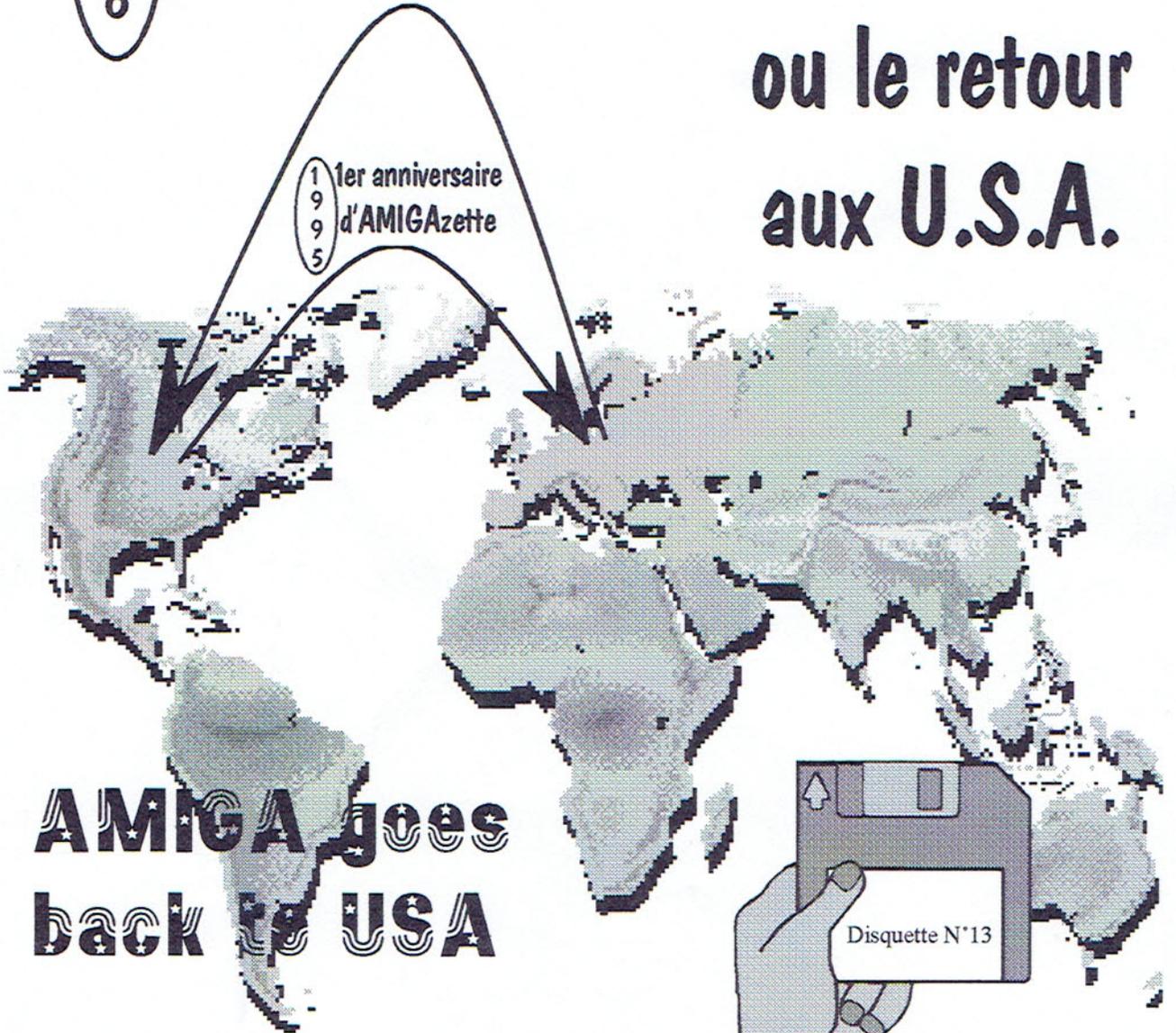


Amiga 83 zette

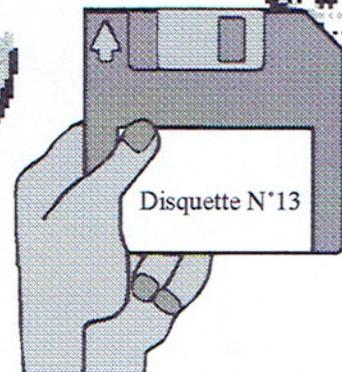
A1000 - A 500 - A 600 - A 1200 - A 2000 - A 3000 - A 4000 - CD 32

1996
2ème Anniversaire
d'AMIGAZette 83

AMIGA
ou le retour
aux U.S.A.



AMIGA goes
back to USA



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 : Blanche 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
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	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
2 - Infogazette	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
4 - Workbench 96	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
5 - Amigaguide	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
6 - Dossier AMIGA	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
10 - CanDO	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
12 - L'Installer	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
14 PAO	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
16 - On the NET	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
17 - Disquette N°13	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
18 - Dossier spécial	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
22 - AMOS Ju,nior	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
23 - AMOS Pro	Tir oir	---r wed	1 Mars 96
24 - C.A.P.A.	Tir oir	---r wed	1 Mars 96

L'INTRO d'Amigazette 83

L'Amiga n'a pas encore fini de faire parler de lui. Scoop de dernière minute. Amiga Technologies a été vendu à la firme américaine VISCORP dont le siège social est à Chicago. Cette opération a été effectuée pas plus tard que le 12 avril 96. Au dernières nouvelles données par Gille Bourdin sur le NET et minitel, Manfred Schmitt aurait été démissionné. Pour l'instant la production de 1200 et de 4000 continue. Cette opération financière aurait donc rapportée un pactole de 28 Millions de dollars, ayant été acheté 12 Millions et revendu 40 millions de dollars.

VISCORP est le distributeur de la SET TOP BOX Interactive qui permet de se brancher

L'image de la couv.

Couverture réalisée en 30 minutes environ à l'aide de la carte du monde récupérée dans les images de Deluxe Paint, le fond bleu enlevé, les flèches sont rajoutées sous ProPage.

Internet, E Mail (boîte à lettre internet), téléphone, téléchargement de jeux vidéo, Pay Per View (payer pour voir les films à péages) et tout cela branché sur un téléviseur. On voit aisément que la technologie Amiga peut les intéresser. Mais est ce qu'il vont continuer la (ou les) game d'ordinateurs. Attendons pour voir. Wait and see.

Ce qu'espère la communauté Amiga c'est de ne pas revivre les deux années de débacle afin qu'AMIGAZette puisse continuer son petit bonhomme de chemin.

Le DéVéDé

—OFS—

Le DéVéDé, on a pas fini d'en parler!

Souvenez-vous, dans le dernier numéro, je vous parlais du DVD. Depuis ANews a consacré un article à cette nouvelle galette de 12cm. Mais les choses allant très vite, le premier lecteur de DVD a été présenté lors du salon de la HiFi à Paris.

Les progrès technologiques avancent à pas de géant. J'en veux pour preuve le fait, que le DVD n'était pas présent lors du salon de Los Angeles, en Janvier dernier. On en sait maintenant un peu plus sur ce fameux standard. Il est dit que l'on pourra enregistrer 4 longs métrages dessus avec une qualité bien meilleure au CDVidéo et au CDAudio. Le numérique ai-

dant, voici les avantages du DVD: Plus de rembobinage, Accès immédiat au film, Auto-Reverse électronique, Disques plus petits et plus grands en capacité que les CDVidéos.

On pouvait voir sur un écran géant les prouesses du DVD, par l'intermédiaire du film "Le Roi Lion". Toutes les qualités du DVD se voyaient sur l'écran. Un son époustouflant, et une image de bonne qualité qui ne pixellisait pas du tout. C'était la crainte que l'on pouvait avoir d'un produit 100% numérique. Ce nouveau format risque de frapper très fort, au moment où on annonce l'arrivée de la télévision numérique. Télévision numérique qui sera en place le 27 Avril, puisque Canal+ va arroser par satellite le continent Français à l'aide de ses 20 chaînes. TF1 et France Télévision suivront bientôt.

La rubrique ERRATUM

Errare humanum est

Une coquille a été glissée dans la disquette du précédent numéro. En effet si vous voulez lancer le guide, vous vous apercevrez que l'image n'est pas affichable, et que le son ne veut pas se faire entendre. C'est normal!

A l'origine le répertoire devait se trouver sur la disquette, et non pas dans un répertoire Amigaguide. Afin que le guide fonctionne correctement, vous voudrez bien copier le répertoire Guide directement sur la disquette.

Vous avez certainement lu dans A.DREAM de mars les 2 paragraphes sur AMIGAZette et Amiga Illusion. Au sujet de ce dernier une petite critique sur 2 coquilles, l'une concernant Alone in the dark et l'autre pour TFX. Ces jeux ont bien été testés sur PC (World Game Informatique). Pour Alone in the dark annoncé sur Amiga, une coquille comme on en trouve très souvent dans les meilleurs magazines (un mauvais copier/coller). Au sujet de TFX c'est un peu différent, l'information venait d'un article paru dans A.DREAM d'octobre 95 qui annonçait TFX en preview sur Amiga. La rédaction d'Illusion a pris cette info telle qu'elle avait été lue en pensant que le jeu serait sorti avant la parution de ce numéro d'Illusion. Toutes nos excuses pour ces fausses nouvelles.

L'AMIGA va de mieux en mieux.

Depuis le renouveau de l'Amiga on voit revenir de plus en plus d'annonceurs dans les (2) magazines Amiga français, c'est bon signe (17 dans l'A.NEWS d'avril et page 66, rubrique "Votre spécialiste Amiga" aucune case vide avec plein de nouveaux noms d'entreprises). A ce rythme l'Amiga sortira enfin de l'ombre et ne sera plus le "vilain petit canard" qui dérange.

Son futur look ne passera pas inaperçu avec sa forme ovoïde et zarbi. C'est vrai qu'au début, à la vue de l'image de couverture d'A.News j'ai été choqué, mais cette petite chose encore dans l'état d'un proto est vite devenue sympathique après lecture du reportage de Jack Pourtant qui apporte plus de précisions sur le contenu de la boîte et peut-être aussi à cause de ses formes rondes qui enlèvent l'agressivité des angles. De toutes façons il faut bien se démarquer pour montrer une machine hors du commun.

José.

"J'AI CREE MICROSOFT GRACE AU POKER"

Je suis arrivé à Harvard à l'automne 1973. Le campus grouillait de poseurs, et il était de bon ton, pour avoir l'air vraiment cool, de jouer les je-m'en-foutistes. Ce qui explique pourquoi, pendant ma première année à Harvard, j'ai délibérément adopté cette attitude. Je passais mon temps libre à une table de poker, jeu qui m'attirait tout spécialement. Au poker, le principe est d'amasser des fragments d'informations - qui fait des paris téméraires, le nombre de cartes demandées, en fonction de quelle stratégie untel bluffe -, puis on compile ces informations pour monter son propre plan d'action. Je suis devenu assez bon à ce jeu de traitement de l'information, ce qui m'a permis de gagner la mise de départ pour créer Microsoft. B.Gates

Extrait de reportage Paris Match Nov 95.

