

AMIGA

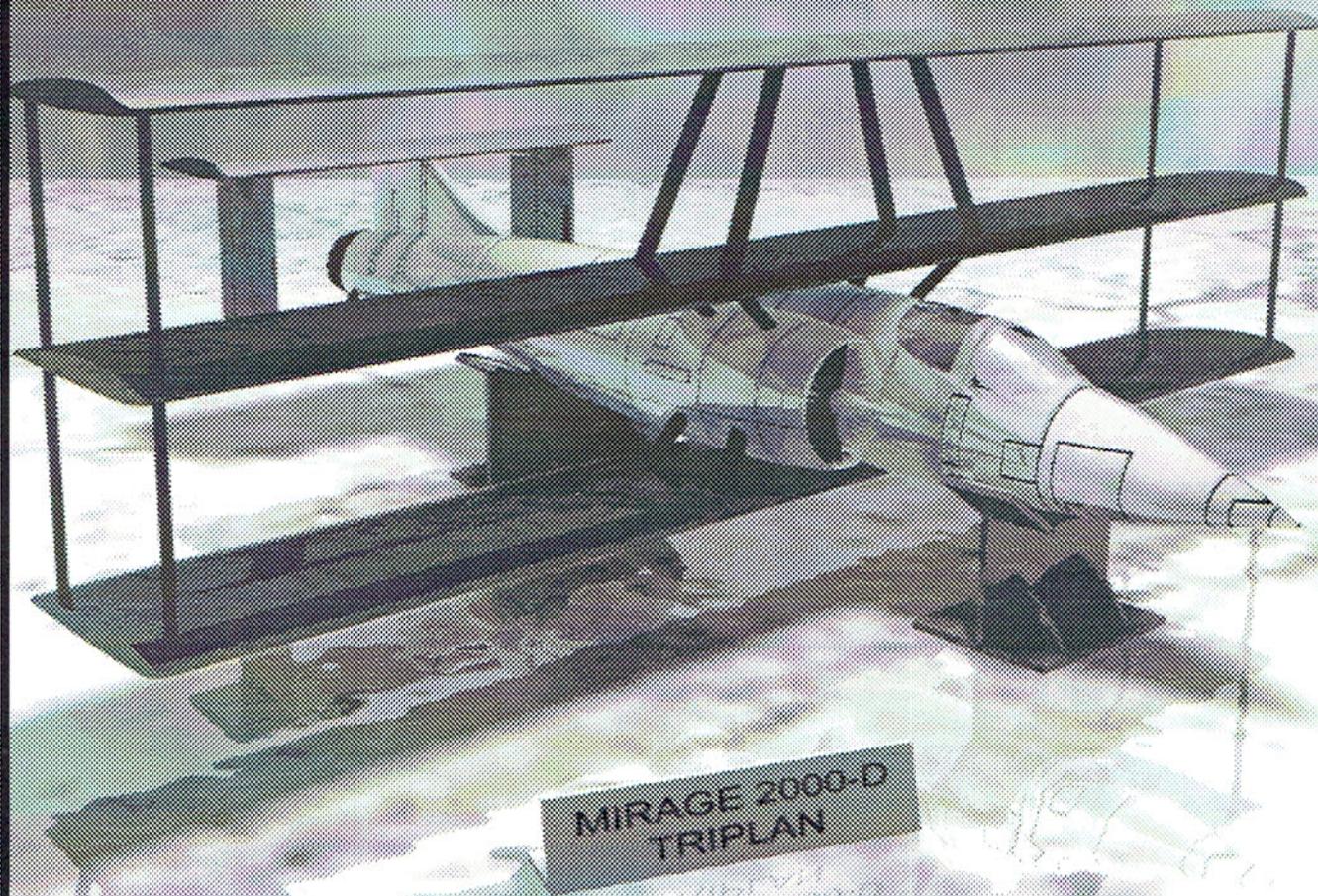
47

Le fanzine français des Amiga Fans

Zette

67 rue Messager - 83200 Toulon

Association AMIGAZette 83



Interview de Ben Hermans d'Hypériorion

Interview de Litz et Odin du groupe GODS

Reportage: le MILIA 2002

e-mail: amigazette@aol.com

amigazette83@online.fr

<http://amigazette83.online.fr>

AMIGAZette 83 est une association loi 1901 à but non lucratif



Un projet surréaliste de Maimain pour les Bozarts. Vous avez sûrement reconnu le Mirage 2000 (c'est écrit) avec des ailes de triplan, défrant toutes les lois de l'aéronautique.

Amiga zette

— L'édito — par José

2 L'éditorial et ce sommaire

Association

3 Page associative

Amig'Info

4 Interview de Ben Hermans d'Hyperion

6 Boing n°15 - Obligement 31 - communiqué de SL-D

Multimédia

7 Scala, l'outil multimédia: réaliser une présentation

9 Info SATV sur les DVD...

Rubrique à bras

10 La rubrique pour ceux qui n'osent pas...

Reportage

12 Le MILIA 2002

14 Interview de Litz et Odin du groupe GODS

La page de...

15 Nouvelle élucubrations de Candide et ses histoires.

AmigaPratique

16 Amiga Pratique : SCSI - alimentation ATX

Sélection AMIGAZette

17 PUZZLE BOBS - ShowSystem

18 HOME BANK 2.0

20 SCOUT: un autre «System Monitor»

21 The BOSS: le lanceur d'applications

22 RETRIEVER 1.1: pour la recherche - LibBase 3.00

23 A BREAK IN DUO: un jeu d'action/reflexion
CYBERSHOW Pro: encore un Viewer d'image

Internet

24 C'est sur le Net: des infos et news inédites

Glossaire

26 quelques termes concernant l'informatique

C.A.P.A.

27 la page CAPA

C'est avec un léger retard que ce numéro 47 se termine. Avec vos rubriques habituelles mais aussi avec quelques reportage et interview. Il y a aussi ce fameux week-end qu'il a fallu préparer, mais vous en saurez plus dans le prochain numéro avec toutes les photos qui seront gravées sur le CDROM N°4. Malgré la mauvaise nouvelle venant de SL-Diffusion qui fermera dès cet été, la rumeur court à propos de la sortie future du PEGASOS...une affaire à suivre de très près. Il est une chose sûre, c'est que l'Amiga peut toujours tenir sa place parmi la jungle informatique actuelle, il ne faut pas cesser d'y croire. Nous n'avons pas reçu de nouvelles «cartes d'identité» amigafan pour notre rubrique «Génération Amiga», n'hésitez à suivre le mouvement afin de mieux vous faire connaître, de même si vous avez une activité informatique qui pourrait avoir sa place dans le fanzine.



Ont participé à ce n°47:

José	grigri83@aol.com
MaMain	mamain83@aol.com
Ludo	savludo@aol.com
Glames	glames@free.fr
JC-Perrotet	jc-p@wanadoo.fr



N°47 - Janvier - Février 2002

AMIGAZette 83 est une association loi du 1er juillet 1901 à but non lucratif. AMIGAZette est propriété d'AMIGAZette 83. Le format de mise en page d'AMIGAZette est propriété d'AMIGAZette 83. Toute copie ne peut-être faite sans le consentement des membres actifs de l'association. La parution d'AMIGAZette est bimestrielle.

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

Siège social: AMIGAZette 83 - 67 rue Messenger - 83200 Toulon Tél: 04 94 89 50 97 - N° Siret: 429 065 790 00017

Président: José Grillierre / Trésorier: Ludovic Savelli / Conseillé technique et informatique, WebMaster: Philippe Cierp

Adresse électronique: e-mail: amigazette83@online.fr — Site web: <http://amigazette83.online.fr>

Logiciels utilisés: Page Stream 3.3a, PPaint 7.0, Art Effect, SGrab, PDraw3.

Le matériel utilisé: A3000T 060/66Mhz - Imprimante laser HP-4L et tous les amigas, ordinateurs et moyens informatiques des amigaïstes bénévoles qui ont participé à ce fanzine.

Tirage photocopies: Charlemagne e-média

La page associative d'Amiga 83 zette

Association Informatique Loi 1901

Le mot du président

Quel bonheur de voir l'Amiga en première page d'un magazine

- pour ceux qui ne le savent pas encore, Les Puces Info de février affiche en première page: «Amiga: le retour!»-

et pour en savoir plus il faut donc aller en page 6 et y découvrir deux interviews effectuées par Sébastien jedy: une de MorphOS et l'autre du big boss d'Amiga inc. Bill McEwen.

Ces articles nous en disent un peu plus sur l'avenir vu par les acteurs principaux de la scène Amiga. On attend donc avec impatience de savoir comment sera le premier Pegasos qui devrait apporter un souffle nouveau au monde informatique, mais aussi à l'Amiga.

Malheureusement il est plus que question de passer à une nouvelle génération d'Amiga, à base de PPC, laissant (peut-être) dans l'oubli l'extraordinaire 68000, les développements (actuels et futurs) seront évidemment plus portés vers ces nouvelles plateformes.

Pourtant je ne pense pas que cela changera nos habitudes, surtout pour ceux qui n'ont pas vraiment besoin de plus de puissance et vitesse qui, il faut l'avouer, serait tout de même un confort sans égal même si le nouveau matériel doit venir remplacer l'Amiga classic. Mais ne crions pas «au scandale» trop rapidement car depuis que l'on réclame quelque chose de concret, il faut admettre qu'il est nécessaire de rattraper le progrès et fonctionner avec les caractéristiques de notre époque et ainsi se donner les moyens de concurrencer ce qui existe ailleurs. Espérons que l'on oubliera pas tous ceux qui ne pourront pas encore investir dans la nouveauté au risque de plus rien trouver pour leur 680xx, mais aussi au risque pour Amiga inc. de perdre un potentiel d'Amigaïstes non négligeable.

- Wait and see! -

Et justement, en attendant ce jour nouveau il devient nécessaire de maintenir les bases de l'Amiga qui se fragilisent de plus en plus, je veux parler des utilisateurs. Les réunions provoquées par les associations tels que ces week-end agrémentés d'AmigaBouffes ne peuvent qu'apporter plaisir et amitié dans cette ambiance conviviale que seul l'Amiga sait apporter.

Mais quelle est la raison qui pousse les Associations à organiser des rencontres informatiques: simplement fournir un moyen de se rencontrer et partager une même passion. Nous espérons donc une forte participation pour notre week-end de mars 2002 prévu initialement pour accueillir ceux qui viennent de loin, mais à cause d'un problème de dernière minute, indépendant de notre volonté, la version en Non-Stop ne pourra donc pas se réaliser.

Jose

Où sont nos adhérents?

05000 GAP	66240 SAINT ESTEVE
12100 MILLAU	68000 COLMAR
13090 AIX EN PROVENCE	69230 St GENIS LAVAL
26260 CLERIEUX	73400 UGINE
26800 PORTES LES VALENCE	75011 PARIS
27570 LES BRULES D'ACON	81000 ALBI
27600 GAILLON	82800 VAISSAC
28700 BEVILLE LE COMTE	83390 CUERS
30100 ALES	83130 LA GARDE
31700 BLAGNAC	83136 GAREOULT
35170 BRUZ	83170 BRIGNOLES
35200 RENNES	83200 TOULON
42600 SAVIGNEUX	83200 TOULON
44100 NANTES	83220 LE PRADET
45480 St PERAVY EPREUX	83220 LE PRADET
47000 AGEN	83500 LA SEYNE SUR MER
54190 VILLERUPT	85300 CHALLANS
54760 MOIVRONS	92220 BAGNEUX
57070 METZ	93000 BOBIGNY
57100 THIONVILLE	95100 ARGENTEUIL
60150 LONGUEIL ANNEL	95680 MONTLIGNON
66120 FONT ROMEU ODEILLO VIA	97490 Ste CLOTILDE - La Réunion

Le nombre des adhérents à AMIGAZette83 (et abonnés à AMIGAZette) reste stable, bien que quelques uns n'aient pas renouvelé leur adhésion pour aller vers d'autres univers informatiques.

L'état des finances de l'association reste également stable. Sauf que pour organiser le week end des 9 et 10 mars, la perte du partenariat de l'AMTL, non prévue à l'origine, (association de la maison de quartier) qui participait avec AMIGAZette 83 nous oblige maintenant à contracter une assurance responsabilité civile qui va coûter 90Euro à l'association. Ce fait ayant été annoncé trop tard, AMIGAZette 83 s'étant déjà engagé dans ce week end auprès de France Telecom et tous ceux qui avaient déjà

pris leurs dispositions pour venir. Ce week end aura bien lieu mais malheureusement pas dans les conditions prévues. La version non stop n'est plus au programme. Ce changement de situation est simplement dû à un problème de manque de personnel de permanence de l'AMTL (présence obligée lors de l'utilisation des locaux par d'autres associations adhérentes) et surtout de nuit (et aussi grâce au passage aux 35h). Le week end se scindera donc en deux journées, comme pour les années précédentes.

Espérons que ces modifications ne nuisent pas trop au bon déroulement des festivités et qu'il y aura tout de même quelques Amigas de la région PACA.

Prochainement dans l'AMIGAZette n°48

Vous saurez tout sur le déroulement du week end avec les photos qui paraîtrons sur le CD n°4

premier petit bilan du week-end avant bouclage:

Ce nouveau week-end a été dans la même lignée que les précédents avec environ 15 à 20 participants le samedi et 25 à 30 pour le dimanche. Nous avons dénombré environ une trentaine d'ordinateurs, tous types confondus. Mais à cause de beau temps les visiteurs se sont fait rares.

Grand merci à l'épouse d'Ali pour son excellent poulet au coco

INTERVIEW EXCLUSIVE de Ben Hermans, d'Hyperion Entertainment qui nous en dit plus sur l'AmigaOS 4.0...

par GLAMES [glames@free.fr]

Suite à des contacts avec Ben Hermans concernant la documentation de l'OS 4.0, il a gentiment accepté de répondre à quelques questions pertinentes de boing attitude :) Après son tout récent rapport sur l'état d'avancement de l'AmigaOS 4.0, nous avons essayé d'en savoir plus...

Bonne lecture !

Boing Attitude : Pouvez-vous nous présenter Hyperion Entertainment ? Où sont situés vos bureaux ? Combien de gens y travaillent ? ...

Ben Hermans: Hyperion est soumise à la loi Belge et son siège administratif se situe à Louvain, en Belgique, bien que la plupart de ses développeurs soient allemands. Le coeur de l'équipe est composé de quatre développeurs à plein-temps et d'un nombre variable de personnes supplémentaires à temps partiel (habituellement aux alentours de 5).

Boing Attitude : Tous les amigaïstes vous connaissent aujourd'hui comme étant le "Monsieur Hyperion" ;) mais quel a été votre parcours professionnel pour en arriver là ?

Ben Hermans: Mon poste d'adjoint de direction à Hyperion m'occupe seulement à mi-temps. Je suis en fait conseiller juridique, j'ai un diplôme de droit et également trois autres dans le domaine des relations internationales, du droit européen et du droit international.

Boing Attitude : Depuis quand et pourquoi Hyperion Entertainment développe pour l'Amiga ?

Ben Hermans: Hyperion a travaillé pour l'Amiga dès le premier jour, c'est-à-dire Avril 1999.

Boing Attitude : La communauté Amiga vous connaît d'abord pour vos jeux. Quelle est, selon vous, le plus beau jeu que vous ayez développé pour l'Amiga ?

Ben Hermans: C'est une question difficile parce que chaque jeu que nous avons développé jusqu'à présent (3 jeux Amiga, 1 Mac et 2 Linux) est destiné à un public différent. Les fans d'heroïc fantasy devraient trouver Heretic 2 très divertissant tandis que les fans de mangas/animations aimeront Shogo. Freespace est un des meilleurs simulateurs de combats intergalactiques jamais créé. Il y en a pour tout le monde!

Boing Attitude : Parlons maintenant de l'AmigaOS 4.0 :) Comment avez vous convaincu Amiga Inc de vous laisser diriger le développement de l'AmigaOS 4.0 ? Est-ce que cela a été difficile ?

Ben Hermans: Les négociations ont pris beaucoup de temps, mais oui, nous sommes

très contents du résultat final qui nous permettra de garantir indéfiniment le futur de l'AmigaOS. Le fait que j'ai un diplôme de droit a sans doute aidé puisque j'ai moi-même rédigé une première ébauche du contrat, soit chacune de des 17 pages.

Boing Attitude : Un accord a été signé entre Amiga Inc, Eyetech et vous lors du WOASE 2001. Quel est le but de cet accord ? Pourquoi un tel contrat a-t-il été signé si tard et non pas début 2001 ?

Ben Hermans: Le fait est qu'Hyperion a peu à peu été impliqué dans le développement de l'OS et que nous avons besoin de garanties bien légitimes afin que, même si de graves événements survenaient (dépôt de bilan d'Amiga Inc, nouveau propriétaire qui n'apprécie pas l'AmigaOS classique etc.), nous serions protégés et pourrions continuer. Appelez ça de la déformation professionnelle mais vous ne trouverez pas cela surprenant qu'un juriste désire un contrat très détaillé, pour être sûr que cet investissement ne se termine pas dans le placard à balais.

Boing Attitude : Il semble que le développement de l'AmigaOS 4.0 n'ait réellement commencé que depuis Novembre... Pourquoi tant de temps perdu ? Pouvez-vous nous en dire un peu plus sur ce qui s'est passé (ou pas) de Février à Novembre 2001 ?

