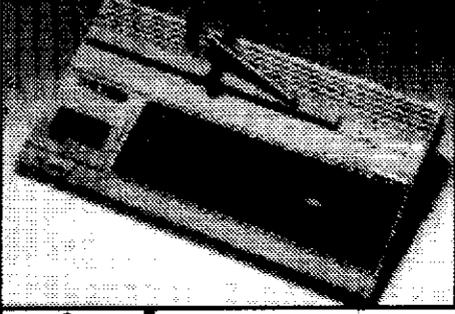
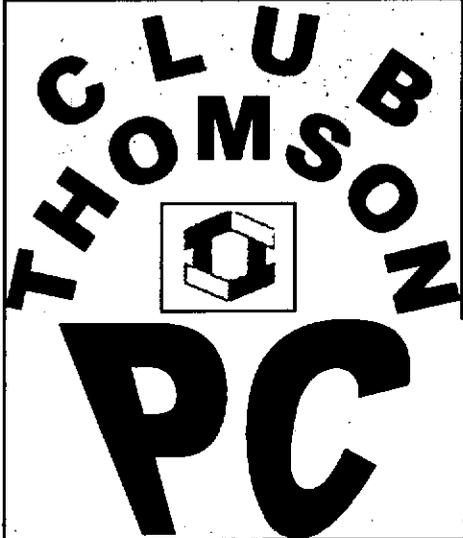
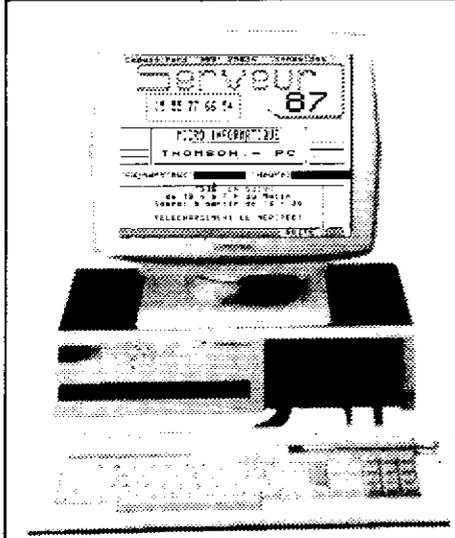


Mars 1999

Numero 9



Musée Thomson
<http://members.aol.com/progeas>



Le mot du Sysop

Une année bien engagée, voilà trois mois de passés, et SERVEUR 87 et toujours actif. Tout d'abord un grand merci aux auteurs des articles, qui nous permet de sortir le bulletin numéro 9, alors il ne me reste qu'à vous remercier, et vous encourager à continuer ainsi. Parmi les créations, BLENDOR-SOFT, vient de sortir le premier tome du volume 3 des papillons de nuit, et une deuxième disquette est prévue, que vous aurez le plaisir de regarder avec vos TO ou l'émulateur du TO8D. A noter la dernière version de Système-PPM la 6.5, qui vient de passer en téléchargement, une boîte à outils encore plus complète. Il y a également la création par Yoan RIOU des logiciels de transfert d'images PC vers TO, et le dernier soft de transfert de son de PC vers TO que vous trouverez dans ce bulletin et sur le site internet. Egalement notre ami Prehis-To, avec les dernière version de ses logiciels, Care-Format, Hpdriver, une révolution dans l'impression de vos documents avec vos Thomson, et le logiciel le dernier sorti, qui est Amiga-To, qui permet le transfert de fichiers (images, son) d'un AMIGA vers un TO.

Alors merci à tous ces auteurs qui font vivre vos Thomson, et bonne

continuation dans leurs travaux en espérant qu'il y ai d'autres participants.

Ce bulletin aussi va faire l'objet du premier cours de Qbasic, qui je l'espère va satisfaire plusieurs d'entre vous, qui désirent ce remettre à la programmation d'anciens programmes TO sur PC. C'est Smague qui commence ces cours, merci à lui d'avoir répondu à cette attente des adhérents, et avec l'espoir je n'en doute pas de voir une suite. Actuellement je suis entrain de récupérer des livres et disquettes de programmation en Qbasic, et je pense qu'avec des photocopies, voir même des originaux nous pourront essayer de contenter ces programmeurs. Je remercie au passage les adhérents du Club Win's, pour les dons de ces ouvrages, et également Monsieur André ARASTE, qui donne des cours de Basic dans ce club par correspondance, de bien vouloir accepter gratuitement les adhérents de Serveur 87. Les personnes intéressées, peuvent ce faire connaître.

