'appel du CLI ? */
if arg() < 1 THEN DO
say "Entrez le nom du fichier : "
parse pull nom_du_fichier
END

/* Le nom du fichier existe ? */
if exists(nom_du_fichier) THEN DO

/* Ouverture en lecture */
if open(fichier,nom_du_fichier,'Read') THEN DO

/* Faire tant que fin du fichier non rencontrée */
DO while ~eof(fichier)
DO while (i < 8 or eof(fichier))
car1 = readch(fichier) ; car2 = readch(fichier)
ligneHexa = ligneHexa || c2x(car1)||car2 || ' '

/* le caractère est-il affichable ? */

if (c2x(car1) < 20 ) THEN car1 = '.'
else
if (7b > c2x(car1) ) THEN car1 = '.';

if (c2x(car2) < 20 ) THEN car2 = '.'
else
if (7b > c2x(car2) ) THEN car2 = '.';

ligneAffi = ligneAffi || car1||car2
i = i + 1
END
say Adresse ligneHexa ligneAffi
i = 0 ; ligneHexa = ':' ; ligneAffi = ' ' ; adresse = adresse + 16
END
call close(fichier)
END
END

/* le open(...) a échoué < ==> le 'if' a rencontré une valeur nulle */
else
say "Erreur d'ouverture du fichier" nom_du_fichier "!"
exit 0

```

La routine est sur  
la disquette  
Amigazette 12

Pour rappel voici quelques "library" disponibles pour ARexx :

RexxRMF.library disponible sur l'AmigaLibDisk n°559 et qui concerne la manipulation des fichiers. (Hyper méga génial! A première vue ce qui manquait à l'Amiga pour manipuler les fichiers indexés! )

APIG.library disponible sur l'AmigaLibDisk n°559 et qui concerne l'Intuition.library la graphics.library et la layers.library

RexxArpLib.library CAM 432A (référence FDS) qui est proche de l'APIG.library mais avec des fonctions de "requesters" très puissantes en plus.

RexxIntui.library du même style mais très compacte et puissante. Elle possède une commande LoadIff() particulièrement séduisante.

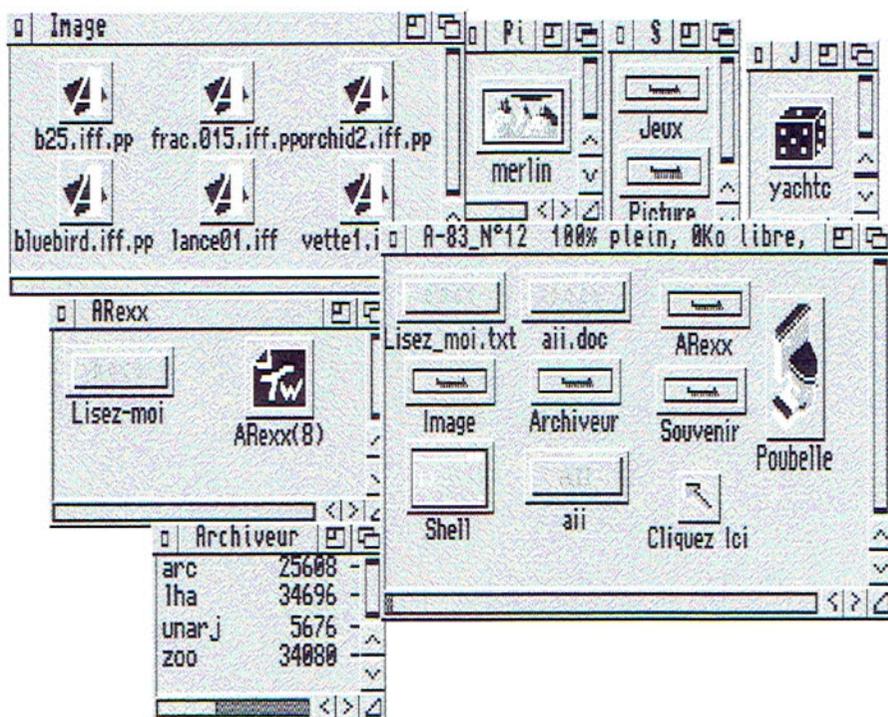
RexxMathLib.library pour être champion de trigonométrie.

RXGEN.library qui permet d'utiliser n'importe quelle "shared library" Amiga.

## LA DISQUETTE N°12 D'AMIGAZETTE 83

Encore une nouvelle disquette et pour commencer cette année 96. Philippe nous a fait un nouveau look. Des icône repensés et toujours des petites choses pour compléter votre collection de programmes DP.

Attention, pour contenir tout cela bon nombre de fichiers sont compactés (PowerPacker)



### \*\* Le répertoire 'Archiveur':

Dans ce répertoire se trouve les archiveurs suivants Arc, Lha, Unarj et Zoo (utilisables en commandes CLI)...

### \*\* Le répertoire 'Image':

Quelques images tirées de la collection de Weird Science, ces images sont en basse résolution\*64 couleurs, les originaux sont en haute résolution et en Ham8 (256 couleurs), bientôt disponibles dans le catalogue AMIGAZette DP. Les images sont auto-affichables.

### \*\* Dans la disquette:

AII (Archiving Intuition Interface), ce programme vous permettra via les archiveurs cités plus haut de tout désarchiver.

### \*\* Le répertoire 'Souvenir':

Ce répertoire correspond aux créations DP du début de l'amiga, plein de surprises vous y attendent, mais je ne peux garantir le bon fonctionnement sur les OS2.0 et surtout sur les OS3.0...

### \*\* Le répertoire 'ARexx':

La routine ARexx permettant de rendre exécutable les autres routines

### \*\* Le répertoire 'AmigaGuide':

Contient les fichiers décrits dans l'article d'OFS pour l'installation d'AmigaGuide

**La Page C.A.P.A. d'AMIGAZETTE 83**

(Commande Adhésion Petites Annonces)

**\* A VENDRE**

Amiga 2500 ECS - Kick 2.04 - WB 2.0  
 Accélératrice A2620/FPU/MMU - 2Mo  
 Contrôleur SCSI A2091 DD 40Mo  
 Prix : 2900F  
 Magasin Phox Vidéo  
 Place de la Liberté - Toulon

**\* A VENDRE**

(ou échange contre disque dur 400 à 500 Mo)  
 Idéal pour vos sauvegardes. Lecteur de cartouches  
