

Amigazette

Email: amigazette@toulon.pacwan.net
http://www.netlinker.com/amigazette

COMMUNAUTÉ

Partage

SPECIAL COMMUNAUTÉ



Weekend
AMIGA
98

AMIGAZette 83 est une Association déclarée Loi 1901.

La Rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimées n'engagent que leurs auteurs.

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

Président: José Grillierre
Trésorier, Secrétaire: Hervé Blancho
Rédacteur en Chef: Olivier Ferrer (OFS)
Relations Publiques: Patrick Mallard (Chipset)
Maquettiste, Graphiste: Tony Pascoal (ToP)
Conseiller Informatique: Philippe Gierp

Siège Social:

AMIGAZette 83
 67 Rue Messager
 83200 Toulon
 04.94.89.50.97 (José)
 04.94.61.14.43 (OFS)

Ont participé à ce numéro:

José Grillierre
 Patrick Mallard (Chipset)
 Tony Pascoal (ToP) top.pascoal@hol.fr
 Jérôme Chesnot (L'Ours) jchesnot@noname.fr
 Lubamir Djordjevic (Luba) luba@hol.fr
 M Parnaudeau (Cyanure) mathias@pegase.univ-angers.fr
 Raphael Thunus (Nr_18) insanity@ping.be
 Frédéric Fressel
 David Zislin (Zet) zislind@club-internet.fr
 Laurent Delcour ldcr@hol.fr
 Lorraine since 1982..
 Olivier Ferrer (OFS) ofs@netlinker.com

Remerciements:

Philippe, Fabrice, Jean & Alex pour le WE
 Yves Lecolier (Mais comment fait-il? ;-)
 Lorraine pour la correction de tout le numéro

Matériel et Logiciels:

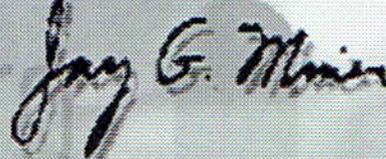
A1260PPC - Pagestream3.3fr
 Image FX2.6fr - PPaint7.1 - WGrab
 Impression réalisée sur Macintosh chez Espace Lollini (Nice) par Alexandre sur:
 Imprimante Postscript AGFA Fiery XJ CLC 800

Internet:

Email: amigazette@toulon.pacwan.net
Web: <http://www.netlinker.com/amigazette>
Amiga.Inc: www.amiga.de

Ce numéro est dédié à Jay Miner

Paré Pour Cartonner



- 1 Sommaire
- 2 Page Associative - Problèmes AMIGAZette 23
- 3 InfoGazette - NewsGFX - Pre/Box de Phase5
- 4 InfoGazette - CDs T98 - ScalaPlug'In - AFormat
- 5 WeekEnd Amiga 98
- 7 Spécial Communauté
- 8 La vie avec un Amigaïste
- 9 L'avis de Luba - Jay Miner
- 10 Enregistrement aux Sharewares
- 11 Montage Cyberstorm PPC dans un 1200
- 13 Les Commodités
- 14 Caractères Ascii
- 15 Amiga Shell
- 17 Wordworth 6 Effets sur le texte
- 18 Configurez votre système pour le MP3
- 19 HTML Les Tables
- 20 ImageFX En Pratique
- 21 Jeu ABD97 - ITW de l'auteur de TRacer
- 22 Top des Ventes Jeux - F1GP Editor
- 23 Configurez DoomAttack
- 24 Police Wordworth - Validation - Ouèbe Liste
- 25 Programmation Arexx
- 26 Programmation E
- 28 Création de Masques sous Wordworth6
- 29 Disquette N°24
- 30 Page CAPA

Merci, merci beaucoup! Vous avez été nombreux à nous écrire pour nous féliciter sur le contenu, et la présentation du numéro 23. Vous avez cependant remarqué quelques petits bugs. Certains s'expliquent (Voir ci-contre), d'autres sont dus à quelques oublis de notre part. Ne vous inquiétez-pas, on s'est bien fait tirer les oreilles par le Bureau. Aussi, on a bossé encore plus sur le figolage de ce numéro (Pour Info, il est 5h du mat, et on (ToP & OFS) n'est pas encore au lit :). Ils sont fous ces gens ;)

Au programme de ce numéro, un Spécial Communauté avec tout ce qu'on avait envie de vous dire sur votre religion, et un reportage complet sur ce FAMEUX WE. Pas mal d'initiation à Wordworth, ImageFX, la configuration de Doom et du MP3 pour votre Amiga. Bref, de quoi vous faire patienter 2 mois avant le prochain. Ah, j'oubliais, la Gazette a été faite sur un 1200 équipé d'une carte PPC. Quand je vous disais qu'AMIGAZette s'équipait :)

Merci de votre soutien. Anciens, Nouveaux et Fidéles abonnés...

OFS

Edito par José

Encore une nouvelle réussite pour AMIGAZette 83, notre Week-End Amiga a été une vraie réussite surtout grâce à ceux qui sont venus avec leur matériel, ce qui a permis une animation permanente. Chez AMIGAZette il se passe toujours quelque chose et vous pourrez découvrir en page suivante la rubrique associative qui est là pour un dialogue direct avec nos adhérents. Un peu plus loin vous saurez tout sur le week-end et bien sûr toutes les autres rubriques dont vous avez l'habitude. J'abrège un peu cet édito car je dois me rendre sur la page suivante.

Bonne **Lecture**

Le mot du Président

Fidèles Amigaïstes Adhérents à AMIGAZette 83 et à cette noble cause qu'est la survie de notre AMIGA, nous sentons que vous attendez toujours avec ferveur une bonne nouvelle mais il est évident que nous ne pouvons pas provoquer la remise en route des chaînes de montage des 1200 ou 4000. Nous pouvons tout de même y contribuer indirectement en faisant connaître notre volonté à vouloir utiliser cette petite merveille qui ne cesse de nous enchanter. Nous l'avons encore prouvé par ce week-end informatique sous le signe de l'AMIGA (voir l'article d'OFS) qui nous a permis de nous rassembler et partager cette ambiance typique rythmée par la présence de l'AMIGA sous toutes ses formes et couleurs. Cette manifestation, tout comme celle de juin 1997, a surtout été organisée pour le plaisir de tous et aussi pour permettre à nos adhérents (vous) de nous rencontrer et ainsi parler AMIGA ensemble. La majorité de ceux qui ont répondu présent sont des habitués mais nous aurions aimé voir plus d'adhérents. Notez que j'emploie le terme adhérent et non pas abonné car l'abonnement à AMIGAZette est en fait une cotisation pour adhérer à notre association, qui en échange vous fournit un bulletin d'information et d'initiation sous la forme du fanzine et de sa disquette que vous connaissez tous. N'ayez pas de crainte à nous rencontrer et peut-être que vous nous apprendrez quelque chose que nous ne connaissons pas encore. Le contact direct est quelque fois plus facile que par téléphone. Evidemment je m'adresse plus particulièrement à ceux qui habitent la région, bien que certains se sont déplacés de Valence, Aix, Nice, Marseille pour venir "s'éclater" avec nous. Nous ne pouvons pas encore dire quand aura lieu la prochaine fête AMIGA mais nous y pensons déjà et nous ferons en sorte que vous soyez prévenu à temps. En attendant bon AMIGA à tous.

José

Ne prenez pas peur en voyant le prix affiché sur la couverture de votre Fanzine, il n'y a pas d'inflation mais un **réajustement** par rapport au fonctionnement de l'association, et de son support de communication. La disquette et AMIGAZette ne faisant qu'un, il est normal que le prix soit affiché à **23 Frs** et non plus à 15 Frs. CQFD ;)

José

Le courrier

Il faut que je vous parle un peu de tout ce courrier que nous recevons dans la boîte aux lettres AMIGAZette. On en trouve de toutes sortes, certains sophistiqués avec des touches personnelles de présentation, petits graphismes colorés... D'autres plus classiques, des lettres courantes, et le top (moqueur ;) ce sont les petits bouts de papier, pages de cahier et cartes de visite dont les textes sont très succints mais presque toujours compréhensifs. Je dis presque, car une personne, qui se reconnaîtra, nous écrivait, au début, avec des phrases ne comportant aucun signe d'une grammaire bien de chez nous, mais plutôt avec une sorte de code. Après quelques échanges de courriers, nous avons réussi à nous entendre (du moins je l'espère ;-)) et maintenant je le comprend un peu mieux. L'écriture reste tout de même un formidable moyen de communication, et c'est pourquoi AMIGAZette existe. Continuez à nous écrire, cela nous donne toujours plus de punch pour avancer. Pendant que je suis dans le sujet courrier, et suite à l'inquiétude de certains de ne pas recevoir AMIGAZette avant qu'il ne soit terminé, il faut que je vous rappelle que c'est un fanzine, pas un mag'. Sa création est réalisée pendant nos heures de détente, alors soyez patients. Merci de votre compréhension.

José

Abonné ou adhérent?

Un abonné est un individu qui, à chaque parution va attendre sagement que son magazine arrive dans sa boîte à lettre et rester dans son coin à lire goulument les articles. Un adhérent est celui qui va payer une cotisation pour participer à la vie d'une association qui, en retour, lui apportera ce qui est prévu dans ses statuts de fonctionnement. **Chez nous l'adhérent va recevoir un Fanzine accompagné de sa disquette** contenant toutes sortes de choses utiles et agréables avec en plus un **support moral** (pourquoi pas), technique ou initiatique sur l'AMIGA dans un total esprit de bénévolat.



AMIGAZette 23

Histoire d'un naufrage qui n'a pas eu lieu ;)

Encore un retard mais nous avons enfin repris notre rythme de croisière. Le passage sous Pagestream n'aura pas été aussi facile. Pour ceux qui veulent des explications, les voici.

La mise en chantier du n°23 a été rapide. Récolte des articles, et des illustrations. PAO pendant 4 jours & 4 nuits sans s'arrêter. Malheureusement l'impression l'a été beaucoup moins. En fait, nous avons eu des problèmes avec la **génération des fichiers Postscript** sous Pagestream. Et sur ce point, nous avons rencontré des problèmes avec le générateur de fichier postscript qui a mis plusieurs jours à nous parvenir. Nous avons également mis du temps à nous régler avec l'AGFA Fiery de notre imprimeur et ami Alex. Certains problèmes Postscript sont visibles sur votre Gazette. Ainsi quelques titres ne sont pas passés (**Problème de fontes**), et la 4ème de couverture ne possède pas de titre. De plus elle annonçait le déroulement du WE Amiga :(

Pour couronner le tout, To.P a pété ses lecteurs de disquette, et une partition de son disque dur qui contenait le fichier AMIGAZette fait sous Pagestream. Nous avons pu le récupérer via le Net chez notre imprimeur, mais dans une version ancienne. Il a donc fallu recommencer une bonne partie du travail. Depuis la sortie du numéro, de nombreux messages d'encouragement, et de satisfaction nous sont parvenus. Mais vous nous connaissez, on cherche la perfection. Nous avons remarqué de nombreux bugs, que nous qualifierons de naissance, au niveau de la lisibilité. Nous avons tout réétudié à ce niveau, j'espère que le résultat est visible dans ce numéro. A noter que les polices qui ne passent pas, ont été banni du tiroir Font de Pagestream. Pas de pitié ! ;^)

OFS

News GFX

Vous avez sûrement apprécié l'article TipE-TopE sur ImageFX du numéro précédent. Vous avez donc cassé la tirelire, et commandé en Express la dernière version à Kermit « tout en bois », auteur de ce fabuleux programme. Vous connaissez la puissance d'Arexx, mais vous n'êtes pas programmeur, pour vous le Basic est une danse aborigène. Auçun souci, Carl Licke est là. Ce jeune et talentueux suédois écrit des scripts ARexx pour IFX qu'il pose régulièrement sur la Minette:

shadow.lha gfx/edit 4K+Soft shadows v.1.0 (flexible IFX script)

smearshadow.lha gfx/edit 4K+Smear shadows v.0.8 (flexible IFX script)

button.lha gfx/edit 4K+Make buttons v.0.8 (flexible IFX script)

Ces petits bijoux vous permettront de créer de superbes ombres à vos images, ou de les transformer en boutons, pour une application multimédia par exemple. Je l'ai contacté pour le féliciter, et il m'a gentiment proposé de développer des scripts sur mesure, mon imagination étant sa seule limite! En deux jours, il m'a écrit un script pour réaliser des bords doux à une image! Voici son adresse électronique:

carl.licke@swipnet.se, n'hésitez pas non plus à visiter son site Web, mais attention à la frustration (pas vrai Luba?)... <http://home2.swipnet.se/~w-24653/>
Nous avons mis ces scripts sur la Disquette :)

Toujours pour les grapheux, allez donc faire un tour à: <http://www.captainvideo.nl/>. Vous n'en

reviendrez pas! Ces fondus de Raves ont écrit, au départ pour leurs propres délires, un afficheur d'animation un petit peu spécial: MNU². Cet outil, originalement destiné aux performances visuelles, vous permet de réaliser en temps réel des effets sur une anim, ou même deux à l'aide de transparences: déformations, vitesse, kaléidoscope... Impressionnant!

L'Ours

L'Ours qui, malgré la rumeur, ne s'est jamais torché avec un lapin ;)



Caveman Species

Suuuuuper DuneLike !!!



Directement en provenance du Portugal (coucou To.P);, voilà ti-pas que nous avons eu le plaisir de voir arriver ce projet de jeu de stratégie à la Foundation, Dune et autre Command & Conquer. Vous devez conquérir des territoires et pour cela diriger votre armée, et gérer vos ressources. A la vue des Grabs et de la volonté des auteurs, nous pensons fortement que cette démo se transformera rapidement en un Hit en Puissance. Je vous laisse admirer les photos d'écran, ainsi que les caractéristiques techniques:

- Jeu en plein Ecran 256couleurs AGA (Hires pour le jeu, Lowres pour les batailles).
- Animations en images de synthèse 262.144 couleurs à l'écran.\
- Musique de qualité Laser 44khz16bits
- Son digitalisé Stéréo AHI
- Multitâche
- Jeu en réseau local ou via le net
- 3 cartes avec 90 territoires à conquérir
- 68020 ou plus, 2Mb Chip & 4Mb Fast, CD-ROM 2x ou plus
- Support des cartes graphiques

Infos sur: <http://homepage.esoterica.pt/~contact/gfx/>

Phase 5 annonce le Pre/Box

Le projet A/Box est pour l'instant mis sur la touche par Phase5 (trop ambitieux peut-être). La société Allemande qui annonce l'arrivée prochaine des cartes Graphiques CybervisionPPC (pour CyberstormPPC), et B/VisionPPC (pour BlizzardPPC), vient de frapper un grand coup, en prévoyant le développement d'une nouvelle machine basée sur le PowerPC et l'AmigaOS3.1 pour la fin de l'année. Dans un récent communiqué Wolf Dietrich (Directeur de Phase5) parle du Pre/Box comme un nouvel Amiga à part entière, multi-processeurs, compatible Workbench3.1, CybergraphX3 et qui devra permettre rapidement de remettre l'Amiga dans la bonne voie.

Principales Caractéristiques:

- o Système multi-processeurs 4xPPC + 680X0
- o Carte au format ATX
- o Mémoire SDRAM
- o Système graphique millions de couleurs 3D intégré
- o Ultra SCSI II intégré
- o Contrôleur Ethernet
- o Port Série, Parallèle, USB, EIDE

Modèles annoncés:

- Pre/Box 604/800** 4 PPC604e à 200Mhz 2000\$ (Environ 12000Frs)
 - Pre/Box 604/1000** 4 PPC604r à 250Mhz 2495\$ (Environ 15000Frs)
 - Pre/Box 604/1200** 4 PPC604r à 300Mhz 3395\$ (Environ 20000Frs)
 - Pre/Box 750/1200** 4 PPC750g3 à 300Mhz 4495\$ (Environ 27000Frs)
- Option 32Mo, DD4Go, CD24x 375\$ (Environ 2200Frs)
Machines vendues dans un minitour ATX, Souris, Clavier, Amiga OS3.1 & Système PowerUP.

Le communiqué complet se trouve sur la Disquette.
Plus d'infos <http://www.phase5.de>

TECHNODATABASE 98

Dans le dernier numéro, L'Ours vous parlait de ce CDRom dédié entièrement au mouvement Techno. Une nouvelle production de la société Noname, décidément bien créative en ce début d'année. Après avoir passé commande (220Frs, 110Frs si on vous parraine), vous recevez votre CD dans son emballage plastique. Le design de la couv' est très sobre. le Noir & l'Orange ont été choisis. A l'intérieur, un petit livret, ainsi que le CD frappé du logo Noname. Le livret présente rapidement le mouvement Techno, ainsi que le contenu du CD. La police choisie s'avère un peu difficile à lire :



La grande particularité de ce CD est, qu'il est multi-plateforme (Amiga, Mac Pc et même Atari). Le langage utilisé pour arriver à cette semi- "Compatibilité" est l'HTML (Langage des pages Webs). Tout le monde pourra donc le faire fonctionner sur sa machine. L'installation est fort simple (Copie des bibliothèques obligatoires), et de nombreux fichiers.readme et guides sont là pour vous aider dans votre découverte.

Dans le répertoire Amiga, vous trouverez des démos, une présentation multimédia (Technovision) effectuée grâce au player de Scala, ainsi que quelques documentations en Amigaguide. Tous les utilitaires (Images, Son, HTML...) sont présents sur le CD. A noter, que vous pourrez exploiter quasiment tout le contenu du CD où Anims, Modules (plus de 250!) et Sites Internet vous attendent. Bref que du bon, pour le Fana de Techno qui aura du mal à voir le bout de ce CDRom. Et pour ceux qui se sentent l'âme créative, Noname a même pensé à vous, en ajoutant de nombreux outils de composition.

Un CD INDISPENSABLE que je vous invite à commander.....préssément. ■

Noname

Place de la mairie
31160 Arbas
0.561.975.574
contact@noname.fr

Scala Plug'In

Les amoureux de Scala sont nombreux, et on les comprend, tant l'utilisation de ce soft pour les présentations multimédia est aisée. Tous les utilisateurs de ce logiciel sont toujours à la recherche de nouveaux fonds, brosses et autres modules. En effet, le dernier Scala (MM400) n'en propose que très peu. On a vite fait le tour, et dans ce type de création, on a des besoins gourmands :

Si vous faites partie des utilisateurs de Scala, ce CD est fait pour vous. Sur 600Mo non compressés, vous trouverez de quoi améliorer vos présentations. Le CD s'architecture autour de 8 Tiroirs: Fonds, Polices de caractère, Animations, Samples, Brosses, Boutons, Modules. Le dernier étant réservé à quelques scripts fait sur Scala, et mettant en valeur le contenu du CD. Son utilisation est fort simple. Aucune installation n'est nécessaire! Scala Plug'In s'apparente à un énorme Tiroir dans lequel vous allez piocher les éléments que vous désirez intégrer. Le contenu du CD est tel, qu'il vous faudra un peu de temps avant de trouver ce que vous cherchez. Petit point négatif concernant le tiroir Animations qui nous propose des anims (CQFD ;) très mal traitées, et qui impliqueront un passage sous MainActor, si l'on souhaite parfaire son script. Bref, un bon CD, quoiqu'un peu cher pour le contenu. On retiendra les nombreux fonds adaptés à Scala et qui éviteront aux néophytes de travailler leurs images. Avec ce CD, tout est prêt pour une utilisation immédiate!

Scala Plug'In est dispo pour 239Frs auprès de FDS. ■



CDRom AmigaFormat

La simplicité même!

Vous possédez un Lecteur de CDRom et vous êtes habitué à acheter régulièrement les Aminet. Et vous pensez qu'il est le seul intéressant? Et bien, non. Sachez que tous les mois, AmigaFormat (Magazine Anglais) livre un CDRom avec sa revue. On peut la trouver en France pour 70Frs environ, ou bien se procurer uniquement les CDs chez FDS ou PhoenixDP (49Frs environ). Difficile de faire mieux qu'Aminet me direz-vous, pourtant AmigaFormat a adopté une formule qui a tout pour vous plaire.