Sur le serveur, et bien souhaitons lui ses dix ans d'anniversaire, car en effet c'était le 1 Mars 1989 qu'il se mettait en ligne, il reste au dernier recensement 26 RTC en France. Le temps passe mais nos Thomson sont toujours aussi présent, et le club se porte toujours aussi bien.

Sur le site Internet de

SERVEUR 87, des nouveautés, d'abord la création du musée Thomson, qui doit ce perfectionner avec quelques corrections, mais assez complet pour son ouverture, des améliorations y seront apportées, un seul regret c'est que Piloux n'ai pas souhaité y participer même y voir son nom, pour des raisons qui lui sont personnelles, et respectables. Le site de SERVEUR 87, a participé les 19,20,et 21 Mars à la fête de l'internet de la Seine et Marne, une façon comme une autre de faire connaître les travaux qui se font sur Thomson et également faire connaître les auteurs.

Et enfin pour terminer, n'oubliez pas le 9ème Forum Thomson qui se tiendra les 17 et 18 Avril 1999, salle ATLAS, Mairie de St-OUEN, une page y est consacré dans le bulletin ainsi que le plan. Encore une fois merci à nos amis Peek-Poke et Piloux qui en sont les organisateurs de ces deux jours de rencontre entre thomsonistes. Merci également à la Mairie de St OUEN, et aux personnels qui s'occupent de la salle.

Je vous remercie de votre confiance, je compte sur vous, et vous pouvez compter sur SERVEUR 87. Mobilisez vous, et tous à vos claviers, pour de nouvelles créations, et amener nos Thomson à passer l'an 2000, et continuer encore de longues années

Louis PROGEAS



SOMMAIRE

- **Le mot du sysop :** *par Louis PROGEAS*

- **Programmation en QBasic:** *par Daniel SMAGUE*

- **Le source du compte et bon en QBasic:** *par Alexandre PUKALL*

- **Je reviens au Thomson:** *par Yoan RIOU*

- **Le son sur Thomson:** *par Yoan RIOU*

- **Projets Thomson pour 1999:** *par Raymond GRISON (BLEDOR-SOFT)*

- **Logithèque Thomson du Club**

- **Les News du Web:** *(Site Internet du Club)*

<http://members.aol.com/progeas>

<http://www.multimania.com/servcont>

Les pages de programmation



Programmation en QBASIC pour PC

par Daniel SMAGUE

1) PREAMBULE

Plusieurs thomsonistes équipés d'un PC souhaitent écrire sur leur nouvelle machine des petits programmes tout comme ils en écrivaient en BASIC 512 sur leur TO8 ou leur MO6. Pour rester dans un domaine assez proche de ce qu'ils connaissaient sur THOMSON, ils recherchent un langage simple.

Il trouveront donc dans cet article un petit programme utilitaire en Basic utilisable sous DOS. Rappelons que si vous possédez MS-DOS 6 ou Windows 3.1, le langage de programmation basic QBASIC est présent sur votre système. Il en est de même si vous utilisez WINDOWS 95.

Si vous avez fait une mise à jour vers WINDOWS 98 vous ne trouverez plus QBASIC et il vous faudra le ré-installer sur votre disque dur à partir d'une copie que vous aurez pris soin de sauvegarder. (sauvegardez le fichier QBASIC.EXE).

Donc pour programmer en langage QBASIC tapez tout simplement QBASIC à l'invite du DOS. L'éditeur de QBASIC apparaît alors sur votre écran et vous pouvez écrire les premières lignes de votre programme après avoir sélectionné **NOUVEAU** dans le menu **FICHIER**

C'est également par ce menu **FICHIER** que vous sauvegarderez votre programme avec l'option **ENREGISTRER SOUS**

Comme nous vous l'avions dit dans un précédent numéro du **CLIN D'OEIL THOMSONISTE**, il n'est pas indispensable de numéroter vos lignes avec QBASIC (comme c'était le cas avec BASIC 512 pour TO8 ou GW-BASIC pour PC). De plus QBASIC comporte une nouveauté, la possibilité d'écrire des procédures (encore appelées SUB) dans une fenêtre distincte de celle du programme principal. Cela vous évite d'appeler les sous-programme avec GOSUB comme en GW-BASIC

Nous utiliserons cette nouveauté dans notre programme pour vous familiariser avec son fonctionnement.