Ben Hermans: Cette perception n'est pas tout à fait correcte. Beaucoup de travail avait été effectué avant cette date par des tierces personnes comme Olaf Bartel, l'équipe P96, Hyperion, etc. Il est exact qu'aucun travail sur le noyau Exec SG n'avait été effectué avant cette date.

Le fait est que les années 2000-2002 ont été les plus mauvaises de l'histoire de l'industrie informatique et qu'elles ont eu un impact très négatif sur la santé financière de beaucoup de compagnies, même les plus importantes. De nombreuses sociétés du secteur informatique ont connu des problèmes ou ont déposé le bilan. Amiga a bien sûr connu des temps très difficiles et ne pouvait pas allouer suffisamment de fonds pour le développement de l'AmigaOS.

En conséquence, Haage&Partners n'était plus disposé à prendre le très gros risque de développer l'AmigaOS 4.0 sans suffisamment de fonds de la part d'Amiga.

Boing Attitude : L'équipe de développement comporte 25 personnes. Pouvez-vous nous donner quelques noms. Y-a-t-il des personnes d'Amiga Inc ? Ces 25 personnes travaillent-elles à 100% sur l'AmigaOS 4.0 ?

Ben Hermans: La plupart des développeurs de l'OS 3.5 et 3.9 sont présents ainsi que, bien sûr, les gens d'Hyperion et d'autres, déjà connus pour leurs travaux passés sur Amiga. Je ne vous donnerais pas de noms car je ne voudrais pas heurter la sensibilité de personne en mentionnant un nom et en oubliant les autres. Je devine que je devrais inclure une liste des développeurs dans mon prochain rapport d'avancement. A l'exception des gens d'Hyperion, la plupart des développeurs ne travaillent pas sur l'AmigaOS à plein temps. Ce n'est simplement plus possible financièrement. La plupart sont des professionnels ou des étudiants en informatique qui travaillent ou étudient durant la journée. Aucun développeur d'Amiga Inc n'est impliqué et c'est normal car ils doivent se concentrer sur l'AmigaDE.

Boing Attitude : Une telle équipe est-elle facile à diriger ? Comment sont la communication et la coordination entre ces personnes ?

Ben Hermans: Cela représente beaucoup de travail. Tout particulièrement parce que vous avez besoin de définir exactement le travail de chacun et les contrats doivent être adaptés au cas par cas. Nous avons plusieurs listes de diffusion où les développeurs du monde entier peuvent discuter de leurs travaux, poser des questions ou suggérer des solutions.

Boing Attitude : Pouvez-vous en dire plus sur le rôle de Dave Haynie ?

Ben Hermans: Dave est d'accord pour faire office de consultant technique. Sa connaissance de l'Amiga et du PPC est très précieuse pour nous. Il a en outre de bonnes idées sur l'implémentation d'un OS que nous suivrons à la lettre.

Boing Attitude : J'ai lu attentivement votre dernière annonce : j'ai été réellement impressionné par la liste des fonctionnalités de l'AmigaOS 4.0. Est-ce qu'Amiga est de retour pour le futur ?

Ben Hermans: Un mot: unification! L'AmigaOS 4.0 est seulement destiné à faire migrer les utilisateurs de 68K vers le PPC et de poser les fondations des futures versions de l'AmigaOS. Nous ne sommes pas encore en position de pouvoir faire revenir des utilisateurs de systèmes comme Windows mais nous visons les gens qui utilisent actuellement des émulateurs ou ceux qui ont

abandonné leur Amiga (trop vite). Après avoir dit cela, l'OS 4.0 est la mise à jour la plus ambitieuse depuis celle de la 2.x vers la 3.0. Une complète ré-écriture du noyau avec de nouvelles fonctionnalités, un nouveau processeur, beaucoup de travail effectué sur Intuition etc.

Grâce aux nouvelles versions de l'OS, nous commencerons à introduire plus de fonctionnalités de telle sorte que personne n'ait plus besoin de son PC Windows pour faire quoi que ce soit.

Boing Attitude : L'USB est aujourd'hui un standard de facto : modem ADSL, imprimantes, ... Que pouvez-vous nous dire à propos de l'USB dans l'AmigaOS 4.0 ?

Ben Hermans: Dans l'OS 4.0, il y aura seulement une gestion limitée de l'USB : nous prévoyons de gérer le clavier et la souris afin de franchir une étape supplémentaire vers l'indépendance vis à vis du matériel. Les gens oublient qu'avoir une pile USB, c'est une chose mais ensuite, vous avez besoin de pilotes qui utilisent cette pile pour les imprimantes, modems etc. Nous aurons besoin de travailler avec des distributeurs de matériel/logiciel pour que cela devienne une réalité : notre temps est limité.

Boing Attitude : L'Amiga OS 4.0 fonctionnera sur les systèmes PPC : cela signifie-t-il qu'on pourra utiliser l'Amiga OS 4.0 sur du G3, G4, G5 ? PowerMac ? Pouvez-vous nous donner la liste des matériels supportés ?

Ben Hermans: Tout processeur compatible 32 bits pourra exécuter l'OS 4.0, ce qui inclut le livre E des spécifications du G5. Nous supporterons l'Amiga One, les Cyberstorm PPC, les Blizzard PPC (sûr à 99%). Elbox a déjà exprimé de l'intérêt pour le support de leur carte Shark PPC. De plus, on s'applique à devenir développeurs du Pegasos qui devrait donc être supporté. Les MAC ne seront pas supportés parce qu'il y a peu de chance que nous puissions obtenir les documentations requises.

Boing Attitude : Eyeteck est très silencieux concernant l'AmigaOne...

Avez-vous des contacts ?

Avez-vous des prototypes d'Amiga One ?

Ben Hermans: Vous devriez demander à Eyeteck. Je ne peux pas commenter à leur place. L'OS 4.0 est développé avec une couche d'abstraction matérielle et peut donc s'exécuter sur tout matériel adéquat.

Boing Attitude : Comme vous avez créé plusieurs jeux pour l'Amiga, le système sera-t-il livré avec l'un d'entre eux ?

Ben Hermans: Nous encouragerons les distributeurs à créer des offres spéciales AmigaOS 4.0/jeux d'Hyperion. Mais vous

pourrez acheter l'AmigaOS 4.0 sans les jeux.

Boing Attitude : Quel est le degré d'avancement de l'AmigaOS 4.0 (de 0 à 100 %) ?

Ben Hermans: C'est très difficile à dire parce que des modules sont plus avancés que d'autres. Certains comme la pile TCP/IP ou le FFS sont déjà finis depuis des mois. D'autres sont quasiment terminés comme l'émulateur JIT (*Just In Time NDLR*) ou les outils de restauration/réparations de disques.

Boing Attitude : Quand verra-t-on la première démo de l'AmigaOS 4.0 ?

Ben Hermans: Difficile à dire parce que cela dépend du noyau. Nous pouvons faire des démos de modules séparément mais sans le noyau, nous ne pouvons pas bien sûr montrer un système complet.

Boing Attitude : Pouvez-vous nous donner une date de sortie de l'AmigaOS 4.0 ? Février ? Mars ? Avril ? Plus tard ?

Ben Hermans: Une version développeur est prévue pour Février, suivie quelques semaines plus tard par la version utilisateur.

Boing Attitude : A quel prix pourra-t-on acheter l'AmigaOS 4.0 ?

Ben Hermans: Ce n'est pas encore décidé. Il sera sans doute légèrement plus cher (marché plus restreint) que celui de l'OS 3.5. Il sera certainement beaucoup moins cher que Windows XP ou Mac OS X.

Boing Attitude : Vous parlez de plusieurs mises à jour du système : combien en prévoyez-vous ? Quand ?

Ben Hermans: Comme je l'ai dit, nous avons prévu de continuer à gérer le développement à court terme. Si tout se passe bien, 2002 devrait voir au moins une autre mise à jour, mais peut-être pas de l'ampleur de l'OS 4.0.

Boing Attitude : Existe-t-il des sociétés qui produisent des logiciels pour AmigaOS 4.0 ?

Ben Hermans: Amiga et Hyperion discutent avec les développeurs restants pour qu'ils adaptent leurs programmes à l'OS 4.0. Les retours sont plutôt positifs. Rappelez-vous aussi qu'Hyperion a de bons résultats dans le portage de jeux PC et nous n'écarterons pas la possibilité que certains jeux ou applications bien connus sur PC ne voient le jour sur Amiga dans le courant 2002.

Boing Attitude : Comment les développeurs et utilisateurs peuvent-ils vous aider ?

Ben Hermans: Les utilisateurs peuvent nous aider en attendant la sortie de l'OS 4.0 et pendant ce temps, en supportant les derniers développeurs Amiga en achetant leurs produits. Les développeurs peuvent déjà

nous aider en préparant leur code pour le compiler avec GCC et en retirant le code assembleur 68K au profit du C. Cela leur permettra de porter plus rapidement le code vers le PPC.

Boing Attitude : La tradition veut que vous donniez votre degré de confiance en l'avenir de l'Amiga (de 0 à 100) ?

Ben Hermans: Cela dépend de ce que vous appelez le futur. Oui, je sais, je suis juriste. Je ne répond jamais à une question sans en poser une autre en retour. Je dirais 75%.

Boing Attitude : Comme je sais que vous parlez français, je vous laisse conclure l'interview par quelques mots en français...

Ben Hermans: Si vous êtes toujours là, c'est parce que vous êtes des vrais Amigaïstes comme nous chez Hyperion. Hyperion a toujours tenu ses promesses envers la communauté Amiga même dans des conditions très difficiles. Cette fois-ci il n'y aura pas de différence. Faites-nous confiance, on est des pro et on va le faire ! Entre temps, si vous avez encore un peu de fric, pourquoi pas acheter nos jeux ? Je vous assure que chaque euro que nous gagnons est investi dans des projets Amiga. Encore un peu de patience !

Boing Attitude : Merci.

Glames@free.fr

www.boing.attitude.free.fr

1200 avec clavier PC + OS3.5

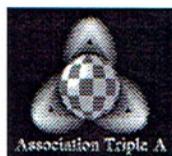
En complément à l'info donnée pas Gérard dans le numéro 46 page 30, Pascal confirme que cela fonctionne aussi très bien avec l'OS3.5, la touche gauche permettant de faire glisser les fenêtres workbench, PPaint, Scale etc... peu importe la position de la souris.

Pascal M.

**AMIGA IMPACT
le retour!**

Le site d'AmigaImpact avait été momentanément mis en sommeil pour «remise en état». Il est à nouveau disponible sur:

http://www.amigaimpact.org
ou alors (si ça ne marche pas):
http://www.amigaimpact.online.fr



Association Triple A
Lot. Les aurores
2680 Portes Lès Valence

sur Internet:
amigalex@free.fr
<http://www.boingattack.org>

Boing Attack n°15 c'est:

- 17% de reportages
- 28% de News de l'Amiga
- 13% d'interviews
- 6,25% d'infos DP
- 28% de test et d'initiation
- 7,75% de couleur et divers



soit 100% de bonheur.

Les backgrounds

Il est vrai qu'une image de fond est toujours du plus bel effets lorsqu'elle accompagne un texte intéressant dans un mag' ou fanz'. Mais quel est son but ?

Une image de fond ne sert qu'à une seul chose, à enjoliver la page et par conséquent le journal, Elle se doit donc d'être clair sans être trop de contraste pour permettre la bonne lecture du document. Il est tout particulièrement important que cette lecture soit claire sur une page d'apprentissage à la programmation. C'est pour cela que je pousse une gueulante au Boing-Attack N°15, sa page de blitz-basic est tout bonnement illisible, non que l'image de fond soit trop contrastée ou qu'elle empêche par ses formes la bonne lecture, mais il est presque impossible de lire l'article tant nos yeux sont figés sur l'image de fond. Bon j'avoue que du coté marketing cette solution est très bien, me voici en train de contempler cette magnifique page alors que je n'éprouve strictement aucun intérêt pour la programmation en blitz basic.

Enfin bon , tout ça pour dire que les images de fond c'est bien beau , mais quand elles sont comme celles des pages blitz basic du Boing Attack n°15..., on en redemande!!!!!!!!! Le seul problème est que le fanzine est impossible à lire dorénavant puisque je l'ai accroché sur le mur de ma chambre à coté des posters de Cindy Crawford et de Kartyka Luyet.

Merci à Triple A pour m'avoir permis de finir mes derniers paquets de kleenex ;-)

Maman



Communiqué de SL-Diffusion

Le temps est venu de tourner la page. Eh oui, à force d'attendre l'arrivée d'un nouvel Amiga, c'est un départ de plus qui se produit.

Plus de 5 ans à soutenir l'Amiga en attendant que celui-ci revienne en force, 5 ans de renseignements téléphoniques, de dépannages, d'aides en ligne et de SAV, mais malheureusement aujourd'hui je ne peux plus continuer.

Le manque de produits, les délais trop longs, la baisse de qualité et l'abandon de l'Amiga face aux prix et performances d'autres ordinateurs ont réduit considérablement le marché.

Plus soutenu par aucune revue en kiosque, pour beaucoup l'Amiga n'existe plus depuis longtemps.

J'ai fait de mon mieux pour servir cette communauté sympa et ce superbe ordinateur.

Le WebShop restera ouvert jusqu'à épuisement du stock à prix réduits et nous accepterons encore les paiements par carte bancaire jusqu'au 31 mars 2002. Après cette date, nous ne fonctionnerons plus qu'en mandat poste ou en contre remboursement et uniquement par le WebShop qui fermera définitivement ses portes cet été.

Merci à tous d'avoir contribué à prolonger l'existence de l'Amiga,

Amigalement,

*Jean-Jacques Winter.
SL-Diffusion.*

OBLIGEMENT 31 est disponible



Archive : 833 Ko Lha
Moteur : Blitz Basic (AGA ou carte graphique)

Sommaire :

- Le trombinoscope
- Les news en bref
- Interview : Filip Dab-Miroski
- Interview : Edivision
- Test : Freespace
- Test : ImageFX 4.5
- Emu News
- La Saga AmigaDE
- Labo : ModePro
- Labo : Perfect Point
- Point de vue : Amiga Inc et MorphOS
- En Pratique : Mise en réseau AmigaOS/Windows 98
- Dossier : Emuler l'Amiga avec UAE
- Hit Parade des jeux Amiga (janvier-février 2001)
- Special : Les conneries du PC
- La Revue de Presse
- Le coin du DP (Fnurr 2000, Brutal Tenia, Puzzle Bobs, Pic Show)
- Le shopping chez les revendeurs Amiga
- Les petites annonces
- Blagues N Rigolo's
- Le Quizz !

Obligement peut être téléchargé directement depuis le site : <http://www.obligement.free.fr> ou sur le prochain CD d'AMIGAZette n°4

SCALA, l'outil multimédia

A quoi peut donc servir Scala à l'heure de la vidéo numérique et des stations de travail bourrées d'effets spéciaux. Sa caractéristique multimédia peut encore rendre de bons petits services comme visionner les photos de vacances sous la forme d'un slide show interactif.

Nota: l'exemple utilisé nécessite l'utilisation d'un scanner, pour la digitalisation des photos mais le principe du projet peut aussi s'adapter à tout autre application

Dans un précédent numéro j'avais déjà commencé à en parler en citant diverses façons de monter un projet à caractère multimédia.

On peut facilement imaginer, après avoir scanné les photos de vacances, de revoir tous les meilleurs moments accompagnés de musiques et de commandes interactives comme une barre de navigation ou des boutons ayant des actions bien définies.

Un tel projet pourrait donc se visionner à partir d'un Amiga mais aussi, à l'aide d'un Genlock, être enregistré sur une bande vidéo, mais en perdant la notion d'interactivité.

Bon! trêve de blabla, passons aux travaux pratiques

Les Outils

Avant de se lancer dans le projet il faut savoir ce que l'on veut faire, rassembler tous les éléments (photos, images ...). Les photos pourront être digitalisées et renommées selon leur ordre d'apparition, par exemple par numéro ou simple lettre, dans ce cas il faudra donc, au fur et à mesure de leur sauvegarde noter sur papier la description des images.

Nota: pour ne pas surcharger le script de scala, il faut s'arranger à stocker les données le plus proche possible et avec des noms assez courts.