Le CD se présente comme une partition de Disque Dur. Des tiroirs et des fichiers. Rien n'est compressé! Tout est directement exploitable. Pour cela, il suffit de double-cliquer sur l'icône d'Assignation. Ceci fait,

Simplicité Simplicité Simplicité Ergonomie!



vous accédez directement à tous les fichiers, utils ou jeux. Sans jamais décompresser! C'est vrai que ce système réduit le poids du contenu (600Mo pour AFormat au lieu d'1,6Go pour un Aminet), mais son utilisation en est grandement simplifiée. A noter qu'un utilitaire de recherche appelé AFind, permet de faire une recherche sur le CD, ou bien sur les numéros déjà parus (L'Index de chaque CD est copié). Vous connaissez mon avis. Je vous laisse imaginer mon conseil... ;)

OFS

Week-End Amiga 98

L'AMIGAZette Show ;)

OFS

E une manifestation de plus à mettre sur le compte de notre association **AMIGAZette 83**. Comme prévu, les 21 & 22 février derniers a eu lieu le **Week-End Amiga**, dont nous vous annonçons l'organisation dans le précédent numéro. Certes, il n'est pas bon de prendre la grosse tête, mais on peut affirmer sans prétention, que ce fût une véritable réussite.

Ce WE nous aura permis de présenter la nouvelle formule d'**AMIGAZette**, qui avec les avis nombreux qui nous sont parvenus, nous font penser que vous adorez ;)

*Il*s sont venus, ils sont tous là!

Si le Samedi se présentait calme, que de monde le 2ème jour pour voir du **PowerPC Amiga**, du **Mac**, du **PC** sous **UAE**, du **GestaCompte**, des **Amigas**, des **Amigaïstes**, etc... J'y reviendrai. Nous avons eu le plaisir de voir arriver des utilisateurs venus de très loin pour participer à ce WE. Beaucoup d'**abonnés** à la Gazette, mais aussi des nouveaux venus et des curieux de la région. Beaucoup de 1200 bien équipés comme on peut s'en douter, mais aussi des **Amigas 4000** dopés au 060!

AFLE & GestaCompte

L'Association Française du Libre Essai, nous a fait l'honneur d'être présente les 2 jours, pour faire des démonstrations de leur nouvelle version du déjà très célèbre logiciel comptable sur Amiga, j'ai nommé: **GestaCompte v2.x**. Cette suite comptable est un ensemble de logiciels élaborés pour faciliter la **gestion administrative et commerciale** des PME, artisans ou autres commerçants disposant d'un Amiga. Les démos ont été faites sur un Amiga 4000 à l'aide d'un vidéo-projecteur. **AFLE** propose actuellement un **module bancaire** vous permettant de faire vos comptes sur Amiga. Il vous en

coûtera 200Frs pour vous en équiper.

A noter qu'une **Comptable** professionnelle visitant le Show, et travaillant sur **PéCul**, n'a pas manqué de faire des éloges au créateur du logiciel **Fabrice Sabatier**, concernant l'efficacité de ce soft.

MIG INFORMATIQUE

Jean avait fait le déplacement de Marseille pour faire des démonstrations du **PowerPC**. 2 cartes graphiques installées dans les Zorros du 4000, lui permettait d'afficher 3 applications différentes sur 2 écrans et un **vidéo-projecteur**. La puissance du PPC a été démontré avec la décompression de fichiers audio de type **MP3** (Voir dans ce numéro). Seulement **1% du temps cpu** est sollicité pour cette action. Pour faire des démos de la puissance de l'Amiga, Jean reste un des meilleurs que nous ayons sous la main. Il nous a montré une nouvelle fois, les **capacités de l'OS**. La carte de **PhaseV PPC + 060** permet de lancer plusieurs applications simultanément avec la possibilité de choisir le Processeur (et oui, elle est bi-proc! :). A vous le **Mac**, **DoomPPC**, des **MP3**, vidéo **Mpeg** en fenêtre sous **Intuition**, et des images **Jpeg** qui passent pour de l'**IFF** tellement leurs décompressions sont rapiiiiidides! Certains demandent à voir les possibilités du PPC. Je vous certifie qu'avec ce type de carte, **l'Amiga a de beaux jours devant lui**.

Triple A & Dynamigamite

L'association Française qui a obtenu une **licence Amiga International**, était elle aussi présente le Dimanche, pour vendre sa première production de **TeeShirts Amiga**. La vente a été bonne, merci, et certains sont habillés pour l'été ;^)

A noter aussi que **Triple A** publie le **Fanzine Dynamigamite** que vous connaissez sûrement. **Alexandre** reste toujours aussi productif, et le numéro de février était disponible. Au sommaire de ce numéro 17: **News**, **Test de Roadkill**, **Astuces sur Strangers & Sensible of Soccer**, **Test du Zip Scsi & de la Wizard 040** pour 1200. Mais aussi du **DP**, de l'humour et une page associative.

Bref une association qui ne manque pas de dynamisme. Nous espérons vous faire profiter de leurs produits Amiga.

A noter que nous leur devons les **photos** présentes dans ce numéro. Merci à **Ludo** qui pour l'occasion, testait son tout nouvel **appareil photo numérique!**

Nos abonnés sont formidables!

Au cours de ces 2 jours, j'ai remarqué que certaines personnes présentes n'osaient pas communiquer. C'est fort dommage, parce-qu'après une entrée en matière, on s'aperçoit qu'elles ne manquent pas d'intérêt. Cela me rappelle un peu, ce mal que connaît l'Amiga. Il est dans son coin, on ne l'entend pas, donc on l'oublie. A vous tous, n'ayez pas peur de nous faire profiter de vos activités.

Nous avons eu la surprise de voir beaucoup d'**abonnés**, ainsi que des personnes venant grâce aux pubs passées sur **Internet**, ou via des discussions sur **IRC**. Preuve que **l'Amiga a besoin du Net pour survivre**.

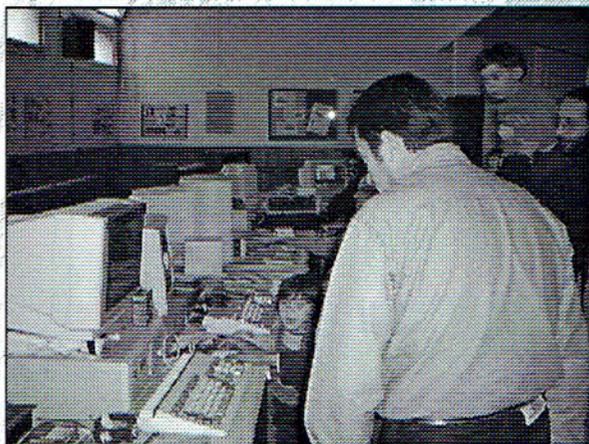
En ce qui concerne les Amigaïstes présents, nous avons eu droit à celle d'**Yves** avec son superbe écran **21" IIYama** qui en a ébloui plus d'un (l'écran, pas Yves ;), ainsi qu'**Alex**, l'imprimeur de la Gazette, venu pour l'occasion avec son **MacPPC** et son **4060**. A noter l'**émulation de l'Amiga sur un PéCul via UAE** par **Philippe**, notre programmeur maison. Sinon, pas mal de monde, beaucoup de logiciels chargés, du **Doom sur Amiga** (Voir Article sur **DoomAttack** dans ce numéro), une pincée de **Scala** et un peu de **Wordworth**, **Lightwave** et **Pagestream** par notre trublion ridicule qui se fait appeler **To.P :-)**

Pour l'anecdote, toutes les Gazettes sont parties, et le Président a apprécié. On s'est bien amusé pendant ces 2 jours, qui ont également permis de montrer le **rapprochement des associations Amiga**. L'union fait la force, et les démos du **PPC** nous laissent présager qu'il va facilement remettre l'Amiga à sa place. Nous vous invitons à vous déplacer pour la prochaine manifestation. Pour plus d'info, **Lise & Nous ;)**

Sur la page Web d'**AMIGAzette**, vous trouverez une rubrique concernant l'**Association AFLE** (www.netlinker.com/amigazette/afle.html), ainsi qu'une page de **liens** (www.netlinker.com/amigazette/amis.html) regroupant les **Fanzines** visibles sur le Net. Toutes les **photos du WE** sont dispos à l'Url suivante: www.netlinker.com/amigazette/WE.html

Remerciements:

Philippe & Fabrice d'AFLE, Jean de MiG Informatique, Alex, Davyd & Ludo de Triple A, Alex d'Espace Lollini, Vincent, Eric_B, Loïc, Benjamin, Gus, Adamca, PaT, Manu, Laurent, David_Z, Lionel_M, Jean-Paul_Z, Franck_C, et mon ami Yves_L que j'ai.



AFLE

BP 505
13091 Aix En Provence Cedex 02
05.56.05.72.09 (de 10h à 18h)
04.42.64.56.76 (de 18h à 20h)
afle@wanadoo.fr

MiG INFORMATIQUE

20 Rue Consolat
13001 Marseille
04.91.50.22.55
anth.mig@aix.pacwan.net

TRIPLE A & DYNAMIGAMITE

Alexandre Rey
Lot les Aurores
26800 Portes Les Valence
04.75.57.74.36
davyd.rey@wanadoo.fr

C'est quoi l'Amiga ?

OFS

Ma vie ne vous intéresse sûrement pas, mais depuis quelques mois je suis amené à rencontrer des personnes qui travaillent sur Informatique (enfin sur PéCul ;-), et quand on me demande sur quoi je travaille, je répond: "Bèn sur Amiga, pardi!". Et là, la question devient inévitable: "C'est quoi l'Amiga? C'est connu?"

Déjà 13 ans d'existence, et un nom qui revient sans cesse dans votre Fanzine: AMIGA. Mais c'est quoi l'Amiga? Un ordinateur, une machine, ça vit?

L'Amiga, c'est bien plus que ça !! C'est énoooooooooooooooooooooooooorme :)

\ Une Machine

Avant tout l'Amiga c'est une machine, un **concept**, mais surtout un **OS** qui tourne depuis des années, et qui n'a pas fini de nous épater. Un **noyau multitâche** qui nous permet d'exécuter des programmes, sans se soucier de voir apparaître une fenêtre nous demandant de fermer nos Windows pour libérer de la mémoire.

Un ordinateur qui nous en apprend tous les jours d'avantage, et qui donne l'impression qu'on en verra jamais le **bout**. A une personne qui me demandait de lui expliquer le fonctionnement de l'Amiga, j'ai répondu que je voulais bien, mais que personnellement je ne connaissais pas encore toutes les subtilités.

\ Des Utilisateurs

Mais l'Amiga c'est surtout une **histoire de gens**. On appelle ça des utilisateurs: "Les Amiga Users". C'est aussi un formidable élan de **communication** et d'**entraide**. Les Amigaïstes s'aident souvent entre-eux pour la création de programme. Quand un DP est mis sur **Aminet**, son créateur sait très bien qu'il recevra rapidement le rapport des bugs éventuels, afin de lui permettre de l'améliorer. Si un programme n'a pas de Doc' au format Amigaguide, certains n'hésitent pas à la créer, alors que l'auteur n'avait rien demandé. C'est aussi ça l'Amiga. L'**ATO** (Amiga Translator Organization) illustre parfaitement cet état d'esprit. Cette organisation regroupe des Amigaïstes de tous les pays du **monde**. Ceux-ci participent à la **traduction de Catalogues**, et de docs dans la

langue de leur pays respectifs. Une méthode qui a fait ses preuves, et qui vous permet d'apprécier de nombreux programmes dans votre langue natale. Il est difficile d'expliquer ce qu'est le mouvement Amiga. Comment des gens travaillant sur la même machine sont capables de se rencontrer pour en discuter pendant des heures? Pourquoi certains utilisateurs ne savent pas parler d'autre chose? Je connais des cas de ruptures dues à l'Amiga. Parce que le partenaire devient jaloux, ou l'incompréhension s'installe (" *Mais comment fais-tu pour passer autant de temps sur cette machine?*" ;)

On est capable de téléphoner à des horaires impossibles pour discuter Amiga. Sans compter toutes les fois où on se retrouve pour s'expliquer le fonctionnement de logiciels, ou de DPs. Quand un Amigaïste rend visite à un de ses amis, il n'est pas rare de le voir arriver avec quelques disquettes, voire même, avec un Dur extractible. Ah....J'en vois certains d'entre vous qui se reconnaissent ;)

\ Un Etat d'Esprit

Vous l'admettez avec moi, l'Amiga c'est surtout un état d'esprit. Une **façon de penser et de voir les choses**. On utilise la machine, et on ne se laisse pas manipuler. Chaque interface est propre à son utilisateur. Aucun Workbench ne ressemble à son voisin. C'est dû à la diversité des configurations, et du matériel, mais en gardant toujours cet indispensable noyau qu'est l'OS. Quoique j'en connais qui sont passés sous Scalos ;)

Avec l'Amiga, **tout n'est pas mâché par avance**, vous devez fournir un minimum de travail personnel pour dompter la bête. Bien sûr vous pouvez faire de l'utilisation simple de logiciel, mais si vous voulez profiter des capacités maximales de votre machine, il ne faudra pas hésiter à mettre les mains dans le cambouis ;)

Un Pécéiste qui regardait ma machine s'étonnait que les icônes des logiciels n'étaient pas expliquées par une bulle d'aide, quand la souris passe dessus (Bien sûr, il y a MUI maintenant). Là, j'ai compris combien tous ces gens étaient abrutis par la machine. Ils ne savent pas avancer d'eux même, ils leur faut une aide en ligne, des rappels sur les icônes, un bouton Démarrer pour exécuter des logiciels. Ils ont même un moyen d'arrêter leur machine avec la souris (N'oubliez pas de fermer toutes les fenêtres avant ;).

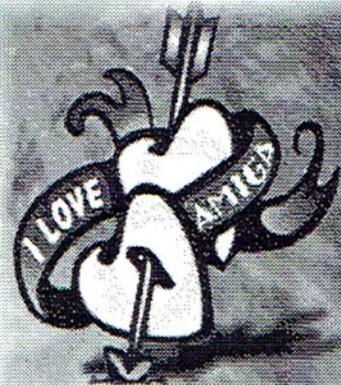
L'ordinateur ne doit pas créer à votre place, il **doit être un Outil**. Cet outil existe, il se nomme **Amiga**, et vous devez souvent lire une Doc' pour exploiter un logiciel, ou exécuter une commande Shell. Je me citerai pour montrer une des nombreuses différences PéCul-Amiga: "Sur PC quand on a de la mémoire, c'est Windows qui est content. Sur Amiga quand on a de la mémoire c'est l'utilisateur qui est content" ;)

\ Un Mur

Hou la! L'est fou l'eau èfe esse ;)
L'Amiga c'est pas un mur!

Bèn si, pour moi oui. Enfin, c'est une image. J'ai l'impression que l'Amiga c'est un **mur en perpétuelle construction**. Il est fabriqué à l'aide de personnes du monde entier. Certains achètent du matériel, d'autres programment et mettent leur travail à disposition. En quelque sorte Aminet représente un peu ce mur. **Chacun amène sa pierre**, et l'édifice prend forme devant nous. En bref, il faut se le peler pour arriver à faire avancer l'Amiga. L'Amiga c'est comme la vie, il y a les bons et les mauvais moments. Et je reprendrai l'expression de Luba, "*l'Amiga se mérite*". Il faut travailler à sa construction, participer à sa maintenance, et donner de son temps et de son argent, pour assurer sa survie.

C'est pour toutes ces choses qu'il est bon de travailler avec un Amiga. Parce-que rien n'est joué d'avance, parce-que ça bouge tout le temps, parce-que des programmes arrivent sans cesse, parce-que l'imagination va bon train, **parce-que le mur avance et que pour cela il faut des pierres, vos pierres...**



La vie avec un Amigaïste

Un rien pas Triste!

Lorraine

Pour faire suite à ce dossier Spécial Communauté, et pour poursuivre l'idée: "Ces Ami Gars sont fous", voici ce qu'endurent vos partenaires au quotidien. Pour ceux qui ne seraient pas célibataires, évidemment ;-). Pour les autres, regardez bien ce que vous évitez ;)

\ Amiga Life

Non, je ne vais pas vous raconter ma vie en détail, simplement vous parler de cette sacrée machine. Elle a débarqué dans ma vie lorsque j'ai rencontré mon copain. Eh oui, c'est un Amigaïste. Difficile donc de le dissocier de cet engin de malheur...

Depuis quelque temps j'apprend à vivre avec tout ce qui entoure l'Amiga. Bon, je vais être franche. Le Miga et moi, ce n'est pas une histoire d'amour, mais alors pas du tout :-)

Au contraire c'était mon pire ennemi. Pourquoi tant de haine? Toutes les filles qui vivent avec ces fanas voient bien de quoi je parle. On pourrait en faire un Roman, tellement cette machine occupe leur temps.

\ On Veut Savoir...

Vous voulez des exemples? Voyons: Une soirée tranquille avec votre partenaire, vous décidez de regarder une bonne cassette, et

Dring! Un coup de fil qui va durer minimum 1H, d'un Amigaïste acharné qui va discuter du dernier AMIGAZette... Votre partenaire, aussi passionné bien sûr, parlera du prochain Week-end Amiga qui réunira un nombre impressionnant de Machines.

Bon après tout, ce n'est qu'un coup de fil en plein milieu du film, il ne faut pas en faire un flan. :-). ou :-)?

Passons sur cet incident....GrrRrRrrr

Vous avez donc un projet bien sympathique, pour le lendemain. Aller au cinéma avec votre tendre compagnon. Manque de bol, il faut qu'il prépare l'article tant attendu, et des News pour LE PREMIER FANZINE FRANCAIS (NDRC: Le texte nous est parvenu ainsi formaté. Toutes ressemblances avec AMIGAZette seraient purement évidentes ;), et votre ciné-restau tombe à l'eau.

Par la force des choses, vous comprenez qu'il va falloir vous y mettre aussi, et essayer de comprendre ce que cette machine diabolique a de plus que vous pour rétenir son attention pendant des heures.

Votre cher compagnon est ravi de vous montrer les nombreux avantages de l'Amiga, et vous donne un cours pour vous apprendre tout ce qu'il faut savoir (en plusieurs fois, bien sûr).

Curieusement vous commencez à apprécier les possibilités de la machine qui retient votre attention sur plusieurs points. Si vous aussi, les filles, vous êtes passionnées par les jeux comme moi, alors c'est terminé l'Amiga vous a pris au piège.

Au jour d'aujourd'hui, je n'ai pas encore fait le tour du Miga en question, et je pense que l'apprentissage va être long.

Une chose est sûre, tout le monde a besoin d'avoir une passion, un dérivatif, mon copain aime l'Amiga et son environnement, je ne souhaite pas qu'il l'abandonne ce serait une forme d'égoïsme.

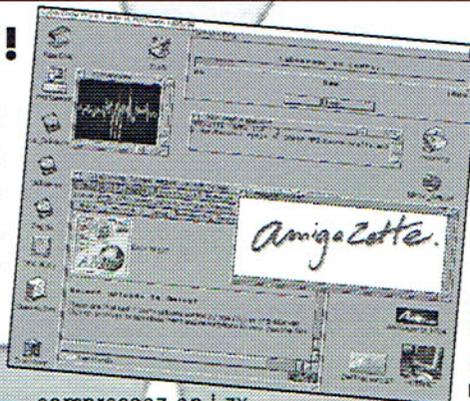
Un conseil à toutes les femmes d'Amigaïstes (Si je peux me permettre ;-). Avec de la patience on arrive à comprendre, et vivre avec un incondicional de l'Amiga. Quelque fois on peut même lui faire quitter son écran pour une petite balade Romantique. **Courage les Filles!** □

NDRC: Il semblerait que cette charmante personne soit en relation avec un membre d'AMIGAZette. Mais qui cela peut-il bien être? ;-). Petit détail croustillant. C'est le 1er article de fille dans AMIGAZette. Délire, je vous dis :)

Faites de la Pub!

Vous avez une super machine, et vous voulez que tout le monde le sache. Vous parlez de l'Amiga, de ses capacités, que c'est super, mais personne ne vous croit. C'est normal. Pensez-**donc**, un ordinateur capable de lancer le formatage de 4 partitions en même temps, ça n'existe pas, c'est pas possible. Et pourtant, vous, vous le savez que c'est TopÉ DéLiRe l'Amiga.