AMIGAZette 83 sur INTERNET

Et non ce n'est pas un poisson d'avril. Après sa BAL sur minitel voici une BAL sur INTERNET.

Les adresses NET d'AMIGAZette :
3615 DREAM AMIGAZETTE 83
Email: AMIGAZET@STRASCOM.FR

DAVID POUSSE SA CHANSONNETTE

on aurait pu croire que David Pleasance baisse les bras et abandonne l'Amiga. Et bien non il continue mais en musique. Il est à l'origine d'un CD nommé "Everybody Girlfriend", en français : la petite amie de tous et en espagnol : Amiga.

Ce CD orienté Amiga est une collection de musiques et chansons originales célébrant les 10 ans de notre ordinateur favori. Mais comment en est-il arrivé là? Simplement parce qu'en plus d'être un ancien directeur de CBM il est un excellent guitariste de flamenco et à 21 ans il avait un groupe de musiciens. A force d'entendre les autres critiquer l'Amiga sur ses capacités musicales il a décidé de prouver le contraire en enregistrant ce CD. Pour faire aboutir ce projet il s'est associé à Ed Farmor qui a débuté comme batteur puis guitariste et à Richard Knox, chanteur compositeur, qui a utilisé pendant quelques années des Amigas comme séquenceurs.

Le coeur du studio est un Amiga 4000/40 et l'excellent logiciel Bar & Pipes de Blue Ribbon connecté à un studio Sunrize à 16 disques durs d'enregistrement délivrant ainsi 8 pistes audio digitales reliées à un disque dur externe de 740 Mo. Verra-t-on ce disque dans les FNACS ou autres maisons de disques??!!

Vous pouvez le commander pour la somme de
£11.99 + £1.49 de frais de port à :

Tangent Music
Dial House Unit 6
Peter James Business Centre
Pump Lane - Hayes
Middlesex - Angleterre
UB3 3NT

Workbench 96

Extrait d'Amiga Computing Janvier 96

Il est grand temps au workbench de faire peau neuve. On lui trouve de grandes qualités mais vis à vis de la concurrence des Pcs et Macs il commence à avoir quelques lacunes que nous comblons de notre mieux avec ce que l'on peut trouver de mieux dans le domaine public. Les autres systèmes on compris qu'il fallait intégrer ces petits logiciels qui nous facilitent notre vie informatique. Je pense plus particulièrement au CDROM, à toutes les commodités et à tous ces branchements sur réseaux Internet ou autres. Il est vrai que l'Amiga peut tout faire comme les autres mais que de bidouilles. Après Windows 95, le system 7.5 du macintosh pourquoi pas le Workbench 96. En commençant par les disquettes, on ne peut nier que l'Amiga est un peu en retard avec ses Double densité (800Ko) alors que les autres lisent depuis longtemps les Hauts densités (1.4Mo).

Quelle galère pour augmenter la puissance d'un 1200 sans quelques conflits de fonctionnement, pas de possibilité interne d'y rajouter quelques mémoires sauf par carte supplémentaire, idem pour l'horloge. Je ne vais pas continuer à énumérer les défauts de notre Amiga chéri mais plutôt essayer de réfléchir sur les améliorations possibles.

Les améliorations

- › D'abord il faudra rendre le workbench complètement multi tâche avec une progression visuelle des évènements tels que pour le formatage ou la copie de fichiers avec possibilité d'arrêter l'opération en cours.
- › Remplacer certains boutons cycliques par des menus déroulants.
- › Incorporer complètement la capacité de lecture de CDROM (possibilité de booter sur CD), avec toutes les facilité de lecture de CD audio ou photo.
- › Pouvoir utiliser complètement les fonction "copier/coller" comme sur le system7 Mac.
- › Intégrer CrossDos et CrossMac et n'afficher à l'écran qu'un seul icône de disquette et non pas un icône par système ce qui implique un choix du type de système dans la boîte de dia-

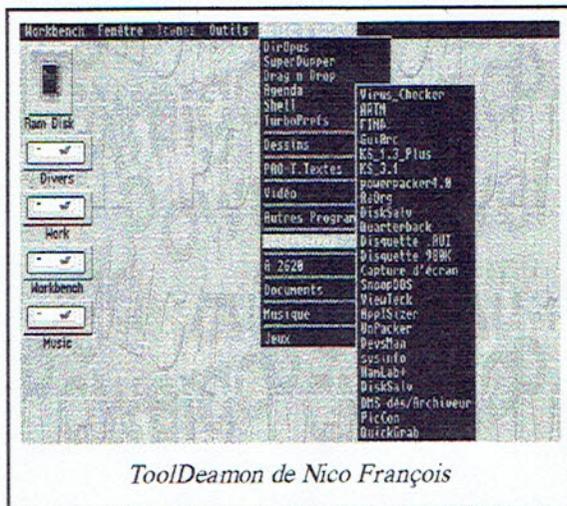
logue de formatage : Amiga-Dos, MS-DOS et Macintosh, soit un multifilesystem

Les facilités

- › Créer une interface ARexx pour le workbench avec une possibilité d'enregistrement de macro-commandes, par exemple pour programmer des actions exécutables directement par le clavier.
- › Faire un système de poubelle générale comme pour le Mac.
- › Intégrer un système de menus déroulant du type ToolDeamon.
- › Une horloge permanente affichée dans la barre de menu.
- › Intégrer une capture d'écran.

Cette liste non exhaustive des améliorations à apporter à l'Amiga peut-être augmentée selon les besoins de chacun mais il ne faut pas exagérer. Il faut tout de même garder à l'esprit que si les gens d'ESCOM n'apportent pas de changements majeurs notre vie d'Amigaïste sera une éternelle bidouille pour rester à la hauteur. L'arrivée proche des futurs Amiga PowerPC (pas Pécé) nécessitera un ravalement du workbench vers une interface beaucoup plus pratique et encore plus intuitive.

José.



ToolDeamon de Nico François

Amigaguide:

2ème Partie

Workbench 3.0

OFS

Pour cette deuxième approche d'Amigaguide, nous allons apprendre à écrire en blanc, tracer des traits noirs, et réaliser des boutons sonores à l'aide de l'outil "Sound", qui se trouve dans le répertoire C de votre Workbench.

Comme à l'accoutumée, vous trouverez l'exemple sur la disquette. Si José a fait ce que je lui ai dit, tout devrait marcher normalement.

Vous verrez aussi ce mois-ci que j'ai profité du guide pour glisser quelques remerciements. Deuxième anniversaire oblige.

Vous savez depuis le dernier numéro réaliser un guide, les commandes de bases vous sont acquises.

Voyons les différentes commandes qui vont égayer votre Guide. Tout d'abord écrire en blanc.

@{fg shine} Le Texte est en Blanc @{fg text} Tout ce qui se trouve entre ces commandes s'écrit en blanc sur le guide.

Vous pouvez aussi créer un bouton:

@{fg shine} @{" Le bouton Blanc " LINK " Blanc " } @{fg text} Le bouton ainsi créé sera blanc sur le guide, et il permettra de renvoyer au Noeud "Blanc".

Pour tracer de gros traits noirs, il suffit d'appliquer ce code:

@{bg text} @{bg background}

Le nombre d'espace correspond au nombre de carrés noirs. Plus il y a d'espaces plus le trait est long (CQFD).

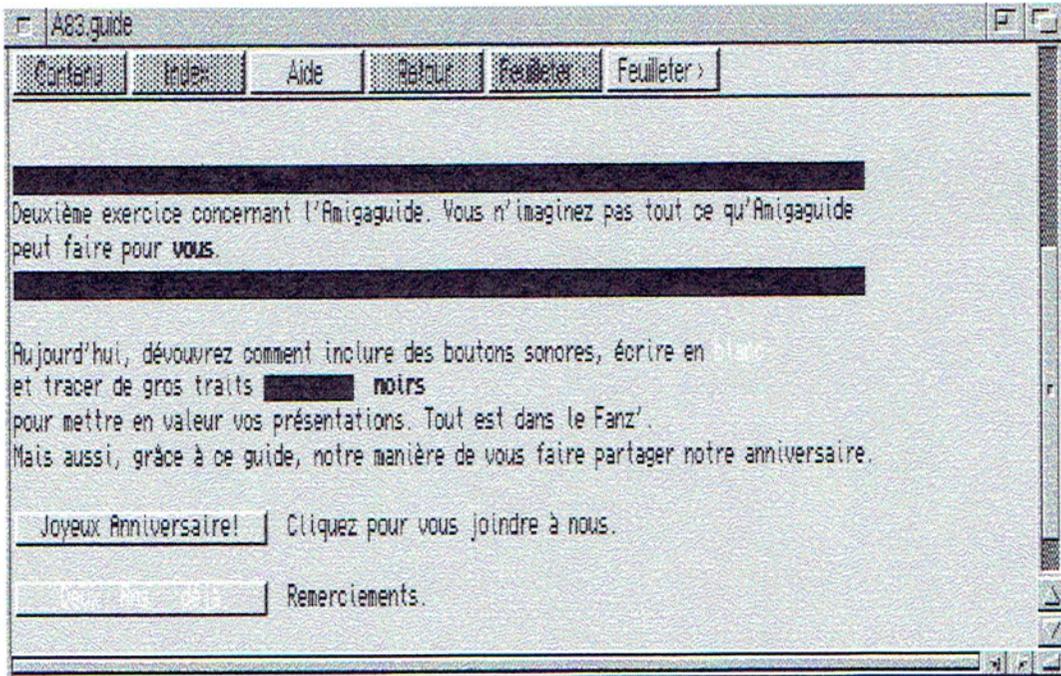
Enfin si vous voulez créer un bouton sonore, qui renvoie directement au son sans passer par une fenêtre, voici comment procéder:

@{" Bouton " SYSTEM " Guide/sound Guide/son q" } En appuyant sur bouton vous allez déclencher le son qui se trouve dans le répertoire Guide. L'extension "q"=quiet permet de ne pas avoir de fenêtre au lancement du son.

Vous voyez ici, que l'outil "Sound" se trouve lui aussi dans le répertoire du guide.

C'est l'idéal quand le guide est placé sur disquette et doit voyager. Vous créez un répertoire dans lequel, vous glissez tous les sons, images et outils propres à votre guide. Ainsi vous pouvez le lancer directement d'une disquette.

Je vous invite dès à présent, à décortiquer A83.Guide qui se trouve sur le disk, à l'aide de votre éditeur préféré. Ainsi, tout deviendra plus clair.



Ci-dessus le grab' du guide présent sur la disquette.
On notera la présence des textes en Blanc et des traits noirs.

La France de l'Amiga

C'est pendant la période noire de l'Amiga que l'on a éprouvé les pires difficultés pour se fournir en matériel. Aujourd'hui il n'en est plus rien, car comme on va le voir, les magasins Français font leur maximum pour aider les clients que nous sommes.