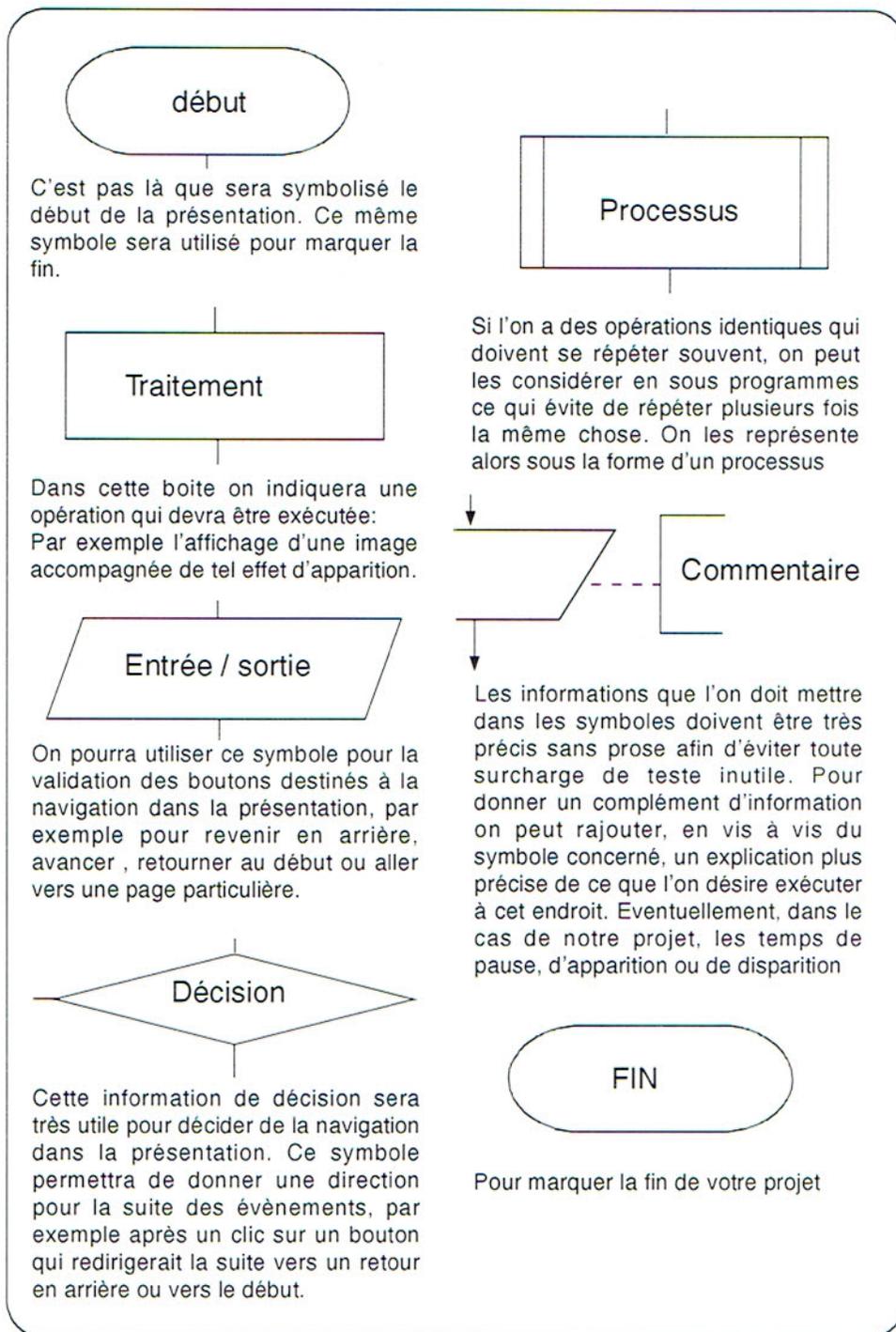
Pour l'instant on n'a pas encore lancé scala. Un travail sur papier est nécessaire pour mieux se situer dans toute l'arborescence du programme.

Un moyen très efficace pour ce genre de travail est l'utilisation d'un organigramme qui déroulera toutes les opérations que devra exécuter scala. Nous n'aurons pas besoin des nombreux symboles utilisés en informatique, seulement 5 ou 6 seront nécessaires.

On aura donc les symboles qui marqueront:

- début et fin
- entrées et sorties
- traitement
- décision
- sous programme
- explication et commentaire.

On va donc créer tout le cheminement qui formera la présentation.



Avec ces symboles savamment disposés on va pouvoir construire le projet. Il faudra tout de même se poser quelques questions sur la façon de voir se dérouler les opérations. Soit on réalise un «slide show» simple et dans ce cas pas besoin de se

casser la tête. Cela devient plus intéressant dès lors où l'on peut contrôler les événements.

Par exemple: affichage de l'image d'une baignade au bord d'une rivière. Rien d'extraordinaire sauf son souvenir, mais si, en appuyant un

bouton on fait apparaitre un texte rappelant quelques anecdotes croustillantes ou alors d'autres images inédites, ça devient rapidement plus intéressant. Et en y intégrant un petit fond musical la présentation devient moins plate et monotone.

Les images

Scala présente un léger défaut, c'est de n'accepter que des images au format IFF ILBM. Donc il faudra transformer toutes les images et photos dans ce format, en faisant bien attention à leurs dimensions selon le type d'écran qui sera utilisé pour la présentation. Si l'on a rien à inscrire dans les images, on peut utiliser un format HAM (Hold And Modify) mais en tenant compte du type d'Amiga susceptible d'afficher ces images. Les Amiga ECS ne supportent pas le format Ham8.

La navigation

La forme des boutons ou de la barre de navigation (selon votre choix) pourront être modélés avec un programme de dessin pour être ensuite sauvés en «brosse». L'utilisation de brosses dans une page Scala autorise pas mal de facilités car elle peuvent être placées n'importe où, peuvent être agrandies ou rapetissées et être associées à un effet d'apparition ou d'effacement. Une fois positionnées elle seront alors associées à un bouton pour exécuter une action.

Le Slide Show

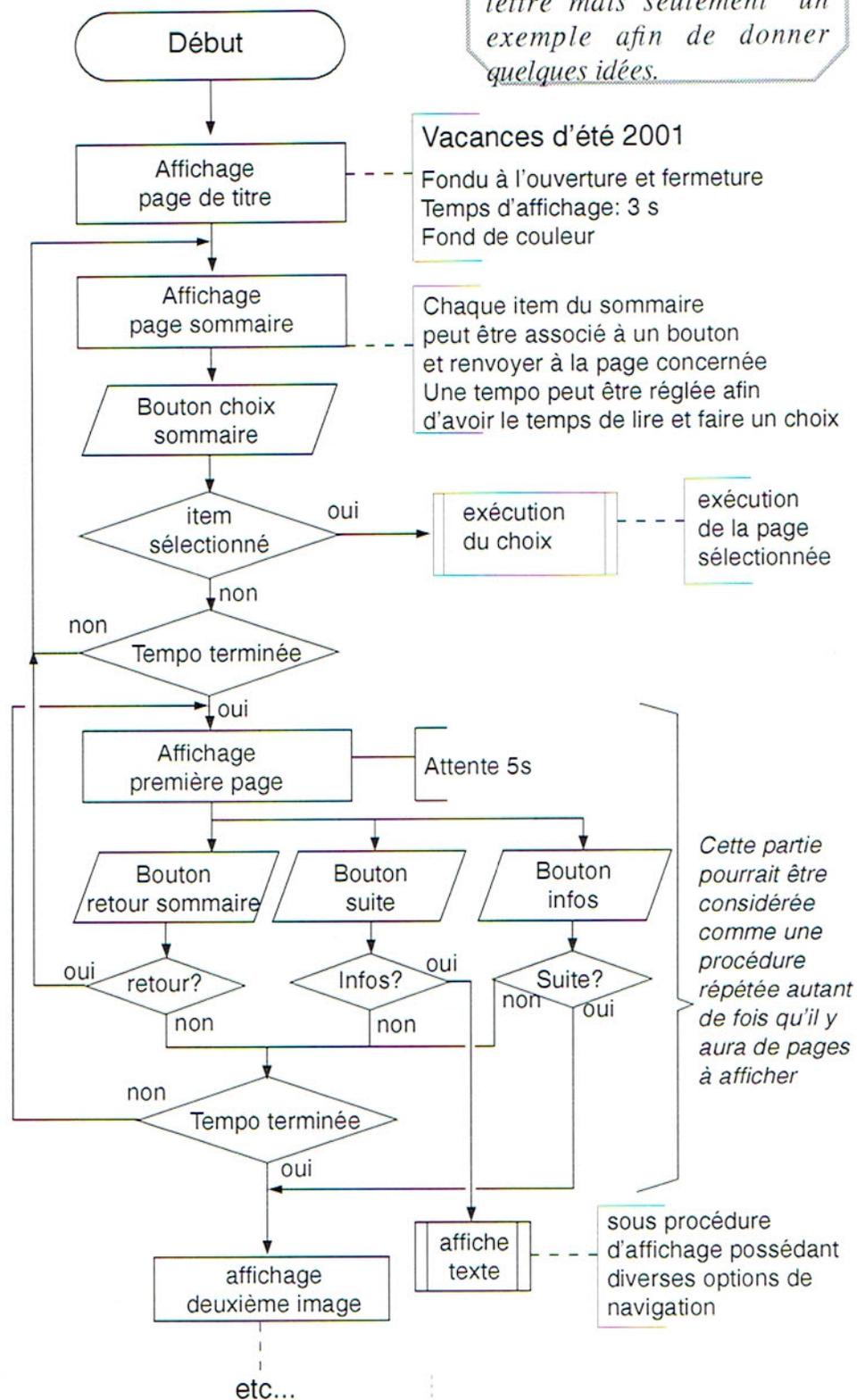
Une petite réflexion s'impose pour imaginer à quoi pourra ressembler la présentation. Il faudra donc:

- une page Titre qui annoncera ce qui va suivre
- Une page sommaire avec éventuellement la possibilité d'aller voir ce que l'on désire par clic de souris sur des boutons.
- afficher les différentes images (ou photos) selon un ordre bien précis
- déterminer le temps d'affichage, qui peut être facilement modifiable lors du développement.
- choix de musiques: attention! graphisme + musique = beaucoup de chip, et scala en est très friand.
- prévoir des textes de compléments d'informations sur les images, par exemple des anecdotes ou explications pour agrémenter les photos.

On va donc pouvoir commencer à se lancer dans l'ébauche du déroulement de l'action.

Voici donc un exemple simple d'une ébauche de présentation.

Ceci n'est pas un travaux pratique à appliquer à la lettre mais seulement un exemple afin de donner quelques idées.



Il est évident que l'on ne peut pas tout inscrire dans les boites mais cela permet de mieux cerner le cheminement que devra suivre Scala. En reprenant l'exemple de la présentation de Ludo sur les châteaux de la Loire, il devient vite difficile de retrouver tout le cheminement en étudiant le script. Mais en gardant sur

papier l'architecture du projet on peut rapidement retrouver le fil conducteur et effectuer des modifications aux bons endroits. Pour réaliser un projet simple, on peut se lancer directement à la souris, mais si on lui rajoute quelques options supplémentaires on peut se retrouver rapidement submergé

Petits trucs...

Tout comme la mise en page en PAO, il y a toujours quelques astuces pour éviter des soucis inutiles et surtout améliorer le travail.

Ceci n'est pas un cours magistral, mais seulement quelques idées personnelles qui ne demandent qu'à être améliorées.

Donc, pour en revenir à notre projet, il faut garder à l'esprit qu'il doit pouvoir être accepté par d'autres utilisateurs, ou spectateurs. Une présentation doit pouvoir apporter que des éléments essentiels. Ceci dit le reste qui pourrait paraître superflu doit aussi être présenté, mais différemment.

Il faut éviter les images de fond trop importante, avec une palette de couleur imposante et dans des dimensions qui dépassent les capacités. Il faut savoir rester sobre, si la page met trop de temps à s'afficher on s'ennuiera très rapidement.

Un gros effort sur le graphisme est nécessaire pour un résultat impeccable. Avec peu de couleurs on peut réaliser de bons fonds de page.

Ce qu'il faut retenir:

- Pas d'image comportant une palette de couleurs importante
- Pas d'image de fond dans des dimensions imposantes

-> pour atteindre fluidité et rapidité d'affichage.

Le choix de la sonorisation apporte un certain agrément lors du visionnage, mais le son, tout comme l'image, géré par Scala, utilise la précieuse mémoire Chip. Donc à consommer avec modération.

Il faut de même noter que la gestion musicale avec Scala n'est pas toujours chose facile, surtout si l'on désire utiliser plusieurs modules musicaux pendant la présentation. Si elle n'est qu'un «slide show» sans possibilité de revenir en arrière ou sauter d'une page à l'autre, la transition entre deux morceaux de musique ne devrait pas causer de problème, mais si, au contraire, on rend le script plus actif avec des commandes qui permettent une navigation, il y a risque de saturation musicale avec mélanges de modules. Dans ce cas il faut ruser et passer par des pages «blanches» afin de couper toute source sonore et permettre à une nouvelle musique de se lancer. (voir AMIGAZette 45 p.13)

Les effets

Scala a été un précurseur dans les effets spéciaux. Depuis le tout premier Scala 500 jusqu'au 400 qui offre actuellement 85 possibilités d'effets dont certains sont assez surprenants.

On est alors tout heureux de montrer ce que sait faire son Amiga et tous y passent. Normalement à la fin on aura rien compris à la présentation, mais quel plaisir pour les yeux de voir les images et les textes virvolter sur l'écran.

En fait, à mon sens, il ne faut pas en abuser, mais il est toujours très judicieux de prendre tel effet d'apparition plutôt qu'un autre pour diverses raisons, mais aussi surtout pour respecter certaines règles dans l'image.

Lorsque je parle de règles, en fait ce serait plutôt du bon sens.

Et le bon sens commence par notre culture qui nous dit que nous écrivons et lisons de la gauche vers la droite ce qui implique que pour présenter un texte à l'écran il doit comporter cette caractéristique, surtout s'il doit apparaître par un effet. De même pour l'effet de disparition, le choix est tout aussi important.

Ce que je préconise:

utilisez un effet en scrolling de la gauche vers la droite ou en fondu pour l'apparition, et un effacement par fondu.

En général tout dépend de ce que l'on veut montrer ou le message que l'on veut faire passer.

Scala propose toutes sortes d'effets en fondu. Personnellement c'est ce que je préfère pour le passage d'une page à une autre, cela rend la transition pour douce.

Là encore, tout est suggestion personnelle.

J'ai remarqué que si l'on utilise trop souvent des effets différents d'une page à l'autre, également à l'intérieure des pages pour les textes ou images en brosse ça devient rapidement lassant et fait perdre le fil conducteur.

Là aussi il faut réfléchir aux outils à utiliser sans trop se disperser et ne pas rendre le résultat trop soporifique.

Dans le prochain numéro on mettra en pratique tout cela pour mieux se faire la main.

Le script et les images seront donc disponibles sur le prochain CDROM qui accompagnera le numéro 48.

José

Dans le monde du multimédia DVD, SVCD, VCD et DIVX4 s'y retrouvent très naturellement.

Quelques infos récupérées sur une note d'information envoyée par SATV sur ces nouveaux formats (et leurs nouveaux produits).

Les lecteurs DVD de salon vendus de part le monde lisent tous:

- Le MPEG2 DVD gravé sur DVD-ROM (sont exclus le DVD-RAM, le DVD-RW et autres DVD exotiques)
- Les CDs gravés au format audio et vidéo CD (appelé également VCD)

Certains lecteurs DVD de salon lisent également les CDs gravés au format super vidéo CD (appelé également SVCD). Cette capacité à relire le SVCD est alors précisée sur la face avant et dans la notice du lecteur.

En dehors de cette constatation il ne faut pas espérer de miracle., il est certes prévisible que dans un avenir proche les lecteurs de salon sauront aussi relire les formats MPEG4 valides, sur internet, en audio tout d'abord puis en vidéo.

En effet l'ensemble de la communication vidéo et cinématographique supportée par les lignes téléphoniques de style ADSL, pour offrir la faculté de téléchargement de films longs métrages et de les conserver sur un simple CD, que sauront relire les futurs lecteurs DVD de salon. Bien sûr les heureux bénéficiaires des lignes ADSL ont déjà compris que pour un coût d'abonnement d'environ 46E par mois ils ont un accès mondial soit pour faxer, pour téléphoner, ou pour télécharger et envoyer des films vidéo sans payer de communications téléphoniques.

C'est dans cet objectif que les stations virtuelles SATV sont pourvues de carte réseau, graveur de CD ainsi que des logiciels permettant, en plus du montage vidéo, de produire les formats MPEG1, MPEG2 et MPEG4 pour réaliser:

- des DVD
- des CDVD
- des VCD
- des SVCD

A ce jour, les CDVD qui permettent de réaliser jusqu'à 1h30 d'enregistrement sur un simple CD ne sont pas compatibles avec les lecteurs DVD de salon mais avec les ordinateurs uniquement.

si cette information vous intéresse vous pouvez toujours consulter SATV sur internet:

<http://www.satv.org>
ou ☎ 02 31 66 39 39

Rubrique pour ceux qui n'osent pas...

Mais qui veulent oser...

Alors, osons...!

Nous nous sommes rendu compte qu'il y a encore bon nombre d'entre nous qui n'ont encore pas vraiment essayés de faire évoluer leur Amiga autant dans la partie dite «Soft» (logiciel) que dans le «Hard»(matériel), peut-être dans l'attente d'une nouvelle machine, ou alors par manque de connaissance ou de contact de proximité.

En regardant autour de soi on s'aperçoit alors très rapidement que l'on se trouve «largué» par rapport à ce que l'on peut observer chez les «autres Odinateurs Personels» (en anglais: Personal Computer) et on a alors très vite l'envie de vouloir faire de même, lire des CédéRoms, faire du gravage, augmenter la puissance et la mémoire, aller sur l'internet etc.... Ne riez pas, il y a encore pas mal de personnes dans ce cas, c'est pour cette raison qu'AMIGAZette a décidé de reprendre des idées d'articles déjà développées depuis le début, mises au goût du jour en accord avec les moyens actuels.