Croyez-moi, la meilleure manière pour faire connaître l'Amiga, c'est de faire une **démo** de la bête. Amenez vos proies près de la machine, et commencez. Chargez un Shell,



compressez en Lzx un tiroir vers le RamDisk, Chargez PPaint et faites un effet sur une image. Formatez une Disquette, Lancez un module, et une anim avec Viewtek. Pour les plus chanceux, ou ceux qui ont de la mémoire, lancez Shapeshifter et l'émulation Mac. Une fois fait,

OFS

baladez-vous à travers les écrans (Touche Amiga Gauche M), faites remarquer bien évidemment que les résolutions sont différentes sur tous les écrans. Que l'Amiga est capable de gérer tout cela, et que tout fonctionne en même temps. Pour les finir, vous pouvez lancer une anim Quicktime (.mov), ou même un sample avec Multiview, alors que le module tourne toujours. L'épatage devrait être au Rendez-vous. Pensez toujours à parler d'AmigaNews, des revendeurs, de l'occasion, des nouveaux modèles, des logiciels, de l'évolution PPC, et puis tant que vous y êtes donnez-leur nos coordonnées à vos amis. On saura leur répondre, ne vous inquiétez pas ;-). □

L'Amiga se mérite

Avis partagé

Luba

Malgré toutes les qualités de notre machine, un certain nombre d'utilisateurs choisissent de passer sur PéCul, ou d'aller à la pêche. Je ne peux que penser à ce "pote".

\ *Eté 97*

Il est très content de sa machine, il joue beaucoup, crée peu, et jure Grand Dieu, de ne jamais acheter un PéCul. Il a un 1200 et sa vieille carte d'extension mémoire A1204 GVP à 4 MO. Il trouve que ça rame. Je lui file une FPU pour susciter en lui un peu d'entrain à créer. A se faire plaisir! **On peut se faire plaisir sur Amiga, et ce, sans carte 060 + Cybervision.** Mais c'est vrai que son 020 à 14 Mhz n'est plus un foudre de guerre. Il peut trouver un juste milieu. Je l'aide, le conseille sur les éventuels achats... Rien. Il ne se décide pas à acheter. Le temps passe, il voit ma config' augmenter progressivement... CDRom, Modem, Scanner...

\ *Récemment*

Quelques mois plus tard, il me dit qu'il va s'acheter un PéCul. Que dire? Il accepte de mettre 13.000 Frs dans une "boîte", une grosse tirelire sans fond et refusait de mettre 1 Franc dans le Miga. Hier, Cranement, il me dit avoir sur PéCul tout pleins d'émulateurs d'un tas de "vieilles" machines dont l'émulateur Amiga. Il bouillonne au téléphone. Et alors? lui dis-je.

C'est génial, je peux faire marcher un tas de logiciels. ImageFX passe très bien. MERDE! ImageFX n'a jamais été qu'un nom pour lui! Pour moi une

réalité à force de le lancer chaque soir. MERDE! Il n'a jamais RIEN fait de créatif sur Amiga. Il ne commencera certainement pas maintenant!

\ *L'Amiga se Mérite!*

Ils (plein de connaissances PCistes) passent leur temps à collectionner les logiciels. Illustrator 7! Génial! (Ils ne savent même pas faire la différence entre un vecteur et un pixel...) XPress 4! Super! C'est quoi une défonce Luba? Et le bouton séparation de couleurs, il fait quoi? Charge Word, t'embêtes pas avec ça, leur dis-je, désolé.

Rien ne sert d'avoir un Alto Stradivarius, ni les huiles de Vermeer si on ne se donne pas du mal afin d'apprendre et de persévérer dans ce qu'on a entrepris.

Il y a quelques années, on se réunissait dans une grange, à une trentaine, on apportait l'électricité et de quoi se chauffer (on avait une chaufferie de mongolfière :) qu'il fallait pas régler trop fort! Très marrant mais très dangereux aussi! On programait. Certains composaient sur ProTracker, j'ai appris à faire des dessins 'smooth'. On appelait ça 'Coding-Party'. Pas la peine de vous faire un dessin, on en a tous faits!

J'ai appris dernièrement que ça s'appelle 'Réseau-Party'. Le but: casser de l'alien pendant 48 heures. Je n'ai pas envie de leur ressembler. Je reste sur Amiga.

L'Amiga se mérite. (même sans Cybervision) ☐

Quand le papier de Luba m'est parvenu, j'étais en plein dans l'idée de faire ce dossier "Communauté". Je suis resté par terre. C'est Exactement ce que je voulais dire. On connaît de nombreux exemples de ce genre. Des personnes qui sont passés du 500 au Pentium, et qui trouvent qu'il allait bien plus vite que leur ancienne machine. *Mon Dieu...*

Tous les possesseurs d'Amiga n'ont pas de 060 & de Cybervision. Il est bon quand on est une revue, d'informer le plus grand nombre de ses lecteurs. AMIGAZette s'y emploie, et nous faisons notre possible pour y arriver (Fanzine, Téléphone, Internet, Journées...). Coup de gueule dans ce sens vers AmigaNews, et le canal IRC Amigafr qui se tournent vers les plus fortunés des Amigaïstes (A savoir 4000, 060, Cybervision, voire même PPC). Arrêtons de laisser sur la touche, les "Petits" users (030, CDRom et DD), il ne faut pas oublier que l'OS tourne dans leur machine, et que si ils n'ont pas les moyens, la flamme brille toujours. ☐

OFS

Jay Glen Miner

Jay Génial Migaïste

Vous ne le savez peut-être pas, mais nous devons la naissance de l'Amiga à un seul homme, **Jay Miner**. Né le 31 Mai 1932 à Prescott dans l'Arizona, il a participé à la création de l'**Atari 2600**. Ne souhaitant plus développer pour Atari, il avait comme rêve de créer une machine qui pourrait lancer plusieurs programmes simultanément, faire de la vidéo, et tout ça couleur! En 1982, la société

Amiga.Inc fut créée (Anciennement nommée Hi-Toro). Le 1er ordinateur s'appelait **Lorraine**, du nom de l'épouse du Président. Pendant **3 Ans**, il travailla avec son équipe (**Dale Luck** réalisa l'OS) à améliorer le concept de cette machine rêvée. C'est le **23 juillet 1985** que l'**Amiga 1000** fut dévoilé au public. Pour la petite histoire, la signature de Jay Miner est inscrite sur la face inférieure du boîtier. L'empreinte de son **chien Mitchy** aussi. Mitchy, qui la suivit jusqu'à sa mort, en 1994. Le

Papa de l'Amiga (comme il était souvent surnommé) est décédé le **20 juin** de cette année d'un arrêt cardiaque suite à des problèmes rénaux. Note du destin, c'est cette année là que Commodore fut mis en liquidation (le 29 Avril).

Après toutes ces années, l'Amiga lui aura survécu et aura résisté tout seul, et grâce à ses utilisateurs aux attaques diverses.

Only Jay could make Amiga....

ShareWares & Logiciels AMIGA

Méthode d'Enregistrement

ToP

Vous êtes nombreux à utiliser des programmes issus du Domaine Public. Ces programmes sont appelés généralement des Sharewares. Leurs auteurs demandent en général une petite participation pour encourager leur travail. Voyons comment s'enregistrer auprès de ces auteurs, et ainsi profiter pleinement de leurs oeuvres.

| Aminet

Sur AMIGA, tout le monde utilise des logiciels issus du Domaine Public (Les **DPs**!) pour apporter de nouvelles fonctionnalités au Workbench. Il faut savoir qu'avec **Aminet**, vous disposez d'une multitude de programmes ou applications pour votre système. Cette quantité de programmes, et cette organisation (Plusieurs passerelles Aminet dans le Monde) est incomparable avec les autres plateformes présentes sur Internet. Si l'AMIGA, au niveau software (Logiciel) en est là, c'est sans contexte grâce à tous les Amigaïstes qui ont participé à l'élaboration de nombreux programmes et à leur mise à disposition sur Aminet (**Uploads**).

| Enregistrement

Il est réellement très important d'éviter le piratage. Pour cela, il est indispensable d'encourager la création de programmes sur Amiga. Vous enregistrer de temps en temps à un **Shareware** vous permettra de recevoir les mises à jours gratuitement de la part de l'auteur, et SURTOUT vous pourrez y mettre votre grain de sel c'est à dire que, vous pourrez participer à faire évoluer ces logiciels par vos remarques. C'est le principe même de la plupart des logiciels AMIGA, la prolongation de l'esprit de l'utilisateur ;)

En général un enregistrement à un Shareware coûte de quelques dizaines de Francs à quelques centaines de Francs (et parfois plus pour les logiciels commerciaux...). Disons que globalement cela tourne entre 50 et 250 F pour les sharewares... :) A ce prix là de temps en temps dans l'année on

peut se faire plaisir, vous ne croyez pas ?!?:P

| La Méthode

Pour acheter un Logiciel ou un Shareware en France où à l'étranger, il faut avant tout, trouver l'adresse de l'auteur du logiciel. Vous trouverez bien souvent dans les documentations au format Amigaguide, une rubrique consacrée à l'enregistrement (ou Statut, Rémunération...). Cette rubrique vous donne tous les renseignements pour cela.

Pour les **enregistrements Français** pas de problème. Vous envoyez un **chèque à l'auteur**, en précisant toujours vos coordonnées, la version du DP que vous possédez, ainsi que votre configuration. Si vous avez remarqué des **bugs**, pensez TOUJOURS à les signaler à l'auteur. Ca fait avancer le SchMilBlick :)

"J'ai trouvé un Super Programme, mais son auteur habite en **Allemagne** et souhait être payé en Dm. GRrrrrRRrr!! Comment, je fais???"
Pas de soucis. Pour tous les **paiements en dehors de la France**, il existe un moyen très simple de règlement: **Le Mandat Postal**. Pour payer par mandat postal, il suffit de se rendre à **La Poste** (J'imagine que vous savez ce qu'est une Poste ;), et de demander à faire un **mandat International**.

Le pOstiSte vous remet un Imprimé à remplir. Si vous ne comprenez pas, demandez gentiment au pOstistE ;) Rassurez-vous ce n'est pas compliqué. Il suffit de mettre VOTRE adresse et celle du Destinataire.

Vous dites combien vous voulez envoyer (Ex: **10** ou **30Dm**), et l'on vous fait payer la somme (**Conversion en Francs**), plus un peu "pour le service qu'ils vous rendent" (disons que vous n'avez pas trop le choix).

Surtout **gardez le reçu** de ce mandat que vous envoyez. Sachez que cette méthode est de loin la plus sûre pour envoyer de l'argent à l'étranger...

N'OUBLIEZ-PAS aussi d'envoyer une lettre (au tarif en vigueur, **3Fr**s pour tous les pays de la Communauté Européenne) directement à l'auteur, pour lui dire qu'il va recevoir de l'argent de votre part pour l'enregistrement de tel logiciel. Vous pouvez aussi lui envoyer un mail, s'il

en possède un. Un simple courrier suffit. **Rappelez vos coordonnées, le nom du logiciel, et la somme envoyée.**

Vous n'avez plus qu'à attendre que l'auteur vous envoie la, ou les disquettes. A noter, que vous pouvez souvent recevoir votre logiciel par Email. Si vous disposez d'une connection Internet, pensez-y!

Cette méthode fonctionne très bien. L'auteur se déplace à La Poste de son village avec votre Mandat, et la conversion dans sa monnaie est faite automatiquement. Personnellement depuis quelques années, je m'enregistre à de nombreux logiciels que j'utilise régulièrement, et j'ai rarement eu des problèmes. ☐

Les Différents Statuts

Shareware:

Envoyez de l'argent à l'auteur.

Giftware:

Envoyez ce que vous voulez. Certains auteurs raffolent du chocolat ;)

Freeware:

C'est Gratuit, Youpi!

Mailware:

Envoyez un mail.

Cardware:

Envoyez une carte postale.

Ecrouware:

Envoyez un écrou ;)

Beerware:

Envoyez de la bière.

En Résumé

OuuUUuuH, il est bien ce logiciel!
Je vais m'enregistrer
Combien il veut l'auteur?
Je vais à La Poste
Je demande à envoyer un Mandat International
Je dis la somme Ex: 30Dm
Je paye en Francs
J'envoie un courrier pour aviser l'Auteur
Il reçoit mon mandat, va à La Poste, encaisse ses sous en Dm.
Il m'envoie mon logiciel
Et je reçois les mises à jour gratuitement :)

ToP DéLirE!

Carte CyberStorm PPC(4000) sur 1200 !?

Une installation peu ordinaire...

ToP

E si grâce au slot CPU de mon 1200, j'arrivai à intégrer tout ce qui manque sur ma machine pour ressembler à un 4000!!!

Depuis 1 an et demi, je possède une Blizzard 1260 sur mon Miga1200. Satisfait de ces capacités, j'ai pourtant décidé de passer à la vitesse supérieure. Le PPC devrait ouvrir de nouveaux horizons à l'Amiga, et j'ai pris le parti d'en profiter ;)

| Rouspéteur Achète Matos

Je ne suis pas tatillon quand j'achète du matériel, mais j'aime bien ne pas me faire avoir ;) Je me suis donc tourné vers le magasin Pics Informatique à Nice qui m'a permis d'accéder au "PowerUpgrade". Achat de l'ensemble PPC+Carte Slots Z3 et reprise de ma carte Blizzard. Ce qui fait baisser le prix de la note :)

Voici quelques semaines que j'ai reçu ma PPC604e et mes slots Z3. N'ayant pas acheté l'Alimentation Micronik, Chipset est venu à ma rescousse et m'a prêté une Alimentation classique 200 W. La carte Z3 est exactement la même que celle ce trouvant dans les AMIGA 1500T de chez Micronik.

Elle est alimentée par un brochage en longueur ressemblant beaucoup au connecteur Alimentation de la carte mère du 2000, mais avec 8 broches au lieu de 9 (pour le 2000). Après un rigoureux test des tensions me délivrant l'Alim', je les ai comparé aux tensions que je devais absolument avoir pour un fonctionnement normal de l'ensemble. (Tensions que m'avait donné mon revendeur). A noter qu'il a fallu fabriquer un connecteur pour s'adapter sur les 8 broches de la carte.

| Montage

Une fois toutes les tensions vérifiées à plusieurs reprises, je décide enfin de brancher le tout. Je met mon Amiga à nu, c'est à dire que je le "désosse" entièrement. J'enlève la carte mère du boîtier du 1200 d'origine et je le dépose délicatement à plat sur une table.

(Bien sûr j'ai pris la peine de débrancher toutes sources de tension possible... prise Ecran, Alimentation externe, SCSI...). Chose que vous devez faire, la machine éteinte avant de commencer à démonter votre Miga... pour quoi que ce soit !!!

Je rebranche ensuite mon lecteur de disquette, ma nappe IDE avec mon Dur, mon clavier, mon Ecran, ma souris et mes périphériques SCSI sur ma 1260. Ensuite je branche le connecteur d'extension qui est livré avec la Carte Z3. Celui-ci fait une extension toujours horizontale du Bus Processeur du 1200... Ce qui me permet de rebrancher ma 1260+SCSI (comme avant...). Sur ce même petit connecteur d'extension du bus CPU se trouve 2 nouveaux bus verticaux, qui permettent de brancher les cartes Z2 et Z3.

Je branche donc la Z3 horizontalement sur ces 2 Bus verticaux (Sorte de montage de légos :). Ainsi enfoncée, la Z3 se trouve Horizontale à environ 2 cm parallèlement au dessus du 1200.

Après avoir branché le connecteur d'Alimentation sur cette Z3, je vérifie si tout est bien branché au niveau connecteur, et Op la !! j'allume l'Alim 200 W. La Led du Power s'allume à pleine luminosité (bon signe :), le dur démarre bien, et..... et

et..... Saloperie ça démarre pas... :(Je fait donc un reset..... et 40 ans après le MIGA démarre !!!!! :)

| Test Z3 + Blizzard060

La bête semble se comporter à peu près normalement. Suivant les conseils de mon revendeur, je vérifie que tous mes Patchs systèmes (Magouilles pour faire bouter ma 060) soient activés. Il est en effet TRES important pour la bonne utilisation de la Z3 que tous les caches Processeurs soient activés.

Il faut également penser à configurer la carte à l'aide de 2 groupes de jumpers (straps). Rien de compliqué ici aussi, un ou 2 straps à bouger, pour ma part, pour ce premier essai, vu que j'utilise encore ma 1260, j'ai mis les jumpers pour l'utilisation de la carte processeur d'origine du 1200.

A l'utilisation, la 1260 se comporte comme d'origine. J'ai testé le branchement de mon Disque dur fastSCSI2 sur le contrôleur SCSI du Z3 (Activation du jumper SCSI. Très clair sur la très succincte doc'). Lors du redémarrage le dur est "automonté" et

tout apparait sur mon Workbench du 1200. Bref, tout est clean. Sauf, que lorsque j'ai commencé à copier des fichiers sur plusieurs unités et dans plusieurs sens, voici ce que j'ai vu au niveau débits:

Avant avec le A1260 (sans Z3) je copiais sous Dopus de l'IDE vers le SCSI (mon jaz externe), et de mon Jaz vers l'IDE interne, le CPU était très peu occupé (Sur AMIGA pendant les copies le cpu est très peu occupé grace à la bonne gestion des accès mémoires et des canaux DMA (Direct Memory Access).

Pour la même opération avec la 1260+Z3, j'ai trouvé que le cpu était plus sollicité. Au bout de 3 ou 4 copies simultanées la souris commence à saccader. MouAi! (La gestion DMA en présence de cette carte souffre un peu... Rien de très grave, ne vous inquiétez pas, tout fonctionne avec une vitesse très correcte). Le SCSI2 de la Z3 se comporte au niveau vitesse de transfert comme un SCSI et IDE standard = environ 1.5 à 2.5 Mo/s (C'est très maigre)

| Test Z3 + Blizzard060 + Picassoll

Après extinction de l'ensemble je décide de tester la Picasso2 de mon 2000 sur les nouveaux bus du 1200. Il faut savoir aussi que lorsqu'on garde la carte accélératrice d'origine du 1200, le bus se comporte comme des Zorro2...

Je branche la Picasso2 sur le 1200, je redémarre et j'installe CyberGraphX (l'environnement pour les cartes graphiques). Très vite j'obtiens un Workbench en 1024*768 (ma résolution préférée) en Millions de couleurs sur un Sony 15SF. L'ensemble se comporte très bien aussi tout comme sur mon 2000.

| Paré Pour Cartonner Test Z3 + Blizzard060 + Picassoll + PPC604e

Et donc, en AVANT! Croyez-moi, devant autant de succès de fonctionnement j'éteint tout et je m'empresse de débrancher ma petite 1260, Je branche délicatement ma nouvelle PPC604e+060 sur le Bus processeur A4000 qui se trouve sur le bord de la Z3. Je met 2 barrettes

de 16 Mo complètement identiques !!! Et je règle les jumpers pour l'utilisation de la carte Processeur A4000.

Le redémarrage se passe Nickel, mais cette fois-ci (en mode Zorro3), la mémoire n'est plus adressée en 32 bits mais en 64 bits, grâce aux paires de mémoires. Si par exemple PPCMemTest m'affiche environ 70 Mo/s du côté de la 060, du côté de la PPC il m'affiche le double 140 Mo/s. Du moins, c'est ce que Monsieur me dit.

Après peu de temps d'utilisation, je note que le couple 060+PPC tourne un ChouïA plus vite que ma 060. Les copies sont plus rapides et l'affichage aussi. Les 2 processeurs semblent travailler en parfaite harmonie! J'ai été stupéfait de la qualité de fonctionnement et finalement du bon résultat de l'ensemble en peu de temps.

Seul reste 2 points que je n'ai pu tester dans mon nouvel ensemble:

Les 3 Bus PCI sur la Z3 et le contrôleur UltraWide SCSI sur la PPC. J'attends aussi la CyberVisionPPC, qui selon PhaseV, devrait donner un coup de fouët dans l'affichage :)

Franchement l'ensemble ne chauffe pas trop comparé à mon ancienne 1260. Pourquoi ai-je choisi la solution la plus audacieuse? Tout simplement car je tenais à garder mon bébé, et je voulais avoir une puissance de calcul bien supérieure aux 603e disponibles sur les BlizzardPPC. Je travaille dans l'image, et j'ai besoin d'avoir la machine la plus rapide "possible" sans pour autant racheter une machine tous les 2 ans comme sur Pécùl pour travailler sur les derniers softs d'images et pour être productif. De plus, le fait que l'AMIGA soit Compatible à 100 % MacHintoshE sans aucune perte de puissance, assure à notre petite Machine des avantages sans concurrence.

ATTENTION, le 4000 possédant sa propre horloge interne, PhaseV n'a pas prévu d'horloge sur la Cyberstorm. Ce qui est parfaitement logique. Cependant, ils n'avaient pas pensé que l'on pourrait la monter sur un 1200. Pensez-donc à prévoir l'achat d'une horloge interne si vous ne voulez pas rester en 1978 ;)

A noter également un comportement différent au niveau du Scsi. Si avec la Blizzard, je n'avais pas besoin de bouchon de

terminaison, j'ai constaté qu'il devenait obligatoire avec la Cyberstorm et le contrôleur SCSI de la carte Z3 pour les périphériques dits «non terminés». Comme l'AppleCD300, placé en bout de chaîne.