2) ECRITURE DU PROGRAMME

Le programme a pour but d'afficher à l'écran deux tableaux. Le premier tableau comporte le prénom de chacun des 20 élèves avec sa note obtenue. Le second tableau affiche la moyenne de la classe. Le programme s'efforce de donner un affichage clair et bien présenté.

Le programme principal est écrit dans la fenêtre principale de l'éditeur. Pour une meilleure présentation sous forme de tableaux on écrira dans un deuxième temps la procédure CADRE dans la fenêtre d'édition des procédures (ou fenêtre des SUBS). Cette procédure affichera à l'écran des cadres représentant les tableaux.

La procédure CADRE sera appelée par le programme principal tout simplement par l'instruction CALL CADRE (param1,param2 ...) Dans notre exemple la procédure CADRE admet 6 paramètres qui agissent sur la couleur, la largeur, la hauteur, la position des cadres.

Vous entrerez donc le listing du programme principal dans la fenêtre principale sans vous soucier du listing de la procédure CADRE.

Le programme est documenté par des remarques (REM).

Comme en Basic 512 on représente les élèves sous forme d'un tableau de chaînes indicé (le tableau ELEVE\$). Pour des raisons de commodité on utilisera l'instruction OPTION BASE 1 ; comme cela le premier élément sera ELEVE\$(1) et non pas ELEVE\$(0) Le 20ème élève est ELEVE\$(20) .Cela s'applique aussi au tableau des notes.

A chaque fois qu'on doit afficher un cadre on appelle la procédure CADRE en lui transmettant les 6 paramètres.

CO% pour la couleur du texte

FO% pour la couleur du fond

LO% pour la longueur du cadre

LA% pour la largeur du cadre

V% pour la position verticale du coin haut gauche

H% pour la position latérale du coin haut gauche

Vous trouverez également dans le programme un appel classique à un sous-programme par GOSUB Etant donné l'absence de numéros de lignes on se servira d'étiquettes pour indiquer le début d'un sous programmes dans le listing. Dans notre exemple l'étiquette NOMMAXI: indique le début d'un sous programme. Son appel se fait par GOSUB NOMMAXI.

Le sous-programme se termine par RETURN et il y a comme en Basic 512 reprise de l'exécution à l'instruction qui suit GOSUB étiquette. Pour les branchements par GOTO on utilise aussi des étiquettes.

Le programme se termine par l'instruction END.

Voici le listing complet du programme principal.

```
REM -----
REM AFFICHAGE D'UN TABLEAU DE RESULTATS SCOLAIRES
REM -----
REM par Daniel SMAGUE

COLOR 7, 0: CLS
LOCATE 1, 1, 0, 7: COLOR 14, 6: PRINT " MOYENNE D'UNE CLASSE D'ELEVES ";
COLOR 7, 0

REM ENCADREMENT GENERAL
CO% = 7: FO% = 0: LO% = 76: LA% = 23: V% = 2: H% = 1
CALL CADRE(CO%, FO%, LO%, LA%, V%, H%)

REM Représentation des élèves

OPTION BASE 1
DIM ELEVE$(20)

ELEVE$(1) = "Bernard": ELEVE$(2) = "Paul"
ELEVE$(3) = "Sophie": ELEVE$(4) = "Jacques": ELEVE$(5) = "Claire"
ELEVE$(6) = "Marc": ELEVE$(7) = "Patrick"
ELEVE$(8) = "Louise": ELEVE$(9) = "Anne"
ELEVE$(10) = "Vincent": ELEVE$(11) = "Pascal"
ELEVE$(12) = "Alexandre": ELEVE$(13) = "Robert"
ELEVE$(14) = "Monique": ELEVE$(15) = "Norbert": ELEVE$(16) = "Thierry"
ELEVE$(17) = "Marie": ELEVE$(18) = "Julien"
```

ELEVES\$(19) = "Jean": ELEVES\$(20) = "Amélie"

REM TABLEAU DES NOTES

DIM NOTE(20)