Et pour commencer voyons un peu quelques problèmes qui peuvent encore être rencontrés au quotidien.

- J'ai un CDROM (par exemple celui d'AMIGAZette N°3) et en désirant visualiser le site de 21stCAP, je clique sur le fichier Index. Malheureusement celui ci me dit qu'il ne trouve pas AWeb sur le volume Work:

[oups! petite erreur du concepteur du CD, mais qui peut se rencontrer ailleurs]

> Dans un cas comme celui ci la solution est simple, il suffit de contourner le problème en démarrart AWeb ou un autre «Browser» et d'y charger l'index, ne pouvant pas modifier l'outil par défaut de l'icône (à moins de copier l'ensemble sur un disque dur).

- Je veux installer un programme à partir d'un CDROM à l'aide du programme d'installation et j'obtiens un message d'erreur, stoppant nette l'opération en cours.

> Si le répertoire du programme à installer n'est pas très volumineux et peut tenir dans le Ramdisk, alors il suffit de le copier à cet endroit et d'y relancer l'installation. Forte chance pour que celà fonctionne.

- J'ai copié des datatypes, des fontes, des librairies et rien ne fonctionne!

> N'installez pas quoique ce soit manuellement dans le workbench si vous n'en avez pas la maîtrise, utilisez tant que possible les programmes d'installation prévus à cet effet.

Il m'est souvent arrivé de retrouver

dans des tiroirs du système les répertoires complets contenant tous les fichiers devant être installés comme par exemple , dans le tiroir «Libs» des répertoires complets de librairies accompagnées des autres fichiers de l'archive. Dans un cas comme celui-ci, la ou les librairies ne peuvent pas être utilisées par les programmes et le risque de plantage reste inévitable.

- J'ai voulu ajouter des commandes dans la séquence de démarrage et impossible de démarrer l'ordinateur!

> Si vous modifier des lignes dans la «startup-sequence» ou la «User-Startup» pensez au préalable à faire une copie de l'originale en la renommant avec un nom différent. Si, après votre modification, l'ordinateur ne veut plus démarrer, relancez le tout en maintenant les deux boutons de la souris enfoncés ceci ayant pour effet de redonner la main et de permettre choisir le mode de démarrage. Dans ce menu de démarrage désactivez la «Startup-sequence». Cliquez le bouton de démarrage. Dans la fenêtre CLI qui s'affichera, il suffira ensuite de taper:

```
loadwb [loqzdb en querty]
endcli
```

il vous sera, sans aucun doute, demandé ou se trouve ENV.: Faites «Cancel» à chaque fois.

Dés que vous serez sur le workbench, il suffira alors d'aller d'effacer vos fichiers modifiés et renommer les fichiers originaux puis relancer l'Amiga.

- Je lance un logiciel et celui ci plante

le système soit en donnant la raison (manque tel fichier) ou alors en ne présentant qu'une alerte fatale!

> Ceci est souvent du à l'absence d'un fichier important dans le système, soit une librairie ou une police de caractère (ou autre chose...). Si la raison du plantage n'est pas signalée clairement, il faut alors se munir d'un outil du genre SnoopDos qui va intercepter la séquence de lancement du programme et présenter toute la séquence dans une fenêtre, il suffira alors de vérifier et d'analyser les lignes présentant une information d'échec de chargement et rajouter le(s) fichier(s) manquant(s).

Si la raison du dysfonctionnement est une mauvaise assignation, celle ci peut être réalisée directement à partir du menu: exécuter une commande (ou alors dans un Shell) et ensuite il suffit de relancer le soft pour un usage immédiat, sinon il faut installer une ligne d'assignation dans la User-Startup qui sera interprétée au prochain démarrage.

Quelques noms de logiciels utiles à avoir sous la main

Pour la réparation

et récupération de fichiers perdus:

- QuarterbackTools
- DiskSalv
- Recover

Pour analyser un problème:

- ARTM
- XOPa
- SnoopDos
- LibBase3
- Scout

Les problèmes peuvent aussi venir du matériel, et là c'est souvent une source d'embrouilles...

Evidemment on ne peut pas citer tous les cas possibles, mais certains reviennent assez souvent.

Durant toutes les années AMIGAZette j'ai pu rencontrer toutes sortes de problèmes, pas forcément les miens, mais aussi ceux des autres à qui il faut trouver solution.

Le plus courant est l'ordinateur qui refuse de démarrer. Donc aucune possibilité de contrôler la partie logicielle.

Avant de crier au-secours on pourrait considérer qu'il existe des gestes de première urgence à effectuer pour trouver la source du mal.

Contrairement à un PC, un Amiga peut se démarrer sans rien: sans disque dur, accélérateur, clavier, souris ou même lecteur de disquette ce qui est fort utile dans certains cas.

Un problème de démarrage peut venir d'une connectique défectueuse ou d'un élément qui empêche le démarrage de l'OS ou tout simplement le bloque à un certain moment.

Tout d'abord des indications colorées pourront apporter un élément de recherche.

Si tout va bien, l'écran doit être blanc au démarrage. S'il passe au jaune il faudra aller voir du côté des mémoires, s'il devient rouge ce sera un problème de hardware, souvent une carte mal enfichée. (et s'il n'y a pas de carte c'est plus grave: voir la carte mère:-). Ces 2 couleurs ne sont pas forcément des pannes graves (sauf carte mère) mais si l'écran passe au vert ou au bleu il faut commencer à se faire du soucis.

Partant d'une anomalie de démarrage non fatale, mais très embêtante il faut tout d'abord contrôler tout ce qui est enfiché: prise, barrette mémoire, carte accélérateur (éventuellement essayer de rappeler s'il n'y a pas eut d'intervention récente:-) - nettoyer les contacts.

Si l'anomalie persiste il faut alors mettre l'ordinateur tout nu et le redémarrer à chaque fois avec un élément nouveau: on essaye avec le lecteur de disquette seul, ensuite avec le disque dur puis avec l'accélérateur sans mémoire puis avec mémoire. L'idée étant de repérer l'élément

perturbateur.

Cette opération ne nécessite pas d'être électronicien, mais il faut tout de même oser ouvrir son Amiga et trifouiller ses entrailles. En s'y prenant tranquillement et en prenant toutes les précautions comme les sens d'enfichage des prises, ne pas enlever ou installer d'éléments avec l'amiga alimenté, cela reste une opération à la portée de tous. Une règle simple à respecter: ne jamais effectuer d'opérations de branchements si l'AMIGA est allumé.

Si vous devez changer des circuits telle que mémoire ou ROMs, éviter de toucher les broches de connexion avec les doigts, ces matériels sont très sensibles aux décharges d'électricité statique.

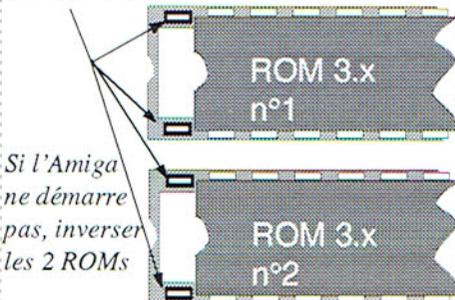
Avant une telle opération, il suffit de toucher une surface métallique reliée à la terre.

Et si vous avez un doute: un seul numéro, celui d'AMIGAZette 83.

Je pense qu'il doit y avoir encore pas mal de personnes qui n'ont pas tenté le changement de leur ROM pour changer d'OS, donc de niveau de confort. Il est encore temps de trouver ce qu'il faut pour passer au 3.1. Pour cela il suffit soit de consulter les petites annonces ou alors contacter SERELE, APS, SL-Diffusion ou RELEC.

Le changement des ROM peut paraître simple mais il faut tout de même être vigilant lors de cette opération sur un 1200. Il faut d'abord enlever de leur support les anciens circuits (en faisant attention de les repérer selon leur position). Avant toute chose vous avez remarqué qu'il y a deux broches du support qui ne sont pas utilisées. Il ne faut absolument pas les utiliser, au risque de les griller au premier démarrage.

emplacements à laisser libres



Le fait de ne pas avoir la dernière version d'OS est de ne pas pouvoir faire fonctionner correctement des logiciels récents qui réclameront des ressources dont vous ne disposez pas, mais on peut aussi se retrouver dans le cas inverse où un logiciel n'accepte pas

de travailler avec un système trop récent, ou trop «up gradé». Je rencontre ce genre de problème avec mon 3000 dans lequel j'ai une carte Picasso II (pourtant ancienne). Si les programmes ne sont pas prévus de tourner autrement qu'en PAL ça ne marche pas, ou très mal. Cas très caractérisé avec Scala qui me fait n'imprte quoi.

Donc si vous disposez d'une carte graphique c'est peut être normal que certaines choses ne fonctionnent pas.

Des éléments externes à l'ordinateur peuvent aussi être source à problèmes. Pour commencer: le lecteur de CDROM.

Si vous disposez d'un lecteur CD sur le port PCMCIA (type OverDrive ou Squirrel), il doit vous arriver de temps à autre d'avoir des erreurs de lecture avec certains types de CD, (2 cas recensés avec les CD AMIGAZette). Soit il faut changer de lecteur et en prendre un plus moderne (en supposant que ce soit un cas de vétusté) ou alors une série d'incompatibilité. Le port PCMCIA a toujours apporté quelques anomalies dans le fonctionnement comme la gestion mémoire qui ne supporte pas plus de 4 Mo avec certaines cartes accélératrices.

La solution est de mettre le lecteur CDROM (IDE) en esclave avec le disque dur. Cette manipulation demande un peu de bricolage car il faut alors modifier la nappe et l'alimentation. Evidemment le lecteur ne rentre pas dans l'Amiga, il faut le laisser en dehors avec tous les fils qui donnent un aspect toile d'araignée. Pour améliorer tout cela on en vient très rapidement à la mise en tour de l'ensemble. Et là, plusieurs solutions: soit on est un fin bricoleur plein d'astuces et on fait rentrer le tout dans une tour volée à un PC (solution peu honoreuse); ou soit on contacte un revendeur de matériel Amiga (ou les petites annonces) et on fait l'acquisition d'une magnifique tour complètement adaptée (un peu plus cher) mais avec tous les soucis du bricolage en moins, et avec garantie de fonctionnement.

Ce que l'on peu dire en conclusion c'est que si votre Amiga a encore le coeur qui bat, c'est à dire si l'écran s'allume normalement, si le lecteur de disquette fonctionne (on doit entendre le clic clic caractéristique), si les LED s'allument, si le moteur du disque dur tourne, s'il n'y a pas de flammes rien n'est perdu, il suffit de garder son calme et de relire la page précédente.

Le MILIA 2002

★ *visite guidée par Mamain*



Chaque année, au palais des congrès de Cannes (là où se déroule le festival du film), a lieu le congrès du multimédia, le Milia. Cette manifestation internationale étant réservée aux professionnels, Hannibal, Atomic (tous deux membres de www.hannibalsite.com) et moi (Mamain de 21st CAP) avons eu le privilège d'avoir pu y entrer (et oui c'est très souvent utile les connaissances ;-)). Notre but était basé essentiellement dans le domaine ludique et en particulier sur la présentation de la fameuse Nintendo Game Cube (dont je suis tombé amoureux!).

Le plus délicat: l'entrée



Le Badge à 350 Euro (il vaut mieux être invité!)

Après une heure de recherche pour récupérer nos badges d'entrées (c'est pas parce que l'on est pistoné que c'est si facile) nous nous retrouvons justement face à l'entrée, gardée par deux biggs (les vigiles quoi!) étonnés de voir de jeunes gens comme nous avec des badges. Une fois à l'intérieur, une sensation d'amour nous parvint au coeur en nous traversant tout le corps, on se trouvait juste devant le stand Nintendo où on pouvait essayer en avant première la superbe Nintendo Game Cube. A peine plus grande que mes deux mains juxtaposées côte à côte, sa puissance faisait pâlir le stand Playstation 2, pas très loin, (juste après Ubi-soft) qui n'accueillait que très peu de monde. Quel plaisir intense lors de la préhension du pad,

il est encore mieux conçu que celui de la N64, difficile à s'imaginer mais tout à fait normale quand on pense que Myamoto a travaillé d'arrache pied (plus de 8heures) à sa conception.

La NGC, une puissance hors du commun !

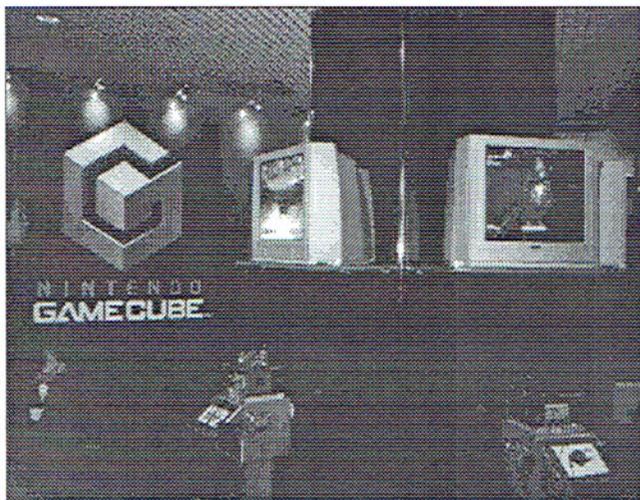
C'est en premier lieu sur Wave Race 2 que nous avons pu commencer l'essai.

Il est vrai que la texture de l'eau est beaucoup moins belle que celle de Splashdown sur PS2 (playstation 2) mais les décors sont tellement riches qu'on oublie vite fait ce petit défaut graphique. Rares sont les jeux dans lesquels les raies Manta nagent avec vous ainsi qu'un bon nombre d'autres poissons (rappelons qu'il s'agit là d'un simple jeu de jet-ski), les fonds marins (peu profonds) ne sont en général qu'un plan avec une texture, mais quel bonheur de voir les algues s'animer et le relief des fonds surgir pour vous permettre d'avoir le plaisir de faire de magnifiques figures au dessus de monticules de corail.

Ensuite arrive Pikmin, un jeu très sympathique nous plongeant dans un univers très connu de nos machines grâce au célèbre Tiny-Troops. C'est dans un univers similaire que l'on fait évoluer une sorte



d'extra-terrestre qui ira donner des ordres à des petites créatures au minois tout mignon tout gentil qui construiront des ponts, extermineront des créatures et accompliront toutes sortes de tâches afin de récupérer dans leurs soucoupes des capsules de couleurs. Mais bien sûr, heureusement que les deux jeux les plus attendus (pour ma part en tout cas) étaient là, Star War Rogue Squadron 2 et Sonic adventure 2. Que dire de plus sur Sonic mis à part qu'il a été amélioré part rapport à la version DreamCast si ce n'est que de rappeler que Sonic est en quelque sorte la Mascotte de Sega et qu'il se retrouve chez son ennemi depuis toujours Nintendo. Quand à Star War, il ne faut pas oublier que les modèles de vaisseaux ont été directement importés des studios des épisodes 4, 5 et 6 afin de leur apporter quelques améliorations pour leur permettre d'être encore plus réalistes et leur inclure un cockpit et tout cela sans la moindre saccade ni ralentissement. Luigi's Mansion de son côté a fait des ravages (surtout pour les jambes d'Atomic qui ne lâchait plus la manette et qui aurait pu rester toute son après midi dessus si elle aurait eut





Chez
UBI SOFT

une simple chaise) avec ses effets de particules, de transparence et de reflets à gogo (sans oublier la finesse dans la modélisation très poussée des objets, personnages et décors.

La PS2, une qui me déçoit de plus en plus ...

Quelle déception en arrivant sur le stand Playstation 2, non seulement la qualité était bien moindre que la NGC (Nintendo Game Cube) mais on pouvait jouer en avant première à WipeOut Fusion. Ce dernier m'a vraiment déçu et m'a confirmé l'envie de ne pas acheter de PS2, il n'est vraiment plus rien d'un WipeOut, si ce n'est le nom et certaines écuries de vaisseau (enfin surtout leurs noms). En bref, la PS2 qui avait l'air prometteuse à l'époque ou seule la DreamCast était sur le marché est une console qui est déjà inscrite sur ma liste noire (surtout qu'à côté de Extreme-G sur NGC WipeOut Fusion n'as rien à envier).

Allons voir sur les autres stands...

Il y avait donc Ubi-soft qui montraient leurs avant-premières comme E.T sur PC (et que les PC se le garde car on a rien à envier à ce jeu) ou d'autres sur Game Boy Advance. J'ai ainsi pu tester la puissance (encore une fois) des consoles Nintendo avec une version Alpha de Collin McRae Rally offrant sur cette petite boîte plus petite que la main une excellente fluidité pour une autonomie de plus de 24h!!!

Un peu plus loin exposaient les très célèbres Microids, avec ici pas mal d'avant premières sur PC, mais ici aussi rien à envier à cette machine car bien que la qualité graphique puisse atteindre des sommets le game play ne suit pas forcément. Ils avaient une X-box (la célèbre boîte aussi grosse qu'un A2000 de chez Microsoft et à peine plus puissante que la NGC) avec le pad Asiatique beaucoup plus petit que la version Européenne mais tout aussi infâme aux dires d'Hannibal qui lui a pu la tester dans les locaux de Grossoft à Paris.