Par ce mini dossier on va essayer de décortiquer le marché Amiga en France. Nous verrons l'organisation de AT, les réseaux mis en place par les distributeurs, la politique d'Innelec, les magasins qui se battent pour se fournir, ainsi que les problèmes de la Vente Par Correspondance. Un rapide tour d'horizon qui s'impose donc, à l'heure où le nouvel Amiga Walker va sortir, et essayer (enfin!) de conquérir la planète.

L'Organisation d'AT:

Le 28 avril 1995, ESCOM le géant Allemand de l'informatique annonçait par un communiqué de presse, qu'il venait de racheter tous les logos et marques ainsi que les brevets et licences de la technologie Commodore et Amiga. C'était le début du renouveau de l'Amiga, c'était le début de la nouvelle ère pour notre machine.

Un an après Amiga Technologies a déjà fait ces preuves, et est représenté dans les pays les plus importants du Monde.

En France, ESCOM à Strasbourg se charge de cette tâche, malheureusement ils ne s'occupent pas de la

distribution des machines. C'est INNELEC basé à Pantin qui l'assure. ESCOM a pensé à tout, le SAV des Machines Amiga est assuré en France par Serele (Issou).

Et puis un dernier cocorico pour la firme Solectron à Bordeaux, qui produit à une cadence infernale les 1200, depuis sa renaissance.

Il y a donc en France 4 sites stratégiques Amiga. 4 sites qui représentent toute l'architecture du commerce: Constructeur-Fabricant-Fournisseur-SAV.

La mayonnaise n'a plus qu'à prendre.

Innelec: Dieu Tout Puissant!

ESCOM France n'ayant pas la possibilité d'organiser rapidement la distribution de l'Amiga, il a été décidé de passer par Innelec spécialisé dans ce genre de tâche.

Présentation:

Innelec est le "méga" fournisseur Français. Cette puissante société affiche sans aucune honte un capital de plus de 12 Millions de Francs. Elle distribue en France les produits Sega, Nintendo, Sony et alligne un nombre important de références en matière de Jeux vidéo, Logiciels multimédia, accessoires divers et bien sur la gamme de machines Amiga Technologies.

Mais Innelec, c'est aussi des conditions de vente bien particulières, qui sont imposées aux détaillants. Et quand on sait qu'ils sont les seuls à distribuer l'Amiga, on est forcément obligé de traiter avec eux.

Concrètement, sachez qu'un produit commandé est livré en 24h. Sauf bien sur pour les produits Amiga, là c'est beaucoup plus compliqué.

Conditions de vente:

Innelec propose un contrat revendeur agréé (le fameux réseau "agréé Amiga"). Ce contrat permet au détaillant d'avoir des remises sur les produits achetés, cependant il doit se plier à quelques règles, il doit:

- Gérer l'ensemble de la gamme et maintenir un stock permanent pour répondre à la demande.
- Disposer d'un environnement autour de l'Amiga. 30 références différentes, 80% en logiciels et 20% en périphériques.
- Mettre en avant les publicités liées à l'Amiga.
- Fournir à la demande d'Innelec, un état de ses ventes et de ses stocks.
- Fournir 30 jours avant le début de chaque trimestre, une prévision de ses achats mois par mois et par modèle.
- Passer ses commandes fermes au plus tard le 15 du mois, pour livraison 45 jours plus tard.

On le voit c'est pas simple, et comme dans tout contrat, il y a du bon et du mauvais. Il est en effet très bien d'obliger les magasins à proposer des logiciels et des périphériques. Ainsi le consommateur peut se fournir et faire évoluer sa machine.

Là où cela se complique c'est pour les revendeurs, qui sont obligés de se plier à des conditions infernales. Il leur faut toujours penser à l'avenir, à ce qu'ils auront besoin. Et tout ça pour être livré dans des délais indigne du catalogue de La Redoute. Bref, pour faire de l'Amiga un revendeur devra avoir les reins solides.

Vous me direz, le plus important c'est pas le revendeur, c'est le consommateur, et là je vous dit STOP! Si on ne facilite pas le travail des revendeurs, il n'y en aura pas de nouveaux et pire certains vont peut-être laisser tomber. Vous n'avez qu'à regarder la carte de France pour vous apercevoir que les magasins ne courent pas les rues.

Matériel proposé par Innelec:

Au catalogue Innelec, on trouve les produits phare d'AT:

- Amiga 1200 de base
- Amiga 1200 + DD
- Amiga 1200 Surfer
- Amiga 4000T/040
- Amiga 4000T/060
- Moniteur M1438S
- Board complet 040 et 060 pour Amiga 4000

Le nouvel Amiga Walker devrait rejoindre les rangs très rapidement.

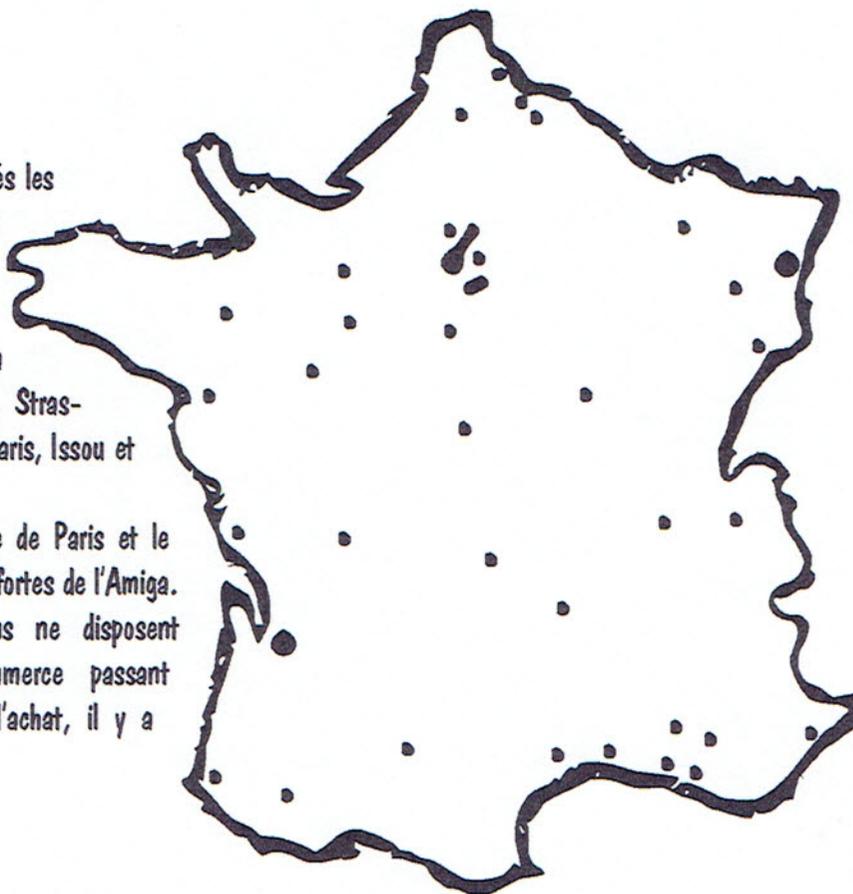
Innelec propose aussi des logiciels comme Pagestream3.0, des jeux (Aladdin, Alien Breed 3D, Thème Park...) et quelques périphériques tels que extensions mémoire, souris et lecteurs de disquette.

De toute façon, le choix n'est pas suffisant pour satisfaire les détaillants, qui préféreront s'approvisionner ailleurs pour les softs et le hard.

Emplacement des magasins

Sur cette carte sont représentés les différents magasins, où l'on peut s'approvisionner. On remarquera également les 4 points stratégiques d'AT: La ville de Bordeaux (Solectron), Strasbourg (ESCOM) et autour de Paris, Issou et Pantin (Innelec et Serele).

Comme vous le voyez, la ville de Paris et le Sud-Est sont les deux régions fortes de l'Amiga. A l'inverse, certaines régions ne disposent d'aucun magasins. Le commerce passant généralement par un point d'achat, il y a encore fort à faire.



Réseau: L'Arme Absolue

Il y a peu de temps de cela (on s'en souvient encore), il était très difficile d'avoir du matériel Amiga. Commodore ne fournissant plus de machines, les éditeurs de logiciels avaient cessé toute activité et les nouveautés étaient rares. Bonheur à ceux qui ont cru en l'Amiga et qui ont fait leur possible pour s'approvisionner, n'hésitant pas à se fournir à l'étranger.

C'est pendant cette période qu'est apparu l'arme anti-crise: Le réseau. De nombreux magasins se sont réunis en plusieurs réseaux afin de constituer une importante force de vente capable de séduire les fabricants. Les plus célèbres sont les réseaux Cuda, A+ et Someware. Mais il y en a aussi de plus petit comme le réseau Infonix ou PhoenixDP.

En général un réseau est organisé autour d'un magasin, qui centralise les commandes auprès des fournisseurs et approvisionne les autres membres. C'est le cas pour Cuda ou Vitepro pour le réseau A+.

Un réseau c'est une famille et comme dans toutes familles, il y a des problèmes et certains n'hésitent pas à baisser leurs prix, par rapport aux autres engageant ainsi une concurrence déloyale. Maintenant que l'Amiga repart, il ne serait pas étonnant de voir tous ces réseaux éclater: concurrence oblige. L'histoire retiendra quand même cette formidable initiative, qui aura incontestablement participé au renouveau de l'Amiga.

VPC = Solution?

C'est indiscutable, la France ne dispose pas suffisamment de magasins Amiga. Dans des régions comme le Sud de la France, la Bretagne ou même la Corse, la pénurie est totale. Pour faire face à ce problème l'amigaïste convaincu est obligé de passer par la vente par correspondance. Au niveau informatique, il est délicat de commander sans voir le produit. Heureusement les magazines et les fanzines guident leurs lecteurs, sur l'achat de périphériques ou de logiciels. C'est après plusieurs coup de fil, et plusieurs commandes que l'acheteur trouvera son bonheur.

Il y a deux sortes de VPC, ceux qui ne font que ça comme Alma Diffusion ou FinalDP, et ceux qui s'improvisent Vépécéistes comme ASCII ou VAV. Ceux-là d'ailleurs ne s'en sortent pas si mal.

Par l'intermédiaire de l'association, on a l'occasion de voir de tout. De celui qui a commandé et qui n'a jamais reçu (votre serviteur), à celui qui reçoit sa commande à moitié. Celui qui attend 3 mois un produit, celui qui est très content d'une société et l'autre qui l'a maudit à jamais. J'ai même vu quelqu'un commander pour 15.000Frs de matériels et ne pas être honoré. Un peu de sérieux s'impose chez les revendeurs. Si ils n'ont pas le matériel, qu'ils préviennent gentiment, pas la peine de nous faire poiraüter.

Dans cette optique, j'ai apprécié la société DeltaGraph'X qui m'a demandé de quel type de matériel je disposais avant de me conseiller. De plus le vendeur ne m'a pas proposé le produit le plus cher. Il y a en a quand même

qui font leur boulot correctement, en respectant le consommateur.