Avantages du couple 1200 + CyberstormPPC:

Une Chaîne contrôleur IDE (4 périphériques IDE)

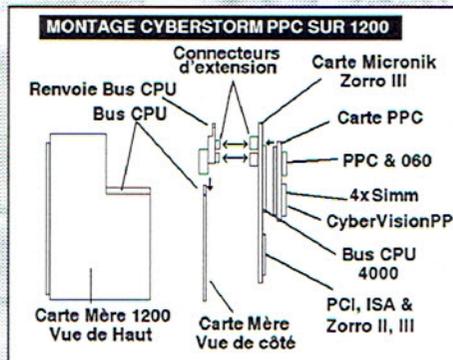
Une Chaîne SCSI2 int & ext sur la Z3 (7 périphériques) + une chaîne UltraWide SCSI (14 périphériques à 40 Mo/s ----> Monstreux!!!)

Un PowerPC 604e + 060 (bientôt plusieurs PPC+060 !)

3 Bus PCI

5 slots Z2 et Z3 + compatibilité Slots PC isa

Possibilité de mettre un slot vidéo comme sur 2000, 3000 et 4000 et compatibles.



Blizzard PPC

Si ce montage vous parait compliqué, sachez que d'ores et déjà, des cartes **BlizzardPPC** sont disponibles pour 1200. Vous remplacez votre carte accélératrice par une puissance de feu! Il suffit tout simplement de l'insérer sur le slot CPU. Il y a actuellement 2 séries de BlizzardPPC. Les modèles 603e proposent la combinaison d'un 68000 (compatibilité), et d'un PPC (Puissance). Les modèles 603e+ proposent un contrôleur Scsill intégré à la carte. Toutes les BlizzardPPC disposent d'un connecteur **BvisionPPC** pour brancher la future carte graphique de PhaseV. Comptez environ 2700Fr\$ pour les 1ers modèles 603e à base de 68040 à 25Mhz et de **PPC160Mhz**. De quoi vous préparer pour le futur ;)

OFS



Workbench

Des Commodités bien Commodes

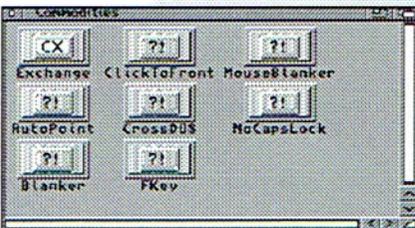


José

Quels secrets cache encore notre Workbench? Peut-être êtes-vous comme beaucoup, vous n'allez pas jusqu'au bout du manuel, alors suivez-moi. J'ouvre le Workbench, et dans le répertoire Tools, j'en trouve un qui s'appelle commodities, en Français: commodités. Peut-être se trouve ici l'utilitaire recherché? Mais lequel?

\ Les Commodités

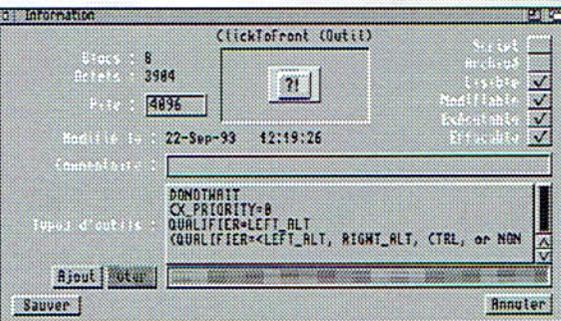
Les commodités installées dans le Workbench, sont des **utilitaires** qui vous permettront de vous simplifier la vie. Evidemment le répertoire "Commodities" ne se trouve pas dans le workbench 1.3 (OS 2 minimum). Une question se pose souvent. Comment utiliser ces commodités? Tout simplement en les double-cliquant. Certaines vont vous proposer des réglages, d'autres vont s'activer sans attendre. Passons-les en revue pour mieux faire connaissance avec ces petits programmes souvent délaissés



mais fiables.

\ ClickToFront

Cet utilitaire devient très utile pour celui qui aime avoir quinze fenêtres ouvertes à l'écran. Il va servir à **amener au premier plan la fenêtre choisie** en la double-cliquant tout en maintenant une touche de commande. Par défaut la



touche est "alt" gauche, mais en éditant l'icône on peut la modifier dans les types d'outils.

\ AutoPoint

Celui-ci peut-être un complément du précédent car il permet de **sélectionner automatiquement la fenêtre pointée par la souris**. Plus besoin de cliquer. Il vous suffit de glisser la Souris sur la fenêtre désirée.

\ Blanker

C'est l'**économiseur d'écran**. Dès son lancement, une boîte de dialogue vous demande le temps en secondes avant son activation, par défaut il affiche 60s. Sans option, l'écran deviendra noir après la temporisation. L'option Cycle de couleurs va modifier les couleurs de l'écran, et l'option animation va activer l'affichage de lignes géométriques.

\ MouseBlanker

C'est un économiseur de Souris. Il cache la souris dès que l'on ne l'utilise plus, elle se réactive automatiquement dès qu'on la bouge. Très utile lorsque l'on fait du traitement de texte, dessin etc... où la flèche de la souris se trouve toujours là où l'on veut écrire ou dessiner.

\ FKey

Cette commodité permet d'**assigner des touches** du clavier à certaines actions telles que le cycle des fenêtres, alterner, agrandir ou réduire une fenêtre, insérer du texte, lancer un programme, ou un script ARexx.

\ CrossDos

Pour ceux qui effectuent des échanges avec le monde PC, ici vous pourrez déterminer les options de texte des lecteurs affectés au

CrossDos.

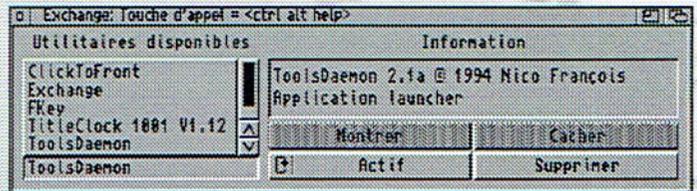
\ NoCapsLock

Verrouille momentanément le passage en majuscule.

\ EXchange

C'est en fait le **gestionnaire de vos commodités**. A partir de là vous pouvez accéder aux options, stopper ou démarrer une commodité.

Je ne vais pas m'étendre sur l'utilisation de ces commodités car c'est très bien expliqué dans le manuel de votre AMIGA. Je voulais juste, par ces quelques lignes vous rappeler qu'il est quelque fois inutile de rechercher dans des tonnes, que dis-je des tétra-octets de CDROM pour trouver ce que vous



Un exemple de EXchange sur mon Workbench. On peut y voir ToolsDaemon de Nico François, TitleClock (horloge), etc...

Si vous cliquez sur un de ces programmes, la fenêtre Information affiche un texte, qui vous permettra d'identifier la commodité.

avez sous la souris depuis toujours.

\ Astuces

Allez, je vais tout de même vous donner quelques petits trucs (d'ailleurs expliqués dans le manuel) pour faire fonctionner ces petites choses. Sur cette page se trouve une image du contenu de l'icône de ClickToFront (Fig 1). Vous avez aperçu les outils inscrits dans la zone du milieu. On appelle ça les **ToolTypes** Je pense qu'une petite explication sera très utile car il sera, évidemment, plus pratique de mettre ces petits utilitaires dans la **WBStartup** pour un lancement automatique au démarrage de l'ordinateur.

DONOTWAIT (ne pas attendre): Va permettre de lancer la commodité sans attendre la fin de son installation, et la séquence de démarrage pourra continuer (vive le multitâche, et plus de messages du style: "la Tâche...ne répond pas, dois-je attendre encore?").

CX-PRIORITY=0: Donne la priorité de la tâche par rapport aux autres.

QUALIFIER=LEFT_ALT: Impose l'appui de la touche alt gauche pour activer l'action de cette commodité. Si vous

mettez **NONE** à la place de **LEFT_ALT** aucune touche ne sera nécessaire, et 2 clics de souris suffiront pour faire venir la fenêtre au premier plan.

D'autres "ToolTypes" sont utilisés dans les autres commodités.

CX_POPKEY=<touche>: Assigne une touche qui activera la fenêtre de configuration de la commodité. (Ex: **CX_POPKEY=CTRL G**)

CX_POPUP=YES/NO: Désactivera l'affichage automatique de la configuration dès le lancement de la commodité. Si vous mettez **NO** à ce moment là vous pourrez appeler la config' par la touche définie par **CX_POPKEY**.

Si vous utilisez ces commodités gardez **EXchange** sous la main afin de pouvoir modifier à souhait les configurations. Et si vous voulez agrandir le contenu de vos commodités pour une meilleure ergonomie de votre environnement, alors là, vous pouvez aller explorer le répertoire des commodités proposé dans les CDROMS **AMINET**, au rayon utilitaires. A bientôt pour d'autres redécouvertes. □

Mon Amiga a du Caractère

OFS

Vous ne le savez peut-être pas, mais sous les touches de votre clavier se cachent de nombreux caractères bien pratiques, que vous pouvez utiliser dans vos éditeurs, et autres traitements de texte.

Pour accéder à ces caractères, vous devez réaliser une combinaison de touches. A noter, que vous pouvez visualiser toutes les touches grâce à l'utilitaire **KeyShow** qui se trouve dans votre **Workbench (sys:tools/keyshow)**

ALT + Lettre

Pour obtenir, ce 1er caractère "à", vous devez presser simultanément la touche **ALT** de votre clavier (en bas à gauche), ainsi que la touche **a**.

ALT a: à	ALT v: ˘
ALT b: °	ALT w: ±
ALT c: ç	ALT x: ×
ALT d: ð	ALT y: Ÿ
ALT e: ©	ALT z: þ
ALT i: ¡	ALT &: ¹
ALT l: £	ALT é: ²
ALT n: -	ALT "': ³
ALT o: ø	ALT "': ¢
ALT p: ¶	ALT (: :¼
ALT q: æ	ALT §: ½
ALT r: ®	ALT è: ¾
ALT s: ß	ALT !: ·
ALT t: þ	ALT ç: «
ALT u: µ	ALT à: »

ALT + SHIFT + lettre

Pour obtenir, ce 1er caractère "À", vous devez presser simultanément la touche **ALT**, puis la touche **SHIFT** (en dessus de ALT), ainsi que la touche **a**.

ALT SHIFT A: À
ALT SHIFT B: °
ALT SHIFT C: Ç
ALT SHIFT D: Ð
ALT SHIFT E: ©
ALT SHIFT I: ¡
ALT SHIFT N: -
ALT SHIFT O: Ø
ALT SHIFT Q: Æ
ALT SHIFT S: §
ALT SHIFT V: ˘
ALT SHIFT W: -
ALT SHIFT Y: Ÿ
ALT SHIFT Z: °
ALT SHIFT 2: @
ALT SHIFT 3: #
ALT SHIFT 6: ^

Vous le voyez, toutes les touches ne cachent pas d'autres caractères, ou bien elles proposent les mêmes. Ainsi **ALT SHIFT 7** donne «&» que l'on peut obtenir directement, et sans se fouler les doigts ;-)

ALT (F ou G) puis SHIFT Voyelle

Pour obtenir le caractère **É**, il vous faut procéder de la façon suivante. Appuyez sur **ALT F**. Relâchez. Appuyez sur **SHIFT E**, vous devriez ainsi obtenir **É**. Etonnant, non? Voici les autres combinaisons.

ALT F puis SHIFT E: É
ALT F puis SHIFT A: Á
ALT F puis SHIFT O: Ó
ALT F puis SHIFT U: Ú
ALT F puis SHIFT I: Í
ALT F puis SHIFT Y: Ý
ALT G puis SHIFT E: È
ALT G puis SHIFT A: À
ALT G puis SHIFT O: Ò
ALT G puis SHIFT U: Û

ALT H puis SHIFT A: Â
ALT H puis SHIFT E: Ê
ALT H puis SHIFT O: Ô
ALT H puis SHIFT U: Û
ALT H puis SHIFT I: Î
ALT K puis SHIFT A: Ä
ALT K puis SHIFT E: Ë
ALT K puis SHIFT O: Ö
ALT K puis SHIFT U: Ü
ALT K puis SHIFT I: Ï

ALT F puis a: á
ALT F puis o: ó
ALT F puis u: ú
ALT F puis i: í

Ces derniers ne sont pas visibles sur **Keyshow**. A noter que **Golded** affiche toute la table **Ascii**, mais ne donne pas les correspondances avec les touches du clavier. Pour les faignants, j'ai glissé cette liste au format **Ascii** sur la **Disquette (Caractères.Ascii)**. Vous pourrez la reprendre, et l'imprimer pour l'avoir devant vos yeux. Ainsi, vous ne serez pas obligé d'ouvrir la Gazette à tout bout de champs ;^)

Amiga Shell

Une station à votre service

Damned! Une commande ne fonctionne pas quand je clique dessus. Quand mon Amiga démarre dans sa config' minimale, je n'ai pas accès à toutes mes commodités. Une solution, le Shell. Situé dans votre répertoire Sys:system/shell, cet utilitaire va vous permettre de réaliser des opérations sans aucun clic de souris. L'avantage? Vous allez avoir un total contrôle sur vos actions, et ainsi comprendre le fonctionnement de votre machine. De plus certaines commandes ne fonctionnent que sous Shell. Un jour ou l'autre, vous devrez y passer. Autant que ça soit aujourd'hui ;^)

\ Shell

Nous parlons régulièrement du Shell ou CLI (Command Line Interface) dans la Gazette. Il est tout simplement indispensable sur votre machine préférée. Vous pouvez tout diriger à partir du Shell, et contrôler ainsi les opérations. Il est possible d'ouvrir plusieurs Shells à la fois (Amiga = Multitâche), et d'exécuter plusieurs commandes à la fois. Il suffit juste d'être rapide ;)

Pour ouvrir un Shell, vous devez double-cliquer sur l'icône représentant votre système (Workbench), double-cliquer sur le tiroir System, et pour finir double-cliquer sur l'icône Shell.

Vous pouvez également ouvrir un Shell par l'intermédiaire du menu du Workbench (Bouton droit). Pour ce faire, cliquez sur la Barre du haut à l'aide du bouton droit de la souris, et dans le menu Workbench (le + à gauche), sélectionnez l'action Exécutez une commande (Amiga Droite E). Une fenêtre s'ouvre, inscrivez alors: newcli et validez par OK.



Fig. 1

Voilà, vous devriez avoir affiché une fenêtre se nommant AmigaShell, et de la forme: 1.sys:> (Fig.1)

C'est ici que vous devez rentrer vos commandes. Il en existe plusieurs et de tous types. Essayez la

commande Info. Elle vous permettra de connaître exactement, les unités de disque de votre système (Disque dur, Partitions, CDROM, Disquette...). Pour cela, en face de 1.sys:> Tapez Info à l'aide du clavier puis pressez la Touche Entrée de votre Amiga.

1.sys:> info (Voir le résultat Fig.2)

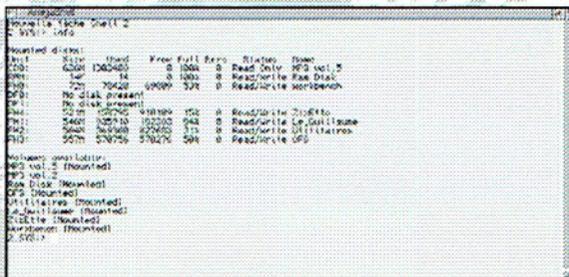


Fig. 2

\ Rappels

Avant de poursuivre, il est bon de rappeler quelques règles fondamentales de l'Amiga. Sous Shell, il n'y a pas de différence entre les minuscules et les majuscules. Ainsi COPY, copy, ou cOpY signifient la même chose.

Dans ce qui suit "ENTER" signifie que vous devez appuyer sur la touche Entrée de votre miga. Les caractères "1.:>" matérialisent votre fenêtre Shell. Je suppose pour les exemples, que vous avez réussi à ouvrir ce fameux Shell.

Quand on souhaite naviguer dans ses partitions (ou Devices), il convient de respecter quelques règles. Une partition (Workbench, RamDisk, Work, Disquette, CDROM...) est obligatoirement suivie de deux points : <- Sur votre clavier. Ainsi vous taperez "Workbench:" pour rentrer dans votre partition (Avec une souris, vous auriez simplement double-cliqué sur l'icône).

Ex: Pour rentrer dans le Workbench, je dois taper:
1.:> workbench: ENTER
1.workbench:>

Chaque Tiroir, ou Répertoire dans une chaîne de commande est obligatoirement suivi du caractère "/" (Appelé Slash).

Ainsi pour rentrer dans le répertoire Utilities, je dois taper:

1.:> workbench:utilities ENTER
1.workbench:utilities>

Pour rentrer dans le répertoire dosdrivers, je dois taper:

1.:> workbench:devs/dosdrivers ENTER
1.workbench:devs/dosdrivers>

OFS

Si je souhaite revenir au tiroir précédent (Fonction Parent), je dois taper \ (Anti Slash) à l'invite.

1.> workbench:devs/dosdrivers
ENTER
1.workbench:devs/dosdrivers> \
ENTER
1.workbench:devs>

A noter que : et / ne doivent jamais figurer dans un nom de fichier.

\ Astuces

Pour se déplacer dans une ligne de commande, on peut utiliser les flèches Gauche & Droite (Pavé Directionnel).

"Shift Flèche Droite" pour aller en fin de ligne. "Shift Flèche Gauche" pour aller en début de ligne. Les flèches Haut & Bas vous permettent de voir l'historique de vos entrées. Flèche du Haut pour voir les anciennes.

Il existe une combine quand vous rentrez une longue commande, et que vous vous apercevez que vous avez oublié de taper une commande auparavant. Afin de ne pas perdre tout ce que vous avez écrit, il suffit de presser les touches Alt & Entrée simultanément. La ligne sera validée sans être exécutée. Vous pourrez la retrouver à l'aide de l'historique (Flèche Haut).

Vous pouvez à tout moment vous servir des commandes Copier & Coller. Pour cela, passez en surbrillance le texte voulu (Clic Gauche à la Souris), faites Amiga Droite C (Copier), puis Amiga Droite V (Coller), pour coller votre texte à l'endroit désiré.

Pour stopper une commande qui tarde à se terminer, appuyez simultanément sur les touches CTRL & C.

\ Jokers

Le Shell dispose de Jokers (touches # et ?), pour vous faciliter la vie lors de vos scripts de commande. # s'obtient en appuyant simultanément sur les touches Shift Alt et 3. Grâce aux jokers, vous n'êtes pas obligé de rentrer le nom complet de vos fichiers. Je m'explique.

copy work:scans/#?.IFF df0: (Toutes les images du tiroir Scans, et se terminant par .IFF seront copiées dans DF0)

delete work:a#? (Efface tous les fichiers dans Work qui commencent par la lettre A)

A noter qu'il existe des utilitaires qui remplacent le Joker #? par * (Comme sur PéCul). **MCP & MultiCX** pour les plus célèbres.

\ Alias

Certaines commandes sont longues à taper. Si on les utilise souvent, il convient de créer des Alias pour se faciliter la frappe. Un **Alias** est une astuce qui vous permet de raccourcir le nom de vos commandes. Pour cela, il vous suffit de créer des Alias, et de les sauver dans votre **User-Startup** (Répertoire S).

Quelques exemples d'Alias:

ALIAS del delete (effacer)
ALIAS md makedir (créer un répertoire)
ALIAS exe execute (exécuter)

...
Ainsi au lieu de taper delete work:fichier, vous taperez del work:fichier.
Croyez-moi, au bout de quelques lignes, vous apprécierez l'astuce :)

\ Commandes

Les commandes principales de votre Amiga se situent dans le Tiroir **C** de votre Workbench (sys:C/...). C'est là que vous trouverez les commandes **Copy** (copie), **Delete** (effacer), **Rename** (renommer), etc... dont se servent vos programmes comme **DirOpus** par exemple. Chaque fois que vous faites une copie sous **DOpus** (en cliquant sur un bouton), vous faites simplement appel à la commande qui se situe dans le C. Vous exécutez plus simplement (par le biais de la souris), une commande que vous auriez pu taper dans un Shell.

