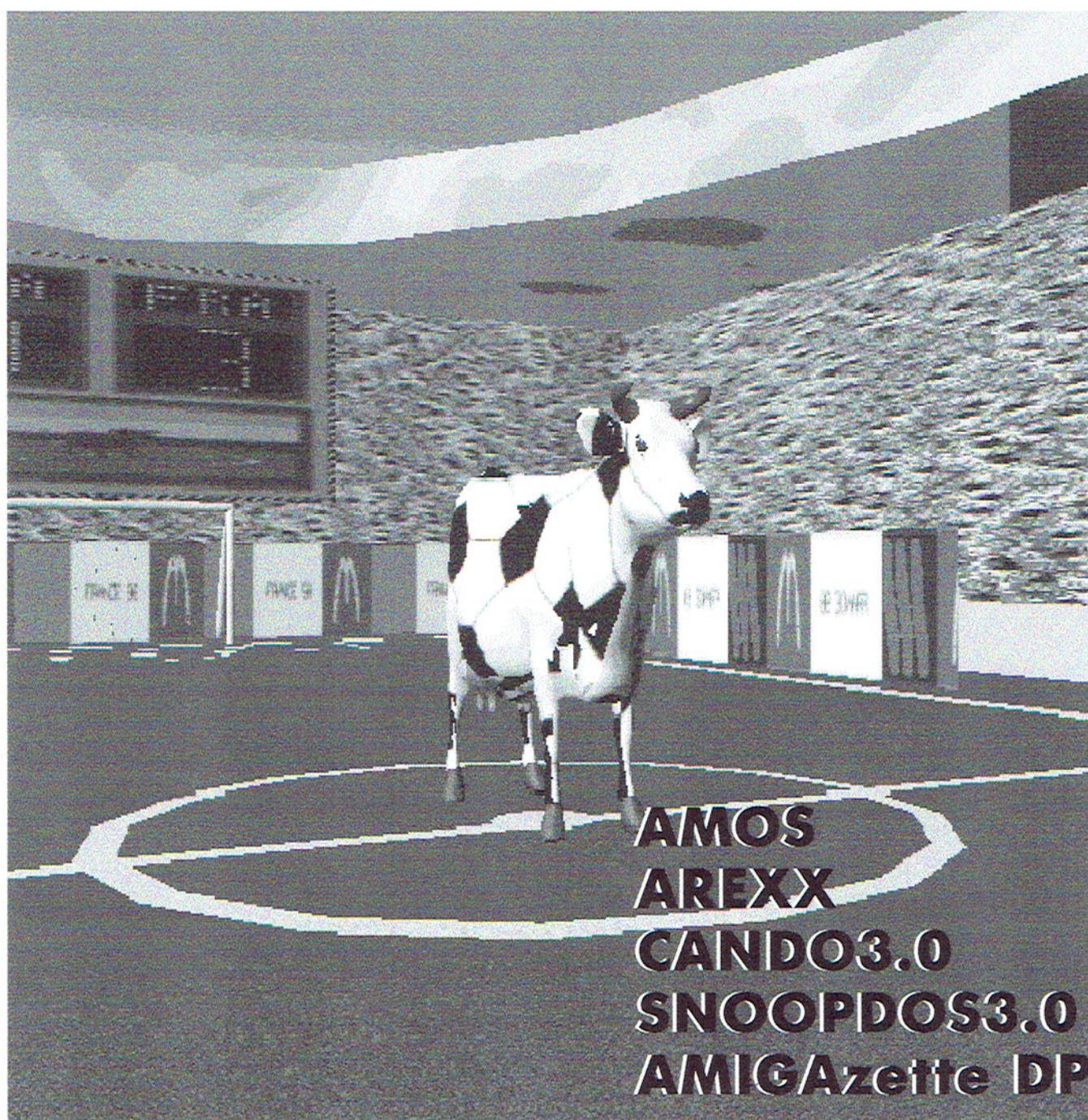


Amiga[®]zette

e-mail: amigazette@infonie.fr

<http://perso.infonie.fr/amigazette/index.htm>



AMIGAZette 83 est une association déclarée, loi du 1er juillet 1901.

AMIGAZette est propriété d'AMIGAZette 83.

La Rédaction décline toute responsabilité quant au contenu des articles. Les opinions exprimés 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 digigeants l'association.

Siège social:

AMIGAZette 83
67 rue Messenger
83200 Toulon

04 94 89 50 97

Président: José Grillierre
Trésorier: Hervé Blancho
Conseiller technique et informatique: Philippe Cierp

Adresse électronique

e-mail:amigazette@infonie.fr

La parution d'AMIGAZette est bimestrielle.

La PAO est réalisée avec ProPage 4.1.

Les dessins retouchés avec PPaint et DpaintV

Le matériel utilisé:

A2000B VXL030/33Mhz 7Mo
Canon BJC210

et tous les amigaz de ceux qui ont participé à ce fanzine.

La Couv'

Réalisée en catastrophe, on essaiera de faire mieux la prochaine fois.

Le Sommaire

- 1 La couv
- 2 L'édito
- 3 La vie associative
- 5 Le courrier des abonnés
- 6 Rubrique pour CListes
- 8 Plaisir & création: Cando 3.0
- 9 Cando3.0 : reflet
- 10 SnoopDos
- 12 ARexx - 3ème volet
- 14 AMOS: Anim-Player
- 15 ASM: Assembleur
- 16 Amigardien
- 17 Amigazette DP
- 18 La disquette N°26
- 19 La page C.A.P.A.
- 20 Le virus YAKA

L'édito du Rédac'en Chef

Me voici à nouveau sur mon clavier pour vous apporter à domicile ce numéro 26 tant attendu. Je ne vous laisserai pas le temps des critiques, je sais la PAO a changé, l'aspect de la couverture aussi, il n'y a pas de fonds de pages etc. Et oui, j'ai repris légèrement mes anciennes mises en pages ce qui rend AMIGAZette un plus plus austère mais deux pages plus loin vous aurez toutes les explications de ceci. Certains le savent déjà par Internet, il y a eu quelques changements au sein de l'association, et ce n'est pas fini, ce n'est qu'un début mais je ne vais pas monopoliser cet éditio sinon je n'aurai plus rien à dire dans les quelques pages qui suivent. Pour l'instant laissez moi revivre ces heures d'exaltations qui suivent le bouclage du fanzine et qui ne durent qu'un instant car il faut déjà penser au suivant.

José

Le futur d'AMIGAZette 83

Tous ceux qui ont pu suivre de près les derniers événements relatifs à notre vie associative mouvementée, doivent se demander ce que nous comptons faire pour le futur. Et bien on continu. Qu'est ce qui pourrait nous arrêter sur ce chemin. Pourquoi se battre pour un petit bout d'Amiga dont on ne connaît toujours pas le futur. Au contraire il faut continuer à montrer que nous sommes toujours là. Et c'est pour ça qu'AMIGAZette 83 a besoin d'un bon ravalement et se refaire un statut à sa hauteur.

Nos ambitions pour la continuité est, tout d'abord, de vous apporter ce statut d'adhérent qui vous rapprochera complètement de l'association avec une cotisation annuelle qui n'engagera pas d'augmentation du prix de l'abonnement actuel. Ceci pour vous permettre de

participer pleinement aux activités, être reconnus en tant que membre d'une association et aussi pouvoir participer à la vie associative d'AMIGAZette 83.

Que les Internauts se rassurent le suivi Internet est toujours assuré avec de nouvelles adresses où vous y retrouverez tout un tas de choses intéressantes. N'hésitez pas à nous donner votre avis sur ces nouvelles pages, nous tiendrons compte de toutes les remarques.

Notre fanzine réclame des articles, la méthode est toujours la même, texte ASCII et images (ou capture d'écran) envoyées sur disquettes ou par le Net, au pire des textes sur papier. Ce que nous espérons c'est de voir arriver des articles *"pour le plaisir d'écrire et de partager un savoir"* et non pas pour avoir un

fanzine gratuit ce qui fausse complètement les règles d'une association.

J'espère que nous serons pardonnés pour avoir repris un aspect "vieillot" mais l'urgence ne pouvait pas attendre, on verra si l'avenir nous laissera le temps et les moyens de pouvoir embellir à nouveau votre collection.

Et tout ça pour faire une transition vers la collection d'AMIGAZette DP qui commence à s'enorgueillir des productions de programmeurs amateurs qui ne demandent qu'à être connus. Nous les soutenons un maximum et le moins que l'on puisse faire c'est de parler d'eux dans le fanzine et de distribuer leurs programmes dans le DP. ♦

José Grillierre
Président d'AMIGAZette 83

Combien ça coûte!?

Selon la demande de certains abonnés voici ce qu'à coûté le numéro 25:

Prix de revient du fanzine	: 5,04
Prix de la disquette	: 3,00
Envoi postal écopli	: 8,00
Frais divers(couleur-papeterie)	: 3,99
Total	:20,03 Frs

il reste donc 2,97Frs pour les frais de fonctionnement

NOTA: Il fallait donc 7 fanzines pour offrir celui du pigiste qui lui n'est pas toujours abonné ou du parrainé...à méditer...Le N°25 a eu 11 pigistes: $11 \times 7 = 77$ fanzines soit 13 abonnements annuels d'où les nouvelles directives sur le futur de l'association.