NOTE(1) = 6: NOTE(2) = 11: NOTE(3) = 18.5
NOTE(4) = 10.5: NOTE(5) = 17.5: NOTE(6) = 12
NOTE(7) = 14: NOTE(8) = 16.5: NOTE(9) = 13.5
NOTE(10) = 9: NOTE(11) = 10: NOTE(12) = 11.5
NOTE(13) = 15.5: NOTE(14) = 17: NOTE(15) = 15
NOTE(16) = 16: NOTE(17) = 17.5: NOTE(18) = 9.5
NOTE(19) = 6.5: NOTE(20) = 11.5

REM CADRE FICHE ELEVES

CO% = 15: FO% = 4: LO% = 50: LA% = 21: V% = 3: H% = 6
CALL CADRE(CO%, FO%, LO%, LA%, V%, H%)

REM REMPLISSAGE PARTIE GAUCHE DU CADRE

LMAX = 0: PARTDROITE = 0

GOSUB NOMMAXI

FOR I% = 1 TO 10

LOCATE V% + I% * 2, H% + 1: PRINT ELEVE\$(I%);
PRINT SPC(LMAX - LEN(ELEVE\$(I%)));
LOCATE V% + I% * 2, (H% + LMAX + 2): PRINT SPC(30 - (H% + LMAX + 2));
LOCATE V% + I% * 2 - 1, H% + 1: PRINT STRING\$(48, CHR\$(196))
LOCATE V% + I% * 2, H% + 1 + LMAX: PRINT CHR\$(179)
LOCATE V% - 1 + I% * 2, H% + 1 + LMAX: PRINT CHR\$(179)
NEXT I%

REM SEPARATION MEDIANE

FOR I% = 1 TO 10

LOCATE V% + I% * 2, 30: PRINT CHR\$(186)
LOCATE V% - 1 + I% * 2, 30: PRINT CHR\$(186)
NEXT I%

REM REMPLISSAGE PARTIE DROITE DU CADRE

LMAX = 0: PARTDROITE = 1

GOSUB NOMMAXI

FOR I% = 1 TO 10

LOCATE V% + I% * 2, 31: PRINT ELEVES\$(10 + I%);
PRINT SPC(LMAX - LEN(ELEVES\$(10 + I%)));
LOCATE V% + I% * 2, (31 + LMAX + 1): PRINT SPC(30 - (H% + LMAX));
LOCATE V% + I% * 2 - 1, 31 + 1: PRINT STRING\$(24, CHR\$(196))
LOCATE V% + I% * 2, 31 + LMAX: PRINT CHR\$(179)
LOCATE V% - 1 + I% * 2, 31 + LMAX: PRINT CHR\$(179)

NEXT I%

REM INSCRIPTION DES NOTES

COLOR 10, 4

FOR I% = 1 TO 10

LOCATE V% + I% * 2, 20: PRINT USING "##.##", NOTE(I%)
NEXT I%

FOR I% = 1 TO 10

LOCATE V% + I% * 2, 46: PRINT USING "##.##", NOTE(10 + I%)
NEXT I%

REM CADRE MOYENNE

```
CO% = 15: FO% = 3: LO% = 11: LA% = 6: V% = 4: H% = 62  
CALL CADRE(CO%, FO%, LO%, LA%, V%, H%)
```

```
REM CALCUL MOYENNE  
MOYENNE = 0: TOTAL = 0  
FOR I% = 1 TO 20  
TOTAL = TOTAL + NOTE(I%)  
NEXT I%  
MOYENNE = TOTAL / 20
```

```
REM AFFICHAGE MOYENNE  
LOCATE 5, 63: PRINT " MOYENNE "  
LOCATE 6, 63: PRINT STRING$(10, CHR$(196))  
LOCATE 7, 63: PRINT STRING$(10, " ")  
LOCATE 8, 63: PRINT STRING$(10, " ")  
LOCATE 8, 65: PRINT USING "##.##"; MOYENNE  
LOCATE 9, 63: PRINT STRING$(10, " ")
```

```
XS = INPUT$(1)  
COLOR 7, 0: CLS  
GOTO FIN  
NOMMAXI:  
REM CALCUL LONGUEUR NOM LE PLUS LONG (par sous-programme)  
FOR K% = (10 * PARTDROITE + 1) TO (10 + 10 * PARTDROITE)  
L = LEN(ELEVES(K%))  
IF L > LMAX THEN LMAX = L  
NEXT K%  
RETURN  
FIN:  
END
```

3) ECRITURE DU MODULE DE LA PROCEDURE CADRE

Venons en maintenant à l'écriture de la procédure CADRE On ouvre la fenêtre d'édition des procédures pour cela il y a plusieurs façon de procéder.