La plupart des commandes disposent d'une aide. Ainsi pour connaître ses paramètres, il vous suffit de taper le nom de la commande suivi d'un ?. Certaines s'en passent, comme Lzx. Pour connaître la syntaxe de Lzx, tapez Lzx dans un Shell. Tous les paramètres s'affichent. Ainsi pour archiver en Lzx, on utilise le paramètre "a".

Ex: lzx a ram:essai.lzx work:scans/#?.jpg (Archive toutes les images Jpg du répertoire Scans, vers un fichier nommé essai.lzx dans le RamDisk).

Certaines commandes utilisent des paramètres précédés d'un - (caractéristique du monde Unix).

Ex: mpeg -F20000 work:fichier.mp3 (Lis le fichier.mp3 grâce à la commande mpeg, avec une fréquence "-F" de 20Khz "20000").

En général une commande s'exécute de la manière suivante:

Commande Paramètres
Chemindufichier/Fichier

\ Faisons Utile

On ne va pas énumérer toutes les commandes. Juste vous donner quelques exemples pour vous donner les moyens de les comprendre.

.Copy

Prenons par exemple la copie d'un fichier. Ouvrez un shell. La syntaxe est la suivante:

1.:> copy chemindufichier/nomdufichier chemindestination

Ex:

1.:> copy work:images/superman.IFF d0: ENTER

Cette ligne de commande ou script, signifie que l'image nommée superman.iff qui se trouve dans le Tiroir images, de votre partition work va être copiée dans la disquette (DF0:).

.Dir

Pour connaître le contenu d'une partition ou d'un tiroir, il existe 2 commandes bien pratiques (Dir & List). La commande "dir" va vous donner tout le contenu du Disque. Répertoires, puis Fichiers et Icônes (.info)

Ex: Faites un Dir sous Workbench. La commande à taper est la suivante:

1.:>workbench: ENTER
1.workbench:>dir ENTER

Le contenu du Workbench défile sous vos yeux (voir Fig.3).

Pour faire une Pause, appuyez sur la Barre d'espace. Pour relancer la lecture, appuyez sur la touche **BackSpace** (Flèche Gauche au dessus de la touche Entrée).

.List

La commande list est bien meilleure que la précédente. Elle va vous permettre de lister (CQFD ;), tout le contenu de votre partition. Ceci fait, vous disposerez d'1 liste comportant le nom, le poids, et la date des fichiers. Sous Workbench, cette commande correspond à l'action "Afficher par nom". Dans le menu Fenêtres, sélectionnez l'option Afficher par nom

(Amiga Droite 2).

Revenons au Shell. Vous devrez taper:

1.workbench:>list ENTER (Résultat Fig.4)

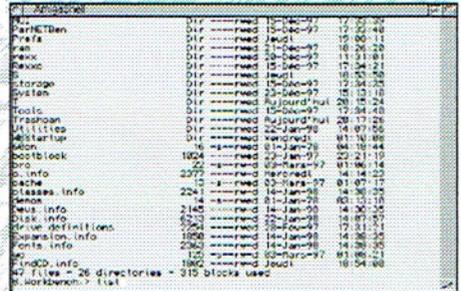


Fig. 4

Vous pouvez sauver cette liste, dans un fichier **Ascii**. Ainsi, vous pourriez par exemple donner la liste de tous vos modules à un ami. Pour cela la syntaxe est la suivante:

1.work:modules>list to ram:Essai ENTER (Copie la liste dans un fichier Ascii Essai dans le Ram Disk)

A noter que List vous affiche également le nombre de fichiers, de répertoires et de blocks utilisés (1 Block = 512octets).

.Lha

Pour décompresser (dépacker, désarchiver...) vos archives, rentrez la commande suivante:

1.:>lha x chemin:fichier.lha destination: ENTER

Pour quitter un Shell, tapez endcli, ou cliquez sur le Gadget de fermeture ;)

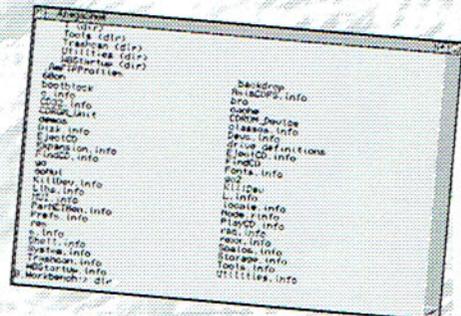


Fig. 3

Wordworth 6

Tu me fais de l'effet ...

Un des atouts de Wordworth 6ème du nom, est la possibilité de créer des effets de texte. Le manuel, dans toute sa modestie, n'a pas cru bon les détailler, car les variantes offertes sont "quasiment infinies". Modérons nos ardeurs, et voyons objectivement les performances dans ce domaine.

\ J'me Présente

Un effet de texte (ou plutôt la boîte le contenant) n'est autre qu'un des 13 types d'objets reconnus par Wordworth. Il s'apparente grandement aux boîtes de texte, mais les deux sont complémentaires. Un face à face très simple est présenté par la suite.

Pour créer un effet de texte, choisissez la commande "Objet/Créer un objet" dans le menu. Cliquez sur "Effets de texte" puis "OK". Quand la croix rouge apparaît (d'habitude ce n'est pas bon signe ;), dessinez votre boîte (de secours? ;) à la taille voulue. Les mots "Digita Wordworth" s'inscrivent par défaut. Heureusement, vous pouvez les changer ;-). Si vous êtes un grand fan, laissez-les, ça fera l'affaire pour s'entraîner. Pour paramétrer l'effet, double-cliquez sur la boîte. Voici la requête.

\ Entre Gris Clair & Gris Foncé

On nous propose au moyen d'une requête, 5 types d'effets: ligne, cercle, arc, spirale fermée (la fin du texte boucle à l'intérieur), et ouverte (idem mais à l'extérieur). Ils sont explicites, aussi je m'attarderais plutôt sur la façon de les modifier.

Quand on choisit un des réglages, il agit directement, pas besoin de cliquer sur "Appliquer" à la différence du type. Ces réglages sont au nombre de 7, et la plupart portent le nom des créateurs de Wordworth, comme la croix Cunningham. A quand l'effet Fonzie? Yeah! Ils ne sont en fait que des jeux d'ombres, dont on peut contrôler: le nombre, la taille, la rotation et la position par rapport au texte original (même s'il ne l'est

pas toujours ;), ainsi que la couleur. Pour ce dernier attribut, si il y a plusieurs ombres, on peut créer un dégradé (dans le cas d'une ombre unique, celle-ci est considérée comme "Dernière couleur d'ombre"). Les réglages ne sont donc ni plus ni moins que des cas particuliers, et prédéfinis. De plus chacun se réfère à un type précis:

Eventail dans > Ligne
Roue Wilson > Cercle
Tube Titchmarch > Cercle
Croix Cunningham > Ligne
Image Ians > Ligne
Spirale Stevie > Spirale fermée
Cadran Digita > Cercle

Disons que si ces réglages n'existaient pas, je pense qu'on pourrait tous les retrouver assez facilement. Ils présentent un choix un peu restreint, on préférera sans doute créer de toute pièce l'effet souhaité.

Quand vous cliquez sur un type, et un réglage incompatible, c'est toujours le dernier choisi qui prime. Le logiciel opère le changement tout seul, et change tous les attributs. C'est un peu déroutant. L'important est que vous ayez bien saisi la relation, et la distinction entre type et réglage, j'ai mis du temps à comprendre...

\ Cas d'Ecole

Si vous voulez créer un titre ombré, plusieurs solutions s'offrent à vous:

1. Vous créez une boîte de texte avec votre titre en gris (pour l'ombre), puis vous en ouvrez une deuxième décalée avec le même texte en noir (utilisez la fonction "Objet/Dupliquer" pour vous faciliter la tâche). J'avoue que ce procédé paraît un peu artisanal, mais il s'avère rapide à modifier.

Fig. 1



2. Vous vous ruez sur l'option "Ombre" dans la requête d'effet. En un clin d'oeil un peu fatigué, le résultat s'affiche, mais presque sur deux lignes distinctes. Il suffit de jouer sur la position de l'ombre (distances latérale et basse). Le tour est joué: on devine l'utilité d'un tel module au

Cyanure

sein d'un traitement de textes, et surtout dans des cas un poil plus complexes.

Regardez la différence (ressemblance?) sur la figure 1. Essayez, et faites-vous votre propre idée. Une remarque au passage: Pour obtenir de belles ombres douces, il suffit d'en créer 2 ou 3 très serrées, et dégradées (la méthode 2 s'impose alors).

\ Du Pain Sur La Planche

Voici un exercice pour vous mettre à l'épreuve. Regardez la figure 2, et cherchez des techniques qui vous permettront d'obtenir le même genre de chose, histoire de vous familiariser un peu avec les démarches à adopter. Vous pouvez passer par des voies détournées: tous les coups sont permis! Je donnerai des solutions dans AMIGAZette_N°25.

Il manque peut-être des effets de vague, de loupe,... mais bon, à ce niveau autant utiliser un logiciel de retouche graphique sur une image représentant un texte, et l'insérer dans le document (NDRC: Un peu ce qu'on fait en mise en page HTML). Car les effets ne vous permettront pas toutes les fantaisies, et leur calcul est un peu lent (près de 10 secondes sur ma 68030, et le même temps quand on quitte la requête). Il est dommage que l'on ne puisse pas formater le texte d'une boîte d'effet à la manière d'un texte normal, et par exemple augmenter la largeur des caractères (étirer la chasse :-)) ou souligner ces derniers.

NDRC: Comme on le voit Wordworth 6 n'est pas encore au point. Il est plus rapide de créer un document PAO sous Pagestream. Si Wordworth souhaite rentrer dans ce créneau, il lui manque encore quelques armes. Espérons que la version 7 promise pour bientôt, apporte une nette évolution. A ce propos, Digita a demandé à Micro\$oft l'autorisation de créer une commande Import/Export de fichiers au format Word.

Fig. 2



Fichiers MP3

Configurez votre système

Suite à notre précédent article dans le numéro 23 sur la configuration du système de drivers sons AHL pour Paula et les cartes sons, nous allons poursuivre dans les petites installations de sons devenues aujourd'hui indispensables.

1 Fichiers de type MP3

Je suis sûr qu'un grand nombre d'entre vous a déjà entendu des fichiers sons de type MP3. Pour info, Rémi Moreda en a déjà parlé dans l'AmigaNews N°109 p38. Je vous rappelle que le MPEG audio de niveau 3 (le MP3) est au son, ce qu'est le JPEG à l'image. Avec une compression d'environ 90%, la taille d'un fichier est réduite par 10. Une compression inférieure à 50% détériore le fichier original. Si par exemple vous digitalisez ou "rippez" d'un CD une piste audio en AIFF 16 bits ou encore WAV 16 bits, on atteint vite pour une chanson de 5mns des fichiers d'environ 50 Mo, pas coOl :(pour stocker sur Disque dur! On calcule vite qu'un CD audio constitué de 15 chansons (74mns) représente environ 600 Mo. Des petits malins ont donc inventé une compression ayant des petits transferts mémoire, et ayant une qualité de restitution vraiment convenable. La compression MP3 permet de stocker une chanson sur 5Mo environ. Sur CDRom, on peut donc mettre 150 chansons (plusieurs albums) pour toujours environ 600 Mo et pour "la même qualité audio..." Intéressant non? ;)

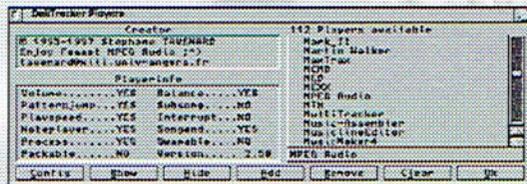
1 Players MP3

Bref, tout comme sur les autres plateformes, l'Amiga ne manque pas de "players" de fichiers mp3 tous disponibles par la MINETTE, soit via les CDroms qui sortent chaque mois. Personnellement j'utilise MPEGPlayer de Stéphane TAVENARD (Et en plus c'est MadInFrance :) pour Delitracker, mais rien ne vous empêche d'utiliser un player indépendant comme MPEGA et les différentes interfaces qui sont disponibles pour celui-ci. Il y aussi de nombreux autres nouveaux players MP3, mais pour l'instant je n'ai pas vu mieux que le MPEGPlayer de Stéphane. De

toutes manières le but de cet article et de vous aider à rentrer les bonnes valeurs dans vos différents players de MPEG Audio.

1 Configuration de Delitracker

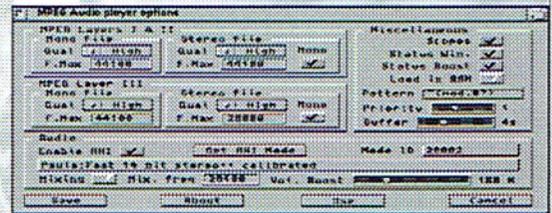
Pour la recette que je vous propose aujourd'hui, tous les ingrédients se trouvent sur la Disquette24. Quant à Delitracker, nous l'avons glissé dans le DP (U024), son poids étant légèrement conséquent. Nous allons utiliser MPEGPlayer2.5 pour Delitracker, ainsi que la mpega.library à copier dans le tiroir Libs (sys:Libs/). Copiez le MPEGPlayer dans le répertoire Deliplayers de Delitracker (.Delitracker/DeliPlayers/). Lancez votre Player (ici Delitracker), vérifiez que dans la liste des players (menu players) il y ait



MPEG Audio. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur Add et validez par OK. Cliquez sur Config. Vous verrez apparaître une fenêtre (Voir Fig.1). "MPEG Audio Player options" Les MPEG de niveau I & II se configurent sur le même "panel", et le MPEG3 (celui qui nous intéresse) juste en dessous. Pour tous ceux d'entre vous qui ont une carte son (avec un ou plusieurs DSP Digital Sound Processor) et un bon processeur, la configuration n'est pas dure: Réglez "F.Max" la fréquence Max au Maximum c'est à dire 44100 Hz (Qualité CD) PARTOUT !!! et décochez les boutons MONO s'ils sont activés !! ;). Disons que pour un Amigaïste "classique" on pourra Régler toutes les Fréquences à 27429 Hz ou à 24 000 Hz (ca prendra encore moins de temps machine mais ca grésillera un peu plus). Personnellement j'ai mis: pour Mono et Stéréo file (Fichiers MPEGS MONOs): Qual High (Haute Qualité) car les échantillons lors du décodage ne sont dégradés qu'avec la fréquence de restitution (vous pouvez essayer de dégrader la qualité de décodage et augmenter la restitution pour voir le résultat, mais personnellement je préfère faire le

ToP

contraire). Je vous conseille fortement d'activer les cases Mono partout, car si vous n'avez pas de super Matos Pro Hifi DSP THX ProLoGIC (bon, j'ai fini :)... pas besoin des modes stéréo, il vous mange le double du temps CPU. D'ailleurs j'aime bien continuer à travailler quand le Miga me joue du MP3 :) Dans le "panel" Audio vous y sélectionnez la case AHL en mettant les mêmes préférences que vous aurez réglé grâce au numéro 23. En haut, à droite le "Panel" Miscellaneous: activez Scopes, Status



Win. (pour l'affichage du défilement de la chanson), et même l'affichage du boOst, si ca vous amuse :) Le mieux est de regarder la Figure2.

1 Configuration pour BlizzardIV

Cette config' fonctionne au ToP sur ma 060 (mais devrait fonctionner sur des machines moins rapides). Sur la 060, la lecture d'un MPEG3 prend environ 50 % du temps CPU. Pour info, la config d'OFS qui possède une 030 (sans FPU): lui prend environ 80 % de son temps CPU. Qualité "High" partout, la Fréquence F.Max 22000, Mono, et pour AHL: Fast Stéréo++ Calibrated. En fait, quelque soit le MicroProcesseur que vous ayez, mettez les valeurs ci-dessus, et amusez-vous à faire varier la fréquence pour obtenir le meilleur résultat. Si vous lisez les MP3 depuis un CD, il est sage de mettre le buffer (tampon mémoire) à 3 ou 4s, et de régler la priorité à 1 (mais pas trop haute sinon vous aurez des coupures de multitâche). Pour une PPC, le CPU est seulement occupé entre 2% et 15% (Variable suivant le Proc' 603 ou 604, et sa fréquence). Pour les cartes sons, ce sont les DSP qui s'occupent de traiter le son et donc le Processeur même s'il n'ait pas trop puissant se trouve alors, très allégé pour le traitement sonore ;)

Pour les fidèles lecteurs, la page officielle de Digibooster: www.amigaworld.com/support/digibooster/



H T M L

Mettez-vous à Table!

Nr_18

J'ai trois-quart d'heure à tuer en attendant un train, alors je vous écris le troisième article concernant l'HTML, tout en dégustant une blanche (Délicieuse bière belge ;) au café de la gare. Si c'est pas du vécu ça :

Ce mois-ci, je vous propose d'aborder les tables. Très pratique pour placer des données dans un beau tableau, ou aligner du texte pour élaborer un formulaire (Un autre point que je vous apprendrai dans un prochain article).

| Commandes

Comme dans toute commande HTML, les tableaux se déterminent par les bornes `<TABLE></TABLE>`. Entre ces 2 tags, vous allez définir tout d'abord les **lignes du tableau** par `<TR></TR>`, puis les **cellules de chaque ligne** par `<TD></TD>`. En gros, cela se présente comme ceci:

```
<TABLE>
<TR>
<TD></TD>
<TD></TD>
...
</TR>
<TR>
<TD></TD>
<TD></TD>
...
</TR>
...
</TABLE>
```

Chaque commande `<TABLE>`, `<TR>` et `<TD>` possède un certain nombre d'options vous permettant de positionner votre texte dans les différentes cases de la table. Je vais passer ces différentes options en revue pour chaque tag principal.

| Le tag `<TABLE>`

1. Vous pouvez choisir l'alignement horizontal de la table sur la page par l'option **ALIGN** qui peut prendre les paramètres `left` (gauche), `right` (droite) ou `center` (centre). Ex: `ALIGN="center"`.

2. Si vous voulez un bord autour du tableau, l'option **BORDER** accompagnée d'un nombre

affichera une bordure de la taille du nombre spécifié. Ex: `BORDER="10"`.

3. La taille de la table est donnée par l'option **WIDTH**. Selon que vous donniez un nombre pur ou un pourcentage, la table sera de la taille du nombre ou occupera x% du page. Ex: `WIDTH="75%"`.

4. Si vous désirez une **marge** à l'intérieur d'une cellule, utilisez l'option **CELLPADDING** accompagnée d'un nombre déterminant la taille de cette marge. Ex: `CELLPADDING="5"`.

5. De même, vous pouvez espacer vos cellules par l'option **CELLSPACING** accompagnée d'un nombre. Ex: `CELLSPACING="10"`.

| Le tag `<TR>`

1. Comme pour la commande `<TABLE>`, vous pouvez déterminer l'alignement horizontal de la ligne par l'option **ALIGN** (mêmes paramètres que plus haut).

2. Une autre du même style détermine l'alignement vertical de la ligne, c'est l'option **VALIGN** accompagnée des paramètres `top` (haut), `bottom` (bas), `middle` (milieu), ou `baseline` (ligne de base). Ex: `VALIGN="middle"`.

| Le tag `<TD>`

1. L'option **ALIGN** est aussi disponible pour les cellules. Même chose que pour `<TABLE>` et `<TR>`.

2. Idem pour l'option `<VALIGN>`.

3. La **largeur** de la cellule se détermine par l'option **WIDTH** suivie d'un chiffre indiquant cette largeur en pixels. Ex: `WIDTH="50"`.

4. Vous pouvez faire de même pour la **hauteur** de la cellule avec **HEIGHT**. Ex: `HEIGHT="25"`.

5. Si vous ne désirez pas de **rupture** de ligne automatique dans la cellule, employez la fonction **NOWRAP**.

6. La **couleur de fond** d'une cellule est

définie par l'option **BGCOLOR** suivie des paramètres de couleur, comme pour le fond d'une page. Ex: `BGCOLOR="#FF0000"`.

Voici décrites les fonctions les plus souvent employées dans les tables.

Il existe encore quelques fonctions utiles telles que:

1. **ROWSPAN**: Si vous voulez qu'une cellule soit plus importante qu'une autre dans la table, employez cette option dans le tag `<TD>`. Ex: `ROWSPAN="3"` -> la cellule va prendre la place de 3 cellules en HAUTEUR.

2. **COLSPAN**: C'est la même chose que pour **ROWSPAN**, mais cela s'applique pour agrandir une cellule en LONGUEUR. Ex: `COLSPAN="4"`.