AGENDA de l'été 98

Juillet

- édition du numéro 26
- mise en ordre/ménage

Août

- édition du numéro 27
- dépôt des nouveaux statuts
- préparation du nouveau règlement intérieur

septembre (prévision)

- Assemblée Générale pour faire le point et voter le nouveau règlement intérieur

LA VIE DE L'ASSOCIATION

Amiga⁸³zette

Prologue

La vitalité de l'AMIGA dans le monde, et surtout au sein des associations est cette force de solidarité, d'amitié et d'entre-aide perpétuelle sans arrière pensée néfaste. L'AMIGA existe parce que les fans partagent leur passion dans un esprit complètement dénué de profits de toutes sortes. Malheureusement il reste toujours quelques vilains petits canards qui se glissent dans la communauté avec des idées très arrêtées. C'est ce qui arrive quelque fois dans les associations dont le but principal est un engagement moral et bénévole envers des gens qui en attendent toujours plus pour leur plaisir. Lorsque les dirigeants d'associations investissent tout leur temps libre, leurs idées et leur savoir faire ils ne peuvent pas toujours voir venir l'orage qui se prépare depuis longtemps. Alors ça éclate et au grand jour apparaît ceux qui se sont incrustés pour mieux nuire depuis l'intérieur. Le sens moral des dirigeants subi alors la pire des attaques, celle d'une totale confiance complètement bafouée par une bande de pirates qui, en utilisant le nom de l'association et de son fanzine, officiellement déclarés, sévissent sur Internet en annonçant un tissu d'inepties diffamatoires tout en portant une atteinte directe à l'association dont certains en sont encore membres.

Le FLOP! ou ce que vous ne saviez pas!

En revoyant le fonctionnement de notre organisation en vue d'une réunion du Conseil d'Administration il nous est apparu des anomalies que nous n'avions pas prévues:

- pour une meilleure récolte d'articles, chaque "pigiste" voyait son abonnement prolongé d'un numéro, mais tous n'étaient pas abonnés à AMIGAZette, ce qui impliquait qu'offrir un fanzine à un étranger de l'association était

comme une contribution en nature pour un travail fourni et cela ne peut-être réalisé selon les statuts fondamentaux de notre association. Alors nous eûmes l'idée de transformer nos abonnés en adhérents et par ce fait n'accepter que des "piges" d'adhérents. La mise en place de ce changement du statut de simple abonné à membre d'association avait commencé à se mettre en place avec des cartes d'adhérents et un nouveau règlement intérieur, mais nécessitant obligatoirement une modification des statuts officiels enregistrés en Préfecture.

Et voilà que l'association reçoit des lettres, coups de téléphones de membres qui s'intéressent subitement à ces nouvelles directives, mais dans un sens plutôt négatif, sous formes d'attaques basses réfléchies, de dénonciations de malfaçons statutaires qui n'existent pas. Puis un membre du bureau, nouvellement élu au poste de secrétaire envoi sa démission suivi aussitôt d'un membre actif, principal acteur dans la rédaction du fanzine.

Apparemment, considérer des abonnés en adhérents a peut-être perturbé des idées depuis longtemps en gestations.

En voyant cette zizanie préméditée, nous, membres du bureau et du Conseil actuel, avons décidé de mettre en "berne" momentanément les décisions statutaires, remettre de l'ordre et surtout réaliser ce fanzine qui ne demande qu'à sortir. Après requête auprès de l'ex-rédacteur en chef, nous nous sommes aperçus que depuis le mois de mai rien n'avait été entrepris pour ce n°26 sans que les dirigeants ne soient mis au courant, faute grave dans un milieu associatif.

Voilà donc l'explication de l'aspect de ce numéro 26 réalisé en catastrophe.

Quelques explications

Nous pensons que tout a commencé quand nous avons accepté d'enlever le 83 du nom du fanzine, AMIGAZette 83 faisait trop long aux dires de certains. C'était à l'époque où RAM était

passé en mag, et commençait à chuter. C'était le début d'une cascade de propositions d'améliorations pour monter toujours plus en puissance mais sans nous laisser le temps de calculer sur le futur, cette euphorie amena le parrainage, les gratuits pour les pigistes, le passage en couleur avec des sous-entendus d'une augmentation du prix (ça coûte tout cela!).

Mais avant d'en arriver là ce danger était mal perçu car il y avait toujours le challenge du fanzine à éditer à l'heure jusqu'au moment où, pour des raisons personnelles, j'ai dû passer momentanément la main sachant que pendant un certain temps je ne pouvais pas assurer la PAO. La suite a bien été prise, peut-être trop bien car un travail rédactionnel très personnel s'est aussitôt installé malgré nos perpétuelles remarques et recommandations. Le passage en couleur était un challenge sympathique mais devenu vite coûteux avec ses 32 pages. Il y a aussi le problème du logiciel utilisé, PageStream, que l'association ne peut pas s'offrir et de toutes les façons nous avons ProPage (comme A-NEWS).

Il en a été de même pour Internet, dont l'abonnement trimestriel était réglé par l'association, mais les activités pour AMIGAZette 83 avaient plutôt des connotations de travail personnel. Je me suis entendu dire qu'il ne fallait pas que je touche à "*ma page web*", d'ailleurs pour le dernier abonnement (mois de mai) nous avons eu retour du chèque avec refus de l'aide financière d'AMIGAZette 83!...

Nous voici donc reparti avec notre ancienne formule que nous allons essayer d'améliorer, avec nos petits moyens, mais grosse volonté de soutenir notre association, son fanzine, l'informatique et l'AMIGA.

Une nouvelle adresse internet gérée par AMIGA Phil, j'entends la joie des amosiens qui pourront le contacter directement:

e-mail: amigazette@infonie.fr ♦

Le Président d'AMIGAZette 83

Le Courrier d'AMIGAZette 83

Nous recevons quelque fois des courriers intéressants et qui méritent d'être mis en page. C'est le cas cette fois ci avec Louise qui nous fait part de son escapade en Belgique et de Georges qui réagit sur l'article d'AMIGA-Phil sur UAE.

Visite au salon Amiga

Messieurs

.../... Je me suis rendue au salon Amiga de Belgique, voici mes impressions.

En premier les points négatifs: je trouve le prix de l'entrée un peu élevé, 35Fr, vu qu'il s'agit d'une foire à la vente plutôt qu'une promotion Amiga.

Ce qu'il aurait été bien c'est de faire voir aux visiteurs le fonctionnement de logiciels tels que WordWorth, PageStream, Turbocalc, ImageFX etc... la promotion de jeux récents en faisant jouer les visiteurs sur place, tel que Myst etc... expliquer les fonctions et les nombreuses possibilités de l'Amiga et de son Hardware ainsi que des périphériques tels que Cdrom, cartes graphiques, vidéo et photo numérique et bien d'autres. On aurait pu y faire de véritables promotions en proposant des configurations Amiga complètes, hardware et logicielle, par exemple un Amiga avec 68030/8Mo/Lecteur CD 24x/DD1Go/carte Scsi2/moniteur/Logiciels de bureautique/AMinets pour moins de 6000Fr et d'autres configurations avec PPC, cela doit être possible!

Les points positifs, les affaires auprès des stands de l'occasion, quelques logiciels et accessoires bradés. La visite de Petro T. le samedi après midi, la présence d'AmigaNews et bien sûr le Fun Amiga.

Au plaisir....

Deldique Louise.

Réaction sur l'article d'AmigaPhil sur UAE.

Salut et Fraternité

Eh, le Windoze nouveau est arrivé! Ahlala! il est fofoormidable! Y s'ont vaaachement amélioré le multitâche(s)... c'est génial! Maintenant y peut planter 2 applications en même temps.....

Y délire le pote Philippe, un 4040 à 25Mhz avec WinUAE et sans émulation Picasso en plus! Ca doit faire longtemps qu'il a pas vu tourner un 68040. Sur un pentium 200 avé mmx qui sert à rien, becose aucun système d'exploitation ne pouvait l'exploiter avant le nouveau windaube, qu'il est arrivé!

Ahlala! et 64 mega de SDRam et la matrox qu'elle est Mysticc, avec la dernière version de l'émulation Picasso et la dernière version de WinUAE (0.7.2 Release 2) + Rom 3.1 et System 3.1 et je peut dire que j'ai planché sur la bête, c'est moins(-) rapide que mon 1200 avec Blizzard 1230 + coppro + 16mega de ram. Mais ça ouvre des images en 24 Bits, et ça c'est bien! et en plus avec toutes les locales en français dans le texte.

.../...

a bientôt.

Georges Zepp.



S.V.P.

Pour toute demande de réponse à un courrier nous vous demandons de bien vouloir inclure une enveloppe auto-adressée et affranchie.

Merci

Toutes vos impressions nous intéressent, n'hésitez pas à nous en faire part et s'il doit y avoir une réponse impersonnelle mais destinée à votre Amiga elle sera ainsi mise dans cette page à la suite de votre lettre. Si vous disposez d'Internet la nouvelle adresse électronique d'AMIGAZette 83 est:
amigazette@infonie.fr

La rubrique pour les petites configs ou le Shell pour tous

Avant de continuer dans cet article sachez qu'il est
nécessaire d'avoir:
un Amiga et sa souris, un clavier, Kingcon
(disquette N°25) mais un shell peu faire l'affaire et un
disque dur (c'est mieux).