- Soit vous cliquez sur Nouvelle Sub dans le menu EDITION et vous indiquez CADRE dans la rubrique nom de la boîte de dialogue et vous validez par OK
- Soit vous écrivez SUB CADRE dans le listing principal.

A ce moment là votre programme disparaît de l'écran ! Mais il n'est pas perdu. il se trouve toujours dans la fenêtre principale qui a disparu pour laisser la place à la fenêtre des SUBs. Pour visualiser à nouveau le programme principal utiliser la touche de fonction F2 (ou Maj +F2) Vous pouvez également ouvrir le menu AFFICHAGE et sélectionner SUBs

Dans cette nouvelle fenêtre vous devez écrire vos lignes de programme entre les instructions SUB CADRE et END SUB . après le nom de la procédure CADRE inscrivez les noms des 6 paramètres entre parenthèses.

Quand vous reviendrez dans la fenêtre du programme principal vous remarquerez que QBASIC a inscrit automatiquement la ligne

```
DECLARE SUB CADRE (CO%, FO%, LO%, LA%, V%, H%)
```

Voici donc les lignes de programme de la procédure

```
SUB CADRE (CO%, FO%, LO%, LA%, V%, H%)
COLOR CO%, FO%
LOCATE V%, H%: PRINT STRING$(LO%, CHR$(205));
LOCATE V%, H%: PRINT CHR$(201);
FOR I% = V% + 1 TO V% + LA% - 1
LOCATE I%, H%: PRINT CHR$(186);
NEXT
LOCATE (V% + LA%), H%: PRINT CHR$(200);
LOCATE (V% + LA%), H% + 1: PRINT STRING$(LO% - 1, CHR$(205));
LOCATE (V% + LA%), (H% + LO%): PRINT CHR$(188);
FOR I% = V% TO (V% + LA% - 1)
LOCATE I%, (H% + LO%): PRINT CHR$(186);
NEXT
LOCATE V%, (H% + LO%): PRINT CHR$(187);

END SUB
```

4) EXECUTION DU PROGRAMME

Il ne vous reste plus qu'à enregistrer votre programme (les deux listings seront sauvegardés dans le même fichier .BAS)

Puis lancez le par **EXECUTION** puis **DEMARRER**.

Si vous possédez Quick Basic en plus de QBASIC, vous pourrez compiler votre programme pour le rendre exécutable directement à partir du DOS sans avoir besoin de vous trouver dans l'environnement QBASIC.

Après compilation le programme

MONPROG.BAS s'appellera alors **MONPROG.EXE**.