La VPC est très pratique mais offre peu de retour au client, il ne voit pas la marchandise et est tributaire de sociétés de transport. De plus en cas de litige, il peut se sentir seul. N'hésitez pas à demander des garanties, posez des questions, renseignez-vous. Plus vous en saurez, mieux ce sera!



Conclusion:

C'est un fait, l'Amiga a sa place en France. Vous n'avez qu'à regarder les ventes de cartes accélératrices pour 1200, et celles des écrans multisync pour vous en convaincre. Ce sont à eux deux les produits les plus vendus sur le marché Amiga Français.

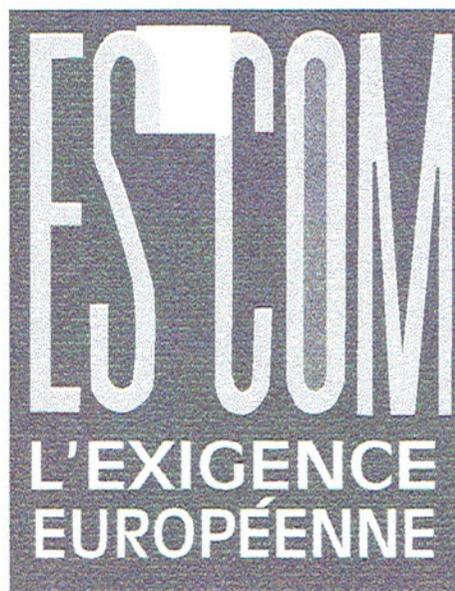
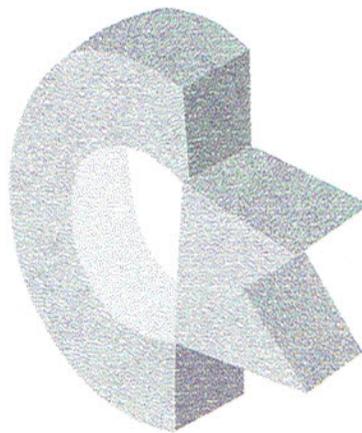
Un marché qui ne cesse de croître, et cela grâce à AT. Les mois passent et de nouveaux revendeurs apparaissent. Des revendeurs qui innovent et qui n'hésitent pas à faire des efforts pour proposer à leurs clients des produits nouveaux. C'est le cas de Cuda qui a fait du Zip un des premiers périphériques Amiga, et cela en s'approvisionnant dans le monde Mac.

Mais le problème de la vente de l'Amiga persiste. On voit ainsi des lecteurs CD qui sont vendus avec des Softs issus du domaine public. Il faut qu'AT propose des solutions à ce genre de problèmes. C'était bon quand Commodore était au fond du gouffre, cela n'est pas sérieux maintenant face aux différents concurrents (PC, Mac). Un point positif tout de même qui est à faire sur l'Amiga Surfer, puisque AT a développé très rapidement les softs nécessaires à la connection internet afin que l'Amiga ne passe pas à côté de cette mini révolution.

Il faut aussi aider les revendeurs en leur proposant des conditions honnêtes, et en leur donnant les moyens de connaître parfaitement la machine pour mieux la promouvoir. Pour faciliter la vente des machines, 2 à 3 magasins Amiga par région me semble une bonne solution.

Afin d'améliorer les ventes, il est absolument nécessaire qu'AT fasse de la publicité sur notre territoire, et pas à la manière de Commodore.

Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, pour la sortie du Walker, on parle d'une publicité en partenariat avec le géant mondial de l'hamburger: Mac Donald's. Quoi qu'il en soit, l'équation est simple et se vérifie: + de Pubs = + de Vente = + de Mags'



AMIGA®

De commodore en passant par Escom, l'Amiga a enfin trouvé son logo. Ce petit dessin est un élément primordial en matière de publicité. Le logo choisi, a au moins le mérite d'identifier d'un seul coup d'oeil la marque.

OFS

Can Do:



LE logiciel de programmation...

On ne peut pas parler de programmation sur Amiga sans parler de CanDo. Logiciel méconnu et c'est fort dommage, il est certainement celui qui respecte le plus l'Amiga. Quelques lignes pour vous faire apprécier un logiciel dont certains ne peuvent plus se passer.

Présentation:

Comme tout bon logiciel, CanDo possède une interface, ou tableau de bord. La présentation est sobre, on remarquera un icône représentant la fameuse balle rouge et blanche. Pas de doute, il s'agit bien d'un logiciel Amiga, et non d'un portage plus ou moins raté. D'ailleurs, vous pouvez admirer l'interface utilisateur ci-dessous.

Comment qu'ça marche:

Piloté entièrement à la souris, CanDo vous propose l'élaboration d'une "Card" (c'est le programme). Celle-ci travaille dans un espace graphique plein écran, ou dans une fenêtre Workbench, et cela sans aucune difficulté. On associe à cette "Card", par simple "clic", des boutons, des menus, etc..

Chacun des gadgets du tableau de bord disposent d'outils pour le dessin, l'image, le son, les animations et j'en passe.

La quasi totalité des manipulations souris s'affichent dans un éditeur. On génère ainsi des

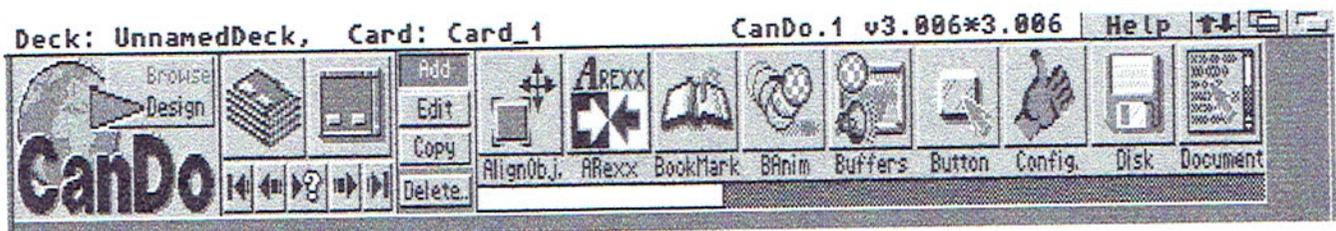
scripts modifiables au clavier. Et pour ceux qui aiment "coder", CanDo propose une longue liste d'instructions orientées multimédia, mais aussi plus conventionnelles comme le Basic ou le C.

Il résume à lui seul, la philosophie de l'Amiga: "Montrez moi comment il faut faire, et je me débrouillerai."

Oui, mais il y a Scala:

Vous l'avez compris, on est en plein dans le multimédia. Difficile donc d'échapper à la comparaison avec Scala. Et bien CanDo n'est pas un concurrent à Scala, au contraire, il est plutôt une alternative, et quand je vous aurais dit que CanDo peut (si il est bien programmé!) piloter Scala, vous comprendrez les ressources impressionnantes de ce logiciel.

Car en fait, il n'a de limites que votre imagination. Avec CanDo tout devient possible, un player CD, un logiciel de dessin, une barre de menu à la tool-manager, un visualiseur d'images CD, un programme interactif, bref que du bon.



Avec l'interface de CanDo, la programmation est au bout du clic...

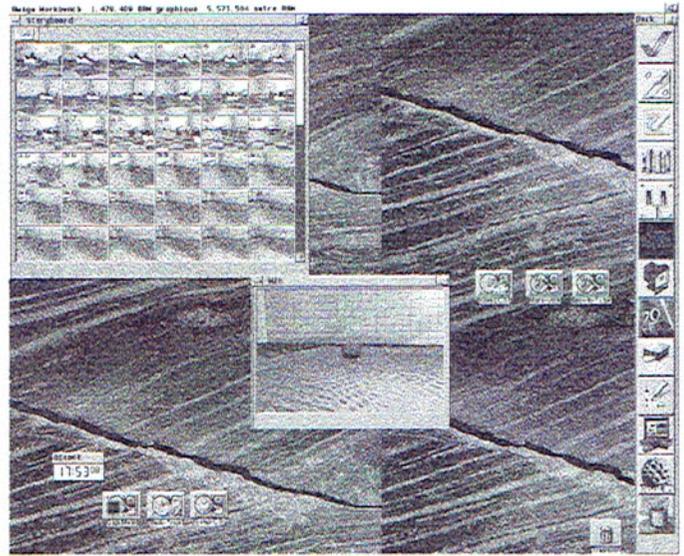
Et mon Amiga dans tout ça!

CanDo ne demande pas énormément de ressource. Pour profiter au maximum de ces capacités, un Amiga AGA équipé de 6Mo de RAM sera largement suffisant et évidemment d'un disque dur.

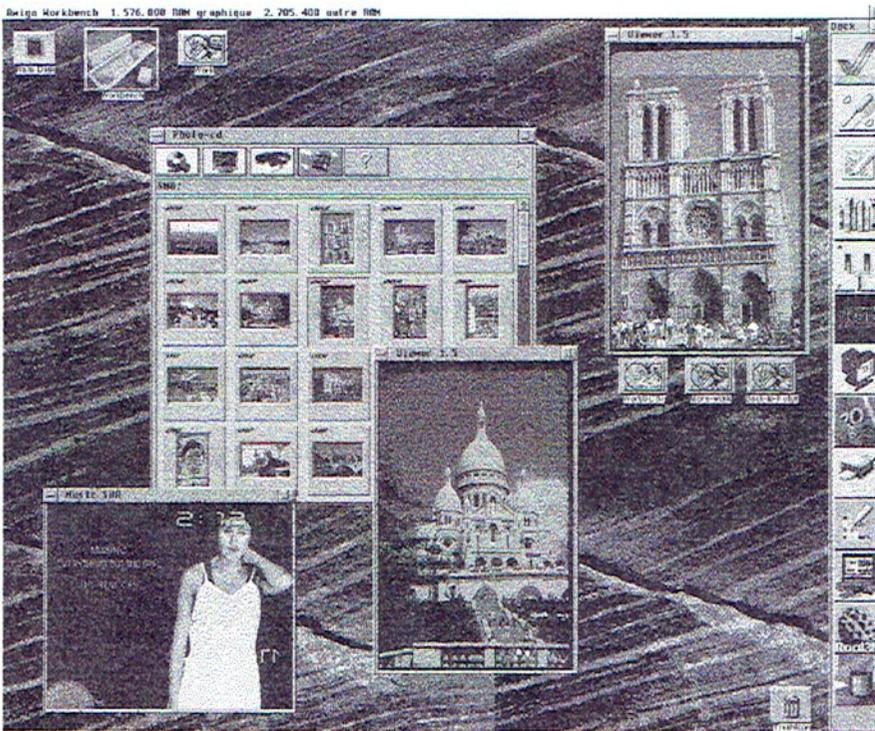
Du côté de chez Bill:

CanDo est comparable sur PC à Macromind Director. Cependant, pour y avoir travaillé dessus, Pascal m'a fait part de son avis: "Plus nul tu meurs!"

Et comme Pascal est très joueur, il tient à préciser, qu'une version de CanDo est prévu sur PC. Elle sera rebaptisée "Can Not Do".