JMC

Après avoir vu ce que peut effectuer une bécane bien configurée, je vous avoue qu'avec le peu de matos que je possède, il a bien fallu m'organiser, et donc créer certains scripts pour effectuer un minimum d'opérations, tout en profitant du système Multi-Tâche.

C'est la raison pour laquelle j'ai plongé mon nez dans certains fichiers du système de base du WORKBENCH. En piochant à droite et à gauche, tout en testant certaines commandes, j'ai commencé à créer de petits scripts Amigados qui m'ont permis d'effectuer des manipulations avec des fichiers, des outils (comme FORMAT, DISKCOPY, etc...) sans avoir à entrer des chemins d'accès d'un kilomètre à chaque fois, à partir d'un SHELL.

INFORMATIONS SUR LES SCRIPTS

Vous trouverez quelques Scripts pour le Shell ou, à lancer à partir d'icônes avec ICONX comme outil par défaut. Ces scripts (tiroir COFFRE) vous permettront de copier, de formater, de renommer et d'installer des volumes; vous pourrez aussi archiver des fichiers avec le script MENU-LZX.

Pour installer ces outils, cliquez sur les icônes d'installations correspondantes (ex: Intaller-Coffre).

Simple d'utilisation et ne prenant que très peu de mémoire, ils accomplissent certaines tâches similaires à des utilitaires bien plus gourmands en mémoire.

Ayant une petite configuration, il m'a été indispensable d'improviser pour me servir de certains outils comme LZX (impossibilité de compresser des fichiers importants avec Directory-OPUS plus assez de mémoire !!!).

Mais avec Menu-LZX, j'ai enfin pu travailler correctement, Il était temps!!!

C'est dans le but d'aider certains d'entre vous, ne possédant que peu de RAM, que ces fichiers ont été placés dans cette disquette.

Pour plus d'informations sur ces fichiers cliquez sur "Infos Outils".

A cet effet, j'ai inséré (dans le tiroir Scripts-Schell pour ceux qui ne l'ont pas) l'outil "picboot" que vous placerez dans votre tiroir "C:", afin de pouvoir visionner les images "IFF" qui seront sollicitées.

A propos de l'outil "Menu", placé dans le tiroir "Coffre", pour qu'il soit reconnu par votre Amiga (lorsque par exemple vous voulez lancer ce premier à partir d'un Shell ou d'un cli), un chemin d'accès est obligatoire. Mais pas de panique!!! Ce chemin d'accès sera placé dans votre user-startup (si vous le désirez) par l'"Installer-Coffre". Sinon, vous avez toujours la possibilité d'aller cliquer son icône.

De plus, si je peux donner des idées à certains d'entre vous qui ne possédez pas d'"USINE à GAZ" en guise d'ordinateur, et qui ont besoin de manipuler des outils sans trop se prendre le "choux" avec le 'SHELL', j'en serais d'autant plus ravi.

LES DIFFERENTS SCRIPTS QUE VOUS TROUVEREZ SONT :

- MENU-LZX -> Voyez un peu plus loin
- TRANSOUTILS -> Copier des fichiers d'une source quelconque vers une destination de votre choix.

Dans le tiroir COFFRE(*) que vous installerez en double-cliquant sur 'INSTALLER-COFFRE' (chemin d'accès à installer dans USER-STARTUP), se trouvent cinq scripts :

- > MENU (Sans commentaire).
- > COPYDISK = Appel du Disk-Copy dans le tiroir 'SYSTEM'.
- > FORMATAGE = Même chose qu'avec COPYDISK, bien entendu.

-> RENOMME.DISK = Appel à Re-label -> tiroir 'C:'

-> BLOCK.INSTALL = Commande Install -> tiroir 'C:'. Installer des blocs d'amorçage valides (Boot) sur des disquettes.

-> COPIE_D'ICONES = Vous tapez le nom du fichier outil, tiroir ou projet, ensuite le répertoire dans lequel il se trouve. Une icône correspondante sera alors copiée sur votre fichier.

Vous avez le choix des icônes que vous désirez copier bien sûr, un tiroir nommé FICHIERS-INFO sera installé à cet effet. Choisissez les icônes voulues, placez-les dans FICHIERS-INFO, exécutez COPIE_D'ICONE et vous pourrez les copier ou vous voulez.

Ici aussi, si vous utilisez souvent les mêmes icônes pour vos outils projets ou tiroirs, il n'est pas utile d'employer les grands moyens et d'ouvrir d'innombrables fenêtres pour copier vos icônes préférées.

Pour toutes les informations concernant les scripts, double-cliquez l'icône 'INFOS-OUTLS' (Outil par défaut: Amigaguide). Une visite guidée vous est proposée sous le format 'IFF' par le biais de 'PICBOOT' que j'ai placé dans la disquette pour ceux qui ne l'ont pas. (picboot peut également être utilisé pour afficher une image iff au démarrage de l'Amiga)

Et pensez à double-cliquer l'icône "Lisez_moi" pour des informations supplémentaires sur les scripts cités plus haut.

Tiroir : Scripts-Shell.

Outils: Menu-LZX-TransOutils-
Copie_D'icônes

Tiroir: Coffre.

Outils: CopyDisk-Formatage-
Renomme. Disk-Block.
Install-Menu.

MENU-LZX

Et oui! Je peux me servir de LZX,

sans avoir à entrer les arguments nécessaires pour l'archivage ou le déarchivage, grâce à MENU-LZX utilisable sans aucune difficulté, et sans faire appel à un utilitaire comme DIRECTORY-OPUS qui me prendrait trop de mémoire CHIP (car je n'ai pas encore de 'FAST' sur mon A600)...

Ceux qui préfèrent LHA ont également MENU-LHA.

OK! Je stoppe le baratin, et je vous présente la chose:

Menu-LZX peut se lancer d'un shell bien sûr, mais le lancer à partir d'une icône en se servant de KingCon s'avère très judicieux, car très pratique pour vos chemins d'accès. Il vous suffit de saisir avec votre souris vos fichiers sources et vos répertoires ou volumes de destination et de les jeter dans la fenêtre SHELL (APPICON). Vos chemins d'accès s'y inscriront. Menu-LZX vous demandera si vous voulez compresser ou décompresser un ou plusieurs fichiers de la façon suivante:

(Dé)sarchivage ou (Ar)chivage ?

Vous aurez compris qu'après le "?" vous devrez taper 'de' (ou 'dé' ; le processus est identique) pour désarchiver ; soit 'Ar' pour archiver. Jetez votre fichier dans la fenêtre si vous avez cliqué l'icône qui utilisera "KCON" au lieu de "CON" pour le tool type 'window' (ou entrez votre chemin d'accès pour la source, après ce qui suit) :

ARchivage et Déarchivage

» Entrez un nom pour l'archive et sa destination:

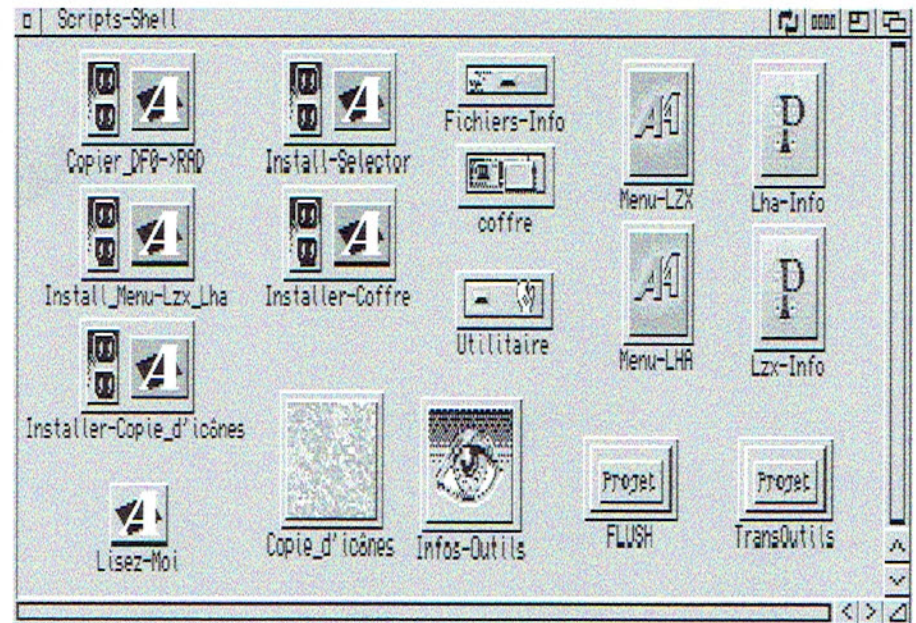
(Ex : Ram:Outils)

Ici vous nommez votre fichier et indiquerez sa destination.

» Entrez le chemin d'accès des fichiers à archiver :

(Ex : SYS:Tools SYS:Tools.info)

Ici, le fichier à archiver est un tiroir nommé 'Tools'; vous pouvez ajouter son icône si vous le désirez (.info). Avec une option que j'ai insérée dans la chaîne de commande de 'LZX', tous les répertoire inclus dans vos ré-



pertoires choisis seront saisis par 'MENU_LZX'. Dans l'exemple ci-dessus, le tiroir 'commodities' (se trouvant dans Tools) et son contenu, seront eux aussi archivés avec 'Tools' et ses fichiers, sous le nom de 'Outils.lzx' qui se trouvera dans la RAM comme indiqué plus haut.