Daniel SMAGUE

En Qbasic Le source du Compte est bon

par Alexandre PUKALL

REM le code source du compte est bon REM -----

```
10 CLEAR : CLS : PRINT "LE COMPTE EST BON (c) Alexandre PUKALL Janvier 1996"
20 ON ERROR GOTO 390
30 PRINT : PRINT "Entrez les 6 nombres:"
40 INPUT "Nombre 1:", H1$: INPUT "Nombre 2:", H2$: INPUT "Nombre 3:", H3$:
INPUT "Nombre 4:", H4$: INPUT "Nombre 5:", H5$: INPUT "Nombre 6:", H6$
50 N(1) = VAL(H1$): N(2) = VAL(H2$): N(3) = VAL(H3$): N(4) = VAL(H4$): N(5)
=VAL(H5$): N(6) = VAL(H6$): IF N(1) = 0 OR N(2) = 0 OR N(3) = 0 OR N(4) = 0 OR N(5)
= 0 OR N(6) = 0 THEN PRINT : PRINT "Erreur d'entrée": END
```

```

60 INPUT "Quel est le nombre à trouver:", X$: X = VAL(X$): IF X = 0 THEN PRINT :PRINT
"Erreur d'entrée": END
70 A(0) = X: N(8) = 1: S(8) = 1: PRINT : PRINT "Patience ..."
80 FOR I = 1 TO 6: S#(I) = N(I): NEXT I
90 M = M + 1
100 I(M) = I(M) + 1: GOSUB 420: IF S#(I(M)) = .1 THEN 170
110 J(M) = J(M) + 1: GOSUB 400: IF J(M) = 7 THEN 110
120 IF S#(J(M)) = .1 OR J(M) = I(M) THEN 150
130 A(M) = (A(M - 1) - N(I(M))) / N(J(M)): IF A(M) = ABS(INT(A(M))) THEN 210
140 A(M) = (A(M - 1) + N(I(M))) / N(J(M)): IF A(M) = ABS(INT(A(M))) THEN 220
150 IF J(M) < 6 THEN 110
160 J(M) = 0
170 IF I(M) < 7 THEN 100
180 I(M) = 0
190 IF M = 1 THEN 370
200 M = M - 1: S#(I(M)) = N(I(M)): S#(J(M)) = N(J(M)): GOTO 150
210 S$(M) = "+": GOTO 230
220 S$(M) = "-"
230 IF A(M) = 0 OR A(M) = 1 THEN 280
240 IF I(M) = 7 THEN 260
250 S#(I(M)) = .1
260 IF J(M) = 8 THEN 90
270 S#(J(M)) = .1: GOTO 90
280 PRINT : PRINT : PRINT TAB(10); "Le compte est bon"
290 PRINT : PRINT TAB(13); "en effet ": PRINT
300 FOR K = M TO 1 STEP -1
310 IF A(K) = 1 OR N(J(K)) = 1 THEN 340
320 IF A(K) = 0 OR N(J(K)) = 0 THEN 350
330 PRINT TAB(10); A(K); "x"; N(J(K)); "=", A(K) * N(J(K)): IF N(I(K)) = 0 THEN 350
340 PRINT TAB(10); A(K) * N(J(K)); S$(K); N(I(K)); "=", A(K - 1)
350 NEXT K
360 PRINT : PRINT TAB(15); "Voilà": GOTO 380
370 PRINT : PRINT TAB(10); "je n'y arrive pas"
380 END
390 PRINT : PRINT TAB(10); "je n'y arrive pas": END: RESUME NEXT
400 GH$ = STR$(S#(J(M))): IF MIDS$(GH$, 2, 1) = "." THEN GAS$ = "." + MIDS$(GH$, 3, 1)
+ "000000000000000000": S#(J(M)) = VAL(GAS$)
410 RETURN
420 GH$ = STR$(S#(I(M))): IF MIDS$(GH$, 2, 1) = "." THEN GAS$ = "." + MIDS$(GH$, 3, 1) +
"000000000000000000": S#(I(M)) = VAL(GAS$)
430 RETURN

```

Alexandre PUKALL

Pour tout problème concernant la programmation, en QBasic.

**Consultez Daniel SMAGUE en BAL: SMAGUE sur le serveur
ou, Alexandre PUKALL en BAL: PUKALL sur le serveur**



Yoan Riou



Lors de Noël 85, mon père m'a acheté mon premier ordinateur, à savoir un Thomson MO6. Le plan "Informatique pour tous" présenté par Léon Zitrone a bord du tout neuf T.G.V., ainsi que la position des déjà présents MO5 et TO7 dans les écoles où je n'étais encore qu'en sixième au collège a converti mon père à l'achat d'un matériel très poussé pour une utilisation familiale. Me voilà donc embarqué dans ce qui a dessiné ma future carrière professionnelle (merci papa).

J'ai donc commencé par jouer, normal, comme tout le monde de mon âge, je n'étais pas attiré par une autre utilisation, mes connaissances mathématiques de l'époque ne me permettaient pas une autre utilisation, le simple fait de taper RUN "" était déjà pour moi une étape qu'il a fallu surmonter. Les jeux sur la télévision familiale devenaient trop fréquents, les devoirs un peu moins. Mon père (encore lui) a donc concilié l'utilisation de l'ordinateur ainsi que le travail. Il m'a enseigné la programmation. N'ayant pas non plus programmé avant, il avait donc secrètement avant Noël testé l'ordinateur et pris un peu d'avance. Malheureusement, ma soif de programmer qui s'est déclarée une passion a vite rejoint les connaissances informatique de mon père, et l'a finalement dépassé au bout d'un an. J'en profitait alors pour "upgrader" mon MO6, tout d'abord un moniteur pour ne plus accaparer la télévision familiale, puis un lecteur de disquette qui m'a offert une plus grande souplesse dans la gestion de mes programmes (ou plutôt essais).