Voici un exemple réalisé avec CanDo. Le programme décortique une animation Image par Image. Il est possible ensuite d'afficher l'animation dans une fenêtre workbench.

Prix:

CanDo dans sa version 3.0, a pu être acquis en import auprès de Someware, au prix de 3000Frs sans le debugger. A quand un distributeur en France!

Au passage un "Spécial Thanks" à Pascal pour les grabs et le reste.

Tout devient Possible! Ici un player CDAudio (8svx), un visualiseur de PhotoCD et une barre de menu à la Tool Manager.

Conclusion:

Il nous semblait important de faire connaître ce logiciel à la communauté Amiga. CanDo est un produit très performant, malgré quelques incompatibilités sous CyberGFX. De plus, il s'adapte parfaitement à l'environnement multitâche de l'Amiga.

Enfin un logiciel dont le nom résume parfaitement ses capacités. CanDo sait tout faire.

OFS

J'installe, Tu installes, Il installe, Nous installons, Vous installez, Ils installent.

C'est en réalisant l'index d'Amigazette83, (que vous pouvez d'ailleurs consulter dans le numéro12) que je me suis aperçu que nous n'avions jamais parlé de l'Installer. Alors que celui-ci nous rend bien des services quand on veut installer un logiciel sur son disque dur. Voyons brièvement comment que ça marche.

—Workbench 1.3 minimum —

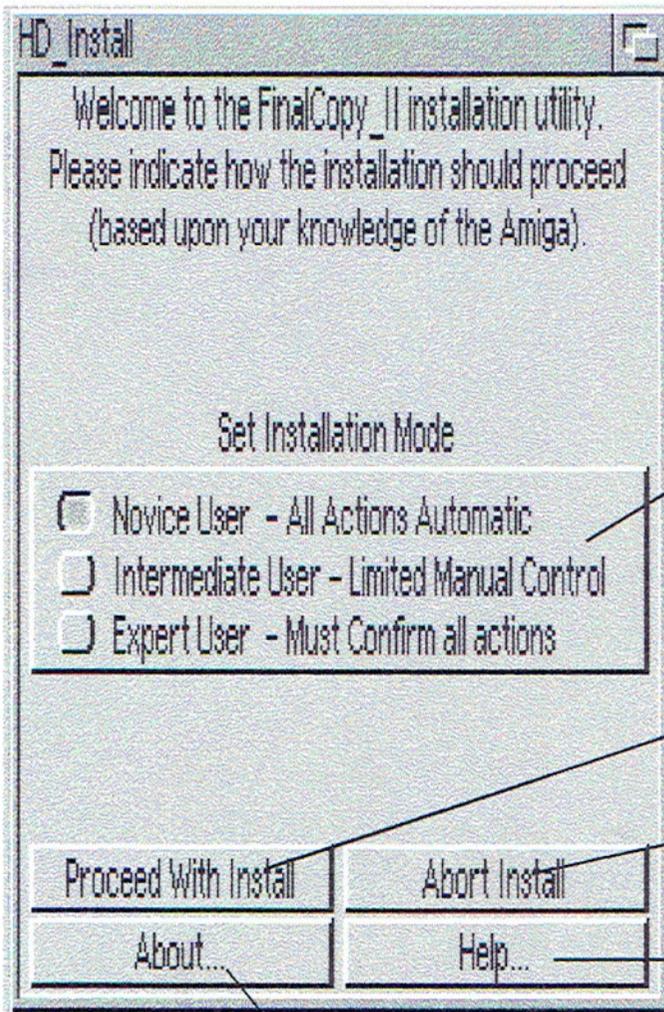
On associe souvent à l'Installer, le nom de Commodore. En effet, on parle de L'installer de Commodore. Ce petit utilitaire crée par feu Commodore pour installer des logiciels sur son disque dur est une des plus grandes réussites de la marque. Simple d'utilisation, il est installé dans le répertoire "c" afin d'être disponible pour une nouvelle utilisation.

Avec lui les installations se passent toujours de la même manière, et en sont ainsi simplifiées.

Il y a en fait 3 phases principales:

1. Choix du mode d'installation
2. Choix des options
3. Choix de la partition et du tiroir où sera installé le programme.

Quand on vient d'acheter un nouvel Amiga, on est rapidement confronté aux problèmes d'installation. Pour l'exemple, j'ai choisi le cas où l'installation se fait en Anglais (pour compliquer un peu). Bien sûr, en Français, c'est plus simple. D'autant que vous pourrez faire la correspondance avec l'exemple Anglais.



1.

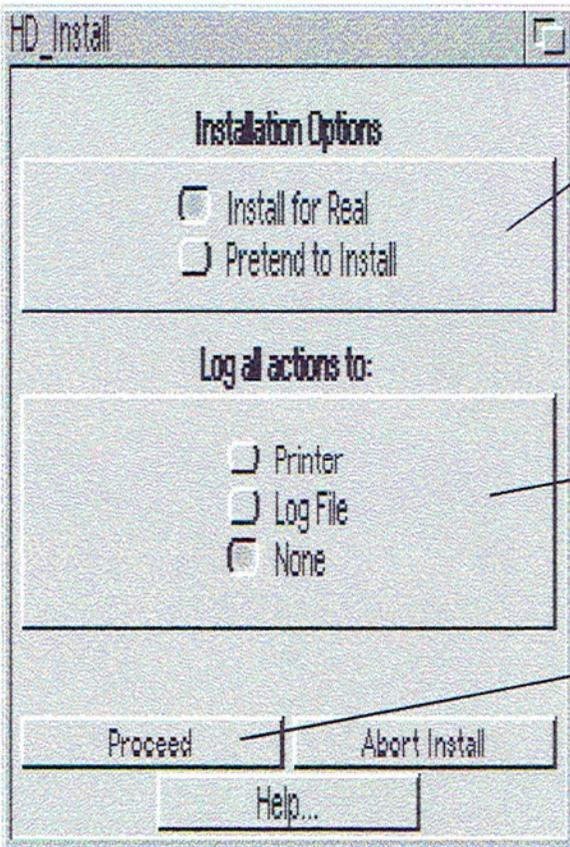
On choisit ici à l'aide des boutons le mode d'installation pour l'utilisateur. Du mode "Novice" quand on n'y connaît rien au mode "Expert" où l'on va entièrement supervisé l'installation pour savoir où sont enregistrés les fichiers. Le bon compromis étant de choisir le mode intermédiaire qui permet de contrôler l'installation tout en évitant d'accepter chaque enregistrement de fichier.

Par ce bouton et après avoir sélectionné le mode d'installation, j'accepte de continuer la procédure d'installation.

En cliquant ici, j'abandonne l'installation. Je tombe sur un autre écran qui me demande si j'en suis sûr. Je n'ai plus qu'à cliquer sur YES pour abandonner définitivement.

Par ce bouton, vous rentrez dans l'aide du logiciel d'installation. Dans ce cas, l'aide est en Anglais. Alors, les Anglophobes peuvent passer leur chemin.

Quelques renseignements sur l'auteur du logiciel d'installation.



2. Soit vous installez réellement le logiciel sur le DD (Install Real). Soit vous faites une installation simulée afin de connaître parfaitement quels fichiers seront copiés, et surtout où ils seront copiés.

Par ces options vous pouvez, soit imprimer les opérations d'installation en cliquant sur "Printer". Soit, enregistrer ces informations "Log File" dans un fichier que vous pourrez ensuite lire à l'aide d'un éditeur de texte comme ED. Si vous ne souhaitez pas connaître les opérations d'installation, cliquez sur "None".

On continue l'installation.

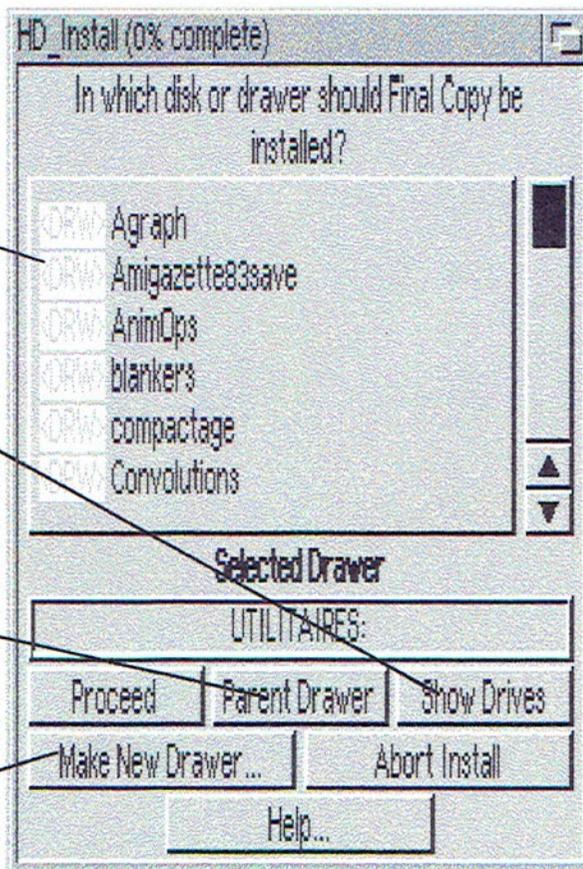
3.

Liste des répertoires de votre partition. Vous pouvez ainsi installer FinalCopyII dans le répertoire "Traitement de texte". Ou bien PPaint dans celui nommé "Dessin".

En cliquant ici, vous verrez la liste de vos partitions afin de choisir celle où vous installerez votre programme.

Fonction "Parent" habituelle. Retour à la page précédente.

Par ce bouton, vous pouvez créer un tiroir. Par exemple, vous pouvez créer un tiroir "dessin" dans votre partition "Work" afin d'installer DPaintV.



Si vous maîtrisez l'Installer, il n'y aura aucun problème. L'essentiel est de penser à organiser son Disque Dur. Faites 2 ou 3 partitions et n'hésitez pas à créer plusieurs répertoires, dont le nom "significatif" rappellera le contenu. Enfin, n'oubliez pas de sauver votre travail régulièrement sur disquettes.

O.F.S

PAO

Patrick

INTERLIGNAGE

Si vous modifiez l'espace entre les lignes de texte, vous améliorez l'apparence et la lisibilité de votre document.

L'espace entre les lignes se nomme interligne. L'interligne est un élément typographique qui a beaucoup d'influence sur la lisibilité du document. L'interligne d'un texte, comme la taille des caractères, se mesure en points (72 points = 1 pouce)

L'interlignage par défaut ou automatique des logiciels est d'environ 20 % plus grand que la taille du caractère utilisé.

Un interlignage réduit améliore l'apparence et la lisibilité des titres. Dans l'exemple de gauche, le titre est composé avec un interlignage par défaut. Dans celui de droite, l'interlignage du titre a été réduit.