A vrai dire, j'utilise toujours 'MENU-LZX', car même avec 2 Mo de 'CHIP', c'est encore trop juste pour me servir de 'LZX' sous l'éditeur Directory-OPUS. C'est pourquoi j'ai décidé de vous présenter quelques scripts comme celui-ci, que vous trouverez dans le tiroir 'SCRIPTS-SHELL', car ils reprennent des commandes que vous avez découvert dans la rubrique "SHELL" commentée par OFS, dans les numéros précédents.

COPIER VOS ICONES SANS DIFFICULTES

Et un script Amigados en plus !!!

Vous n'avez qu'à placer vos icônes projet, outil et tiroir (un de chaque) préférés dans le tiroir FICHIERS-INFO qui sera installé dans votre SYS: et lancer le script COPIE_D'ICONES (qui sera installé également dans votre SYS:), pour copier vos ".infos" sur des fichiers de votre choix,

quelque soit la destination.

Double-Cliquez sur INSTALLER-COPIE_D'ICONES, et vous n'aurez plus qu'à suivre les instructions, une

fois le script lancé.

Là aussi, j'en avais assez d'ouvrir des fenêtres ou de lancer un éditeur rien que pour copier des icônes!!!

UTILITAIRES

Quelques utilitaires seront installés dans votre système si vous le désirez. Rien de monstrueux, bien au contraire ! Comme j'ai appris dernièrement que je n'étais pas le seul à galérer avec du petit matériel, j'ai placé :

- SELECTOR.PROGRAMS -> Menu pour lancer ses programmes. (pour les derniers venus qui n'ont pas 'Tools-Daemons_2.1a' (Disquette N°18)).

Bon ! Pour installer ce petit outil double-Cliquez simplement sur:

INSTALL-UTILITAIRES (encore un petit script Amigados!) et le tour est joué !!!

PS:

Et n'oubliez pas : si vous avez des questions, José pourra vous répondre par téléphone après 17h30; il m'a été d'un grand secours et ce, à plusieurs reprises.

Mais qui a dit que José n'était jamais disponible ?!

(*)ne me demandez pas pourquoi j'ai appelé ce répertoire COFFRE, je n'en sais rien!

Cando 3.0

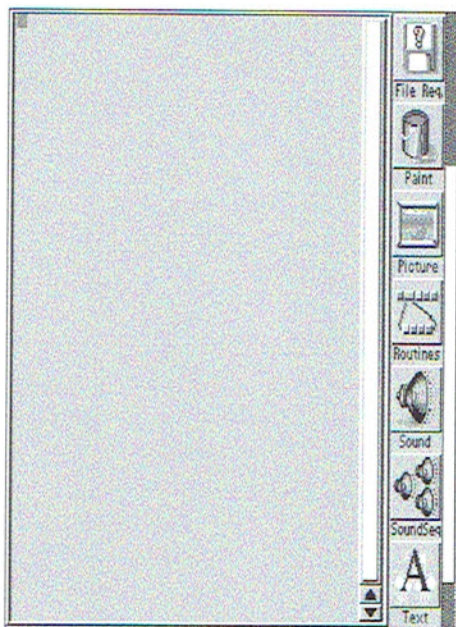
La programmation instantanée

Pascal

Posséder un ordinateur, nous amène tôt ou tard, à vouloir faire un programme qu'aucun éditeur n'a fait. Ou sans aller si loin, le petit plus qui fait que votre machine est plus fonctionnelle ou attrayante qu'une autre

Si vous avez la chance d'avoir un Amiga, et que vous êtes conscient que vous avez le meilleur OS..si, si, il vous faut "Cando". Il est à mon avis le logiciel de création le mieux adapté à votre "Work-bench", et à vous et votre envie de conception.

Actuellement dans sa version 3.0, ce logiciel propose les bases de la programmation dite événementielle. D'un accès facile il permet la gestion des fenêtres, boutons, du clavier, de la souris etc. Tous cela sans saisir une seule ligne de programmation. Les créations d'objets se font à la souris et gèrent automatiquement du code. Celui-ci peut-être modifié si vous le désirez dans l'éditeur de "Cando".



L'éditeur de procédures

On peut ainsi dessiner des lignes, des cercles avec l'outil "Paint" de Cando sans rien saisir au clavier, ou utiliser les ordres courant du basic: drawline, cercle, ...

"Cando" semble sans limites, d'autant qu'il s'appuie très bien sur l'AmigaOS mais un disuqe dur est obligatoire car les fichiers prennent vite de l'ampleur au

gré de l'imagination débordante du programmeur. Il est donc possible de faire tout ce que votre "Shell", ou "ARexx" sait faire. Le multimedia n'est pas en reste, les sons, les brosses animées, textes, images avec de nombreux effets. Sans oublier les bases de données. Tout cela est accompagné d'un véritable langage structuré, simple, performant et clair.

Si votre imagination le permet vous pouvez développer votre propre Slid-Show, un logiciel de dessin, une interface pour écouter vos CD-audio ou voir vos Kodak photos. Les plus vaillants attaqueront des bases SQL, développeront des scripts CGI pour leur site "Web", et pourquoi pas une encyclopédie multimedia.

Actuellemnt "Cando" il n'est pas facile de trouver "Cando" (tout comme les produit Amiga) mais qui cherche trouve. (je l'ai bien trouvé!)

Chez DUCHET COMPUTER
vous pouvez trouver Cando2.0
au prix de 20Fr
Didier DUCHET
51 Saint-George Road
Chepstow - NP6 5LA
Angleterre



La boîte à outils

Reflet

Une de mes dernières créations Cando

Pascal

Informations

"Reflet" permet de développer rapidement des applications sous "Workbench".

Il lui faut au minimum la cando.library, l'exécutable "reflet_m1" et des assignations pour les icônes, les tâches, les préférences etc.

Fonctions

Fenêtres

- Icônes
- Quitter
- Déplacement
- Redimensionnement
- Devant/derrière

Objets

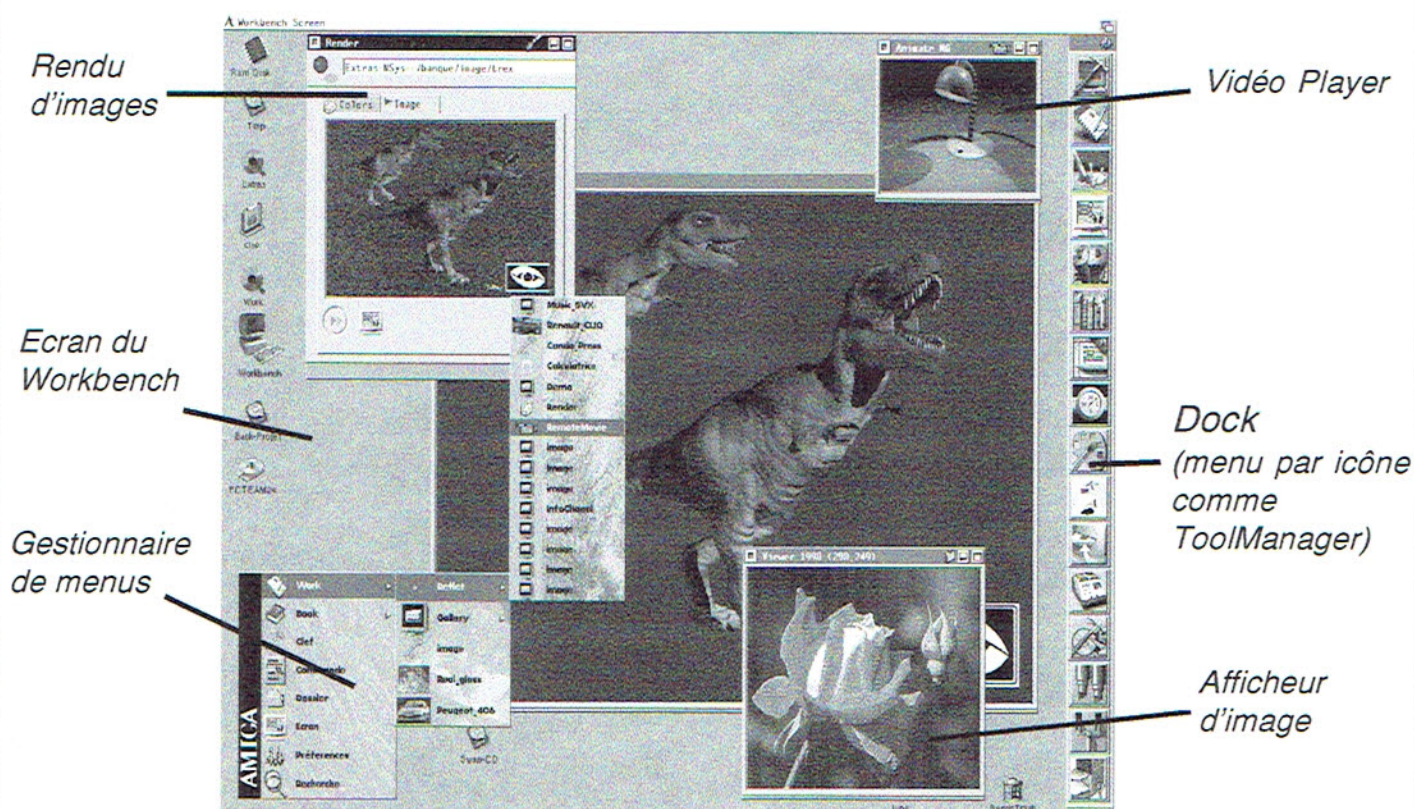
- Boutons
- Boutons radion
- Liste déroulante
- Image
- Animation
- Liste texte
- Ligne
- Rectangle
- Rubrique de siasie
- Onglets
- Posé
- Masque

Communication

- Sas d'exécution inter-application
- Langage Cando 3.0

Intégration

Les applications sont lancées par "Menu manager" ou un "Dock" (un peu comme le fait ToolManager). Les performances sont modestes avec un 68040. Le concept de "Reflet" ne s'appuie pas sur les performances matériel/OS, mais sur les bases de la programmation Objet.