Mais c'est après que vint le stand le plus intéressant.. (après celui de Nintendo)

C'est donc dans le Village des développeurs que se trouvaient les perles. On a pu voir la première version alpha de DeProfundis (sur PC évidemment, dommage d'ailleurs) que j'attendais impatiemment car il reprend un principe très peu exploité sur PC qui est celui de la série des Elite mais cette fois dans l'eau. (le mercenaire du futur). Mais c'est sur ce stand que j'ai pu rencontrer Odin et Liszt, deux membres de l'ancien groupe de démomakers GODS (premier prix de la Saturne DE 97 avec leur démo Fractor). Quel surprise lorsque je leur ai parlé d'AMIGAZette 83, surtout lorsque j'ai annoncé que je suis le fils du Président de l'assoce!!

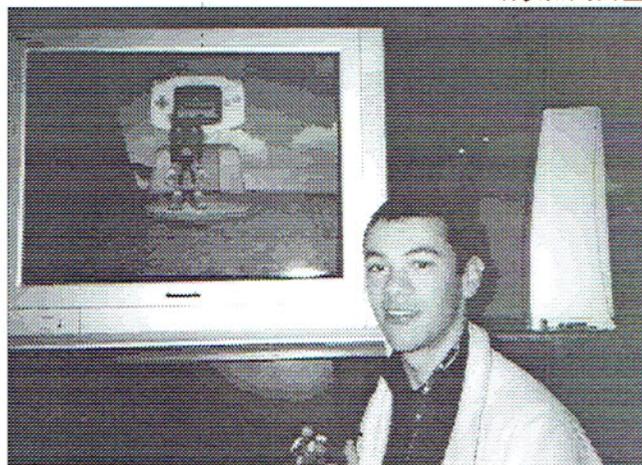
Et par la suite...

Les stands n'étaient plus franchement intéressants pour de simples visiteurs comme nous. Quoi que le stand des russes Russobit était assez attirant, non pour les jeux qu'ils proposaient (à base de gros soldats sans peur et sans reproche lancés dans une base futuriste sur Mars infestée de gros aliens pas beaux.. un petit air de Doom tout ça...) mais pour la charmante hôtesse grâce à laquelle j'ai pu savoir que je savais parler anglais (sans avoir à attendre 22h) car bien que son jeu était un pompage total de WipeOut Fusion (en fait surtout de WipeOut mais avec le game play atroce du Fusion) mais ça lui faisait tellement plaisir de voir quelqu'un s'intéresser à son jeu que je ne pu la décevoir... ;-D

Mamain 



Hannibal qui s'éclate sur Extreme-G



Mamain tenant le Pad permettant de contrôler la mascotte SEGA sur la console NINTENDO ;-)

**Une interview exclusive
du groupe démo-maker**

**GODS rencontré par
Mamain lors de sa
visite au MILIA 2002**

Lors de ma journée au Milia , j'ai pu faire la connaissance de deux personnes , Cyril et Igor Kravtchenko (dit Liszt et Odin). Anciens membres de la scène Amiga par leur groupe international de demo-makers , Gods , ils bossent désormais à OBRAZ Studio se lançant dans la conception de jeux vidéos... pour PC... Mais quelle surprise ils ont eu lorsque je me suis présenté comme étant le fils du président de l'association AMIGAZette 83 , une petite interview était donc nécessaire... (bien que celle ci ne soit qu'un résumé d'une courte interview mêlée à une longue discussion :-D , ce n'est donc pas les dires exacts des deux compères)

Mamain83 : En tant que demo-makers , quelle Demo-party avez vous faites, du moins celle à laquelle vous avez préféré participer ?

GODS : Nous avons donc fait la Worldz Demo-party, mais je tiens particulièrement à souligner notre participation à la Saturn 4 (septembre 96) à laquelle notre démo Fraction remporta le second prix

Mamain83 : Comment avez vous connu l'Amiga ??? (béh ouais ! faut pas oublier nos classic ;-p)

GODS : Nous travaillions au début sur Atari-ST, mais c'est en 1991, lorsque l'on a vu tourner la phénoménal-demo que nous avons opté pour cette superbe machine qu'est l'Amiga
(le mot superbe est peut être un peu exagéré mais son idée ressortait de notre discussion un brin de nostalgie de leur part quand à la magnificence de la technologie Amiga ;-p)

Nous avons d'abord créés le groupe NOVA et nous terminions 14^{ème} à l'une des nombreuses Saturn
(out of memory !!!! c'est avec horreur qu'il ne se rappelait plus du numéro de la party... c'est alors qu'il appela Liszt dont je fis la connaissance... mais lui non plus ne s'en souvenait pas... dommage... passons vite à la suite !!!),

c'est donc avec notre première intro au doux nom de Vector Vocation que nous eûmes cette position à cette party.

Nous somme ensuite passé dans le groupe Intense, mais très vite, avec Chris (du groupe Iris) on créa Gods en 1994. Groupe international donc, car les membres étaient répartis dans plusieurs pays différents, Xbarr, Liszt, Chris et Odin pour la France, Bridge Claw pour la Norvège (qui tirait sa grande réputation car il travaillait exclusivement à la main)

Après 3 ans de bonheur sur l'AMIGA
(ouai bon ! on le droit de broder un peu non !!)
nous quittâmes cette machine pour le monde du PC en 1997...
(bouhouhou... quelle triste fin... sniff)

Mamain83 : et sinon , parlez nous de vous... enfin du groupe surtout (configs etc ...)

GODS : au début nous avons commencé par un simple A500, puis on c'est upgradé la machinerie avec un A1200 avec 68020 pour ensuite passer sur une config un peu plus souple grâce à un 68030
(bon , je reconnais que la phrase est entièrement de moi... normal c'est moi qui l'ai écrite !!! mais les configs étaient bien réelles !!)

Pour nos Demos, nous nous inspirions beaucoup des groupes des pays de l'Est en particulier des Polonais et aussi beaucoup du groupe Freezer.

Mamain83 : et après GODS alors ?

Ex-GODS : depuis le 3 janvier 2001 nous avons monté OBRAZ-studio, rien à dire de plus, si ce n'est d'aller visiter notre site:

www.obrazstudio.com

et pour ceux qui veulent nous envoyer des dons et des bonbons ainsi que des gâteaux et de jolies demoiselles en bikinis...

(bon ok ils n'ont pas dit tout ça , mais j'étais tellement emporté dans mon élan que je n'ai pu m'arrêter... enfin il fallait que je trouve une excuse pour ne pas avouer que j'ai omis de prendre plus de notes, sinon pour la première ligne de cette dernière réponse cela est vraie)

Nous travaillons surtout sur l'insertion de procédés cinématographiques dans les jeux vidéo

(comme ceux employés dans le très célèbre Metal Gear Solid ou Final Fantasy 9 sur playstation , vous savez ce procédé qui consiste à présenter les personnages du jeu ou leur concepteur comme dans le début d'un film)

Mais ici au Milia nous présentons surtout un projet de jeu vidéo, branche dans laquelle nous voulons faire évoluer Obraz.

C'est donc après quelques petites discussions sur ce fameux jeu que nous nous dûmes au-revoir. On peut trouver leur site internet à l'adresse

www.idf.net/gods



*Litz et Odin
du groupe
démo maker
GODS*

Les Elucubrations de Candide

Euro qui comme Ulysse....

Jusqu' à hier, je n'avais pas très bien réalisé les avantages de l'euro ! Certes, une monnaie commune à plusieurs pays, pour ceux qui aime voyager et garder une jeunesse éternel (hé oui, puisse que les voyages forment la jeunesse !!), c'est déjà un sacré avantage, mais ne voila t'il pas que j'avais besoin d'acheter un logiciel Amiga d'un concepteur habitant l'Allemagne ! J'ai fais un chèque en euro ! C'est seulement là que j'ai réalisé que pour l'Allemagne, l'Italie, l'Espagne, le Benelux (Belgique, Hollande, Luxembourg) et autres pays de la communauté ayant adhérés à l'euro, il en était fini des mandats internationaux, des dollars envoyés sous enveloppe avec le risque de se voir répondre qu'ils n'étaient jamais arrivés, des transactions à la poste pour convertir des francs Français en francs Belges ou Luxembourgeois voir en liras ou en pesetas !

Tout cela est fini et je pense que ce ne peut être qu'un bien pour la survivance d'Amiga ! De plus certains pays hors de la communauté tels que la Croatie, Bosnie, Pologne sans oublier les pays Africains tels que Algérie, Maroc ne rechignent pas pour accepter des euros, voir même les utilisent pour remplacer les Deutschemark, qui étaient devenus monnaie nationale du Pays. Je crois qu'avec l'euro, Amiga peut espérer un nouveau coup de fouet, l'accès à certains logiciels étranger étant facilité, ce qui incitera peut être les concepteurs de la communauté européenne a ne pas oublier les « catalogs » en français et a délaisser un peu l'utilisation systématique de l'anglais, ceux çï ayant tourné le dos a l'euro ! Nous espérons une année 2002 nouvelle pour Amiga, peut être que cela commence !

Candide

Candide cultive les perles de la culture

•Le plus grand savant du XIX siècle fût Gutenberg qui découvrit la machine à vapeur. Il n'hésita pas à brûler tout son mobilier !

•C'est en ouvrant son coeur que Lamartine a pu nous montrer toutes les beautés de sa langue !

•Au temps de Henri IV, les courtisans portaient une framboise autour du cou!

•Les abeilles pondent du miel !

•Le nerf optique conduit les idées lumineuses au cerveau !

•La différence entre un roi et un président,c'est qu'un roi est le fils de son père, pas le président !

•Les trois fils de Charlemagne divisèrent la France en trois moitiés !

•La kangourou a une poche sur le ventre dans laquelle elle se cache quand elle est poursuivie !

•On trouve des éléphants nulle part, car ils sont trop gros pour qu'on les perde !

•Robespierre provoqua la mort des royalistes par la guillotine et mourut peu après de la même maladie !

•Edouard III ne pouvait pas être roi de France parce que sa mère n'était pas un homme !

•Il était beau comme un petit singe en baptiste !

•Le plus grand soldat héros de la France est le soldat Séfero ! Dans la Marseillaise il est dit : « Entendez-vous dans nos campagnes, mugir Séfero ce soldat » !!

•Question : Ou situez-vous Caen ? Réponse : Juste au dessus du L de Calvados !!

Candide

c'est pas de l'amiga, mais c'est drôle!

Le ShareWare, une histoire Belge?

Les anglais sont très forts sur la terminologie du "Ware" en informatique (Shareware, hardware, freeware, netware etc...) Et les Belges une fois? Ils ont aussi des gammes de programmes et voilà une bonne série: (à prononcer avec l'accent bruxellois bien sûr..)



Comment dit-on en bruxellois?

- Un serveur de réseau: Un Abreuvreware
- Logiciel très compliqué: Assomware
- Procédure de sortie d'un logiciel: Aurevware
- Logiciel de nettoyage de disque dur: Baignware
- Réseau local d'une entreprise: Coulware
- Poubelle de Windows: Dépôtware
- Logiciel filtrant les données inutiles: Egoutware
- Logiciel de compression des données: Entonware
- Logiciel de vote électronique: Isolware
- Logiciel de copie: Mirware
- Logiciel antivirus: Mouchware
- Logiciel de préparation de discours: Oratware
- Logiciel pour documents en attente: Purgatware
- Logiciel d'observation: Promontware
- Logiciel de démonstration: Promouware
- Salle informatique pas climatisée: Rotsware
- Logiciel de merde: Supositware
- Logiciel de classement: Tirware
- Réunion des directrices de l'informatique: Tupperwa
- Logiciel de demande d'augmentation: Vatterware...



et Happy New YWare



Petit truc pour ne pas se planter dans les adresse de périphériques SCSI

Il arrive quelque fois que l'on ne se rappelle pas toujours comment il faut installer les cavaliers à l'arrière des disques ou autres périphériques de type SCSI. Avec l'utilitaire «SCSIMounter» que l'on peut trouver dans l'Aminet set2a (mais aussi dans le CD_AMIGAZETTE_4) on pourra rapidement connaître les adresses SCSI vacantes.

Si vous posséder le mode d'emploi de votre périphérique SCSI, pas la peine de se creuser la tête, sinon voici une petite explication toute simple.

Sauf cas exceptionnel, le codage de l'adresse s'effectue en binaire sur 3 bits pour donner un chiffre entre 0 et 6 (l'adresse 7 étant en générale réservée à l'hôte, c'est à dire le contrôleur SCSI).

En binaire pour compter de 0 à 6, sur 3 bits cela donne:

0 0 0 = 0 :: :
 0 0 1 = 1 :: □
 0 1 0 = 2 :: □ :
 0 1 1 = 3 :: □ □
 1 0 0 = 4 □ :: :
 1 0 1 = 5 □ : □
 1 1 0 = 6 □ □ :

Mais pour ceux qui n'arrivent pas à mémoriser le comptage binaire, il existe un petit moyen tout simple. Reprenons nos cavaliers du poids le plus petit à droite vers le plus fort à gauche:

: : :
4 2 1

et numérotons les 4, 2 et 1. Il suffit, ensuite, d'effectuer les opérations en base 10, par exemple:

0 1 1 = 3 ⇒ 2+1 = 3
 1 0 1 = 5 ⇒ 4+1 = 5
 1 1 0 = 6 ⇒ 4+2 = 6

et vous saurez automatiquement où doivent être placés les jumpers (ou cavaliers)

José

Attention:

Les cavaliers d'adresse SCSI sont quelque fois identifiés par des lettres, le A étant le poids le plus faible

Récup d'Alimentation type ATX

Les alimentations des tours pour ordinateur PC sont assez facile à trouver, mais maintenant ces machines infernales ont des alimentations de type ATX. Leur particularité est de ne pas avoir de bouton marche/arrêt car cette fonction est réalisée à partir de la carte mère qui va envoyer une commande vers l'alimentation et ainsi autoriser son démarrage. Donc si vous avez déjà eu l'occasion d'avoir un de ces composants en main, vous avez certainement dû remarquer qu'en l'alimentant en 230v, rien ne se passe et le ventilateur ne fonctionne pas (donc pas de 12v ni de 5v).

Et bien j'ai trouvé une solution au problème. Repérez la grosse nappe de fils qui se termine par une grosse prise destinée à alimenter la carte mère, vous y verrez plusieurs fils de différentes couleurs.

En cas général:

- Rouge pour le +5V
- Noir pour le 0V ou masse
- Jaune (ou orange) pour le +12v
- Bleu pour le -12v
- Orange (ou marron) pour le +3v
- Blanc pour le -5v
- Gris pour le
- Violet pour le
- Vert pour le démarrage

Ces couleurs peuvent changer d'un constructeur à l'autre, mais, en général, ce sont celles que l'on retrouve le plus souvent. Donc le fil qui va nous intéresser sera le fil vert. En le mettant en contact avec un fil noir (0v) on se rend de suite compte que le ventilateur se met à tourner, et si, à l'aide d'un contrôleur, l'on prend les tensions sur les sorties prévues vers les disques et autres périphériques on doit alors obtenir du 12V et du 5V.

Dans le cas ou les fils de l'alimentation ont des couleurs différentes de celles énoncées précédemment, repérez ceux qui alimentent disques et lecteurs CD. Il suffit ensuite de mettre en contact avec la masse, l'un après l'autre, chacun des autres fils jusqu'à ce que le ventilateur démarre - vous ne risquez rien puisque l'alimentation n'est pas encore démarrée.

Pour utiliser une alimentaion ATX pour un Amiga, on n'a pas besoin de tous ces fils. Seuls ceux qui délivrent du +12v, +5v, -12v sont vraiment nécessaires.

Dès que vous aurez repéré celui qui sert au démarrage il suffira alors de le relier à l'interrupteur qui recevra également la masse (ou 0v) sur une autre broche pour assurer le démarrage.

Il peut arriver qu'une alimentation ne délivre correctement ses tensions que si elle est chargée, c'est à dire si des éléments y sont connectés.

José

INFO

Communiqué de l'association 4A

Venez nombreux au N.A.S.S 2002 !!

C'est 100% Amiga et ça se passera à Surgères (30km de la Rochelle) salle Castel Park les 25/26 mai 2002

Et oui le New Amiga Surgères Show 2002 se rapproche ! venez nombreux nous rejoindre pour cette réunion de passionnés d'Amiga, Atari etc... le tout dans une ambiance chaleureuse sur un week end complet ! Grande salle (n'hésitez pas à ammener plusieurs machines !), connection internet repas chaud durant tout le week-end !

Le N.A.S.S se déroulera le week end du 25 et 26 Mai à Surgères en Charentes Maritimes à 30 km de La Rochelle. (voir plan dans les liens). Le prix d'entrée est de 15 euros repas compris. A partir du samedi 9 heures jusqu'au dimanche 18 heures avec des jeux en réseau, des vidéos mpeg etc... Venez donner nombreux votre point de vu sur l'avenir de l'amiga, vos idées, réactions etc...

Réservations avant le 1 mai 2002 par chèque à l'ordre de l'association 4A.