Le temps était venu pour moi de changer d'environnement, mon père acheta alors un IBM PC 4.77Mhz avec un écran CGA. Beaucoup plus dur à s'en servir que mon MO6 qui était toujours branché, j'ai continué ma programmation avec le GW BASIC qui était tout d'abord livré avec le DOS, et en plus était assez proche du BASIC Thomson (tout deux Microsoft). J'ai donc laissé tomber petit à petit mon MO6 qui ne m'offrait guère plus d'opportunité, aux environs du dernier TEO paru. Puis vint le Brevet des collèges et mon MO6 ne me servait plus du tout. Le Bac arrivait,

mon MO6 était dans le placard depuis longtemps. Je le sortait de temps en temps, afin de me remémorer les premiers instant de ma vie informatique. J'avais entre temps laissé tomber le GW Basic, puis le Quick Basic en passant par le Turbo Basic de Borland pour arriver à assembleur, le Turbo Pascal et le C++. L'université m'a offert une connexion, j'ai à ce moment découvert Internet, et son don de regrouper presque tout ce que l'on peut chercher, le meilleur comme le pire.

Puis, un jour, perdu sur Internet sur un moteur de recherche, je tape "TO7" et à ma grande surprise, je trouve des sites, sur des émulateurs TO7 et MO5. Comme tout bon Thomsoniste que vous êtes, vous n'êtes que sans savoir que les deux familles TO et MO n'ont jamais eu de relation. Je me suis donc penché vers l'émulateur MO5 qui était le plus proche de mon MO6. J'ai redécouvert des jeux dont je n'avais plus aucun souvenir, mon père aussi. J'ai pensé un jour en voyant la faible capacité graphique des programmes de cette époque, comparé à ce que l'on fait actuellement sur PC, qu'il serait intéressant de faire quelque chose pour ça. Le petit monde qui s'agitait autour de cette machine m'a encouragé. J'ai donc programmer un petit logiciel (**Convert disponible sur mon site**) permettant la transformation d'une image GIF vers le format MO5 (pas de rectification de palette). C'était déjà assez performant, et je ne me rappelle pas avoir vu de telles images sur MO5/TO7. Entre temps, l'émulateur TO8D faisait d'énormes progrès, tellement que je me suis penché sur ce cas. Très proche du MO6, il offrait des images 160x200 en 16 couleurs sans restriction, avec une palette de 4096 couleurs. Pourquoi donc ne pas tenter l'expérience, surtout qu'un programme existant TO8BMP ne fonctionnait pas sur ma machine (?). Ce fut chose faite, le 25 mai 1998, je proposais sur mon site une perversion alpha (appelez cela comme vous voulez) d'un programme de conversion qui donnait des résultats très satisfaisant, réalisé en Turbo Pascal, avec une bonne partie du code en assembleur. Le format de sortie était le format d'image Thomson MAP avec quelques ajouts de ma part, à savoir la palette (merci PréhisTo au passage).

Ce programme avançait, puis j'ai finalement fait l'acquisition d'un TO8D, j'ai testé mes images, testé les jeux, et les démos. Je me suis rendu compte que l'univers Thomson n'était pas non plus très sonore. Le temps est venu pour faire quelque chose ...

Le temps a bien passé, maintenant, le RUN "" n'est plus un problème, le LOADM "" „R non plus. Continuer a créer sur Thomson n'est pas une affaire de fou, c'est une affaire de reconnaissance.