Par ailleurs, un interligne augmenté exagérément améliore l'apparence du texte et l'aère. L'interligne devrait être proportionnel à la longueur de la ligne. En règle générale, un interligne minimal convient bien à des lignes courtes. Au fur et à mesure que les lignes s'allongent, l'interligne doit être augmenté. N'oubliez pas de jouer avec l'interlignage lors de l'utilisation de certaines fontes, en particulier avec les lettres à jambages inférieurs et celles à jambages supérieurs.

POLICES DE CARACTERES

La police de caractères doit s'harmoniser avec le but du texte.

Une police de caractères (autrement appelée *fonte* ou *font en english*) est un ensemble de lettres, de chiffres, de signes de ponctuation ayant les mêmes caractéristiques en ce qui concerne la taille (*corps*), l'épaisseur (*graisse*)

et la forme (*famille*).

Chaque caractère possède une apparence et une personnalité qui donnent le ton à la publication. Ainsi, chacun des caractères parle au lecteur sur un ton différent. Certains caractères sont autoritaires:

Silence

D'autres sont plus cordiaux:

Le soleil et la mer

D'aucuns sont plus distingués:

Un jardin de rêve

Enfin, d'autres présentent un air classique:

Vins et fromages

Les caractères gras doivent être utilisés avec précaution. A l'intérieur d'un texte, un mot isolé en caractères gras casse le fil de la lecture. Si vous composez plusieurs mots en gras à travers le texte, la page pourrait ressembler à un damier.

Les caractères en italique servent à faire ressortir un mot ou une expression. L'italique est employé pour le titre des ouvrages, les notes de musique, les indications au lecteur, les citations, les mots d'origine étrangère ou les légendes.

Pour faire ressortir un point important, utilisez un caractère italique gras.

Les caractères ombrés et contours doivent être peu utilisés et s'ils le sont, ce doit être dans une grande taille. Autrement ils seraient illisibles.

Les caractères ombrés illisibles dans une petite taille

Le soulignement réduit la lisibilité d'un texte en empêchant le lecteur de reconnaître la forme des mots. Les mots sont reconnus grâce aux jambages inférieurs et supérieurs des consonnes ainsi qu'aux voyelles qui composent les mots.

Graisse

La graisse d'un caractère est l'épaisseur de son trait. On trouve généralement trois graisses par caractère: maigre, demi-gras, gras. L'apparence d'une page est en relation directe avec la graisse du caractère

Par exemple, avec une même police de caractères, sous des appellations différentes, on peut aisément trouver des combinaisons intéressantes pour des imprimés.

Helvetica normale
Helvetica N

Futura L

Futura B

Futura C

Corps

Le corps ou la taille d'un caractère est sa dimension exprimée en points typographiques (72 points = 1 pouce = 25,4 mm).

Cette mesure représente la dimension du caractère, de l'extrémité des jambages supérieurs à la base des jambages inférieurs. Des caractères d'un même corps, mais de polices différentes, peuvent faire varier énormément la longueur des lignes.

Observez les trois lignes suivantes qui contiennent

des mots composés avec des caractères de 20 points. Il est évident que la hauteur des lettres varie selon le caractère utilisé: Diamond, Emerald ou FuturaL.

Un, Deux, Trois, Quatre (taille 20)

un, deux, trois, quatre (taille 20)

Un, Deux, Trois, Quatre (taille 20)

Lettrines

Une lettrine est la première lettre d'un titre ou d'un paragraphe et elle est généralement plus grosse que le reste du texte.

Les lettrines peuvent être abaissées, surélevées ou isolées par rapport au texte qu'elles accompagnent.

Distorsion

La distorsion des caractères permet d'obtenir des effets spéciaux, notamment lors de la création de logotypes et de titres

Certains logiciels poussés permettent de tels effets; Il est évident que le pauvre utilisateur nanti de son vieux 500 poussiéreux aura bien du mal à rendre un tel effet. Aussi je ne saurais trop lui conseiller de passer sous DPaint (ou autre), de taper son morceau de texte, de le capturer en brosse, de lui donner la forme désirée, puis après l'avoir sauvé, de l'importer dans son texte.

En résumé

La micro-édition exige de ses utilisateurs un apprentissage. La typographie est un art, un métier et elle ne s'apprend pas en un jour. Plusieurs essais seront nécessaires pour parvenir à produire des documents qui auront une allure professionnelle.

Vous y arriverez en tirant profit de la multitude de polices de caractères et d'éléments typographiques qui sont offerts par les logiciels de traitement de texte.



ON THE NET



AU NOM DU NET

Vous avez péché, confessez-vous à un cyber-prêtre! Sur le Net un confessionnal "on line" vous attend où vous pourrez raconter toutes bêtises que vous avez faites. Cliquez ensuite sur "enter" et vous connaîtrez votre pénitence. Rassurez-vous, ça ne va jamais plus loin que "vous nettoierez votre disque dur" ou "vous resterez deux heures sur le serveur du vatican". De quoi recommencer...

CALCULETTE A 4 PATTES

Comment rendre votre chien jaloux? C'est très simple: connectez-vous au serveur "Blue Dog" et demandez au chien bleu de faire vos additions après avoir rempli les cases prévues pour les opérations. Pour "2+2", la réponse sera un "ouah, ouah, ouah, ouah" que vous entendrez sortir des baffles de votre ordinateur. "Blue Dog" ne se trompe jamais. Le problème, c'est pour les grands nombres, la réponse est un peu longue! Mais si vous voulez embêter vos voisins, vous pouvez additionner 9999 + 9999....

MC PHEE

Serveur spécialisé dans les cadeaux dont on se souvient. Du cerveau en taille réelle et en plastique en passant par de délicieuses friandises comme la sucette à la crème de menthe dans laquelle est cristallisé un vrai...criquet! ou la sublime bougie en forme d'oeil. Bref, tout est là pour faire de vous quelqu'un dont on se souviendra.

DINGUE! UN ZOO SUR LE NET

Sans vous déplacer, vous pouvez voir (ou ne pas voir si elles refusent de sortir) les girafes du zoo de Cheyenne, aux USA. Visitez le serveur du zoo et admirez-les grâce à sa WebCam!

FISHCAM

Eh ben non, ce ne sont pas les disquettes du DP! Il s'agit simplement de l'aquarium dont vous rêviez sans jamais avoir osé le demander! Connectés sur le serveur, vous avez droit au même spectacle que si vous possédiez des dizaines de poissons exotiques. Réactualisée toutes les 30 secondes, l'image qui apparaît sur votre écran est fixe, mais quel silence, vous n'avez même pas le bruit des bulles!!!

ADRESSES

BLUE DOG: <http://kao.ini.cmu.edu:5550/puggy.au>

PEE PEE : <http://catalog.com/peonit/>

GIRAFES : <http://www.ceram.com/cheyenne/girafe.html>

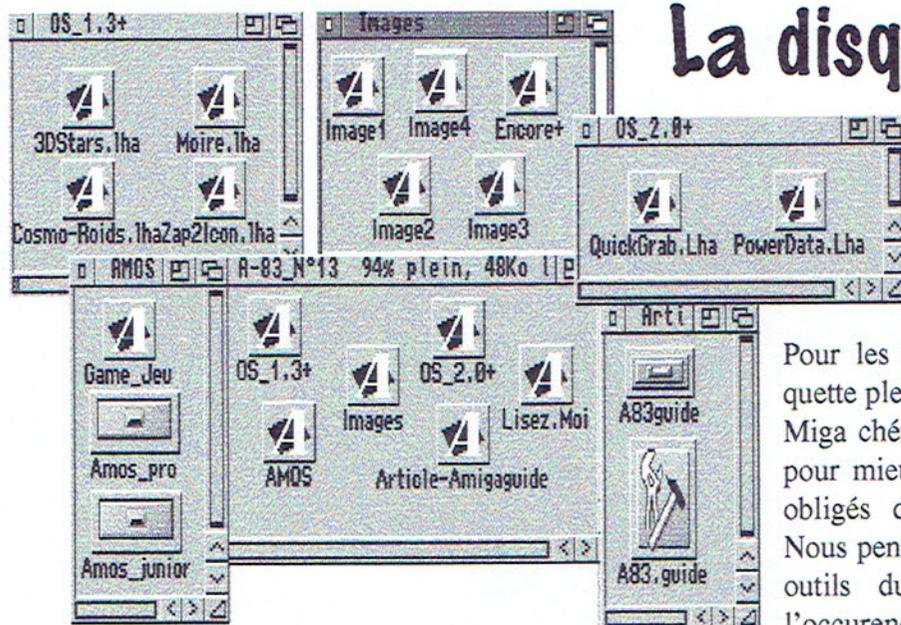
FISHCAM : <http://www1.netscape.com/fishcam/fishcam.html>

OBJETS BIZARRES, MC PHEE: <http://www.halcyon.com/mcphee/>

CYBER PATROL: <http://www.microsys.com/CYBER/>

Patrick

La disquette N°13



Pour les supersticieux il y a un trèfle à 4 feuilles

Pour les autres voilà une nouvelle disquette pleine de bonnes choses pour votre Miga chéri. Encore un petit changement, pour mieux vous combler nous sommes obligés de passer par le compactage. Nous pensons que vous possédez tous les outils du parfait petit bricoleur, en l'occurrence pour cette disquette tout ce qu'il faut pour le ".lha". Et pour gagner

encore un peu plus de place cette disquette n'est pas bootable. Si cette formule ne vous convient pas faites le nous savoir au plus tôt et nous y remédierons.

AMIGAzette DP

Pour ce deuxième anniversaire AMIGAzette se met en 4 pour vous permettre de compléter votre collection de modules, samples, dessins et divers cliparts. Listing complet des collections par courrier. Pour formuler votre demande il suffit de nous envoyer votre commande à l'adresse suivante :

José Grillierre
AMIGAzette DP
9 rue Ste Elisabeth
83200 Toulon

L'affranchissement est compris dans le prix.

1 disquette = 12 Frs
X 3 et plus = 10 Frs la disquette

Trackers	OctaMed 2.0 MED 3.21 Protracker 3.15
Players:	Tiny player QuadraComposer ST-Player Octamed player

Collection 1 :	Techno - HardCore
Collection 2 :	Remix divers
Collection 3 :	musique de films
Collection 4 :	Jungles
Collection 5 :	Sons divers
Collection 6 :	Voix et paroles
Collection 7 :	Instruments pour DSS



A la découverte de mon AMIGA



Pour faire suite au précédent Dossier Spécial (AMIGAZette N°12) nous allons voir quelques points importants pour mieux connaître votre environnement AMIGA. Cette série d'articles s'adresse plus particulièrement à tous ceux qui veulent aller plus loin que le jeu mais ce n'est pas un mode d'emploi mais seulement quelques notions utiles pour une meilleure compréhension. Je suppose que vous avez déjà parcouru le manuel de votre Amiga.

José

Ce serait bête de gâcher du temps et du papier pour réexpliquer ce qui a déjà été fait auparavant.

Ci-contre la liste des articles parus dans AMIGAZette depuis sa création.

Il est toujours possible d'obtenir les précédents numéros d'AMIGAZette.