Contact : Fabien Guiberteau 4 rue Henri de Condé 17000 La Rochelle.... Pac.4a@wanadoo.fr A bientôt ! ;)

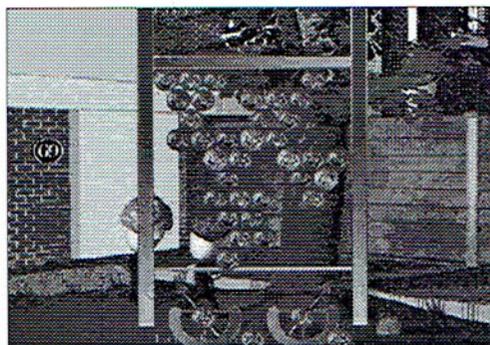
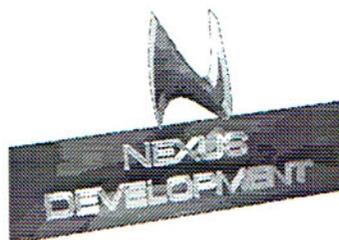
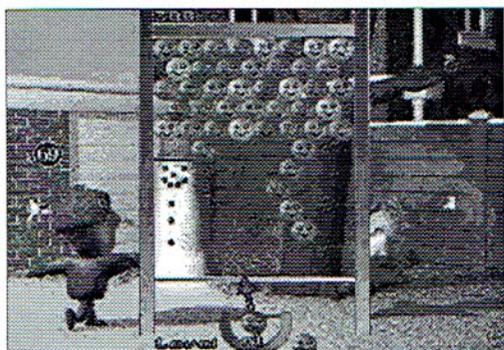
PUZZLE BOBS



4 QUAND «BUST A MOVE» REJOINT L'AMIGA

Sur la PLAYSTATION de Sony, vous devez connaître le succès de BUST A MOVE, ce jeu d'action / réflexion dont le but est de réaliser des paires, ou plutôt des triplettes de 3 boules de même couleurs, et tout ceci avec des petits personnages bien sympatiques. Et bien le voici adapté à notre AMIGA développé par l'équipe de NEXUS DEVELOPMENT.

Humour et action et détente au rendez vous



Une bonne initiative de la part de Nexus d'apporter la possibilité à un bon nombre de types d'Amiga de faire fonctionner ce jeu, de l'ECS au PPC en passant par l'AGA, avec ou sans carte graphique (malgré tout il ne fonctionne pas sur un 3000 avec Picasso II et Picasso 96 - NDLR). De nos jours le côté ludique sur notre machine est pratiquement concentré sur les grosses configurations (PPC Cybervision etc...).

Présentation

Au menu donc, on retrouve l'ensemble des ingrédients de BUST A MOVE, le principe restant inchangé. Vous devez nettoyer l'écran de toutes les boules qui tombent, ceci en associant 3 boules de même symboles ou couleurs (ex: les vertes avec les vertes etc....vous suivez!) Dans cette version démo, vous

pouvez jouer seul ou à deux contre un humain ou alors contre l'ordinateur. Seulement quelques niveaux sont disponibles, ce qui est déjà suffisant pour se faire une bonne idée du jeu. Des sets de niveaux sont également disponibles dans cette version démo, mais pour voir tous les décors il faudra s'enregistrer à cet excellent shareware et vous aurez alors une version des plus complètes.

L'image

Du côté de la réalisation, les graphismes sont très colorés et fins. Le tout semble bien tenir la route.

Le son

Et du côté de la bande sonore, la version démo donne le droit seulement aux bruitages qui semblent également très correctes.

Langue: Anglaise
 Domaine: Commercial
 Version: démo
 Genre: action réflexion
 Source: AMIGA ARENA/AMINET

Configuration minimale

TOUT AMIGA OS3.0
 68020 - 2Mo de ram
 Disque dur - lecteur cdrom
 Résolution 320* 256

Configuration conseillée

AMIGA AGA
 68030* - 16 Mo de ram
 AHI 3.0*

Testé avec succès sur:

AMIGA 1200 OS3.1
 workbench 3.9
 18Mo de ram
 68030/50Mhz+mmu

Internet

[Http://space.tin.it/computer/emacesar](http://space.tin.it/computer/emacesar)
[Http://www.online-club.de/~ARENA/](http://www.online-club.de/~ARENA/)

ShowSystem



ShowSystem 1.0		
Computer	Amiga 2000	About
CPU	68030	Boards
FPU	68080	Quit
MMU	680E0	
VSB	0000000010	
OS Version	V40 86	
Workbench Version	V43.1	
Exec Version	V40 10	
Root Size	312.0KB	
ChipSet	EC6	
GPU System	Picasso96	
Monitor Frequency	50 Hz	
Power Frequency	50 Hz	
Sound System	AHI	
ChipMem	~2.0MB	
FastMem	44.0MB	
TotalMem	~46.0MB	
SelfPatch Version	V44.17	

Si vous ne savez pas encore le type de votre ordinateur ou mieux encore sa configuration, ShowSystem vous sera d'un grand recours pour ces lacunes. Rien d'extraordinaire car le programme, qui est distribué en Freeware, ne vous proposera que trois boutons dont le premier qui permet l'affichage d'infos utiles à propos du programme lui même, ensuite un bouton «Board» qui affiche les caractéristiques de votre carte accélératrice et le dernier pour quitter.

Pour fonctionner ShowSystem ne demande au minimum qu'un OS 2.04, mais aussi les librairies:

Identify.library
 et triton.library (en version mini) toutes deux dans le répertoire libs fourni avec le programme. Hormis les librairie qui doivent être installées dans le rep libs de votre workbench, le programme peut être rangé n'importe où.

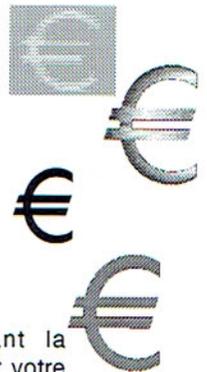
Pour toute suggestion: jami@dlc.fi

HomeBank 2.0



Ludo

La gestion bancaire continue sur AMIGA avec cette nouvelle version de l'un des meilleurs gestionnaire de comptes bancaires. **HOME BANK** dans cette nouvelle version 2.0 est entièrement convertit à "L'EURO". Une grande production FRANCAISE qu'il faut soutenir et qui nous est présenté par "MAXIME DOYEN".



A l'heure de l'EURO, l'AMIGA se devait d'avoir un logiciel de gestion de compte bancaire à la hauteur de ses prédécesseurs, on citera Blitzbank-Abank et bien d'autres.

Il a suffit d'y penser et Maxime Doyen l'a fait! Homebank, on connaissait déjà, mais le voici remis à jour en double monnaie, vous retrouverez votre compte soit en EURO ou bien pour les nostalgiques en FRANC.

Une gestion complète.....

Homebank 2.0 semble vraiment correspondre à nos attentes, de plus que les bons logiciels deviennent plus rares.

HOME BANK est censé fonctionner sur tous les AMIGA à partir du 2.0. et comme pour les anciennes versions il lui faudra également MUI.

L'interface du logiciel est très soignée et bien entendu tout est francisé ce qui est un point d'honneur pour l'Amiga français.

Il est bien évident qu'avant d'utiliser HOME BANK, il vous faudra l'installer, opération simple avec le programme d'installation, puis contrôlez si vous possédez la bonne version de MUI qui doit contenir, entre autres, "Nlist.mcc et Betterstring.mcc".

Il ne vous reste donc plus qu'à lancer le programme (sans avoir à rebooter, je vous rappelle que vous êtes sur Amiga ;-) afin d'accéder à cette version shareware dont seule la fonction de sauvegarde est désactivée.

Ca démarre...

Avant toute chose, vous pouvez remarquer que seulement 4 icones sont actives pour le moment, c'est

normal car aucun compte n'est encore créé ou chargé, donc il vous faut créer un nouveau compte. Mais voyons ensemble à quoi servent ces 4 icones activables (l'auteur a pensé à tout car des petites vignettes vous donneront les fonctions de chacune de ces icones dès que la souris passera dessus).

- La première NOUV: ouverture d'un nouveau compte et effacement du compte actuel activé à l'écran

- La deuxième OUVR: chargement d'un compte sauvegardé sur - un compte de démonstration disque dur - vous trouverez un exemple dans le répertoire «Wallets»

- La troisième COMP: création d'un nouveau compte

- La quatrième GROU: création d'un groupe

Création d'un compte

Nous allons maintenant créer un nouveau compte, sélectionner donc l'icone "COMP" ce qui fait apparaitre la fenêtre de création de compte, Choisissez "AJOUTER", puis entrez le nom de votre compte puis la Banque avec le numéro de votre compte. En dessous se trouvent des informations

dont celle concernant la somme disponible sur votre compte. C'est donc à cet endroit qu'il faut inscrire la somme créditée sur votre compte bancaire.

Une fois ceci terminé, vous pouvez remarquer que toutes les informations se trouvent maintenant inscrites sur la fenêtre principale.

Gestion de compte... c'est si facile!

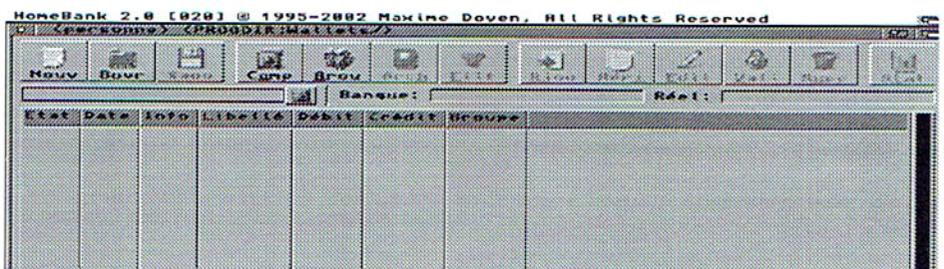
Il ne reste plus à présent qu'à mettre à jour votre nouveau compte en y saisissant les opérations de virements, dépenses etc...

Pour faire cela choisissez l'icône avec la fonction "AJOU" ce qui va provoquer l'ouverture de la fenêtre de gestion "AJOUTER OPERATION". C'est dans cette fenêtre que vous pourrez saisir tous les éléments sur l'opérations:

- La date de votre opération (débit-credit..)
- Libellé (la nature de votre opération)
- Le montant de votre opération soit en Euro ou en Franc
- Le type d'opération (Crédit ou Débit)
- Votre mode de paiement (carte bleu-chèque-espèces...)
- Le nom du compte.

Dès que vous aurez cliqué OK, une nouvelle ligne sera alors affichée sur votre page. Si vous avez plusieurs opérations à valider, il suffit de cliquer «suivant» pour continuer.

C'est pas plus compliqué que cela.



Interface de HOME BANK 2.0

HomeBank 2.0 (suite)

Fonction graphique et statistique

Mais Homebank ne s'arrete pas simplement a la gestion de votre compte mais vous avez la possibilite d'observer son evolution sous la forme de statistique et de graphiques (barres, camembert...)

Cliquez l'icone "STAT" et voila la fenetre "Statistique". Cliquez sur l'icone representant un graphique en barres et voyez le resultat.

Si vous cliquez une barre de couleur, une bulle vous en donnera aussitot son contenu.

On peut également n'afficher que ce que l'on desire voir, ceci à l'aide de l'icone marquée «Filt.» (filtre). Cete options donne la possibiliter de selectionner les éléments désirée selon toute une série de critères. Très utile pour faire ressortir des groupes et effectuer des recherches d'opérations.

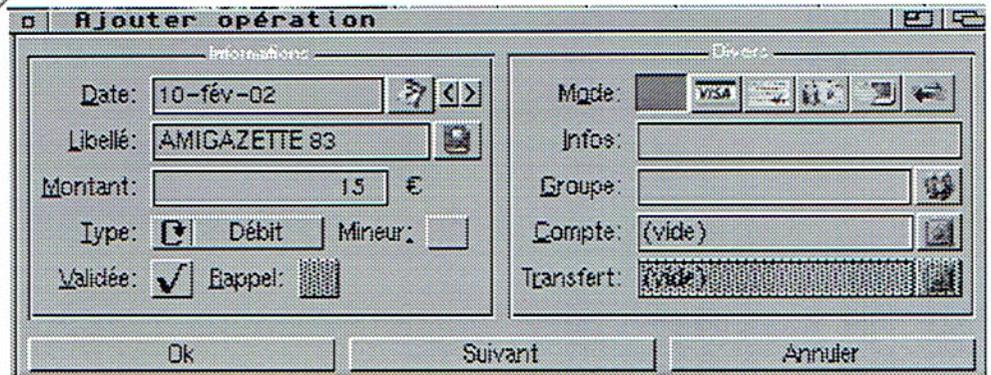
Toutes les fonctions sont aussi intéressantes les unes que les autres. Cliquez sur celle marquée «Para.» (paramètres).

C'est là que l'on peut apporter tous les réglages du programme et de son interface.

Pas la peine de citer en détails tout ce que l'on y trouve, c'est en français, et il y a toujours les petites bulles d'aide qui apportent un secours lors d'amnésie passagère.

Dans son état actuel, je pense que HomeBank a atteint son apogée et mérite un bon soutien de l'ensemble de la communauté française qui DOIT l'utiliser pour compter ses Euros.

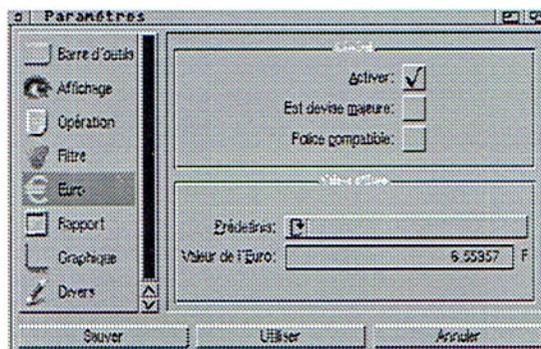
Ce qui a franchement déplu à la rédac, c'est d'avoir un logiciel français, écrit par un français, mais ne possédant aucun fichier guide ou lisez-moi en français.



Fonction ajouter une opération



Exemple d'une fiche de compte



Préférences de HOMEBANK

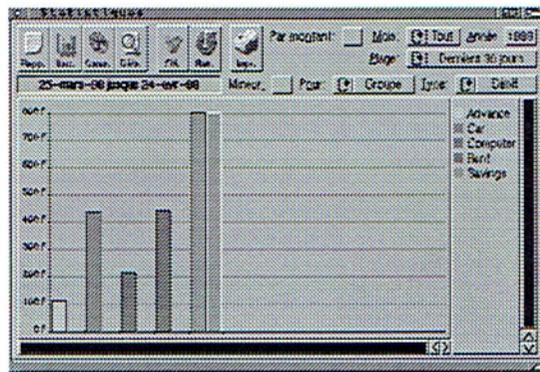


Tableau des statistiques

Version:2.0 (EURO)
Langue: Francaise
Domaine: Shareware
Auteur: Maxime Doyen
Prix: 15 EURO (soit 100f00)
Paiement uniquement en EURO
Source: SITE AMINET

Configuration mini

- TOUT AMIGA/OS 2.0
- 2mo de ram
- Disque dur
- Lecteur CDRom
- MUI 3.1 obligatoire
- Nlist.mcc et Betterstring.mcc

Configuration de test

- A1200 - OS 3.1
- Workbench 3.9
- 18 mo de ram
- 68030/50mhz
- Disquedur 3.2go
- lecteur CDRom4x
- MUI 3.8

Internet

mdoyen@free.fr
http://maxworld.free.fr/

Maxime doyen
A2/12 Résidence Planche Epinoy
Avenue de Flandres
59170 CROIX
FRANCE



21 ST CAP sur internet, c'est sur:
<http://www.21stcap.fr.st>

SCOUT



A l'origine, programmé par Andreas Gelhausen, Scout a été repris par Richard Körber pour en faire un superbe outil du type "System Monitor". Nécessitant MUI et un kickstart minimum 2.04 ce programme pourra faire partie des utilitaires indispensables.

Scout V37.204
Programme FreeWare
Nécessite MUI

Internet:
e-mail: shred@chessy.aworld.de
http://www.is-koeln.de/einwohner/shred/

Qu'est ce que SCOUT?

Scout pourrait s'associer à ARTM ou XOPa, mais avec une interface différentes, sous la forme de boutons à partir desquels vous pourrez activer les fonctions disponibles.

Avec ce logiciel vous pourrez (presque) tout connaître sur l'état de votre ordinateur. Par ce fait il pourra donc afficher différentes choses telles que les tâches en cours, l'état des ports entrée/sortie, les assignations, les cartes présentes dans votre ordinateur, les commandes résidentes, les interruptions etc... et permettra également des actions directement à partir de ces fonctions.

Exemple d'actions possibles:

figer ou effacer des tâches - activer ou désactiver des ports et interruptions, modifier les priorités...

Et à travers AmiTCP il est aussi possible d'utiliser Scout comme un outil de service TCP/IP

Utilisation

Scout peut s'utiliser d'une manière très intuitive à partir de son interface, mais nécessitant MUI. Toutefois il est possible de l'utiliser à partir du CLI (depuis sa version 2.0).

Notez que Scout peut ouvrir jusqu'à 49 fenêtres différentes.

Explication par l'exemple.

Prenons un exemple simple pour montrer ce que l'on peut faire avec Scout. Ouvrez une fenêtre Shell.