 SyQuest 44Mo interne SCSI + 2 cartouches.  
 Prix : 1200 Frs -  
 Contactez Amigazette au 94 24 59 64.

**\* A VENDRE**

Moniteur couleur Thomson - 400Frs  
 Tél : 94 24 98 76

Cet espace est le vôtre pour  
 vos petites annonces

**SUD FANZ**

est disponible au prix de 6Frs  
 + 4.40 Frs de port

**SUD FANZ**  
 36 rue Félix ARMAND  
 11500 QUILLAN

Si vous êtes plutôt jeu alors Amiga  
 Illusion est fait pour vous.

Tout le monde peut y participer quelque  
 soit l'ordinateur ou la console  
 mais avec une préférence Amiga.

Pour se le procurer demandez à  
**AMIGAZette 83**

ou alors dans un des points de distribution :

**PHOX Vidéo** place de la Liberté à Toulon  
 ou chez

**World Games informatique** à La Garde

Abonnement possible avec une  
 participation aux frais de port de 30 Frs  
 pour 1 an (6 numéros)  
 soit un total de 78 Frs

L'impression d'AMIGAZette 83 est réalisée chez  
**C.I.A.G. - RODE-COPIES**  
 Espace LA RODE  
 Centre Commercial La Rode - Rue J.P. Rameau  
 83000 Toulon

**ADHESION**

Vous voulez adhérer à AMIGAZette 83, c'est très simple. 3 formules sont possibles.

	Fanzine	Disquette
1	12F/2 mois	8F/2 mois
2	72F/an (6 Fanzines)	8F/2 mois
3	120F /an (6 Fanzines + 6 Disquettes)	

Si vous choisissez la formule 2 ou 3, écrivez nous sur papier libre :

vos nom et Adresse, quel type d'ordinateur vous possédez, votre  
 formule d'adhésion et si possible comment vous désirez vous  
 procurer le Fanzine (chez un de nos distributeurs, auprès d'un  
 membre d'AMIGAZette ou par courrier)

Pour le règlement par chèque, libellez le à l'ordre d'AMIGAZETTE83 que vous remettrez à votre  
 correspondant ou par courrier à l'adresse suivante :

**AMIGAZette 83**  
 872 Chemin Mon Paradis  
 83200 Toulon

Le coin  
des Fanz....

**FUJIMAG**

renseignements à l'adresse suivante :  
M POCHAUVIN Frédéric  
12, allée Jules Ladoumègue  
93190 Livry-Gargan

**BUGSSY**

Bulletin du club BUGSS

Adresse :

BUGGS

Maison des associations

19 Av. Pierre Wiehn

33600 PESSAC

Tél : 56 36 14 45

**OPUS** Magazine

Petit Fanzine gratuit.

Adresse :

Laurent Castell

19, rue de la République

47240 BON-ENCONTRE

**The Fun Flash Cool II  
(ou TFFCII)**

Sur disquette et papier demi-A4

ADRESSE :

Franck Moreau

132, rue Jean Jaurès

50000 Saint Lô

**SUD FANZ**

36 Rue Félix Armand  
QUILLAN

**L'AMI GAZINE**

1 Rue de Jalapa

Appt 202

94500 Champigny s/Marne

**Amiga**

Amigazette 83  
872 Chemin Mon Paradis  
83200 Toulon

**Illusion**

**SPEED Mag**

CICIRELLO Hervé

Route de bras

Quartier les Jeannets

83143 Le Val

et

**Amiga 83  
zette**

# WORLD GAME Informatique

Le royaume du jeux informatique et vidéo

AMIGA-CD32-NINTENDO-PC-CD ROM

VENTE NEUF ET OCCASION - DEPOT VENTE

ORDINATEUR - MULTIMEDIA - CONSOLES - LOGICIELS - ACCESSOIRES

WORLD GAME INFORMATIQUE

Mail LA PLANQUETTE 83130-LA GARDE - Tél : 94 21 91 74

Dépositaire d'AMIGAZETTE 83 et AMIGA Illusion



Place de la liberté à Toulon

Photo - Vidéo - Télévision  
Mais c'est aussi l'informatique

**Des jeux AMIGA**

**Des jeux CD 32**

**Des Logiciels AMIGA**

Dépositaire d'AMIGAZETTE 83 et AMIGA Illusion

Le distributeur Amiga  
le plus proche de Toulon

## VAV VIDEO

165 rue Breteuil - 13006 MARSEILLE

Distributeur agréé CUDA, Vitepro, SERELE, Phoenix dp

Formation 2D/3D

Vente - Réparation - Maintenance micro

A500 - A600 - A1200 - A2000 - A4000 - CD32

Dépositaire Amigazette 83 et Amiga Illusion

Info Pub Amigazette

Cette page de pub est éditée gratuitement par Amigazette 83 dans un esprit de promotion et de solidarité pour l'AMIGA.

N'oubliez pas de signaler que vous venez de la part d'AMIGAZETTE 83.