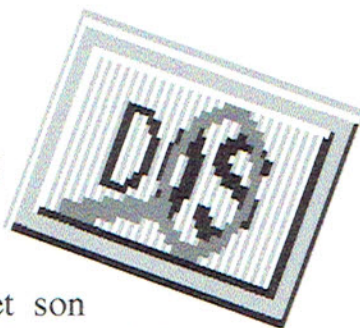


Présentation

SNOOPDOS

ou la solution du désespoir

Il y a des petits utilitaires incontournables dont l'usage prend vite une place importante dans la vie d'un amigaïste, j'ai nommé Snoopdos dont la dernière version que je connaisse est la 3.0. Vous pourrez trouver cet utilitaire sur AMINET 4 et son catalogue français dans l'AMINET 20, et dans la disquette AMIGAZette 26



— José —

Snoopdos, qu'est ce?

C'est un logiciel qui intercepte toutes les routines, commandes Dos, librairies, Fontes etc... lors du lancement d'un programme. Son utilité réside dans le fait qu'il donne aussi bien les accès réussis que les ratés. Avec Snoopdos on peut presque toujours savoir quel est le fichier qui met en échec le chargement d'un programme, à condition évidemment de toujours avoir la main sur la fenêtre du workbench. Par exemple un programme va tenter de se charger et au bout d'un moment il s'arrête sans dire qu'elle est l'erreur qui l'empêche de poursuivre, c'est là que Snoopdos montre toute sa puissance et vous indique que c'est telle librairie ou telle police de caractère qui manque dans votre système.

On pourrait croire que c'est un outil pour programmeur à cause de toutes les informations qu'il peut nous donner, et bien nous, petits bidouilleurs on y trouve aussi une grande aide, il suffit d'activer les options qui nous intéressent. Je signale que les quelques explications qui vont suivre sont faites avec les menus en français (mise à jour des locales).

Présentation

Avant le lancement de Snoopdos désactivez tous les gadgets telle qu'horloge, anti-virus résident ou autre petit programme tournant sous workbench car cela aura pour effet de perturber l'exploitation de la fenêtre de snoopdos. Au lancement de Snoopdos il se peut que la fenêtre se soit remplie, il suffit d'activer le menu

[Tampon]

-> initialiser le tampon.

A l'écran vous avez donc une fenêtre comportant au bas à gauche 4 boutons faciles à comprendre:

- Cacher: iconifier Snoopdos

- + Quitter
- + Pause
- + Eteindre

puis 4 autres à droite:

-Ouvre Log: permet de sauvegarder un rapport

-Organisation: ouvre une fenêtre de réglages

-Sauve réglages: sauvegarde de la configuration des réglages

-Fonctions: configuration des activités que l'on veut visualiser

La fenêtre [Status] est là pour indiquer la fonction activée. En activité normale on peut y lire [Moniteur des activités du système]

Nota: Les boutons se retrouvent dans le menu déroulant [Projet]

SnoopDos 3.0 © Eddy Carroll, September 1994. Hotkey=<ctrl alt d>

N°	Nom du Prg	Action	Nom de la dest.	Options	Résultat
35	[?] assign	Bloquer	divers/DPaintV/	Lecture	OK
36	DPaint	OuvreLib	revosyslib.library	Ver 36	OK
37	DPaint	OuvreLib	locale.library	Ver 38	OK
38	[?] Wait	OuvreLib	utility.library	Ver 0	OK
39	DPaint	Bloquer	PROGDIR:	Lecture	OK
40	DPaint	OuvreLib	iffearse.library	Ver 37	OK
41	DPaint	Ouvre	PROGDIR:Catalogs/français/dpaint.	Lecture	OK
42	DPaint	OuvreFont	PROGDIR:fonts/dpaint.font	Taille 8	Erreur
43	DPaint	OuvreFont	dpaint.font	Taille 8	Erreur
44	DPaint	Ouvre	PROGDIR:fonts/dpaint.font	Lecture	Erreur
45	DPaint	Ouvre	PROGDIR:fonts/dpaint.otag	Lecture	Erreur
46	DPaint	OuvreFont	dpaint.font	Taille 8	Erreur
47	DPaint	OuvreFont	dpaint.font	Taille 8	Erreur
48	DPaint	Ouvre	FONTSD:dpaint.font	Lecture	OK
49	DPaint	ChangeTiroir	DH2:DPaintV		
50	DPaint	ToolType	MacroDir		OK
51	DPaint	ToolType	Macro1		OK
52	DPaint	ToolType	Macro2		OK
53	DPaint	ToolType	Macro3		OK
54	DPaint	ToolType	Macro4		OK

Status: Moniteur des activités du système

Ouvre Log... Organisation...

Cacher Quitter Pause Eteindre Sauve réglages Fonctions...

L'interface de SNOOPDOS

SnoopDos 3.0 © Eddy Carroll, September 1994. Hotkey=(ctrl alt d)					
N°	Nom du Prg.	Action	Nom de la dest.	Options	Résultat
1	...	...	...	...	...

La fenêtre d'exploitation (ou tampon)

La fenêtre d'exploitation est divisée en 6 colonnes dont les libellés sont:

N°: numéro de la ligne

Nom du Prg.: nom du programme en cours d'activité

Action: type de l'activité en cours

Nom de la dest.: destination de l'action concernée avec le chemin d'accès

Option = informations: donne la version, la taille de fonte, lecture, écriture etc...

Résultat: OK ou erreur

Le bouton Organisation

Ce bouton va faire apparaître une fenêtre de configuration du programme.

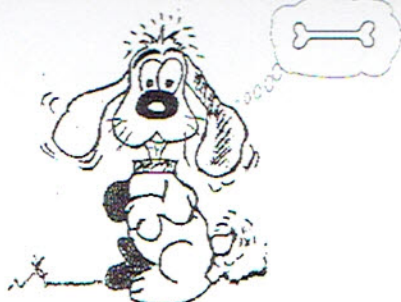
Il suffit de lire, en français dans le texte, pour comprendre ce que propose le programme. La fenêtre de saisie libellée [Format tampon] montre la configuration des colonnes du tampon, en cliquant sur Edit on a alors la possibilité de les redéfinir. Une autre façon très simple et

intuitive pour faire ce choix est de pointer la souris sur la ligne des noms des colonnes et de double cliquer. On active de cette manière la fenêtre de config. des colonnes. Après avoir fait les différents réglages à l'aide du curseur on clique sur utiliser et le tour est joué. La largeur des colonnes peut également être ajustée en saisissant le haut de la colonne et tout en maintenant le bouton droit enfoncé on fait glisser la souris à droite ou à gauche. En réactivant le bouton [Organisation] vous verrez que les valeurs ont été modifiées. Revenez dans la fenêtre de configuration des colonnes, dans la fenêtre de droite se trouvent les colonnes activées, à gauche celles qui sont disponibles. Sélectionnez (à droite) un des libellés, par exemple Action et glissez le vers

la fenêtre de gauche. Relâchez la souris et faites [Utiliser], cette colonne n'est plus affichée.

Le bouton Fonction

C'est dans cette nouvelle fenêtre que l'on va pouvoir contrôler



ce que SnoopDos devra intercepter. On va y trouver des options et des fonctions:

[fonction système] c'est à dire l'action qui est accomplie

[Fonctions AmigaDos] qui correspond à l'action elle même, les libellés de ces sélection apparaissent dans la colonne [Action] de la fenêtre Tampon.

A vous d'essayer et de voir ce qui peut vous apporter le plus de renseignements.

Je pense que ce programme mérite d'être dans tous les Amigas car il permet un bon pourcentage de débogage, mais toujours dans la condition d'avoir le Workbench activé. L'essayer c'est l'adopter.