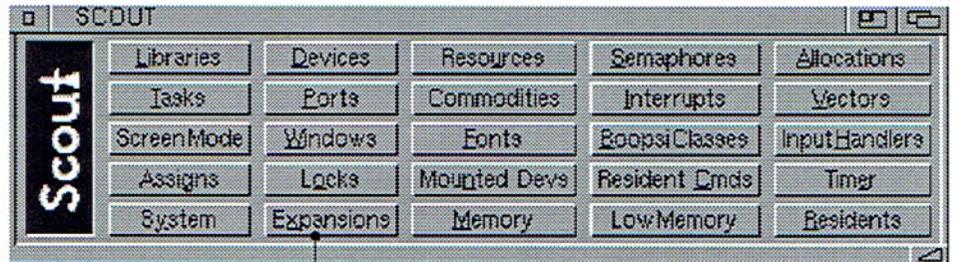
Ouvrez Scout et cliquez le bouton: Windows (qui n'a absolument rien à voir avec MicroSoft).

Une liste apparait, et dedans vous y retrouverez une ligne appelée Amigashell.

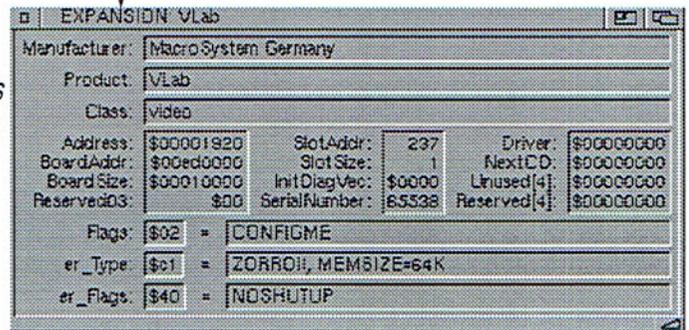
Sélectionnez la et cliquez sur le bouton «Close» (fermer), une requête vous demande confirmation de l'action.

Cliquez sur Yes, et la fenêtre shell disparaît.

Avec Scout vous pouvez donc agir



ex: Ouvrez Scout cliquez sur Expansions sélectionnez une ligne et cliquez More pour avoir plus d'infos.



directement sur le fonctionnement de l'ordinateur: donc ATTENTION aux manipulations dangereuses

Quoi d'autre?

Toutes les fonctions ne vous seront pas utiles, mais certaines peuvent rendre de très bon services.

La commande Assigns:

Cliquez la et vous aurez à l'écran toutes les assignations en cours. La fenêtre propose en plus des options très intéressantes comme celle qui permet de désactiver l'assignation sélectionnée [Remove].

La commande Device:

Affichera tous les «Devices» activés.

Plusieurs options pourront agir directement sur ces devices, comme la priorité.

La commande Mounted DEVS:

Cette fenêtre présentera tous les volumes «montés». Aucune options de modification mais seulement toutes les infos sur le device.

Les autres commandes ne donnant que des infos:

- ScreenMode (mode d'écran)
- System (le système)
- Expansions (Les cartes)
- Allocation (fonctions des CIA)
- Vectors (les vecteurs)
- Timers (les bases de temps)
- Residents (Commandes CLI en mémoire)

The Boss



THE BOSS LE PATRON DE L'AMIGA-OS

Version complète
téléchargeable sur
le site d'Amiga Arena

Vous recherchez toujours un « lanceur d'application » performant et simple à utiliser. Vous y avez pensé, Frédéric Laboureur l'a réalisé. Avec « The Boss » (le patron) votre rêve devient maintenant réalité, et pour une large gamme d'Amiga.Boss»
Un cocorico pour ce shareware français qui propose un mode d'emploi en français!

The Boss, comme son nom l'indique, sera le patron de votre disque dur et prendra sans défaillir le relais sur ToolDeamon ou autre YStart dont nous avons déjà vanté les mérites. A vous de faire le bon choix pour un travail de qualité.

THE BOSS va donc permettre de lancer logiciels, jeux, utilitaires etc..., en bref tout ce qui peut être utilisé sur un Amiga. Il est bien entendu entièrement en français, configurable à volonté d'une manière très intuitive. Un peu à la manière d'Amidock ou de ToolDeamon, un clic de souris sur l'item concerné et le logiciel s'ouvre.

Comment?!

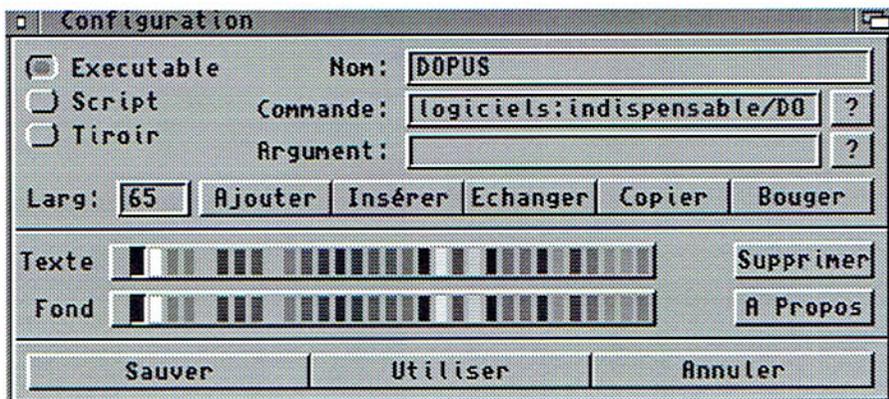
La première chose à faire est d'installer le logiciel sur votre disque dur. Soit l'icône du programme est glissé dans le répertoire WBStartup pour une utilisation immédiate et permanente, soit on y fait appel selon le besoin.

On y va!

Maintenant pour lancer le logiciel, cliquez sur "Theboss", une barre de menu va apparaître sur votre écran. Cliquez sur le bouton "Nouveau" avec le bouton gauche puis sur le droit et vous voici dans la fenêtre de configuration. 2 possibilités pour sélectionner un programme à lancer, jetez son icône dans cette fenêtre et il sera automatiquement enregistré dans la ligne «Commande». Le nom qui devra apparaître sera inscrit dans la ligne «Nom». La ligne «Arguments» permet d'ajouter des paramètres de lancements.

The Boss peut gérer le lancement de 3 manières:

- Executables: comme indiqué, cela correspondra au logiciels pouvant être lancés directement depuis le workbench



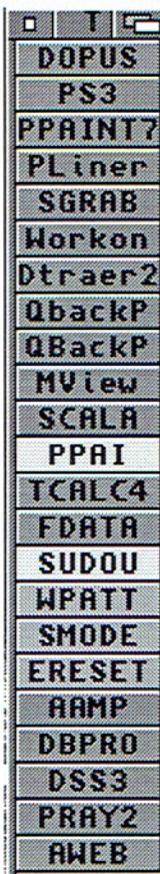
- Script: cette option sera nécessaire pour tout fichier de type CLI ou fichier «Iconx»

- Tiroir: fonction très utiles pour créer un sous répertoire de The Boss. Par exemple vous créez un «tiroir» nommé Jeux - Validez. Un nouvel item apparait alors dans la liste des menus. Cliquez le pour faire apparaitre la fenêtre de configuration et faites Ajouter. Faites y glisser les icônes des programmes à installer. Validez.

Et voici votre nouvel outil prêt à fonctionner avec un système stable et un Amiga propre et bien rangé.

Un grand merci à frederic Laboureur pour cet outil qui rentre tout droit dans les indispensables.

Notez que vous pouvez trouver la version enregistrée pour AmigaArena avec accord de l'auteur sur le site internet de "AMIGA ARENA", mais pour des raisons de droits d'auteur celle de notre CDRom reste en version Shareware (sans la clé).



version: 2.13
Langue: Française et Anglaise
Genre: utilitaire workbench
Domaine: Shareware
Auteur: Frederic laboureur
Source: Site AMIGA ARENA

Configuration mini

TOUT AMIGA - OS 2.1
Workbench 2.1+
2 mo de ram
ASL.library
Locale.Library
Diskfont.library
Disque dur
Lecteur cdrom

Configuration conseillée

AMIGA AGA - OS3.0

Configuration de test

A1200 - OS V3.1
Workbench 3.9
18 mo de ram
68030/50Mhz + FPU
Disque dur de 3.2 go
Lecteur cdrom 4x

Internet

alphasnd@sdv.fr

Dernière minute:

The Boss présente des anomalies de vitesse d'affichage sur un A3000/060 avec carte graphique Picassoll

RETRIEVER 1.1



Ne cherchez plus !

Les utilitaires de recherche ne manquent pourtant pas, mais au cours de mes fouilles j'en ai trouvé un tout nouveau qui a retenu mon attention. Et vous avez deviné que c'est de lui dont il va être question.

Vous avez certainement plusieurs fois perdu la tête en cherchant un fichier sur votre disque dur en vous posant des tas de questions sur l'endroit où vous aviez pu le sauver. Vous détenez maintenant l'outil idéal pour retrouver tout ce qui aurait pu disparaître dans le vortex de votre ordinateur.

Cherchons avec RETRIEVER

Après une petite installation du logiciel sur le disque dur, lancez l'application ce qui nous ouvre l'interface de RETRIEVER. Son fonctionnement est assez simple, voici en quelques clics de souris les fonctions qu'il nous propose:

Le mode d'emploi ne devrait causer aucun problème.

Dans l'ordre chronologique voici les opérations qu'il faut effectuer pour arriver à un résultat:

- Dans la case de saisie en haut à droite il faut y indiquer le lieu ou doit s'effectuer la recherche. On peut y inscrire soit une partition complète ou plus ciblée, un répertoire. Cette action peut s'effectuer soit manuellement ou alors en cliquant le petit bouton.

- ensuite, à gauche, il faut indiquer le type de recherche:

- par nom (name): On peut indiquer le nom complet avec l'orthographe et le format conforme (case sensitive), ou bien seulement une partie du nom après avoir sélectionné la case «search sub-string»

- par taille (size) avec 3 options proposée: Smaller than (plus petit que); Equals (égale); bigger than (plus gros que). Ces options seront en accord avec la taille de fichier qui sera inscrite dans la case «What size» (quelle taille?)

- par date avec 3 options: «More recent than» (plus récent que); «Between» (entre); «Older than» (plus vieux que), ces options sont en accord avec les dates que vous aurez alors saisies dans les cases Date1 et Date 2.

- dernière opération, cliquer le bouton marqué «Search».

Il est préférable d'avoir activé la case «Search Sub-directories» pour provoquer une recherche dans les sous répertoire du lieu de départ.

Pour conclure avec un petit exemple, faisons une recherche de Multiview

Langue: Anglaise
Genre: Utilitaire de recherche
Auteur: Olivier Martin
Domaine: Freeware
Source: AMINET/util/misc

Configuration minimale

OS3.1 - Workbench 3.5
68020 - 2Mo de ram
Disque dur - cdrom

Configuration conseillée

OS3.1 - WBench 3.9
68030* - 16Mo* de ram

Testé avec succès sur:

A1200 - 68030/50mhz
18mo de ram
Rom 3.1/Wbench 3.9
Disque dur et cdrom

Internet

voltigeur@worldonline.ch

avec diverses options. Commençons par l'orthographe complète. Sélectionnons le workbench comme départ. On lance la recherche. Maintenant saisissons que «tiview» avec l'option «search sub-string activée et lançons la recherche. Vous pour vous amuser toute la journée avec.

Mieux que PERDUE DE VUE, RETRIEVER vous rendra un fier service pour rechercher le fichier perdu.

LibBase 3.00



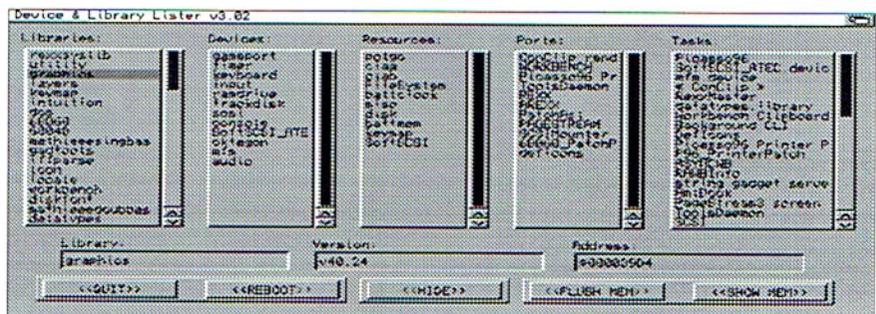
Mais que se passe-t-il en mémoire?

Ce petit utilitaire freeware va trouver sa place parmi ceux de sa catégorie, tels que Scout ou autre XOPa, à la différence que le programme n'offre aucune action, juste un listing des bibliothèques, devices et différentes tâches en cours.

Ayant été développé et testé sur un 1200 en OS3.0, l'auteur affirme qu'il doit pouvoir fonctionner en OS2.0, mais n'y compter pas si vous êtes toujours en 1.3.

Pour fonctionner il est nécessaire d'avoir les fonts: XEN.font.

LibBase va servir à lister les bibliothèques,



devices et autres éléments présents en mémoire. En sélectionnant un item, il vous en donnera sa version. Utile pour contrôler si l'on dispose des bonnes versions de bibliothèques ou devices.

Sous les listings, plusieurs boutons:

REBOOT: propose un redémarrage

HIDE: cache le programme et le met résident dans le «ToolMenu» du

workbench

SHOW MEM: montre l'état de la mémoire

FLUSH MEM: nettoie la mémoire de tout ce qui ne sert pas.

Encore un petit programme qu'il faut garder bien au chaud, près de la souris.

A BREAK IN DUO

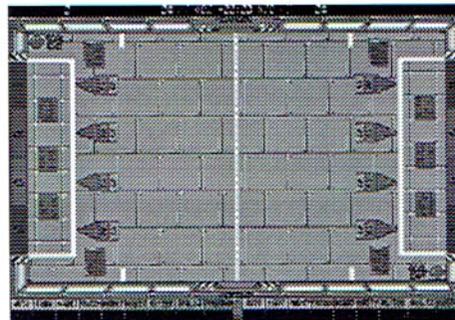


Une fois de plus, un jeu offert dans sa version complète, et comme vous l'avez découvert dans le titre, c'est bien de "A BREAK IN DUO" qu'il s'agit. Voici un casse brique bien sympathique mélangeant réflexion et action.

On y retrouve les principes du genre, c'est à dire diriger une barre (ou raquette) à l'écran, avec en plus le challenge d'empêcher, par tout les moyens, votre adversaire de marquer des points. En fait on a deux jeux en un. Un casse brique mélangé à un jeu de foot. Vous devrez, dans un premier temps, protéger votre camp et ensuite essayer de marquer des buts en lançant la balle dans le camp adverse, mais attention votre adversaire ne vous laissera pas le champ libre. Pour vous aider des tas d'options que l'on connaissait déjà dans les anciens casse-briques, tels

que des «multiballs», des ralentissements...etc..., toutes sortes d'options qui seront les bienvenues. Coté réalisation, ce jeu est programmé en Blitzbasic. Les graphismes comme les musiques et bruitages sont dans un ensemble satisfaisants.

Pour les amateurs, A BREAK IN DUO saura vous amuser pendant de longues heures.



en Version Complète



version: Freeware complète
Langue: Anglaise
Genre: Action/reflexion
Auteur: DREAMSOFT
Source: obligation.free.fr

Configuration minimale

Amiga AGA
OS3.0 minimum
68020 minimum
4mo de ram
Disque dur
Internet
jfroux@UDcast.com

CYBERSHOW PRO



Et hop!
un nouveau Viewer...

Sil y a un utilitaire qui mérite toute votre attention c'est bien "CYBERSHOW" dans cette version 9.5.

Il est avant tout un visualiseur multiformats d'images. On pourra voir des images en:

- IFF/ILBM
- JPEG
- BMP
- PHOTCD
- PCX
- PPM
- YUV
- TIF
- TARGA

ainsi que tous les datatypes présents dans votre workbench. Avec ce nombre de formats supportés vous le trouverez certainement à votre pointure.

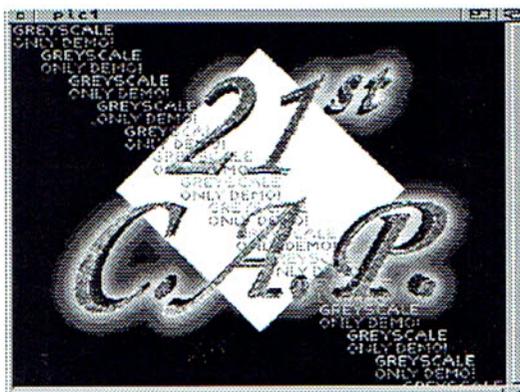
Mais CYBERSHOW ne s'arrête pas à un simple visualiseur, mais fait également fonction de SLIDE-SHOW, c'est à dire que vous allez pouvoir

faire défiler toutes vos images telle une petite présentation multimédia, une option très intéressante qui peut apporter un nouveau confort.

CYBERSHOW supporte les cartes graphiques et l'AGA

Les paramètres de Cybershow sont activés lors de son démarrage par les nombreux tooltypes de son icône. Trop nombreux pour y être cités dans cette page, ils sont expliqués dans le fichier: CyberShowE.guide, mais en anglais.