3. `<TH></TH>`: Avant de décrire les cellules par la commande `<TD>`, vous pouvez insérer `<TH>` qui va centrer et mettre en gras le contenu de la cellule. Idéal pour le titre des colonnes.

4. `<CAPTION></CAPTION>`: Permet de donner un titre à la table. Se place directement après le tag `<TABLE>`.

| Le listing du mois

Je vais reprendre quelques commandes et leur fonctions dans un listing pour éclaircir un peu les choses. Jetez un oeil sur le **grab'** d'écran pour voir à quoi cela correspond. A vous, ensuite, de tester les commandes dans vos sources. J'espère que le Rédacteur en Chef pensera à placer le listing, ainsi que les images sur la Disquette dans un petit répertoire HTML :-)

NDRC: Ne t'inquiète pas Nr ;) ^)

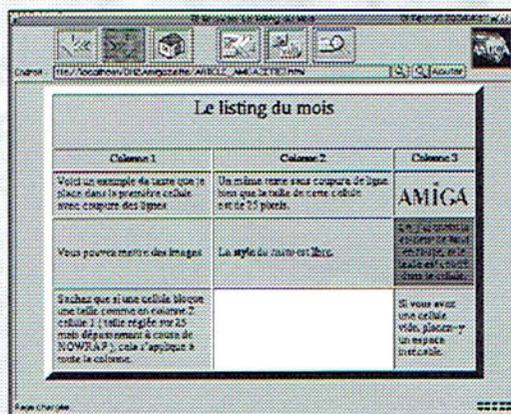
```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>Le listing du Mois</TITLE>
</HEAD>
```

```
<BODY>
```

```
<TABLE BORDER="10"
ALIGN="CENTER" WIDTH="350"
CELLPADDING="5">
```

```
<CAPTION><B><H1><CENTER>Le
listing du
mois</CENTER></H1></B></CAPTION>
>
```

```
<TR VALIGN="top">
<TH WIDTH="200">Colonne 1</TH>
```



```
<TH WIDTH="25">Colonne 2</TH>
<TH WIDTH="100">Colonne 3</TH>
</TR>
```

```
<TR VALIGN="middle">
<TD WIDTH="100">Voici un exemple
de texte que je place dans la
première cellule avec coupure des
lignes</TD>
<TD NOWRAP >Un même texte sans
coupure de ligne<BR> bien que la
taille de cette cellule<BR> est de 25
pixels.</TD>
<TD><IMG WIDTH=90 HEIGHT=30
SRC="amiga.gif"></TD>
</TR>
```

```
<TR>
<TD>Vous pouvez mettre des
images</TD>
<TD>Le <B>style</B> du <l>texte</l>
est <U>libre</U>.</TD>
<TD BGCOLOR="red"
ALIGN="CENTER">Là, j'ai choisi la
couleur de fond en rouge, et le texte est
centré dans la cellule.</TD>
</TR>
```

```
<TR>
<TD>Sachez que si une cellule bloque
une taille comme en colonne 2 cellule 1 (
taille réglée sur 25 mais dépassement à
cause de NOWRAP ), cela s'applique à
toute la colonne.</TD>
<TD BGCOLOR="white">&nbsp;&nbsp;&nbsp;</TD>
```

```
<TD>Si vous avez une cellule
vide, placez-y un espace
insécable.
```

```
</TABLE>
</BODY>
</HTML>
```

Et bien voilà, mon train va arriver, j'en ai fini avec vous pour ce mois-ci. Je vous souhaite bon appétit avec toutes ces tables !!!

Pensez à reprendre l'exemple sur la Disquette.

ImageFX

Création d'un Logo

Voici je l'espère le premier article d'une longue série de prise en mains sur ImageFX, le traitement d'image, la retouche d'images et le dessin.

Lancez ImageFX. Cliquez sur le bouton Buffer. Appuyer sur Create Buffer puis Size Presets.

Choisissez PAL: Hires Lace, Okay, Okay. Nous venons de créer une page écran de travail. Pour la colorier en blanc de façon qu'on ait une «feuille blanche de papier». Appuyer sur la touche F2 et la palette des couleurs apparaît, cliquez avec le bouton gauche une fois sur la couleur blanche pour la sélectionner. La couleur active étant le blanc, appuyer maintenant sur F3, pour revenir dans le toolbox. Cliquez à nouveau sur Buffer puis Clear buffer «to Draw color» (ImageFx efface la page avec la couleur active). Nous voilà avec une page blanche, Sélectionner dans le panneau Palette comme couleur active le Noir maintenant. (cette couleur sera la couleur de base des lettres). ImageFX travaille tout le temps avec 2 tampons images: Swap Buffer (tampon d'échange) et le Main Buffer (tampon Principal), nous allons mettre une image dans le Swap. Appuyer sur la touche «j» (IFX échange les 2 tampons, c à d que la page blanche passe derrière et devant, maintenant, vous n'avez rien). Puisque l'on a rien, chargeons une image avec Load à droite d'IFX. Choisissez un graf fait à la main par exemple (un graf de démos). Celui ci se trouve maintenant sur le Tampon Principal (Main Buffer), faites le disparaître derrière vers Swap avec

«j». La page Blanche étant à nouveau devant, et la couleur noir étant la couleur active, Cliquez sur la petite icône ABC (le menu des fontes) pour faire apparaître le générateur de textes.

Choisissez une fonte (choose font) si possible de grande taille... dans la petite case en face de celle contenant le nom de la fonte, mets par exemple 85 (pts). IFX vous fait une prévisualisation taille réelle par rapport à votre Tampon Principal pour que vous ayez une assez juste vision de celle ci avant génération.

En face de l'icône add, mettez le texte désiré ex: AMIGA et validez avec la touche Retour du clavier. Votre texte apparaît en haut en première ligne (on peut écrire plusieurs lignes et même importer un texte ASCII). Sélectionner avec la souris le mot AMIGA en première ligne (il réapparaît aussitôt dans la case du texte actif). Faites Okay pour générer le texte en noir. Celui ci apparaît en brosse sous la souris et on peut ainsi le déplacer n'importe où. Ne le plaquez pas encore sur l'écran blanc. Dans icônes outils, sélectionner l'avant dernière icône en partant de gauche

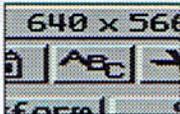
(Outil pointillés) et cliquez 2 fois de suite pour ouvrir les réglages de cet outil (drawing options).

sur le bouton cycle cliquez 2 fois jusqu'à l'apparition du mode «Feather In» (Adoucissement vers l'intérieur) mettez comme radius 5 (pt) environ. (Blend: c'est la force d'application de l'outil) réglez le à 50 (%). Réglez le Mode «normal» en «color» (il appliquera la brosse texte avec la couleur active...) On veut une ombre noire donc faite Okay après avoir tout

réglé; vous appliquerez la brosse Ombre par exemple au milieu de la page. Vous pouvez Annuler avec la touche «u» du clavier ou refaire avec «Shift u»... une fois que vous avez une ombre qui vous plaît avec les paramètres précédents modifiés si vous en sentez la nécessité, il reste maintenant à appliquer le logo final sur l'ombre. Réouvrir l'outil pointillé, remettez vous en Mode «normal», blend (application) 100 %, Style RubThrough, et Edge Feather In 0 (fera le même effet qu'un léger petit lissage Antialiasing autour du texte lors de l'application).

Placer votre brosse texte flottante décalée par rapport à l'ombre avant application. Appliquer en cliquant avec la souris ou en voulant plus de précision (cliquez sur LAlt (alt gauche)+Lcommand (A de gauche) qui fera le même effet que cliquer sur le bouton souris, mais sans la bouger. Pour travailler avec plus de précision + et - pour zoomer ou «m» zoome là où se situe le pointer souris.

Après avoir appliqué le logo si l'on sélectionne le mode Lighten dans l'outil pointillé, et que l'on applique ensuite avec encore un décalage par rapport au text précédent, on obtient un effet intéressant de Logo Texturé Plastique et Ombré.



ABD97

Football, Casse-Briques & Flipper dans le même DP!

OFS

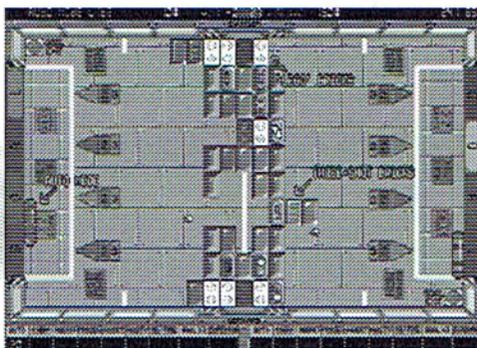
On croyait avoir tout vu dans le DP, mais j'avoue que là avec ABD97, j'ai étais bluffé. L'idée de rassembler plusieurs jeux dans le même est excellente. Mais la voir être réalisée aussi bien, c'est encore mieux. Dreamsoft nous livre ici un des meilleurs jeu DP du moment. Kes'kon s'amuse :)

\ Perds pas la Boule!

ABD97 se présente sous la forme d'une archive Lha, que vous décompressez où vous voulez sur votre disque dur. Pas de script d'installation donc! De toutes façons, il n'y en a pas besoin, vous double-cliquez sur l'icône ABDGO, et c'est parti!

La surface de jeu se présente sous la forme d'un stade de Football, vu de haut Horizontalement. Sur les côtés se trouvent 2 Raquettes comme vous pourriez les trouver dans un jeu de Casse-Briques (Arkanoïd, Mégaball...). Ces raquettes jouent le rôle de Gardien

de But, elles protègent votre cage de la balle envoyée par votre adversaire. Vous les dirigez à l'aide du Joystick. Au centre de la surface de jeu se trouvent des briques, qui sont là pour vous gêner dans vos actions, mais aussi pour vous apporter de nombreux bonus ou malus? Ca donne du piment au jeu ;-)



\ But du Jeu: Gagner :)

La partie se déroule en plusieurs manches (impaires), de 1 à 9. Une manche dure un certain temps, et vous devez marquer le plus grand nombre de buts à vos adversaires pour gagner

(CQFD). Le principe est simple. Plus tu marques, plus tu es sûr de gagner ;^).

J'ajouterez que la Doc' est excellente et en FRANCAIS. Vous allez sûrement vous amuser avec ce jeu. D'ailleurs, c'est bien ce qu'on demande à un jeu, qu'il soit Fun, et qu'on prenne du plaisir avec. Certains l'ont d'ailleurs oublié. J'ai vu des mecs éclatés sur Tritus, et d'autres faire des tronches pas possibles sur Quake, ou autre DoomLike.

La version complète propose de nombreuses options, nouveaux bonus, nouvelles briques, etc... Mais surtout la présence d'un magasin dans lequel vous allez pouvoir acheter vos bonus.

Vous pouvez vous procurer ABD97 contre 50Frs par chèque. Franchement pour le travail accompli, la somme est dérisoire. Vous recevrez votre nouvel exécutable sous quinzaine. ☐

Roux Jean-François

150 Bd de l'Ariane

06300 Nice

morales@hermes.unice.fr

<http://www-mips.unice.fr/~jroux/>

TRacer

Interview de Sébastien d'Heeger

J'ai l'honneur d'interviewer un programmeur dont vous avez sans doute déjà entendu parler. Découvrons Sébastien d'Heeger, afin d'en connaître un peu plus sur les acteurs de la vie Amiga en France. J'ai ajouté quelques commentaires (noté NDM:). Je ne peux pas m'en empêcher, et OFS peut vous en dire quelque chose ;)

\ Interview

Cyanure: Sébastien, bonjour. Peux-tu te présenter, nous donner une idée de tes activités sur Amiga. Depuis quand tournes-tu sur Amiga? Quel modèle as-tu? Quels sont tes logiciels préférés?

Sébastien: Bonjour Mathias, enchanté de répondre à tes questions. Je suis Sébastien D'HEEGER, auteur de 2 jeux sur Amiga AGA "Malediction" et "Racer". Cela fait maintenant 7 ans que je suis sur Amiga, j'ai débuté comme tous les Amigaïstes sur 500 en

faisant des petits programmes en Amos, et des animations sous DPaint IV. Petit à petit, je me suis mis à l'assembleur. En 1993, je suis passé à l'Amiga 1200 avec disque dur (le rêve à l'époque), dès lors, j'ai débuté mon premier jeu sur Amiga, intitulé Malediction. Le Blitz est sorti à ce moment-là, je l'ai alors acheté pour concrétiser ce projet. C'était un jeu de rôle-aventure en 3D (avec mapping). Ma config' était modeste puisque je possédais un A1200 + 1Mo de FAST + HD40Mo mais j'ai réussi à finir le jeu en 1995. Suite au soutien de DREAM, le jeu a connu un petit succès (28 versions enregistrées). J'ai upgradé mon 1200 avec une 68030/28Mhz + 4Mo de FAST + HD540Mo pour un confort optimum. En 1996, j'ai participé au concours "Soft Qui Peut" au Futuroscope de Poitiers (NDM: je connais, j'y étais cinq ans à Poitiers!) toujours avec "Malediction" dans une version améliorée et avec une Intro en synthèse. Le public a très bien accueilli le jeu (malgré que j'étais le seul concurrent sur Amiga). Ensuite j'ai développé Racer un jeu de voitures en

3D mappée durant 1996-97.

C: Après l'aventure "Malediction", tu as donc récidivé avec Racer, un jeu de course auto en 3D. Je crois savoir que tu as fait le premier en Blitz et Asm (Assembleur), et le second en C et Asm?

S: En effet, "Malédiction" a été codé en Blitz et en assembleur. Mais très vite je me suis rendu compte que Blitz n'était pas puissant pour les calculs et optimisations malgré ces nombreuses fonctions. C'est pourquoi je me suis mis au C qui est un langage universel. Mon 2ème jeu a été programmé en C et asm pour une performance optimale sur les machines de base.

C: Continues-tu à programmer en Blitz? Si non, quelles raisons t'ont poussé à changer? Serais-tu prêt à t'y remettre?

S: Oui, le Blitz est très utile pour mettre rapidement en place des programmes graphiques ne nécessitant pas trop de puissance de

calcul comme des éditeurs ou des convertisseurs d'autant plus qu'il sait lire l'IFF et les anims-IFF. Pour Racer, je l'ai utilisé pour faire l'éditeur de circuit (Voir la version complète). Comme je l'ai dit précédemment le Blitz n'est pas rapide pour les calculs, et il est donc peu recommandé pour les jeux 3D. Mais il est très adapté aux jeux 2D. Le Blitz ne me sert que pour la mise au point, mais je ne l'utilise plus pour réaliser des projets.

C: Pour quel genre de passage utilises-tu l'assembleur?

S: J'utilise l'assembleur pour toutes les fonctions où le temps d'exécution est primordial c'est-à-dire routines de mapping, de conversion chunky, zoom d'affichages en général ... Sur 68020/030 (qui sont de bons processeurs) la vitesse est primordiale pour les jeux 3D, et actuellement seuls des processeurs comme le 060 et le PowerPC peuvent supporter des jeux 3D.

C: Pour revenir à Racer (qui a reçu de bonnes critiques), tu l'as réalisé presque tout seul. Quelles difficultés as-tu rencontré? Depuis combien de temps travailles-tu dessus? Comment-t'y es-tu pris?

S: Oui, j'ai réalisé Racer quasiment seul. Les musiques ont été réalisées par Unison mais j'ai réalisé tout le code et les gfx, ce qui représente un travail colossal durant 2 ans. La principale difficulté, c'est de

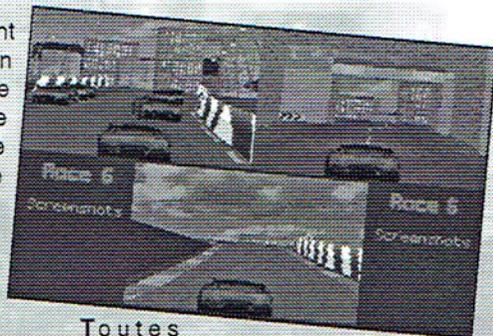
gérer tous les paramètres qui entrent en considération dans la réalisation d'un jeu, et de continuer à se motiver malgré les problèmes que l'on rencontre. Mais je pense qu'aujourd'hui il est inconcevable de continuer à réaliser un jeu seul. De plus, sur Amiga, la puissance de calcul étant limitée, il est dur d'obtenir ce que l'on veut avec une vitesse honorable.

C: Le développement de Racer continue? Où en est le jeu depuis la version 1.5 mise sur Aminet?

S: J'ai continué pendant 6 mois, jusqu'en janvier 98, à améliorer Racer qui est devenu Turbo Racer avec notamment une vitesse 3 fois + rapide et le jeu dans un écran Intuition, mais le problème est qu'elle est buggée et plante plus ou moins, donc impossible à distribuer pour le moment.

C: As-tu pensé à commercialiser Racer?

S: Oui, et à l'époque de sa sortie, j'ai eu diverses propositions par des éditeurs: Vulcan et Titan Computer entre autres, mais rien ne s'est concrétisé réellement. Par contre, un distributeur allemand voulait (et veut toujours) commercialiser une version de Turbo Racer sur CD avec de nouveaux circuits, nouvelles voitures, mode 2 joueurs etc... J'ai même les contrats mais le problème est que je suis complètement démotivé à cause du faible soutien des Amigaïstes, et j'ai peur que sa commercialisation soit un échec. Donc à l'heure actuelle je suis dans une situation d'attente. Je suis encore étudiant (licence d'informatique) et mes études me prennent aussi pas mal de temps donc c'est dur de concilier les 2, d'autant plus que je ne dispose de l'Amiga que le week-end donc wait and see.



Toutes les années passées sur Amiga restent et resteront mes meilleures années en informatique (NDM: les années Amiga ne sont pas finies, attends de voir 1998!). J'ai l'occasion d'utiliser pour mes études et pour mon usage personnel d'autres machines que l'Amiga et je reste convaincu que l'Amiga est, et restera l'une des meilleures machines ET avec un OS formidable. UNIX est lourd et peu vélocé mais multitâches comme le Workbench, et Win95 est nul (il plante sans arrêt et il est lourd) (NDM: ça on le savait). J'attends toutes remarques, infos etc... à mon email: dheeger@fil.univ-lille1.fr

NDM: Lecteurs d'AMIGAZette, qu'attendez-vous pour télécharger la démo de Racer, et pour encourager Sébastien. Il le mérite. Peu nombreux sont ceux qui ont le courage de mener seuls des projets aussi ambitieux en s'y accrochant pendant 2 ou 3 ans. Tout ça rien que pour vous, pour nous. □

NDRC: L'interview complète se trouve sur la Disquette.

Sébastien D'Heeger
137 Rue du Général Catroux
59495 Leffrinckoucke
03.28.69.04.41
dheeger@fil.univ-lille1.fr

Top 50

Ventes de jeux Amiga pour le mois de Février (Source GTI)

- 1 Myst CD (Allemand)
- 2 Myst CD (Anglais)
- 3 OnEscapee CD
- 4 ThèmePark Aga/Ecs CD
- 5 Brain Damage Pinball CD
- 6 Nemacs IV CD
- 7 Final Odyssey CD

On vous a mis le minimum (Les 50 meilleures ventes sont répertoriées). Force est de constater que le portage de Myst aura été un succès. Remarquez aussi que les jeux sur CD ont la côte :)



F1GP Editor 3.36

Formule1 sur Amiga

La nouvelle version de l'éditeur pour F1GP vient de sortir. Si le jeu existe depuis 6Ans, les joueurs sont toujours aussi nombreux, et l'intérêt n'a pas baissé. Cette nouvelle mouture propose le contenu de toutes les équipes des saisons de 1994 à celle de 1997.

Vous pourrez le trouver sur Aminet dans le répertoire game, ou chez l'auteur:

<http://www.nanunanu.org/~oliver>

A noter, également tous les utils pour le jeu, ainsi que la possibilité de jouer via Internet !!!