Un petit détail avant de se quitter vers d'autres articles, si vous iconifier SnoopDos (bouton [Cacher]) il reste toujours actif, ne vous étonner pas si vous découvrez des petits ralentissements, il travaille en silence. ♦

Réglage de SnoopDos

Cacher méthode	Iconifier	Racc. clavier	ctrl alt d
Ouvrir fenêtre sur	Ecran par Défaut	Nom de l'écran	Workbench
Mode Log	Choix Utilisateur	Fichier Log	ram:SnoopDos.log
Fichier I/O	Automatique	Caract. fenêtre	NEN 8
Taille tampon (Kb)	32	Caract. tampon	thinpaz 8
Format tampon	[ou 1p 16a 33n 15o 18r] [Edit...]		
Format Logfile	[Copier]		
[Utiliser] [Undo] [Annuler]			

Réglages de la configuration

Fonctions de Snoopdos

	Fonction Système	Fonction AmigaDOS
Système	[Sélectionner]	[Sélectionner]
AmigaDOS	[Sélectionner]	[Sélectionner]
☐ Montre seul. erreur	☒ Trouve Port	☒ Change Tiroir
☒ Montre nombre CLI	☒ Trouve Resident	☒ Effacer
☐ Montre chemin entier	☐ Trouve Semaphore	☒ Executer
☒ Utilise nom des device	☒ Trouve Tache	☐ Prendre Var
☐ Monitor packets	☒ Ecran Figé	☐ Charge Seg
☐ Packet debugger	☒ Ouvre Device	☒ Bloquer
☐ Moniteur appels RQM	☒ Ouvre Fonte	☒ Créer Tiroir
☒ Ignorer Workbench/Shell	☒ Ouvre Librairie	☒ Créer Liaison
	☒ Ouvre Ressource	☒ Ouvrir
	☒ Lire ToolTypes	☒ Renommer
	☒ Envoie aRexx	☒ Lance Commande
Nom équival.		☐ Set Var
		☒ Système
[Utiliser] [Undo] [Annuler]		

Les fonctions

ARexx (3)

L'arrivée des cigales m'a complètement coupé les idées dans le développement de cette série sur ARexx. Je me suis tout de même dit qu'il ne fallait pas en rester là et faire quelque chose, alors en refeuilletant le petit manuel sur ARexx j'ai retrouvé le programme numéro 8 qui est un "annuaire téléphonique" dans lequel nous allons donc essayer de mieux comprendre diverses nouvelles fonctions qui sont utilisées, mais tout d'abord il faut le charger, vous le trouverez sur la disquette et évidemment dans cet article.

✱ José

Le programme, qui va permettre d'étudier quelques nouvelles instructions, est, comme vous l'avez deviné, celui qui est dans l'encart sur la deuxième page. Les numéros de ligne ne sont là que pour l'explication, Pas la peine de copier ce programme il se trouve sur la disquette numéro 26.

Le but du programme

Comme son son l'indique c'est une sorte d'annuaire, mais à usage très succinct car il n'y a pas d'interface utilisateur. Les données étant déjà inscrites dans les lignes il suffit de l'appeler par:

RX Phone.rexx AMIGAZette 83 et vous aurez alors à l'écran une fenêtre donnant l'adresse et le numéro de téléphone de votre association préférée.

Les mots clé

Dans cette routine nous trouvons de nouvelles instructions ARexx dont nous allons essayer d'en élucider le mystère.

Nous y trouvons donc :

ARG(), ARG, EXIT, CALL, OPEN, RESULT, WRITELN, READLN

ARG()

Avant de voir ce que fait cette

instruction remarquez le petit signe "~" qui se trouve devant le "=". celui ci va est la fonction logique "NON". Dans cet exemple il indique une inégalité.

ARG() va donc contrôler si le démarrage du programme comporte un argument, en l'occurrence ce sera le mot AMIGAZette 83 et il va donc donner une valeur logique. Celle ci sera "1" s'il y a un argument sinon ce sera 0. Cette valeur va donc nous permettre d'effectuer des tests.

Lignes 2 à 5, on va contrôler s'il y a un argument, sinon on affiche la phrase qui rappelle la syntaxe à employer.

ARG

Cette instruction qui ressemble à la précédente va également pouvoir servir à utiliser l'argument mais utilisable dans une variable. On retrouve cette fonction en ligne 22 où l'on mémorise l'argument dans la variable "nom" afin de l'afficher dans les lignes suivantes.

EXIT

C'est un façon de mettre fin à l'exécution d'un programme dans le cas d'un test simple (ligne 2 à 5), d'un test avec affichage d'un code d'erreur ligne 11 ou l'on demande le code d'erreur 10 en cas d'anomalie.

CALL

Appel en français. Cette instruction va permettre d'appeler une autre fonction interne ou externe; dans cet exemple on fait appel à plusieurs fonction:

OPEN out,

Ligne 8, c'est l'ordre d'ouverture d'une fenêtre sur l'écran dont les caractéristiques sont données à la suite sur la même ligne

Les lignes 9 à 12 contrôlent une éventuelle erreur d'ouverture de la fenêtre en générant le code correspondant.

WRITELN out,

Après l'ouverture de la fenêtre cette instruction va effectuer l'écriture du texte.

Le terme "out," indique que cette opération doit avoir lieu dans un élément extérieur, dans notre cas ce sera dans la fenêtre précédemment ouverte.

READLN out

On va attendre une saisie de caractères (au clavier) jusqu'à ce que l'on trouve un retour à la ligne. Dans ce programme on utilise cette instruction pour sortir de la fenêtre par l'appuie de la touche "enter" ce qui provoquera l'exécution de

l'instruction suivante qui est EXIT.

RESULT

Cette instruction est étroitement associée à CALL dans l'ouverture de la fenêtre. RESULT va mémoriser une valeur booléenne (0 ou 1) selon si l'opération précédente est réussie. Dans le cas où l'instruction effectuée par CALL comporte des arguments RESULT va mémoriser le nombre de caractères des arguments.

Si, pour une raison quelconque, l'exécution provoquée par CALL ne peut aboutir alors qu'il n'y a pas d'erreur de syntaxe RESULT devrait alors prendre la valeur 0.

Voilà pour l'explication des différentes instructions rencontrées dans ce petit programme. Si toutes fois, quelqu'un de plus expérimenté que moi sur le sujet découvre dans mes explications quelques idées à rajouter, qu'il n'hésite pas à nous faire parvenir des erratums ou suppléments.

Le programme

Voyons maintenant ligne par ligne comment se déroule notre programme.

Ligne 2 à 5 : contrôle de la saisie des arguments de lancement. S'il manque un élément on déclenche un message d'erreur.

Lignes 8 à 12 : on ouvre la fenêtre d'affichage. Déclenchement d'un message d'erreur si un problème est rencontré.

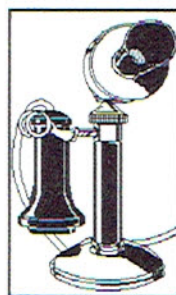
Le programme : Phone.rexx

```
/*Annuaire utilisant des variables composées.*/
If ARG() ~= 1 THEN DO
SAY "Usage: rx Phone nom"
EXIT 5
END
```

```
/*Ouvre fenêtre pour afficher des numéros de
téléphone/adresses.*/
CALL OPEN out, "con:0/0/640/60/L'Annuaire"
IF ~ result THEN DO
SAY "Erreur d'ouverture"
EXIT 10
END
```

```
/*Définitions des numéros*/
nombre. = '(inexistant)'
nombre.wsh = '04 94 89 50 97'
adr. = '(inexistant)'
numero.A83 = '(04)94 89 50 97'
adr.A83 = '67 rue MESSENGER - 83200 TOULON'
```

```
/*(C'est ici que le travail s'effectue)*/
ARG nom /*Le Nom*/
CALL WRITELN out, "le téléphone de " nom || " est : " numero.A83
CALL WRITELN out, "L'adresse de " nom || " est : " adr.A83
CALL WRITELN out, "Appuyez sur Enter pour sortir."
CALL READLN out
EXIT
```



**A bientôt dans le
prochain AMIGAZette
pour un nouveau
programme à
décortiquer.**

*Et comme toujours, ce
petit programme
initiatique est sur la
disquette n°26*



Réjouissez vous habitants de la planète AMOS, votre rubrique préférée est de retour avec plein de nouvelles routines issues d'années lumières de recherches. Cette fois ci ce sera un anim player que vous pourrez adapter selon votre humeur et surtout votre imagination fertile. Comme d'habitude vous retrouverez le code source sur la disquette accompagnant le meilleur des fanzines

✶AMIGA-Phil

Global SCR_S,SCR_D

SCR_S=0

SCR_D=0

ANM_SCRIPT[Fsel\$("")]

' Gestion des animation. Phil (Tony)

Procedure ANM_JOUE[TEMPS,SCR_S,FLAG,XD,YD]

'Procédure qui joue une frame de l'animation,
'puis l'affiche sur l'écran SCR_D

'Input:

'TEMPS = Vitesse de l'animation en 50eme de
'seconde, mais attention pour le calcul de

'la vitesse,

'si TEMPS=1 alors TEMPS est égale à TEMPS=1+4

'(4=temps pour afficher et copier une frame).

'SCR_S = N° de l'écran source (Animation).

'FLAG = Adresse de la dernière frame jouée

'Output:

'Adresse de l'image suivante, à conserver pour
'jouer la frame suivante (Mask, encore !...)

'(C) IN Communication / CIERP Philippe

Screen SCR_S

'Joue la Frame suivante dans l'écran SCR_S

FLAG=Frame Play(FLAG,1)

'Attend la fin de l'affichage

Wait Frame Param+1

'Puis copy l'écran

If TEMPS> 1 Then Wait TEMPS Else Wait Vbl

End Proc[FLAG]

Procedure ANM_VIRE[SCR_S,SCR_D,XD,YD,FL]

'procedure qui permet de restaurer la mémoire.

'Input: SCR_S=Ecran source.

' SCR_D=Ecran destination.