Il faudra toutesfois s'enregistrer pour obtenir une version entièrement utilisable



Langue: Anglaise
Genre: Viewer d'images
Domaine: Shareware
Source: SITE AMINET

Configuration mini

TOUT AMIGA OS3.0+ 3.0+
4mo de fast
Disque lecteur cdrom

Configuration conseillée

AMIGA AGA
(avec carte graphique)
(Picasso96 / cybergraphics library)
68030+
16 mo de ram
CompatibleUAE

Internet
http://home.arcor.de

C'est sur le NET!

Il y en a pour tout le monde



Eteindre plus rapidement

Afin d'éviter le message "Vous pouvez maintenant éteindre votre ordinateur en toute sécurité", suivez la procédure suivante :

Le système d'exploitation est un gros consommateur de mémoire et la quantité de mémoire vive installée, la fameuse RAM (Random Access Memory), ne suffit généralement pas.

Cliquez sur le bouton Démarrer et choisissez la commande Exécuter...

Dans la fenêtre qui apparaît, tapez Regedit et validez en cliquant sur le bouton OK

Dans la fenêtre de l'Editeur de Base de registres, ouvrez la branche HKEY_LOCAL_MACHINE \ SOFTWARE \ Microsoft \ Windows NT \ CurrentVersion \ Winlogon

Dans la partie droite de l'Editeur de Base de registres, double-cliquez sur la clé PowerDownAfterShutdown (REG_SZ).

Affectez à cette clé la valeur 1

Fermez la fenêtre de l'Editeur de Base de registres et redémarrez Windows

Attention : Cette manipulation ne fonctionne pas sur toutes les configurations.



Pour effectuer cette action à l'identique, l'AMIGA a inventé le bouton marche/arrêt.

Vous avez trouvé quelque chose de drôle, nul ou intéressant sur l'internet n'hésitez pas à nous en faire une copie

HOAXBUSTER.COM
Première ressource francophone sur les canulars du net.

<http://www.hoaxbuster.com>
Toute l'équipe de Hoaxbuster.com vous souhaite une heureuse année 2002.

LE TOP DES HOAX 2001

A l'occasion de l'émission 3X+NET (diffusée le 29/12 sur France 3), la Rédaction de Hoaxbuster.com a désigné les 3 hoax qui ont marqué 2001 :

1er : VIH

(légende urbaine)

Tout le monde se souvient encore de la panique provoquée à Issy-les-Moulineaux en février 2001 par cette rumeur : des seringues infectées dans les cinémas de la ville. Aucun hoax ne s'était encore propagé aussi vite et avec une telle ampleur.

<http://www.hoaxbuster.com/hliste/fev01/hiv.html>

2e : BONSAÏ KITTEN

(pétition de protestation)

Le site parodique et ironique lancé par quelques étudiants américains à dépasser ses espérances : tout le monde y a cru au point de lancer des pétitions pour sa fermeture ou de dénoncer le site au FBI.

<http://www.hoaxbuster.com/hliste/juin01/boonsaikitten.html>

3e : MISS FRANCE EST UN HOMME !

(rumeur)

En pleine préparation du Concours Miss Univers, une journaliste américaine lance cette bombe aussitôt reprise par toute la presse française. En fait, le hoax venait d'un site français spécialisé dans la création de fausses informations.

<http://www.hoaxbuster.com/hliste/avr01/mi ssfrance.html>

Vous aussi, vous pouvez voter pour désigner le TOP 3 des lecteurs de Hoaxbuster.com (Voir rubrique SONDAGE sur www.hoaxbuster.com).

A LA UNE

VIRUS - L'agent 000 La réponse à la perversité des attaques informatiques se trouve t-elle dans la simplicité ? Attention aux remèdes miracle contre les virus d'Outlook Express....

http://www.hoaxbuster.com/hliste/01_12/0000.html

RUMEUR : Babies.ppt, de l'Art ou du cochon ? La dégustation de foetus serait-elle une pratique courante dans la culture thaïlandaise ? La preuve : une série de photos prenant sur le fait ces pratiques cannibales. C'est pourtant faux.

http://www.hoaxbuster.com/hliste/01_12/babies.html

LA HOAXLISTE

Tous les hoax que vous avez reçus ou que vous recevrez un jour, y compris sous des dénominations différentes.

<http://www.hoaxbuster.com/hliste/liste1.htm>

|

La Hoaxliste vous donne en exclusivité la liste des derniers hoax en circulation aux USA en partenariat avec About.com.

<http://urbanlegends.about.com/library/blnews.htm>

Le FORUM de la HOAXTEAM

Pour participer aux enquêtes et accéder au Forum de Hoaxbuster.com, rejoignez la HoaxTeam et devenez à votre tour un Hoaxbuster.

Pour s'inscrire et lire les derniers sujets : <http://www.hoaxbuster.com/hmembres/membres.html>

LA HOAXLETTER

Abonnez vos amis à la Hoaxletter, la newsletter gratuite de Hoaxbuster.com. Soit en envoyant votre adresse email à hoaxbuster-subscribe@domeus.fr, soit directement sur la page www.hoaxbuster.com

Si vous souhaitez ne plus recevoir la Hoaxletter, envoyez simplement un mail à l'adresse

hoaxbuster-unsubscribe@domeus.fr ou désinscrivez-vous directement depuis la page www.hoaxbuster.com

Et pour ceux qui aiment bien manger:

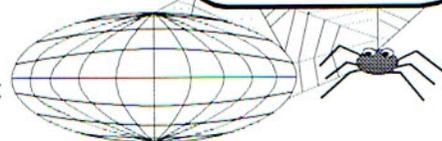
www.terroirsdeprovence.com/cuisine.htm

www.la-drome-provencale.com/fr/gastro/recettes.html

www.guideweb.com/pilar/pilar.html

www.arondeprovence.com/redactionnels/cuisine-provencale.htm

www.toulon.com/tourisme/decouverte/visiter-toulon/cuisine/ la cuisine.htm



C'est sur le NET!

et ça ne s'invente pas!

Voici quelques phrases laissées par des fans sur le livre d'or du site d'AMIGAZette 83

- Amiga Rules 4 Ever !!!!
- celui qui a gouté un Amiga reste dans le piège de son bonheur.
- C'est beau mais vive la suite car les fous d'AMIGA sont toujours là ATTENTION
- Comme le phénix l'amiga renaîtra de ses cendres
- L'amiga est à l'informatique ce que les toilettes sont à chaque journée, une visite incontournable. :)))
- L'amiga est à l'informatique ce que l'avion à réaction est au transport aérien, une évolution incontournable sans laquelle rien ne serait arrivé
- Bravo pour le dernier MAG il est super avec des pages pour ceux qui ne sont pas tombés dedans(AMIGA) étant petits Courage, l'AMIGA vaut bien ça !!!
- Bravo!! SUPER!!!ENCORE
- Félicitation pour votre site et bon courage que l'Amiga ne s'arrête pas la un Amigafan qui utilise ses numéros d'amigazette comme livre de chevet à bientôt
- Salut ! Je suis heureux que mes amis d'AMIGAZette continuent la lutte pour l'Amiga. Il faut que la communauté se bouge !!! Je vous invite à venir sur le site d'AmiMag, et n'hésitez pas à donner vos impressions
- ça donne envie de venir à la Gazette !!
- Salut à toi , Amigazette83, le fanzine qui m'a beaucoup aidé à mes débuts sur mon 1200. Bonne continuation.
- Nostalgique des bécane de Commodore, j'ai commencé sur un VIC20, ensuite un C64, un amiga 500, un Amiga 1200, bref de superbes machines qui me donnent encore de l'émotion.
- Bravo pour votre association et votre fanzine, avez vous regardé les photos de

la Ukonks sur le TripleA26.com; On y voit la gazette... A bientôt

- Nouvelle vue sur votre site qui désherbe de plus en plus! A chaque clic, on en a les parois anales dilatées! Bonne suite au site!
- Top Cool votre site ! Top good votre WE Informatique ! Continuez comme ça les gars :-))
- LONGUE VIE A L'AMIGA ! ET MERCI A TOUS LES AMIGAÏSTES POUR LEUR SOLIDARITE !
- Salut à toute l'équipe d'Amigazette et à tous ses lecteurs : merci de soutenir toujours plus l'Amiga. Gardez la foi ! Le nouveau rachat d'Amiga par Mc Ewen et Moss est semble-t-il une bonne nouvelle. tchao, tchao ...
- Très bonne initiative, les gars! Votre site est extrêmement bien conçu! Continuez dans cette voie!
- Votre site est trop cOol !
- Après une longue et douloureuse attente, me voici enfin parmi vous sur le net. Longue vie à AMIGAZette 83 ainsi qu'à l'AMIGA.
- Félicitations pour le site, c'est du beau travail.....A+
- Je recherche un émulateur amiga pour powermacintosh 4400, sinon toutes les info sur la vie de l'amiga depuis que j'ai quitté mon amiga 500 en 1991, super site et faut croire en l'informatique alternative.
- VOTRE SITE EST SUPER ! PLEASURE SYSTEM EST UNE NOUVELLE ASSOCIATION AMIGA SUR LILLE , MERCI DE CROIRE A L'AMIGA
- Amigafan depuis la découverte d'un A500 lors de fouilles archéologiques, je ne peut plus me passer de mes Amigas (Maintenant, j'ai 1 A500 & 2 A2000)
- ENFIN !! Vive le nouveau bg de la page d'accueil !! . Pour mon voisin du dessous: la meilleure technique d'émul Amiga sur PC c'est... d'acheter un miga !!
- Un bonjour d'un Pcéiste qui essaye désespérément d'installer une émul amiga sur sa bécane, à part ça, félicitation pour MEDIA NET 99, c'était super. Bye Bye
- Salut à tous de la part de vos confrères du fanzine Acid'Ozine (de plus en plus chargé le fanz'...). A noter que nos articles sont mis en ligne sur notre site

petit à petit, gratuitement. AMIGA RULEZZZZ !!!!

•Bon courage à l'association.

•Pour les Amigaïstes qui passent ici, le site de NOKSHA est enfin ouvert, c'est <http://www.multimania.com/noksha> - et on recherche activement du peuple sur Amiga (coders, gfxers, etc...) pour nos prods... VIENDEZ VITE !!!!

•Soy Amigero desde hace casi 5 años (message d'amitié d'un colombien)

•Quand on sait ce qu'était l'Amiga avant et ce qu'il représente désormais je suis bien triste. L'Amiga n'a plus un grand avenir et n'intéresse personne, c'est dommage car qui "aime" son PC Multimerda? Personne. Mais qui a un PC multimerda? Tout le monde...

[Ces textes sont classés du dernier vers le premier]

Voici le genre de soutien qui donne du baume au coeur et surtout l'envie de continuer à soutenir l'Amiga.

Ces message n'ont pas été modifiés, seul les noms de leurs auteurs n'ont pas été mis. Vous pourrez les retrouver en visitant notre (tout petit) site qui ne présente qu'actuellement sous la forme d'une page d'accueil, d'une page pour notre AMIG@fun.2002 et un accès à notre livre d'or où vous pouvez y laisser des petits mots doux pour notre association, son fanzine, ou pour l'Amiga en général.

<http://amigazette83.free.fr>

**mail: amigazette83@free.fr
ou : amigazette@aol.com
ou : grigri83@aol.com**

GLOSSAIRE

de termes souvent rencontrés

Ce glossaire est tiré d'une rubrique du site d'AMIGATOR [amigator.free.fr]

continuons avec de nouveaux termes concernant l'informatique

Intuition

Partie du système d'exploitation de l'Amiga gérant l'interface graphique utilisateur (menus, fenêtres, écrans).

Kickstart

Nom donné au fichier (placé en mémoire morte) contenant le système d'exploitation de l'Amiga. Pour identifier le Kickstart, on utilise le numéro de version (2.04, 3.0, 3.1) pour indiquer que des fonctions importantes ont été ajoutées au Kickstart, ainsi qu'un numéro de révision (37,39, 40) qui est utilisé pour signaler que des corrections ont été apportées au Kickstart. Les Kickstarts 2.04-3.x ont une taille de 512 Ko, les précédents Kickstarts (1.0-1.3) faisaient eux 256 Ko.

Library = Bibliothèque

Une bibliothèque (partagée) est une bibliothèque qui contient des fonctions directement utilisables par les programmeurs.

Load = Charger, lire

Merge (To) = Assembler, réunir

Miscellaneous = Divers

Multitasking = Multitâche

Le multitâche permet à plusieurs logiciels de fonctionner en même temps sur une même machine. L'Amiga est actuellement le seul micro-ordinateur totalement multi-tâche.

Paste = Coller, insérer

Port = Sortie, "Port"

Ex: "Port" souris -> connecteur où se branche la souris sur l'Amiga.

Network = Réseau

Un réseau est ensemble d'ordinateurs connectés entre-eux. Ces ordinateurs peuvent ainsi communiquer entre-eux et échanger des messages ou des

NIL:

Assignement logique utilisé par le système.

NIL: est en fait une unité logique bidon, les données envoyées dans NIL: sont définitivement perdues et "envolées". NIL: est souvent utilisé pour éviter l'apparition de textes dans la fenêtre Shell:

Ex: copy c: ram: all >NIL:

Si vous ne mettez pas l'option >NIL: dans cette commande, la commande copy affichera alors la liste des fichiers qui seront copiés dans ram:. En ajoutant >NIL:, aucun texte ne sera affiché dans la fenêtre Shell.

Operating System (OS) = Système d'exploitation (SE)

Le système d'exploitation est un gros logiciel placé en mémoire morte (ROM), qui permet de contrôler et de gérer les fonctions de base d'un ordinateur.

Le système d'exploitation (le Kickstart de l'Amiga) contient le noyau multitâche Exec, le DOS (File System, CLI), l'interface graphique Intuition et les gestionnaires du hardware (graphique, timers, ports parallèle et série...).

Note: le Kickstart n'est pas à confondre avec le Workbench.

Patch

Un logiciel de patch est un (petit) programme qui corrige ou améliore certaines fonctions d'un logiciel.

Exemple: l'utilitaire du système "Setpatch" (présent dans le répertoire c:) est exécuté à chaque départ du système et sert à corriger certaines erreurs contenues dans le Kickstart.

Path

1. Chemin d'accès

Un chemin d'accès est la liste des répertoires à travers lesquels il faut passer pour accéder à un répertoire ou à un fichier précis.

Ex: Je veux accéder au répertoire "mui" situé dans le répertoire libs/classes de mon disque dur interne:

J'entre pour cela

1.> cd dh0:libs/classes/mui

-sous répertoire mui

-sous répertoire classes

-répertoire libs

sur unité matérielle (disque dur)

et je me retrouve ainsi dans mon répertoire "mui".

En AmigaDOS, les unités logiques (assignements) ou matérielles (lecteur interne...) doivent se terminer par un ":". Pour délimiter les différents sous-répertoires à traverser, on utilise le "/".

2. Commande AmigaDOS très utile. La commande Path permet de définir les répertoires dans lesquels le Shell devra rechercher les commandes (les programmes) entrées par l'utilisateur si elles ne se trouvent pas dans le répertoire actuel.

Le Shell recherche par défaut dans le répertoire c: pour trouver par exemple la commande "dir".

Ex: 1.> Path c: sys:utils sys: dh1:

Liste des répertoires de recherche

Commande AmigaDOS

Attention: ici, tous les répertoires de recherche utilisés précédemment seront "oubliés", seuls les nouveaux répertoires spécifiés seront utilisés pour la recherche.

Pour simplement ajouter un répertoire de recherche à ceux existants, utilisez l'option "add".

Ex: 1.> path dh2: add

Popup Menu = Menu popup

Menu qui apparaît directement sous le pointeur de la souris lorsque l'on appuie sur le bouton droit de la souris. Ce genre de menu est pratique car il évite l'aller et venue entre la surface de travail d'un logiciel et sa barre-menu.

Ce type de menu n'existe pas dans les logiciels Amiga standard, mais il existe quelques programmes qui permettent l'utilisation de menus popup dans tous vos logiciels. Ces menus sont très répandus sur PC ou sur Mac.

Commandes
Adhésion
Petites
Annonces

*Les annonces sont gratuites
envoyez nous le texte avec
tous les renseignements utiles*

ADHESION & ABONNEMENT

AMIGAZette 83 vous propose
(Frais de port compris)

sa formule annuelle:
6 fanzines et 3 CédÉROMs : 21,35 €
+ Adhésion

sa formule Adhésion simple
Adhésion annuelle : 4,58 €
avec cette formule vous ne recevrez que les pages
associatives.

Vous pouvez recommander
n'importe quel ancien numéro
Anciens fanzines : 2,8 €
(disquette ou CDROM + frais de port
compris)

Le CD_AMIGAZETTE_1 : 13,50 €
(frais de port compris)



Si un AMIGAZette manque
à votre collection,
il suffit d'en faire la demande
et pour la somme de 2,8 €
et vous le recevrez accompagné
de sa disquette (jusqu'au n°43)
et un CDROM avec chaque
numéro pair a/c N°44

AMIG@fun.2002

~~version non-stop~~

à Toulon les 9 et 10 mars 2002

**RESERVEZ VOTRE PLACE
DES MAINTENANT**

☎ 04 94 89 50 97

mail: grigri83aol.com
amigazette83@online.fr

NOTA:

Par notre statut associatif loi 1901 nous ne
pouvons pas proposer de prestations en
dehors du cercle associatif -

Le CD_AMIGAZETTE_4
sera disponible avec
AMIGAZette 48



LE COURRIER

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



Merci