A83 N°2 : A la découverte de l'AMIGA (généralités)

A83 N°3 : La disquette - Les Icônes

A83 N°4 : Les assignations

A83 N°6 : AmigaDOS: La startup-sequence (1)

A83 N°7 : AmigaDOS: La startup-sequence (2)

Connaissez vous votre Amiga? (généralités)

A83 N°8 : AmigaDOS: Iconx - Fonction Help (?)

A83 N°9 : trucs pour Help (?)

A83 N°10: AmigaDOS: la commande "Resident"

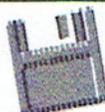
Bon il faut tout de même que je vous raconte quelque chose, alors pour commencer posons-nous une question :

Qu'est ce que j'attends de mon Amiga??

Les réponses nécessiteront souvent des configurations adaptées et aussi certaines connaissances de la machine.

En général pour les jeux sur disquettes une machine de base suffit largement avec 1 ou 2 mégas de mémoire selon le type d'Amiga, donc un investissement minimum sans avoir à se soucier de quoi que ce soit.

Dès que l'on veut passer à la phase suivante, c'est à dire utiliser des logiciels de graphismes, vidéo, bureautique ou autres il faut commencer par vitaminer votre Amiga en lui ajoutant disque dur, mémoire et accélératrice. A partir de ce moment le novice va commencer à s'y perdre au risque d'acheter n'importe quoi d'où un minimum de connaissance de son système s'avère souvent très utile. Pour commencer cette série d'articles je vais m'attarder un peu sur le "Hardware" (matériel), puis sur le démarrage de l'Amiga et nous continuerons tranquillement par le fonctionnement général et détaillé du Workbench.



La disquette

C'est ce petit disque souple, fragile, qui craint la poussière, la chaleur, l'humidité, mais oh combien utile!. C'est elle qui va permettre de sauvegarder, archiver et transporter vos données. Jusqu'à maintenant nous étions limités au type DD (double densité) mais il est désormais possible d'équiper les Amigas de lecteurs HD (haute densité) en externe et en interne pour les 1200 et 4000. Les disquettes HD dispose d'une ouverture à l'opposé du petit volet de protection en écriture.

Pour être utilisable la disquette doit être formatée c'est à dire préparée afin de pouvoir y ranger logiquement toutes les données que l'ordinateur va lui envoyer. Dès qu'un fichier est enregistré son emplacement est mémorisé dans un "catalogue" (un peu comme un sommaire) ce qui permettra à l'ordinateur de le retrouver rapidement.

Le formatage peut être effectué de deux façons, rapide ou complet. Si la disquette n'a jamais été utilisée seul le mode formatage (complet) est actif. Le formatage rapide ne peut être effectué que pour une disquette ayant déjà subi un formatage.

Le disque dur

Si vous ne maîtrisez pas assez bien votre Amiga faites installer le disque par un spécialiste cela vous permettra de retrouver votre ordinateur prêt à l'emploi.

Un disque dur s'utilise tout simplement sauf qu'il faut être ordonné, on a vite fait de se perdre tant les disques deviennent de plus en plus gros (en capacité) et que l'on est toujours tenté de les charger avec tout ce que l'on trouve. Un disque peut devenir rapidement un vrai fouillis, bourré de choses en double ou triple, voire même inutiles. Il n'y a pas de recette miracle pour utiliser un disque dur. En général on le divise en 2 partitions au minimum, une pour le système de démarrage (workbench) l'autre pour le travail d'où son nom : Work: (travail).

Depuis l'arrivée des 600, 1200 et 4000 (et les futurs) l'Amiga accepte des disques IDE

(comme les disques PC). Les avantages sont le prix, facilement disponible (PC). Un inconvénient est sa lenteur comparé aux disques SCSI. La solution SCSI est très pratique pour brancher plusieurs périphériques (1 à 6): disque dur, lecteur de disque amovible, scanner, CD ROM etc...

ATTENTION

Malgré que le SCSI soit normalisé certaines cartes contrôleur ont quelques fois des particularités propres qui nuisent au bon fonctionnement de certains périphériques. Afin d'éviter quelques désagréments il est préférable de pouvoir essayer le matériel, c'est plus sûr.

Pour une bonne adresse je vous conseille le magasin VAV à Marseille où l'accueil est très chaleureux et le personnel compétent. :>)

La mémoire

Si vous n'en avez pas, votre ordinateur, lui, doit obligatoirement en avoir pour travailler.

Dans l'Amiga on va trouver au moins 3 sortes de mémoires.

La ROM (Read Only Memory) ou mémoire morte. Elle contient toute la partie logiciel du système d'exploitation. C'est là que se trouve le kickstart. Cette ROM ne peut pas être modifiée car les circuits sont chargés en usine et ont la particularité de ne pas s'effacer.

La RAM (Random Access Memory) ou mémoire vive.

La CHIP RAM. C'est la mémoire disponible sur la carte mère. Ce sont les circuits livrés en standard avec l'Amiga

La FAST RAM. C'est cette mémoire que l'on va rajouter par carte d'extension. Elle va permettre de "booster" votre Amiga en lui donnant plus de facilités de travail et aussi un certain gain en vitesse d'exécution.

Le RAM DISK

Ce n'est pas de la mémoire supplémentaire, mais l'émulation d'un volume, un peu comme une disquette sauf que la capacité est liée à celle de la mémoire disponible. Contrairement à un disque son contenu est volatile. L'avantage est de pouvoir utiliser directement la vitesse de transfert de la mémoire afin d'effectuer quelques opérations ponctuelles telles qu'essayer des petits programmes du DP ou le transfert de fichiers de disquette à disquette avec un seul lecteur. On peut y trouver toutes sortes de fonctions. La capacité du RAM DISK n'est pas figée sauf par la quantité de mémoire disponible. Ne vous inquiétez pas, vide, ce volume fictif ne prend que très peu de place.

ATTENTION

Le contenu des mémoires CHIP et FAST ne résistent pas à un "RESET" (appui des touches AMIGA/AMIGA/CTRL)

Le démarrage

Lorsque vous démarrez votre ordinateur celui ci va tester son environnement, c'est à dire sa circuiterie et tous les périphériques qui y sont rattachés (disques, lecteurs). Il va d'abord aller voir s'il y a une disquette dans son lecteur principal (DF0:), si oui il va demander au lecteur d'aller voir si cette dernière est "bootable" (si elle dispose d'un système de démarrage), et ensuite s'il y a un disque dur. Puis il va identifier le "boot" du disque (l'amorçage) et démarrer. Jusque là toutes ces actions ont été commandées à partir de commandes contenues dans la ROM (mémoire morte) et de toute l'électronique environnante. A partir du moment où la séquence de démarrage a débuté il faudra lui donner d'autres éléments supplémentaires afin de pouvoir afficher en final l'écran du WorkBench. Ces éléments l'ordinateur les trouvera sur le disque sur lequel il a "booté". Ce sera d'abord la "Startup-sequence" (dans le répertoire S:), puis la "User-startup", ensuite le contenu du répertoire WBStartup (pour les kickstart 2.x et +).

Vous noterez que ce paragraphe n'est qu'un aperçu de ce qui se passe dans les puces de silicium, il faut plus de pages pour détailler tout

celà, ce sera une bonne suite à cet article.

Vous allez enfin lancer (pas trop loin) par exemple votre programme de dessin préféré, mais que va-t-il se passer?. Le fait d'avoir double-cliqué sur l'icône a provoqué une action du microprocesseur qui a interprété cet ordre de charger le programme en question dans la mémoire vive. Le disque va donc aller chercher tous les éléments qui forment ce programme et les envoyer dans les circuits de mémoire. Cette mémoire qui est très précieuse (plus il y en a plus l'Amiga est content :^)) c'est aussi un support de travail plus rapide.

La CHIP RAM est celle qui est surtout utilisée pour le graphisme et les sons, c'est la mémoire minimum présente sur la carte mère de l'ordinateur. Elle est surtout destinée aux co-processeurs. Ce que l'on appelle co-processeurs ce sont tous les circuits annexes qui ont un rôle particulier à jouer dans l'Amiga (Agnus, Gary, Paula et les autres).

la FAST RAM sert plus particulièrement au chargement des fichiers et programmes. Le microprocesseur utilisera plutôt la FAST s'il y en a sinon il partagera la CHIP.

Comment gagner un peu de mémoire.

Qui ne rêve pas d'épater ses copains avec des écrans de travail pleins de couleurs avec une belle image en fond d'écran. C'est joli mais que de gaspillage de mémoire. Sur un écran en haute résolution, le fait de passer de 8 à 16 couleurs coûte environ 23 Kilo d'octets. Tous les gadgets plus ou moins utiles prennent aussi un espace précieux. Evidemment si vous possédez 2 Mo de CHIP, une carte graphique et 128 Mo de FAST pas de problèmes.

A mon avis c'est bien d'avoir un workbench agréable à l'oeil mais il faut savoir rester modeste pour mieux profiter des performances de la machine. Descendez le nombre de couleurs raisonnablement, ne mettez que des utilitaires indispensables comme ToolDeamon ou ToolManager

pour avoir des menus déroulants et quelques commodités pratiques tels que MultiCX ou les commodités contenues dans le workbench, répertoire Tools/Commodities.

Mettez l'image de la fenêtre du workbench en arrière plan (Backdrop), encore quelques octets gagnés. Evitez d'avoir des dizaines de répertoires ouverts à l'écran. Lorsque vous lancez un logiciel allez voir dans les menus s'il n'y a pas la possibilité de fermer le workbench. Pour la musique c'est pareil, vous pouvez travailler tout en écoutant des modules joués par un "player" mais au risque de perdre quelques kilo-octets de CHIP RAM, utilisez plutôt votre chaîne HiFi.

Il arrive que des bibliothèques restent ouvertes après utilisations de logiciels, pour faire le ménage ouvrez un Shell et tapez y la commande : AVAIL FLUSH ce qui devrait augmenter votre capital mémoire.

Assignons

Passons aux choses sérieuses, nombreux d'entre-vous m'ont rapporté qu'ils ne comprendraient toujours pas le phénomène de l'assignation alors je vais essayer d'élucider ce mystère qui avaient déjà fait l'objet d'un article dans l'Amigazette N°3. Pour mieux comprendre gardez toujours un Shell ouvert sous la main.

Pour fonctionner correctement un ordinateur (Amiga, Pécé ou Mac) doit savoir où se trouvent tout ce dont il aura besoin. Cette information ne peut pas se trouver dans la ROM car nous ne pourrions pas "agencer" notre machine à notre guise.

Par exemple, pour écrire les textes à l'écran il faut des FONTS (polices de caractères) et l'Amiga doit pouvoir les trouver sans hésiter et pour cela il lui faut connaître l'endroit où se trouve cette information. C'est grâce à la commande assign que le chemin d'accès sera mémorisé.

Ouvrez un Shell et tapez la commande suivante : Assign

Sur l'écran vont défilés toutes les assignations de votre ordinateur.