Doom sur Amiga

Configuration de DoomAttack

Zet

Bonjour. Je me présente rapidement. Je m'appelle Zet (ça se prononce comme dans Z'êtes en retard, ou -mieux- comme dans AMIGAZette!), et pour cette première participation à la Gazette, je vous propose une aide pour configurer DoomAttack, un des (nombreux) clones de Doom sur l'Amiga. Je ne pense pas nécessaire de vous rappeler le principe de Doom. Bon, si vous insistez ;) Doom est un jeu en 3D mappée, dans lequel vous devez éliminer tout ce qui bouge. Mais revenons à la configuration de DoomAttack :

↳ Besoins

Celui-ci fonctionne à partir d'un 68020 -sans FPU- (il existe des versions spécifiques 040 & 060), 2Mo de RAM (4 ou 8 Mo recommandés), et AGA ou carte graphique. DoomAttack (comme toutes les autres versions de Doom made in Amiga) utilise un fichier décrivant le(s) différent(s) niveau(x). Ce fichier s'appelle un WAD file. Il s'intitule en général doom.wad et se trouve sur les versions PC du jeu. On peut même en trouver des versions sur Internet. A ce propos, je conseille à ceux qui ont accès au NET d'aller faire un tour à l'adresse suivante: amiga.tc3net.com/doom. Sur cette **AmiDOOM Download pag** (c'est son nom!), on peut télécharger les dernières versions de TOUS les Doom Amiga (même PPC!), ainsi qu'un fichier WAD (1.8 Mo en archive lha tout de même!). On y trouve également plein de trucs et astuces (voir Fig.1).

↳ Installation

Avant de pouvoir configurer la bête, il vaut mieux l'installer ;-). Pour simplifier, supposons que l'archive **DoomAttack.lzx** se trouve en RAM: et que vous avez créé un répertoire Doom sur votre disque dur et que ce répertoire "Doom" contient le fichier WAD dont nous avons parlé précédemment. Après avoir désarchivé **DoomAttack.lzx**, on ouvre les différents répertoires jusqu'à trouver l'icône **install**. Il suffit alors de double-cliquer

dessus pour lancer l'installation. A la question "Where is the DOOM directory (the one containing the wad file)?" répondre par **Doom**. Ensuite, il suffit de sélectionner "**Continuer**" pour que tout se passe correctement. C'est bon, pas de problèmes? Jetez donc un coup d'oeil à la **Figure 2** (fenêtres 1, 2, 3 & 4) si vous vous sentez perdu.

Après ces préliminaires, passons enfin aux choses sérieuses ;) Allez dans le répertoire Doom, et cliquez sur **DoomAttackPrefs** (figure 2-5). Une fois la fenêtre ouverte, on se retrouve avec les différentes options de configurations à gauche, et les choix de l'option en cours à droite (voir figure 2-6). Pour info, sachez que le soldat en bas à gauche est animé (il court ;)). Pour jouer on a le choix entre le clavier (option **Keyz**), la souris (option **mouse**) et le joystick. Personnellement je préfère le clavier pour sa plus grande liberté (on peut en effet changer l'assignation de toutes les touches: voir figure 2-6). Ensuite il faut choisir la **Vidéo**, c'est-à-dire sélectionner le mode d'écran avec la routine **Chunky to Planar (c2p)** qui sera utilisée. Toutes les routines sont dans le sous-répertoire **DoomAttackSupport/c2p**. Possédant un 68030 à 50 MHz, j'utilise un écran en 320x256 avec la routine **c2p_020_blitter**, et c'est vraiment très fluide (voir figure 3). Concernant l'option "**Audio**", vous avez la possibilité de définir ce qui sera joué pendant le jeu en éditant un fichier (.musicrc dans le répertoire "Doom"), où chaque ligne représente un moment du jeu tel que l'intro, le niveau 2, la fin... (voir figure 4). Sachez toutefois que le seul format reconnu par le **Music Plugin** (dans **DoomAttackSupport/Plugin**) est celui de **The Player 6.1**. Contentez-vous des effets sonores pour avoir une ambiance angoissante.

On peut aussi faire du **Multiplayer** soit par le **Net** ou en **réseau local**. Avec l'option **ChatMacros**, on peut se préparer des répliques prêtes à être expédiées aux autres joueurs. Attention les engueulades ;) Je n'ai malheureusement pas eu la possibilité de tester cette option donc je ne m'étendrais pas dessus. Avec l'option **Game**, on peut définir les valeurs maximales de munitions, de santé ou bien d'armure. Enfin, l'option **Program**

permet de spécifier la zone mémoire réservée au jeu, de gérer un clavier français (taratata!!) ou bien encore d'afficher un plan rotatif pendant le jeu (voir figure 5). Attention cependant car cela ralentit sensiblement la vitesse d'affichage si vous avez une petite configuration. □

Voilà pour cette courte présentation des possibilités de configuration de DoomAttack. Si vous souhaitez plus de renseignements sur DoomAttack n'hésitez pas à me contacter par mail: zisind@club-internet.fr

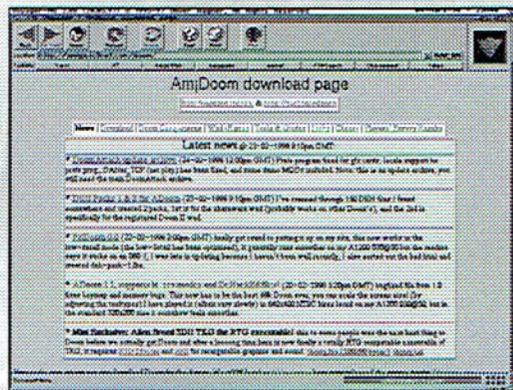


Fig. 1

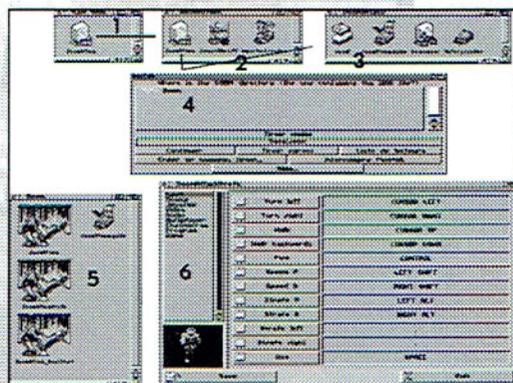


Fig. 2



Fig. 3

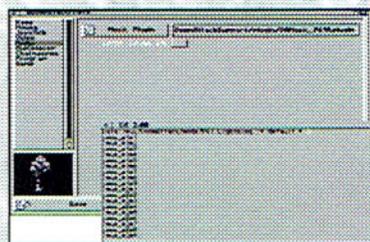


Fig. 4

Polices Wordworth

Insertion de symboles

Certains ont pu remarquer sur des publications ou sur du courrier, de petits symboles représentant une main pointée, un téléphone, une croix ou bien d'autres petites choses comme ça.

Ces caractères sont des caractères spéciaux qui sont très rarement fournis avec les logiciels de traitement de textes. Bien sûr, les plus malins en auront récupérés sur les Aminets, les Cybernautes sur le Net, et les plus pauvres...eh bien eux, ils s'en passent! Heureusement AMIGAZette est là, et ils pourront trouver sur la disquette un jeu de caractères spéciaux à utiliser avec WordWorth. Il suffit de l'ajouter dans le tiroir des fontes de WordWorth.

Installation

Après avoir décompressé l'archive Police_Wordworth, vous trouverez 3 fichiers: MPSymbol3.font, MPSymbol3.otag et MPSymbol3.type.

Pages Spéciales consacrées au créateur de l'Amiga

<http://jms.org/jay-miner.html>

<http://www.cris.com/~jws/TheMission/>

Gagner une clé de DP grâce à l'Ours!!!

<http://www.noname.fr/ours>

Les Créateurs de Wordworth

<http://www.digita.com>

Micronik (compatibles Amigas)

<http://www.micronik.de>

Un site Lightwave

<http://www.studiovisions.com>

PPC Ruuuuulez

<http://www.phase5.de>

Amiga RC5 Team Effort

Développeurs PPC

<http://homepage.cistron.nl/~ttavoly/rc5>

Support PowerUp

<http://hem.passagen.se/studiox/powerup>

MP3 sur AMIGA

http://www.terravista.pt/guincho/1139/amiga_mp3.html

Chipset

Le chemin est le suivant: WordWorth/WwFonts/Intellifonts pour MPSymbol3.font.

WordWorth/WwFonts/UFST pour MPSymbol3.otag et MPSymbol3.type. Ensuite, il faudra procéder à la finalisation de l'installation grâce à InstallFonts qui se trouve dans le tiroir WwTools. Double-cliquez sur l'icône InstallFonts, une fenêtre s'ouvre, cliquez sur le bouton Add. Cliquez sur le bouton Install du requester qui apparaît. Voilà, c'est fait, vous pouvez charger Ww.

Utilisation

Lorsque vous désirez intégrer un symbole, il suffit de sélectionner la police MPSymbol3. Tapez alors, sur la touche qui lui correspond. (Ex: Pour un dessin de téléphone, c'est le signe % qu'il faudra taper).

Petit conseil, préparez-vous une liste des symboles disponibles avec leur correspondance, que vous garderez à portée de main quand vous taperez vos textes.

Problème de Validation

Si votre 1200 met plus de deux minutes à vous redonner la main, rassurez-vous c'est normal. Du moins, ce n'est pas une situation normale mais un phénomène naturel chez cette catégorie d'ordinateur ayant un soupçon d'intelligence artificielle ;)

Essayons de redescendre sur terre pour une explication plus réaliste. En fait, lors de la séquence de démarrage, l'ordinateur contrôle le bon état de ses supports de travail, en l'occurrence son disque dur. Si il découvre que celui-ci comporte quelques petits problèmes de validation, il lance alors une procédure (dites de validation) qui provoque le clignotement de la LED (H.Disk). Normalement ceci ne devrait pas se produire souvent.

Ce problème est rencontré lorsqu'une écriture a lieu sur le Disque Dur et qu'en même temps, vous êtes victime d'un plantage de la machine, ou d'une coupure d'électricité. Sur Amiga, nous possédons l'avantage de cette procédure de réparation automatique. Si cette action se déclenche à chaque démarrage, une seule solution, DiskSalv (DiskSalv 2 est disponible auprès d'AMIGAZette DP Ref:U001). Commencez par une réparation de la partition malade, et ensuite effectuez une validation forcée. On redémarre et ça repart!

José

Citoyens Amigaïstes, Connectez-vous!

Etre sur Internet quand on est Amigaïste, cela devient obligatoire, pour peu que l'on souhaite sortir de son trou perdu, et rencontrer d'autres utilisateurs. Vous ne vous sentirez plus seul, et vous profiterez des News et des nombreux DPs disponibles sur le Net. Se connecter à Internet n'implique pas des sommes astronomiques, à 65Fr/mois la connection chez Hol, et à 1200Fr le modem, une bonne partie de la communauté dispose des moyens pour se connecter. FranceTélécom propose un Primaliste Internet qui vous donne droit à 50% de réduction après 22H, sur le numéro de votre fournisseur d'accès.

Nous avons créé un Pack Internet dans le DP pour permettre aux néophytes une connection rapide. Les outils minimums pour démarrer sont prévus (Voir AMIGAZette 23, p7). Vous y trouverez Miami (Outil de connection), Yam (pour gérer votre courrier ou Email), IBrowse (pour surfer sur le Web), Amlrc (pour discuter avec les autres internautes) et enfin AmFTP (pour télécharger sur Aminet). Le pack se compose de 4 disquettes comprenant ces logiciels en version démo, compressés en Lha, et dans leurs dernières versions (U018 à U021). Attention, MUI est obligatoire (La Disquette U023 contient MUI3.8).

ARexX

Mes débuts en Programmation

S vous êtes comme moi, vous vous êtes certainement déjà senti frustré de ne rien comprendre à tous ces langages de programmation: le E, le C, l'AMOS, le Blitz Basic etc... et j'en passe... Je me suis donc penché sur ce problème, et j'ai redécouvert un langage de programmation que tous, nous pouvons utiliser sans avoir à acquérir toute une ribambelle de logiciels et de documentation. Grâce à l'ARexx, nous allons découvrir ensemble un outil qui permettra à certains de mieux dompter leur machine, et surtout le plaisir de créer selon votre imagination. Attention, vous ne programmerez pas le jeu qui sortira au prochain Hit Parade, mais de petites routines plutôt orientées utilitaires. Ceux qui sont branchés AMIGAZette depuis le numéro 5 pourront y retrouver une initiation écrite par Xavier Leclerc (du 5 au 12), pour les autres, et bien suivez moi...

\ L'environnement

Avant de commencer il serait bien d'ouvrir un SHELL (Voir article d'OFS dans ce numéro) pour avoir une interface utilisateur qui permettra de faire les essais de programmes.

Faisons connaissance avec l'environnement ARexx. Regardez la Figure 1. l'icône de REXXmast se trouve dans votre répertoire "system". C'est le lanceur pour accéder à ARexx. Il peut être activé manuellement, ou alors lors du démarrage de l'ordinateur, soit en mettant son icône dans le répertoire WBStartup (pensez à mettre DONOTWAIT dans le tootype de l'icône pour ne pas voir apparaître la

fenêtre annonçant le démarrage de REXXmast), ou bien à partir de la startup-sequence. Contrôlez si la ligne suivante n'existe pas déjà dans votre startup-sequence ou User-startup:

```
sys:system/rexxmast >NIL:
```

ce qui aura pour effet de lancer ARexx au démarrage de l'ordinateur (NIL: permet de diriger l'exécution du programme vers un device fictif ce qui va permettre de reprendre la main sans avoir à attendre, et sans voir apparaître la fenêtre de REXXmast.). Mais ce n'est pas tout, d'autres programmes composent ARexx, ils se trouvent dans le répertoire rexxc qui est assigné dans la startup-sequence. Et pour cloturer, une assignation est faite vers le répertoire S: où doivent normalement être mis les programmes réalisés avec ARexx.

Le principe d'ARexx est d'écrire un programme source avec un simple éditeur de texte en langage ARexx, de le sauvegarder (dans le S: ou ailleurs). Son exécution pourra alors se faire soit à partir d'un SHELL (CLI), soit à partir d'une icône de type projet que vous pourrez créer avec IconEdit (dans le répertoire Tools).

A partir d'un SHELL, en supposant que votre fichier texte s'appelle ESSAI.rexx il suffira d'écrire:

```
RX ESSAI.rexx.
```

Nous découvrons là le premier terme concernant ce langage: RX.

Cette commande est l'interpréteur du programme source c'est à dire que RX va analyser les mots du programme et de ce fait les exécuter. A partir de l'icône du programme source, RX devra être inscrit dans la case "outil par défaut" pour une exécution immédiate.

\ La syntaxe

La syntaxe comporte quelques particularités à connaître. Si vous incluez des lignes de commentaires, c'est à dire du texte qui ne doit pas être reconnu comme des lignes de programme mais comme des explications, "/" doit marquer le début et "/" la fin de chaque commentaire. La première ligne d'un programme source doit être un commentaire, en général on y met le nom du programme. Un bugg d'ARexx donne un message d'erreur si l'on oublie cette première ligne.



José

Pour faire afficher des caractères, mots ou phrases il faut que ces éléments soient encadrés par des guillemets simples.

Après cette entrée en matière, commençons par quelque chose de simple. Ouvrons ensemble notre éditeur de texte (ED fera l'affaire) et allons y.

```
\ SAY
```

En basic nous avons la commande Print pour écrire des caractères à l'écran, en ARexx ce sera SAY. Dans votre éditeur tapez:

```
/*essai de programme ARexx*/  
SAY 'J'aime mon AMIGA'
```

```
\ PULL
```

Sauvez-le dans le RAM DISK sous le nom d'essai, et ensuite dans un shell tapez: RX ram:essai

Une fenêtre s'ouvrira et vous présentera votre texte, dans le cas contraire revoyez votre texte, une faute de frappe est si vite arrivée.

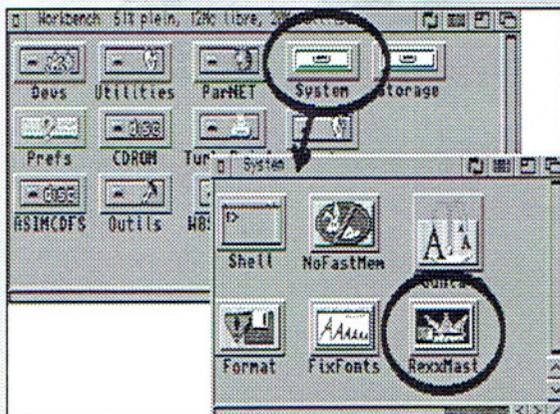
Un programme devient intéressant quand on peut créer des entrées utilisateur. C'est à dire que le programme attendra des saisies de données au clavier pour continuer. La commande PULL est faite pour cela, et pour mieux comprendre son fonctionnement écrivons un petit programme qui demandera votre nom et votre âge en affichant à l'écran votre nom et votre âge en nombre de jours.

Tapez le petit programme de l'encadré. Sauvez-le et lancez-le.

Voilà votre deuxième programme.

La première ligne n'est qu'un commentaire d'information sur le programme, ensuite [PULL nom] va attendre une saisie au clavier qui sera mémorisée par la variable [nom]. Une variable est un élément qui sera chargé de mémoriser une information dans une case mémoire. Pour s'y retrouver, les noms de variables sont choisis de façon à les reconnaître facilement dans un programme source qui peut devenir très long. Si vous avez de nombreuses variables différentes à utiliser il vaut mieux les déclarer en début de programme.

ATTENTION il ne faut pas qu'un nom de variable soit identique à



une commande de programmation, par exemple il ne faut pas utiliser **SAY=123** ou **PULL=NOM**, ce sont des noms réservés mais si vous leur rajoutez par exemple "_" (_PULL), ils deviennent utilisables.

Ensuite on affiche votre nom et le programme vous demande votre âge. Vous en faites la saisie, et en final on affiche votre nom, et le calcul du nombre de jours.

ATTENTION si vous utilisez plusieurs fois le même nom de variable ce sera la dernière valeur qui sera mémorisée, écrasant les autres valeurs au fur et à mesure des saisies.

LE PROGRAMME

```
/*Calcul de l'age*/
SAY 'quel est votre nom'
PULL nom
SAY 'Ok 'nom' quel est votre age'
PULL age
SAY nom ' est agé d'environ
'age*365 'jours'
```

Glossaire

Programme source	: ce sont toutes les lignes de programmation
Variable	: c'est une ou un groupe de lettres (mot) qui représentent une case mémoire où seront stockées des données numériques ou alphanumériques.
le caractère "_"	: indique que la ligne de programme continue avec la ligne suivante
/* */	: Début et fin de commentaires
RX	: interpréteur ARexx (exécute les programmes sources en ARexx)
SAY	: permet d'afficher du texte à l'écran
PULL	: entrée utilisateur - attend une donnée

La prochaine fois nous apprendrons à utiliser

- Les variables
- DO ..TO.. (boucles)
- IF...THEN...ELSE

A Suivre...

Programmation E

Création d'un ToolManager

Aujourd'hui nous allons étudier les **AppMenuItems**. Ceci sera l'occasion de voir les **IDCMP** (messages Intuition), et la gestion des erreurs.

Les **AppMenuItems** permettent d'ajouter des entrées dans le menu **Tool** (ou Outil), afin de pouvoir lancer une application plus rapidement. On peut ainsi y mettre ses programmes favoris, et les lancer en sélectionnant simplement le menu correspondant. Cela évite de devoir ouvrir des répertoires pour aller double cliquer sur l'icône du programme.

Tout d'abord nous avons besoin d'ouvrir un **canal de communication** avec Intuition, car c'est lui qui nous signalera que l'utilisateur a cliqué sur le menu pris en charge par notre programme.

/ Message ports

IDCMP signifie **I**ntuition **D**irect **C**ommunications **M**essage **P**orts, c'est la manière la plus utilisée pour recevoir des messages d'Intuition, et la seule pour communiquer avec elle. Quand quelque chose se passe dans l'Amiga, (un disque est inséré, un

gadget sélectionné etc...) un message est automatiquement créé. Intuition examine les messages et vérifie si cela intéresse votre Programme. Si le programme est intéressé par le message, il recevra un message spécial (IntuiMessage) qui contient des informations intéressantes.

Comment recevoir les messages IDCMP?

1. Ouvrir un port IDCMP. -> myport:=CreateMsgPort()
2. Attendre des messages. -> WaitPort(myport)

Cette instruction permet à notre programme d'attendre les messages de façon passive. C'est à dire que le programme est arrêté, et ne se réveillera qu'à l'arrivée du message. Ceci augmentera la vitesse des autres applications puisque le **CPU** ne s'occupe pas de notre programme tant qu'il dort.

3. Collecter les messages. -> appmsg:=GetMsg(myport)
appmsg pointe sur une structure appmessage (voir annexe pour plus de détail). Dans notre cas la procédure pour collecter les messages est simple. En effet, notre

programme ne peut recevoir qu'un seul type de message, il n'y a donc pas de traitement à faire pour savoir à quel événement appartient ce message.