' (C) IN Communication / CIERP Philippe

Screen Close SCR_S

Wait Vbl

Erase 999

Wb Flush Memory

End Proc

Procedure ANM_SCRIPT[NAME\$]

'Ouvre le fichier animation

Open In 1,NAME\$

FRAME=Frame Load(1 To 999,999)

Close 1

FIRST_FRAME=Frame Play(999,1,SCR_S)

Double Buffer : Autoback 0

While Mouse Key<> 1

ANM_JOUE[1,0,FIRST_FRAME,POX,POY]

For X=1 To FRAME

ANM_JOUE[1,0,Param,POX,POY]

Screen Swap

Wait Key

MK=Mouse Key

If MK=1 : Exit : End If

Next X

MK=Mouse Key

Exit If MK=1

Wend

ANM_VIRE[0,5,POX,POY,FL]

ANM_END:

End Proc[MK]

ASM pour assembleur, c'est le langage le plus proche d'un ordinateur. Contrairement à un langage du type basic où les instructions doivent être interprétée afin d'être comprise, l'assembleur va au plus proche du langage de la machine, on l'appelle aussi langage machine. Cette petite mise en route doit pouvoir vous conduire au coeur de votre Amiga.

AMIGARDIEN

La sécurité de
votre disque dur



Mimoun

Introduction

C'est un petit programme qui vous permet de protéger l'accès à votre disque dur par un code de 16 lettres maximum. Au passage, il vous affiche quelques informations sur votre système, le tout accompagné par une musique.

C'est la première fois que je termine un programme commencé. Alors soyez clément avec moi, même si vous trouvez qu'Amigardien est nul ou qu'il contient trop de défauts. Ce n'est qu'un début.

Encore un programme qui s'ajoute à la collection DP d'AMIGAZette 83. Celui ci nous a été envoyé par Mimoun Benouda. Vous pourrez le commander sous le numéro U024.

Amigardien a été écrit en Blitzbasic 2.1 (version anglaise). Voilà pourquoi, Amigardien ne contient pas d'accents (SuperTED ne les supporte pas).

La musique "Afternoon" est de GLYPH, la photo du chat a été scannée par David BULMER. Toutes deux ont été récupérées sur Aminet.

Amigardien est un produit Shareware.

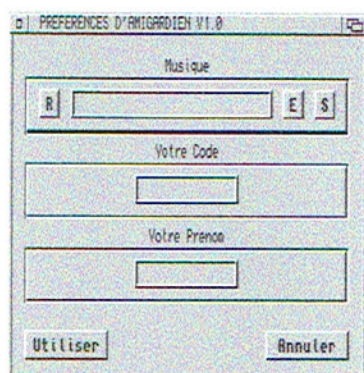
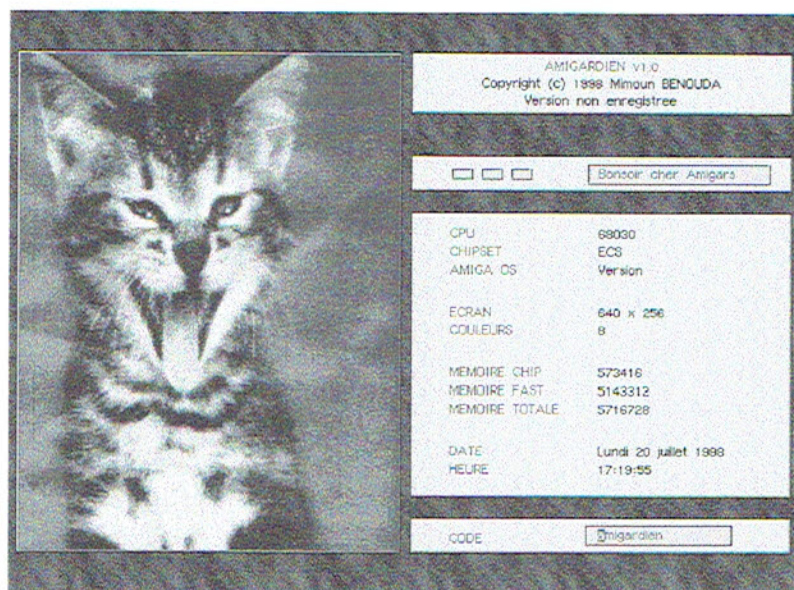
Système
et
matériel nécessaires

Il faut un Amiga AGA et bien sûr un disque dur. Il est quand même possible qu'Amigardien puisse fonctionner sur un Amiga ECS avec le système 2 et plus.

Amigardien a été testé avec succès sur :

- Amiga 1200 de base, ROM 3.0, ROM 3.1.
- Amiga 1200, ROM 3.1, carte Blizzard 1230 IV à 50 Mhz + 68882, 42 MO.

Attention, si vous n'avez pas de moniteur VGA/SVGA ou multiscan (mode > 31 KHz) il vous faut impérativement retirer les modes DBLPal, DBLNtsc, Multiscan et VGAOnly du tiroir SYS:Devs/Monitors et les virer dans SYS:Devs/Storage. Sinon Amigardien ne fonctionnera pas correctement.



Les Prefs



BYZANCE Production
Arnaud PICARD
202 rue de la gare
02510 ETREUX

Découvrez Byzance Production,
3 disquettes dans la collection AMIGAZette DP

- D005 : slide show de dessins de mangas en noir&blanc
- D006 : programme de tarology - Démo en shareware
- J009 : MasterBrain - Démo en shareware

De la programmation de bonne qualité à découvrir.
Soutenons le développement français!

AMIGazette DP

Nouveautés collection

I014 à I017: clips sur le sports

U024: Amigardien V1.0 - la protection de votre disque dur

J009: MasterBrain (version démo)

J010: CGSong - quizz musical

D005: Slide Show mangas (N&B)

D006: Tarology (shareware en version démo)

D007: GestaCompte Banque

D008: GestaCompte Livre

D009: GestaCompte Facture

D010: GestaCompte Stock

Jeux

J003: Forret Fight V1.1

J004: BUZZY

J005: Jolly Blaster

J006: Canailloux

J007: Imperator

J008: Fighting Spirit V1.0

Images

I001 à I002: X-Files

I003 à I006: Babylone V

I007 à I008: fonds pour scala

I009: images de dessins animés

I010 à I011: clips arts divers

I012: dessins 3D

I013: tableaux pour WormsDC

I014 à I017: clips sur le sport

U Utilitaires
F Fontes (polices de caractères)
J Jeux
I Images
D Divers
M Musique/Modules/Samples

Pour compléter votre collection:

10 Frs la disquette

90Frs les 10 disquettes

France métropolitaine : port compris

Frais de port à ajouter pour:

DOMTOM:

Pays de l'Europe:

Fontes bitmaps

F001: Fontes ABC

F002: Fontes DEF

F003: Fontes GHIJKL

F004: Fontes MNOP

F005: Fontes RSTUVWXYZ

Utilitaires

U001: Réparation Réorg & DiskSalv

U002: Réparation Boot 2.1 à 3.1

U003: Réparation Boot 1.3

U004: Réparation/Parnet kick1.3

U005: Réparation/Parnet 2.1 à 3.1

U006 à U008: Pack DataTypes (3 disquettes)

U009 à U017: Pack Library (9 disquettes)

U018: AmIRC 2.0 (Internet)

U019: Miami (Internet)

U020: AmFTP (Internet)

U021: Yam - IBrowse1.20 (Internet)

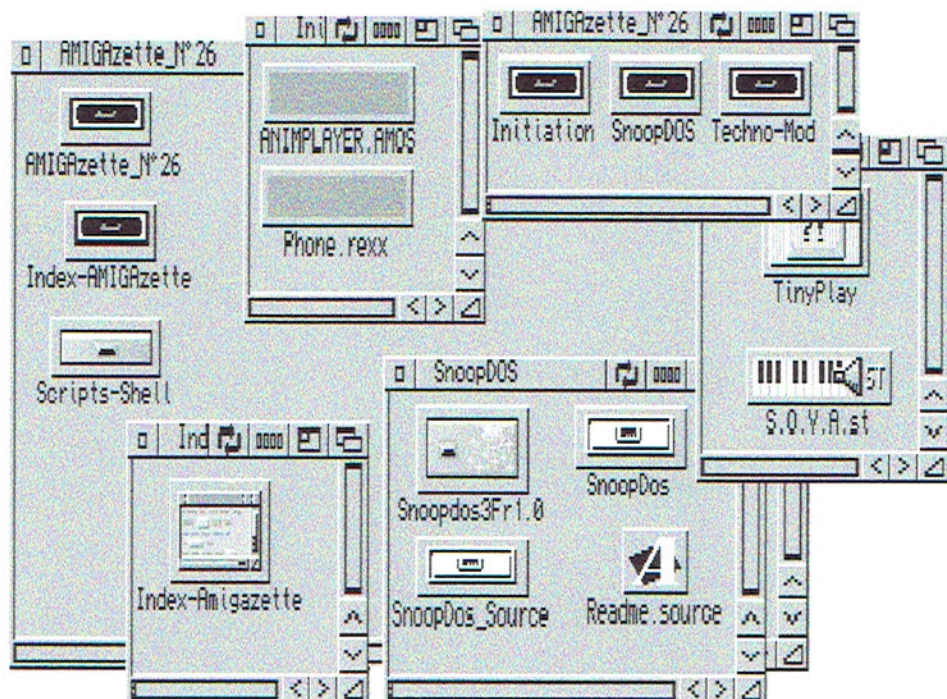
U023: MUI 3.8

U024: Delitracker II

Disquette N°26

1868019 octets
Archive LZX
Module.st
Utilitaires
Initiation
Scripts Shell

> > > > > >



Utilitaire

SnoopDos 3.0:- Le Programme

- Localisation en français
- Sources développement

Voir article page 10. Chargez tout d'abord le programme dans le répertoire que vous voulez. Lancez la localisation en français. Et c'est tout. Lancez Snoppdos, il devrait fonctionner immédiatement

Initiation: - AnimPlayer.Amos

- Phone.rexx

Source amos Pro d'une routine d'animation programme pour une application d'IN-Communication

Programme ARexx expliqué page 12

Musique: - Module au format ST

- TinyPlayer

Module à base techno réalisé sur DSS 3.0 puis converti au format "st"

Petit player pour écouter le module.