Une assignation indique le chemin pour atteindre les fichiers recherchés. Ce chemin est mémorisé par un nom suivi de ":" ce qui le transforme en nom de volume tout comme df0: qui désigne le lecteur de disquette. Ce nom doit être précis car il doit correspondre à celui qui sera recherché sinon vous aurez droit à un message d'erreur.

Dans un Macintosh, du fait de sa conception conviviale mais très fermée à la bidouille, c'est l'ordinateur qui assigne tout seul les éléments qui sont installés sur le disque dur, l'inconvénient c'est qu'il faut au minimum 2 MégaOctets de RAM pour le système d'exploitation.

Sur l'Amiga c'est une opération un peu plus manuelle qui peut apporter un meilleur contrôle de la situation. Il est toutefois recommandé d'utiliser les programmes d'installations souvent présent avec les logiciels.

Prenons, par exemple, une soudaine gourmandise en polices de caractères. Vous possédez plusieurs dizaines de polices mais avec la possibilité de les classer dans plusieurs répertoires : Fonts (le principal), Fonts1 (secondaire).

Le premier problème est comment dire à l'ordinateur de se connecter sur le bon répertoire. Réponse : par Assign.

Commençons par créer le répertoire Fonts1 rempli de vos polices préférées.

Shell > **Makedir sys:Fonts1**

Puis il va falloir indiquer le chemin d'accès.

Shell > **Assign Fonts: sys:Fonts1**

Ce qui indique que le volume logique Fonts: est maintenant dirigé vers le répertoire Fonts1

Pour contrôler faites simplement :

Shell > **Dir Fonts:**

Pour revenir au répertoire Fonts d'origine il suffit de redésigner un nouveau chemin.

Shell > **Assign Fonts: sys:Fonts**

Comment connaître le nom à assigner ?

Simplement en lisant le message d'erreur qui va apparaître. Par exemple vous chargez DeluxePaint que vous avez oublié d'assigner. Au démarrage le logiciel vous demandera ceci : Insérez le volume Dpaint: ce qui veut dire qu'il recherche des éléments qui devrait trouver dans un volume nommé Dpaint. Si DPaint se trouve dans la partition Work: dans un répertoire Dessin contenant le répertoire Dpaint, qui lui-même contient tout le logiciel il faudra procéder comme ceci :

1- ouvrir la "User-Startup"

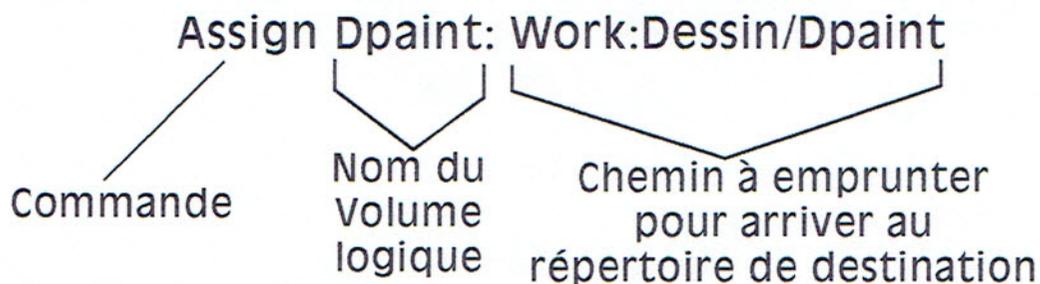
2- Shell > **ED S:User-startup**

3- Ecrire : **Assign Dpaint: Work:Dessin/Dpaint**

4- Cliquez dans le gadget de fermeture et tapez Y pour enregistrer votre modification.

5- Redémarrez l'Amiga, lancez Dpaint et tout devrait bien se passer, plus de message.

Si vous rencontrez divers problèmes vis à vis d'Assign, faites nous en part afin que nous puissions mieux vous aider.



La Bidouille

Convertissons
les bases

'>> Dans l'apprentissage de la programmation, basic ou autre, l'ordinateur utilise un système à connaître, qui se nomme le système binaire. Il existe un système numérique pour chaque chiffre et nombre. Nous par exemple nous utilisons couramment et souvent sans même le savoir le système décimal qui comporte les chiffres de 0 à 9 (déci=10 chiffres), l'ordinateur, lui, utilise seulement le système binaire de 0 à 1 (Bi=2 chiffres) et pour des raisons de simplicité deux

autres systèmes ont été inclus: la base 8 pour les octets de 0 à 7 (Oct=8) et la 16 de 0 à 15 connues sous le nom de base Hexadécimale. Je vous propose donc un convertisseur qui traduit un nombre d'une base à une autre en passant par une base centrale qui est le système décimal. Ce principe permet un gain de place, parce que si vous aviez à traduire directement une base dans une autre, il faudrait créer autant de module que de base à convertir.

```
*****
*
* Procédure de conversion BaseX > Base10 > BaseX *
*
*****
'Ouverture de l'écran
Screen Open 0,640,256,2,$8000
Curs Off : Flash Off : Cls 0 : Colour 1,$FFF

'Boucle principale
Do
'-----
Input "Entrez le chiffre à convertir : ";CHIFFRES
Exit If CHIFFRES=""
Input "de qu'elle base : ";BASE_IN
Input "dans qu'elle base : ";BASE_OUT
'-----
IN[CHIFFRES,BASE_IN]
OUT[Param,BASE_OUT]
Print
Print "Le nombre ";CHIFFRES;" en base";BASE_IN
Print "donne";Param;" en base 10"
Print "donne ";Param$;" en base";BASE_OUT
Print
Loop

'Sortie Base10 -> BaseX
' In: A=Chiffre décimal
' BASE=Base système de sortie
'Out: Param$=Valeur convertie dans la base...
Procédure OUT[A,BASE]
'En entrée le chiffre en base 10
Do
'Prendre le reste de A/BASE
A1=A mod BASE
'Puis faire la division
```

```
A=A/BASE
'le convertir en chaîne de caractère
A1$=Str$(A1)-" "
'Conversion des chiffres dans la base
'pour cela une syntaxe existe, on compte
'les chiffres dans cet ordre 0, 1, 2... 9, a, b... etc
If A1 >=10 Then A1$=Chr$(A1+55)-" "
'Puis il reste plus qu'à ajouter ce nouveau chiffre
'aux autres
A2$=(A1$)+A2$
Exit If A <=0
Loop
'En retour un nombre dans la nouvelle base
End Proc[A2$]

'Entrée BaseX -> Base10
' In: A$=Valeur à convertir
' BASE=Base système de la valeur A$
'Out: Param=Valeur convertie dans la base 10 (Décimal)
Procédure IN[A$,BASE]
'Si la base=10 (base décimale) il n'est pas nécessaire de
la convertir
If BASE < > 10
'La conversion se fait en prenant les nombres un à un
For T=1 To Len(A$)
A=Val("$"+Mid$(A$,T,1))
B=B+(A*(BASE^(Len(A$)-T)))
Next T
Else
B=Val(A$)
End If
'Si le nombre est négatif...
If Left$(A$,1)="-" : B=-B : End If
'En retour le nombre convertie en base 10
End Proc[B]
```

La rubrique des acros d'AMOS

Screen Open 0,640,256,2,\$8000
 Pen 1 : Paper 0 : Colour 1,\$BBB
 Curs Off

'Taille de l'écran

H#=Screen Height : L#=Screen Width

'Paramètre de la gravité, la gravité augmente avec le nombre

G#=0.004

'Calcule la position de la cible

XC=Rnd(140)+500 : YC=Rnd(100)

Cls 0 : Reserve Zone 1

'Définition de la zone pour la cible

Set Zone 1,XC-2,254-YC To XC+2,256-YC+2

'Puis le dessin

Ink 1 : Bar XC-2,254-YC To XC+2,256-YC+2

Dessin du canon (?)...

Circle 0,H#,10

AAA:

A=-1

Locate 50,28 : Input " Alpha (Max 90°):";ALPHA#

Locate 50,29 : Input "Vitesse (Max 100):";V0#

Circle 0,H#,10

V0#=V0#/100

ALPHAR#=(ALPHA#/180)*3.14159

VX#=V0#*Cos(ALPHAR#)

VY#=V0#*Sin(ALPHAR#)

X#=0 : Y#=0

While X#<=640 and Y#>=0 and A=-1

Plot X#,H#-Y#

X#=X#+VX#

Y#=Y#+VY#

'Teste si l'obus a touché la cible

If Zone(X#,H#-Y#)=1 Then A=0

VY#=VY#-G#

Wend

Locate 50,30

If A=0 Then Print "Touché..." : Wait Key : End

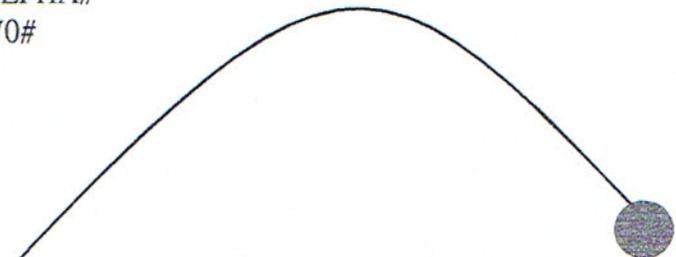
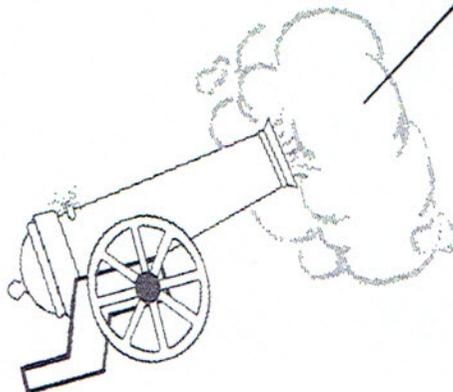
Print "Raté..."

Goto AAA

'Voilà et..., bon tir...

' Peut-être avez-vous eu un jour l'idée de faire un jeu du style flipper ???, vous vous êtes peut-être demandé comment faire pour reproduire la trajectoire de la balle...

' Je vous propose donc un algorithme qui calcule la trajectoire d'un obus, avec comme principal paramètre la gravité (éventuellement celle de la terre=0.006).



Amiga-Phil

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

(Commande Adhésion Petites Annonces)

*** A VENDRE**

Amiga 2500 ECS - Kick 2.04 - WB 2.0
 Accélétratrice A2620/FPU/MMU - 2Mo
 Controleur 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**

Carte mère 486 DX2 66
 équipée 8Mo, 1 carte vidéo 1Mo
 1 carte multi IDE
 Prix 1200F - contactez AMIGAZette au 94 24
 59 64 qui transmettra

**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 Rodé - 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 distributeur Amiga
le plus proche de Toulon

VAV VIDEO

165 rue Breteuil - 13006 MARSEILLE

Distributeur agréé Vitepro, SERELE, Phoenix dp

Formation 2D/3D

Vente - Réparation - Maintenance micro
A500 - A600 - A1200 - A2000 - A4000 - CD32
Dépositaire Amigazette 83 et Amiga Illusion

Jean-François et Gary vous feront un accueil chaleureux et professionnel



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

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

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.