4. Les examiner. -> ch:=appmsg.id
Ici on effectue simplement une copie de l'information nécessaire (en fait le message contient l'ID du menu sélectionné) et nous effectuerons le traitement du message plus tard. Ceci nous permet de répondre à intuition le plus rapidement possible. Et oui, car tant que l'on a pas répondu à intuition le système est ralenti.

5. Répondre. (Dire à Intuition que vous avez lu le message). -> ReplyMsg(appmsg)
Après avoir répondu, vous ne pourrez plus examiner la structure IntuiMessage; c'est pour cela que nous avons effectué une copie de l'info nécessaire.

/ Les Appmenuitems

Revenons maintenant à nos **AppMenuItems**.

- Après avoir ouvert un canal IDCMP nous devons remplir notre

menu de la manière suivante:
 appitem:=AddAppMenuItem(ID,0,T
 EXTE,myport,NIL)

ID (Integer) contient le message qui nous sera envoyé lorsque l'utilisateur aura cliqué sur le menu correspondant. C'est pour cela que chaque entrée dans le menu doit avoir un ID différent.

TEXTE contient le texte qui sera affiché dans le menu.

- Après avoir répondu à intuition comme quoi nous avons bien reçu son message nous devons traiter celui-ci et agir en conséquence. Ici nous utilisons des **IF** et des **ELSEIF**, mais on aurait pu utiliser des **SELECT/CASE**. Execute('run Workbench:Utilities/MultiView',0,NIL) permet de lancer le programme désiré. Vous devez certainement vous demander pourquoi utiliser la fonction Execute() qui exécute l'instruction 'run' qui elle même exécute le programme désiré. En effet on aurait pu simplement écrire:

```
Execute('FrexxEd:Fred',0,NIL).
```

La raison est simple; Si l'on utilise la 2ème possibilité la fonction Execute() rendra la main à notre programme quand l'application lancée avec cette instruction sera terminée, cela empêche notre programme de pouvoir lancer 2 applications en même temps. Alors qu'avec la première solution la fonction Execute() nous rend la main tout de suite, c'est à dire sans attendre la fin de l'application lancée.

/ La gestion des erreurs

Une gestion d'erreur se fait par un bout de code qui sera appelé quand une erreur survient lors du fonctionnement du programme, comme une fenêtre qui ne s'ouvre pas, ou de la mémoire non allouée. Vous, ou le système lui-même, dira que quelque chose ne va pas (cela s'appelle 'raising an exception' -'lever une exception'), alors le système cherchera le bon gestionnaire que vous aurez programmé.

Une procédure ayant une gestion d'erreur a la forme suivante:

```
PROC ess1() HANDLE
/* ... */
EXCEPT DO
/* ... */
ENDPROC
```

Le bloc entre **PROC** et **EXCEPT** est exécuté normalement, et si aucune erreur n'arrive, le bloc entre **EXCEPT** et **ENDPROC** est

sauté. La procédure se termine au **ENDPROC**. Si une exception est levée, soit dans les partie du **PROC**, ou dans n'importe quelle fonction appelée dans ce bloc, le gestionnaire d'exception (bloc **EXCEPT/ENDPROC**) est invoqué.

Il existe plusieurs **méthodes pour gérer les erreurs**. Mais ici nous n'en verrons qu'une seule. Celle-ci me semble la plus puissante et n'est vraiment pas difficile à mettre en oeuvre.

Cela consiste à définir une exception pour chaque fonction qui nous intéresse. Ceci se déclare juste après l'appel des modules. Syntaxe: **RAISE <exceptionId> IF <fonc> <comp> <valeur> , ...**

Exemple: **RAISE ERR_WORKB IF OpenLibrary()=NIL**

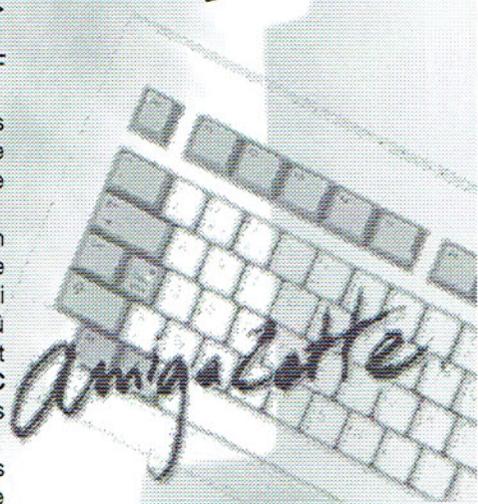
Cette exemple signifie: 'chaque fois qu'un appel de OpenLibrary() retourne NIL, alors automatiquement, on lève l'exception **ERR_WORKB**'.

En résumé chaque fois que l'on ouvrira une **librairie** le programme vérifiera que tout s'est bien passé, si au contraire le programme n'a pas pu charger la librairie, il ira directement dans le bloc **EXCEPT/ENDPROC** dans lequel il nous faudra mettre les actions nécessaires.

En général plusieurs exceptions d'erreur sont définies. Lorsque l'une

d'elle est levée, le programme exécute le bloc **EXCEPT/ENDPROC**. Avant tout, nous devons savoir le nom de l'exception qui a déclenché la redirection et agir en conséquence. Ceci se fait tout simplement (voir exemple ci dessous):

```
SELECT exception
CASE ERR_WORKB;
WriteF('Error: Could not open
workbench.library\n')
CASE ERR_MSG; WriteF('Error:
Could not Create Message Port\n')
CASE ERR_ADDM; WriteF('Error:
Could not Create AppMenuItems\n')
ENDSELECT
```



Annexe

La structure IntuiMessage:

ULONG Class Contient le drapeau **IDCMP**.

WORD Code Contient certaines valeurs spéciales relatives au drapeau **IDCMP** (Class).

UWORD Qualifier Ce champ contiendra des informations qui déterminent si les touches **SHIFT** ou **CTRL** ont été pressées ou pas.

APTR ladsress Pointeur sur l'objet qui a créé le message.

WORD MouseX,MouseY Position de la souris.

ULONG Seconds,Micros Instant de l'action.

struct Window *IDCMPWindow Pointeur sur la fenêtre qui a envoyé ce message.

struct IntuiMessage *SpecialLink Utilisé par Exec et Intuition.

La structure AppMessage:

struct Message Message Structure Message Standard.

UWORD Type Type de message.

ULONG UserData Réserve à l'application.

ULONG id Défini par l'application.

LONG NumAgs Nombre d'élément dans la liste.

struct WBArg *ArgList Liste des arguments.

UWORD Version

UWORD Class Classe du message.

WORD MouseX,MouseY Position de la souris.

ULONG Seconds,Micros Instant de l'action.

ULONG Reserved[8]

Word worth 6

Création de Masques

Laurent

Lors de la dernière petite fiesta organisée par AMIGAZette, j'ai présenté un masque destiné à imprimer des livrets pour CDroms, et j'ai été étonné de constater que de nombreuses personnes étaient intéressées par ce genre d'applications mais ne s'y étaient pas attelées, peut-être en pensant que cela est trop compliqué. C'est totalement faux. Les explications fournies par la doc' sont très claires, et créer un tel masque ne réclame qu'un peu de réflexion et de patience. Dans l'article qui suit je vous explique le cheminement nécessaire et quelques astuces qui vous permettront de créer bientôt vos propres masques. Alors affutez vos neurones, c'est parti!

1 Création de boîte

Pour plus de facilité je prendrai comme référence le gabarit pour CDroms appelé **Gabarit livret CDrom** que vous trouverez sur la **Disquette**. Première étape, il faut créer une boîte. Ouvrez le menu "Objet/créer un objet". Là plusieurs possibilités, nous choisirons "boîte" pour commencer. Cliquez dessus puis sur "OK". Cliquez ensuite avec le bouton gauche de la souris, et gardez-le enfoncé tandis que vous déplacez la souris. Relâchez-le et vous avez votre boîte. Facile non! Arggh, elle ne fait sans doute pas la dimension souhaitée, et n'est pas où vous voulez. Qu'à cela ne tienne, cliquez dessus (bouton gauche enfoncé), et déplacez-la où vous voulez, cliquez simplement et vous verrez une série de petits carrés sur le pourtour de l'objet. Déplacez le pointeur sur l'un d'eux et des flèches apparaissent. Faites comme pour le déplacement et vous modifierez les dimensions de la boîte. Simple comme bonjour non? C'est la méthode ardue et fastidieuse mais nécessaire à la compréhension du système.

1 Création d'un Masque

Voyons la méthode rapide et surtout plus précise pour la création de masques complexes. Après avoir créé votre boîte, allez dans le menu "Objet/Information". Il faut pour cela

que la boîte en question soit active (les petits carrés noirs visibles). La fenêtre information s'ouvre sur de nombreux paramètres divisés en trois cadres distincts. **Premier cadre** en haut à gauche indique les dimensions et la position de l'objet. Là où vous avez peiné pour régler la taille et la position de votre boîte avec votre souris, il suffisait de modifier les **paramètres** inscrits pour obtenir ce que vous vouliez. Ils correspondent dans l'ordre à: La position par rapport à la marge gauche. La position par rapport au haut de la page. La largeur de l'objet et la hauteur de celui-ci. Le **deuxième cadre**, en haut à droite, définit l'apparence de celui-ci. La légende est suffisamment explicite pour que je ne m'y attarde pas, si ce n'est que si l'épaisseur est réglée sur "aucun", le deuxième et le troisième paramètre sont ignorés.

Dans le "livret", sur la première page, j'ai réglé les paramètres des deux grands cadres comme suit: Couleur "transparent" pour que je ne puisse pas être embêté si j'ai à inclure dans cette boîte d'autres cadres contenant texte ou images. Couleur des cotés "Noir" (je n'ai qu'une imprimante N&B ;). Style "Filet pointillé" car c'est là que l'on devra couper à la fin. Epaisseur "0,5 pt" soit le plus fin possible pour le style choisi. Maintenant que l'on a réglé tous les paramètres, il reste une chose à faire pour être tranquille. Pour éviter de modifier intempestivement la position du cadre ou un effacement accidentel, on peut bloquer celui-ci en place en le "verrouillant" (Menu Objet).

Voilà pour les données de base. C'est aussi valable pour d'autres applications que le livret CDrom bien sûr. Il suffit de multiplier les cadres en suivant le même processus. La seconde étape dans la mise au point d'un tel masque, est de réussir à imbriquer les cadres entre eux afin que tout soit visible. Pour ce faire, on va déplacer les boîtes en plusieurs "couches". Je m'explique. Imaginons que chaque boîte soit sur un calque, chaque calque étant une couche. En faisant glisser un calque sur le dessus, ou au contraire en le faisant passer par dessous, vous arriverez à afficher du texte sur une image ou un fond de couleur. On peut faire passer une image en N&B sur un fond gris (Comme pour le logo CompactDisc CDrom). Avec ce principe tout est

possible. Pour ce faire, il faut utiliser les fonctions de déplacement situées dans la deuxième partie du Menu "Objet" et les appliquer sur des objets actifs. Cette deuxième étape intégrée, avec un peu de pratique vous êtes déjà en mesure de créer vos propres masques.

1 Image & Texte

Maintenant que nous nous sommes occupés du contenant, au tour du contenu.

Pour ce qui concerne les images, rien à dire de plus si ce n'est que dans les informations il y a une case intitulée "conserver les proportions". Quand celle-ci est cochée, l'image n'est pas déformée, même si l'une des dimensions est disproportionnée par rapport à la seconde. Par contre, si cette case ne l'est pas, l'image sera déformée proportionnellement aux dimensions indiquées. Enfin, voilà la dernière étape: le texte (Voir effets sur le Texte de Cyanure p17). Il y a un petit truc qui m'a permis de marquer le nom du CDrom sur la tranche, ce qui équivaut à écrire le texte à la verticale. Pour ce faire, faites une boîte d'effet de texte comme la boîte précédemment décrite et ouvrez son "information". Dans le bas de la fenêtre se trouve un champ nommé "contenu". Remplacez le texte inscrit par le votre, et appliquez-y une inclinaison de 90°. Par cette manoeuvre, vous arriverez à l'effet désiré. Modifiez les dimensions de cette boîte afin d'obtenir la taille nécessaire. Vous aurez un texte écrit de haut en bas. Si vous désirez inverser le sens de l'écriture de bas en haut, il suffit de placer le signe "-" devant la valeur de l'inclinaison (-90°) et le tour est joué.

Voilà! J'espère que j'aurai été assez explicite. Maintenant vous pouvez retrousser vos manches et créer à votre tour de nouveaux masques sur ce merveilleux programme qu'est WordWorth6. □

Retrouvez les Gabarits sur la Disquette

UTILS

CDCat 2.1: Référencez le contenu de vos CDs grâce à cet Exxxxxcellent DP. (OS2.1 minimum, 68020)

MPEGAPlayer 2.5: Player de fichiers MPEG audio. A glisser dans le répertoire Deliplayer de Delitracker. (OS3.0 minimum). A noter que la mpega.library se trouve dans cette archive. A copier dans le tiroir Libs. *VOIR p18*

Scripts ImageFX: Rien que pour vous des scripts Arexx tout fait pour ImageFX. (Bèn faut avoir ImageFX pardi ;). Remerciements L'Ours. *VOIR p3.*

Avid 0.99998: Player d'animations au format AVI. (OS3.0 minimum).

WBInfo 2.1: Remplacement de la commande Info (Amiga Droite I). Ajoute les fonctions Version et Taille du fichier (OS2.1 minimum, MUI3.8)

Catalogue IconAct: Le catalogue manquant d'IconAct (Disquette N°23). A copier dans Sys:locale/catalogs/français. Mille excuses pour cet oubli :(

Caractères Ascii: La liste des caractères cachés. *VOIR p14.*

Table Ascii: Tous les caractères cachés de votre Amiga. Vous disposez de 2 utilitaires pour vous aider à les visualiser.

Installer 43.3: L'Installer d'Amiga International. Indispensable pour vos installations de logiciels. A copier dans le tiroir C. (Tout Amiga).

Drivers HP: Drivers pour les imprimantes Hewlett Packard, 400, 400c, 600, 600c, 670c & 870c.

Reqtools.library: Version 38.1436 de cette indispensable librairie. A copier dans le tiroir Libs:

COURS

Exemple HTML: Le script, et l'image nécessaire pour votre cours HTML. *VOIR p19.*

Source E: La Source E pour votre programme. *VOIR p26*

Police Wordworth: Une Police pleine de symbole pour Ww. (Bèn faut avoir Wordworth pardi ;). *VOIR p24.*

Gabarits Wordworth: Tout les gabarits pour vous faire de beaux boitiers de CDRom (Livret, Dos et face CD). Remerciements Laurent Delcour. *VOIR p28.*

AMIGAZette

Annonce Phase5: L'annonce complète en Anglais. *VOIR l'essentiel p3*

ITW AuteurRacer: L'interview complète de Sébastien d'Heeger. *VOIR p21.*

WE AMIGA 98.JPG: Un scan du WE. (Viewer requis) *VOIR p5.*

Histoire: L'histoire de l'Amiga en Amigaguide. Déjà présent sur la Disquette 22. Indispensable pour les nouveaux abonnés :^)

Humour: Une nouvelle façon de se fendre la Poire à coup de Hache ;-)

BouD'Oul! qu'est ce que j'avais mettre sur cette DiscZette? ;)

1.6Mo! Que mettre sur 1,6Mo? Tout d'abord, tout ce qui concerne les cours et les articles d'AMIGAZette, avec le renvoi vers les pages du Fanzine. Ensuite, les DP's que l'on pense indispensable, et les petits utils récents d'Aminet toujours aussi pratiques. Bref c'est pas un CDRom, mais une Disquette dont la sélection faite pour ce numéro devrait, je pense, vous satisfaire :)

Nouveaux:

- U018 à U021: Pack Internet (Miami, IBrowse, AmFTP, AmiRC et Yam)
- U022: GestaCompte Banque Démo
- U023: MUI 3.8
- U024: Delitracker 2.27
- U025: CanonStudio 3.98b(Gestionnaire d'Impression)

\ Utils:

- U001: Réparation Réorg & DiskSalv
- U002: Réparation Boot 2.1 à 3.1
- U003: Réparation Boot 1.3
- U004: Réparation Parnet 1.3
- U005: Réparation Parnet 2.1 à 3.0
- U006 à U008: Pack Datatypes (3 Disquettes)
- U009 à U017: Pack Library (9 Disquettes)

\ Images:

- I001 à I002: X-Files
- I003 à I006: Babylon 5
- I007: Fonds pour Scala
- I008: Fonds et brosses pour Scala
- I009: ClipArts dessins animés
- I010 à I011: ClipArts divers
- I012: Images 3D sous Imagine

\ Fontes:

- F001: Fontes ABC
- F002: Fontes DEF
- F003: Fontes GHIJKL
- F004: Fontes MNOP
- F005: Fontes RSTUVWXYZ

\ Jeux:

- J001: Galleons
- J002: FireWall
- J003: Jeu ForestFight
- J004: Jeu Buzzy

Toutes ces disquettes sont disponibles auprès de l'association.
10Frs (frais de port compris) par Disquette. Les 10: 90Frs!

Paiement à l'ordre d'AMIGAZette83.



AMIGAZETTE
Ne Restez Pas Dans Le Flou
Lisez Nous !

PARRAINAGE

Vous êtes abonné à AMIGAZette. Parrainez alors votre, ou vos amis pour un abonnement annuel. Vous bénéficierez ainsi d'un Fanzine gratuit. Demandez lui simplement de s'abonner de votre part. Et ça marche! Certains petits malins sont arrivés à se payer une année de Gazette à l'oeil ;)

ABONNEMENT

Formule Découverte:
23Frs le Fanzine & sa Disquette

Formule Fidélité:
138Frs 6 Fanzines & 6 Disquettes
Adhésion Annuelle

Les Frais d'envoi sont compris.
Paiement par chèque à l'ordre d'AMIGAZette83

TEE-SHIRTS AMIGA

Tee-Shirts blancs, frappés du logo Amiga
Disponibles auprès de l'Association Triple A.

Commandez de notre part.
80 Frs par chèque à l'ordre de Triple A.

Triple A
Lot. Les Aurores
26800 Portes Les Valence

ALE PME, Commerçants, Artisans, Professions lib. ou Particuliers

Un nouvel horizon s'ouvre sur votre Amiga ...

GestaCompte
suite comptable modulable pour AMIGA

SC001	GestaCompte Banque	V2.1	200.00 Frs
SC002	GestaCompte Livre	V2.0	160.00 Frs
SC003	GestaCompte Stock	V2.0	320.00 Frs
SC004	GestaCompte Factures	V2.0	480.00 Frs
SC005	GestaCompte Compta.	V2.0	N.C.

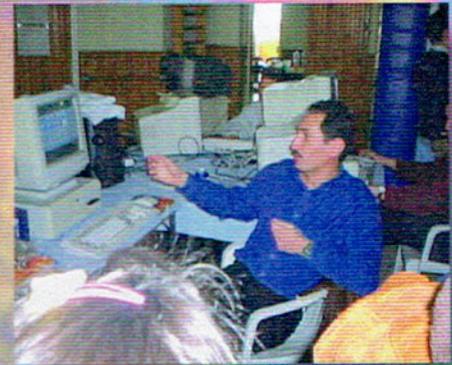
Frais de port & de gestion 25F (recommandé + 18F)
Paiement par chèque, CB (16 chiffres + date d'expiration)
ou contre remboursement (+ frais en vigueur)

Association Française du Libre Essai
(association régie par la loi 1901)
BP 505 - 13091 Aix en Provence CEDEX 02
Tél : 05 56 05 72 03 de 10h à 18h Fax : 05 56 05 06 21
04 42 64 56 76 de 18h à 20h 04 42 64 56 76
E-mail : afe@wanadoo.fr

5% de remise aux adhérents d'amigaZette

PHOTOS DU WEEKEND

AMIGA 98



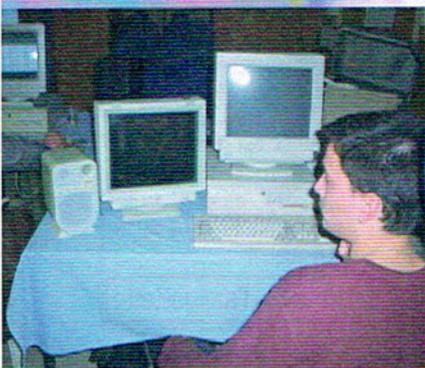
Fabrice (AFLE)



à ToP:)



Yves "Le Parrain"



eon (MiG)



David (TRIPLEA)