Scripts Shell: - toute une collection de scripts "maison"

Description en page 6, découvrez y tout un travail de programmation simple, mais efficace pour tous ceux qui sont à la recherche de la mémoire perdue. Les autres aussi peuvent y trouver l'utile. N'oubliez pas de charger KingCon de la disquette N°25, c'est un vrai plaisir de retrouver les joies du shell;

et toujours votre index réactualisé

et sur la disquetteun petit texte de philippe

Pour utiliser cette disquette, toujours le même principe. Ouvrez le répertoire "Intaller_la_disquette", glissez l'icône là ou vous désirez la désarchiver et ensuite cliquez là. Après l'opération faites une mise à jour de la fenêtre et le répertoire AmigazetteN°26 est à votre disposition;

La PAGE*

Commande
Adhésion
Petites
Annonces

C.A.P.A.

Le coin des affaires

Grande tour, avec emplacement prévu pour une carte mère PC, comportant:

6 emplacements 5 1/4 (façade)

2 emplacements 3 1/2 (façade)

2 emplacements 3 1/2 (interne)

avec carte mère 1200 + 68060 + 16Mo + SCSI

+ Disque dur 3,2Go + Lecteur interne HD

+ écran Commodore 1083S

Prix : 6500Frs

+ en cadeau

1 A500 + lecteur DD externe + Squirrel SCSI

Franck Cattin : 04 94 36 62 26

Gravage CD ROM

Deux raisons pour un gravage rapide et efficace:

- Un crash de disque dur est si vite arrivé
- Une disquette originale ne fonctionne plus, alors qu'il est toléré d'en faire une copie avant utilisation.

Patrick propose ses services pour une somme dérisoire de 70 à 100 Frs par disque selon le travail demandé.

Pour tous renseignements tél: 04 94 23 74 04

****PIRATES S'ABSTENIR****

Les annonces sont gratuites, à vous de nous en donner le texte, nous nous chargeons du reste

Abonnement AMIGAZette

AMIGAZette et sa disquette:

Formule découverte

Fanzine et disquette : 23Frs

Abonnement annuel

6 fanzines et 6 disquettes : 138Frs

Les frais d'envois sont compris pour la France métropolitaine.

DomTom: /

Autre pays européen: /

Le courrier

Pour toute correspondance simple nécessitant une réponse joindre une enveloppe auto-adressée et timbrée au tarif en vigueur

Merci

Si vous désirez nous envoyer des courriers un peu plus volumineux, ne vous ruiner pas utiliser le tarif ECOPLI

AMIGAZette DP

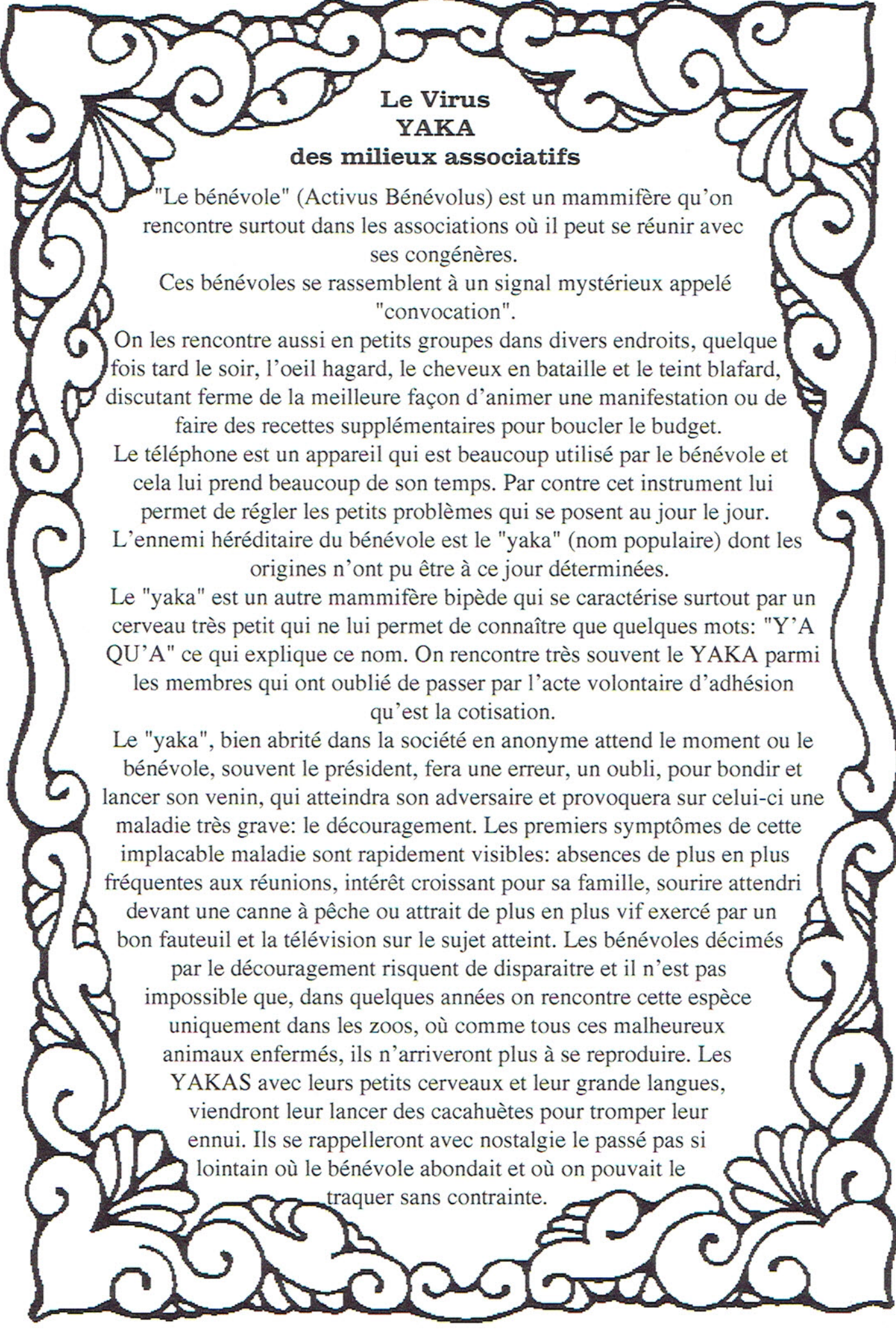
Retrouvez la liste des disquettes disponibles en page AMIGAZette DP.

1 disquette : 10Frs

10 disquettes : 90Frs

Frais de port compris pour la France métropolitaine

supplément de 5Frs pour les DomTom et pays de l'Europe



Le Virus YAKA des milieux associatifs

"Le bénévole" (Activus Bénévolus) est un mammifère qu'on rencontre surtout dans les associations où il peut se réunir avec ses congénères.

Ces bénévoles se rassemblent à un signal mystérieux appelé "convocation".

On les rencontre aussi en petits groupes dans divers endroits, quelque fois tard le soir, l'oeil hagard, le cheveux en bataille et le teint blafard, discutant ferme de la meilleure façon d'animer une manifestation ou de faire des recettes supplémentaires pour boucler le budget.

Le téléphone est un appareil qui est beaucoup utilisé par le bénévole et cela lui prend beaucoup de son temps. Par contre cet instrument lui permet de régler les petits problèmes qui se posent au jour le jour.

L'ennemi héréditaire du bénévole est le "yaka" (nom populaire) dont les origines n'ont pu être à ce jour déterminées.

Le "yaka" est un autre mammifère bipède qui se caractérise surtout par un cerveau très petit qui ne lui permet de connaître que quelques mots: "Y'A QU'A" ce qui explique ce nom. On rencontre très souvent le YAKA parmi les membres qui ont oublié de passer par l'acte volontaire d'adhésion qu'est la cotisation.

Le "yaka", bien abrité dans la société en anonyme attend le moment où le bénévole, souvent le président, fera une erreur, un oubli, pour bondir et lancer son venin, qui atteindra son adversaire et provoquera sur celui-ci une maladie très grave: le découragement. Les premiers symptômes de cette implacable maladie sont rapidement visibles: absences de plus en plus fréquentes aux réunions, intérêt croissant pour sa famille, sourire attendri devant une canne à pêche ou attrait de plus en plus vif exercé par un bon fauteuil et la télévision sur le sujet atteint. Les bénévoles décimés par le découragement risquent de disparaître et il n'est pas impossible que, dans quelques années on rencontre cette espèce uniquement dans les zoos, où comme tous ces malheureux animaux enfermés, ils n'arriveront plus à se reproduire. Les YAKAS avec leurs petits cerveaux et leur grande langues, viendront leur lancer des cacahuètes pour tromper leur ennui. Ils se rappelleront avec nostalgie le passé pas si lointain où le bénévole abondait et où on pouvait le traquer sans contrainte.