Beaucoup de Français ont eu cette machine comme première machine, beaucoup ont alors été destiné à une carrière dans l'informatique. Un ordinateur ne sera jamais qu'un simple appareil avec des composants, beaucoup d'entre nous leur donnent presque une âme. Mon MO6 en a une, mon TO8D maintenant, et les vôtres aussi. **Qu'ils soient dépassés est une chose, le plus important, c'est ce que l'on en fait**

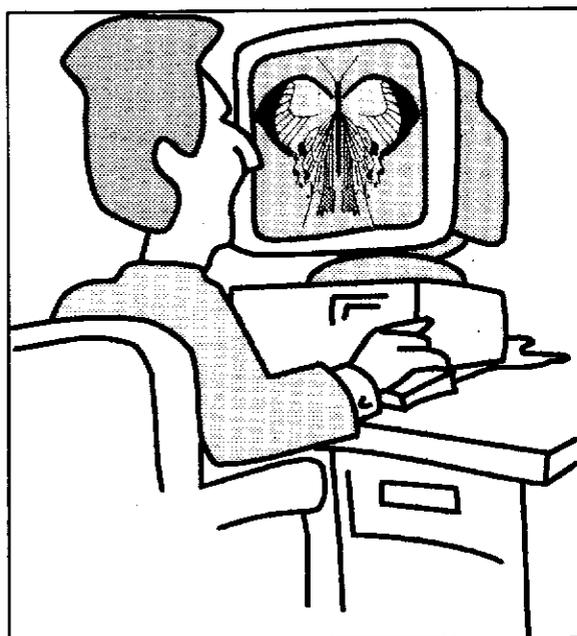
Yoan RIOU

TPC TO8

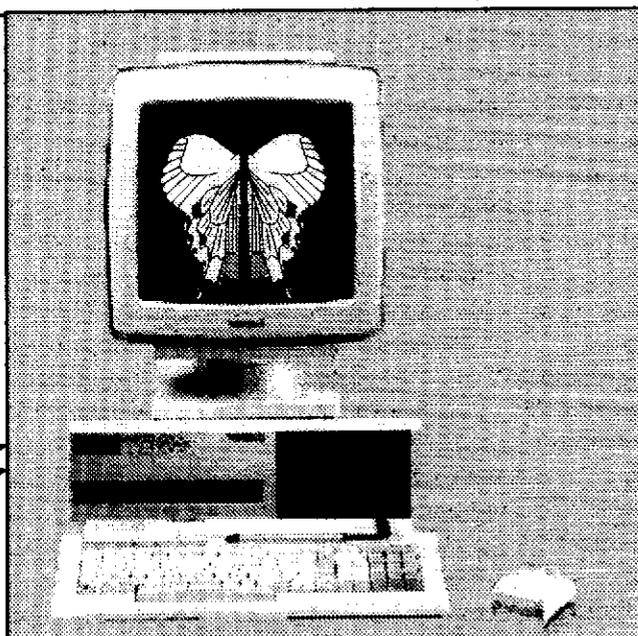
Vous trouverez les logiciels de Yoan RIOU, sur le site de SERVEUR 87.

Mais aussi sur son propre site que vous êtes vivement invité à visiter

<http://members.tripod.com/~emumo>



Merci Yoan



Merci Blédor



Le son sur Thomson

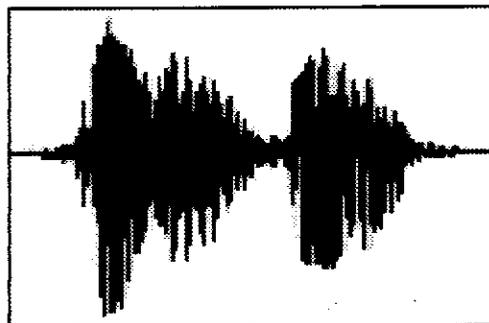
par Yoan Riou



L'idée de penser au son sur Thomson m'est venu de deux raisons. Tout d'abord, j'utilise beaucoup l'émulateur (pour ainsi dire tout le temps), j'ai donc l'habitude de passer de mon environnement PC à l'environnement TO8. Un changement flagrant est celui du son, mon PC devient subitement muet et mes oreilles sourdes. Je me souviens avoir entendu de belles musiques sur TO8 par l'intermédiaire du 5eme Axe, Sapiens ou plus "récemment" par Music 3V, et de belles digitalisations (Turbo Cup ou Mach 3). Nos Thomson savaient donc jouer de la musique. Bien sûr, cela n'a plus rien à voir avec les 44Khz Stéréo 16 bits que nos cartes son savent jouer de nos jours, mais c'était possible. Pourquoi ça ne le serait plus maintenant ? La deuxième raison est que je me passionne pour les conversions en tout genre, pourquoi pas le son, après l'image ?

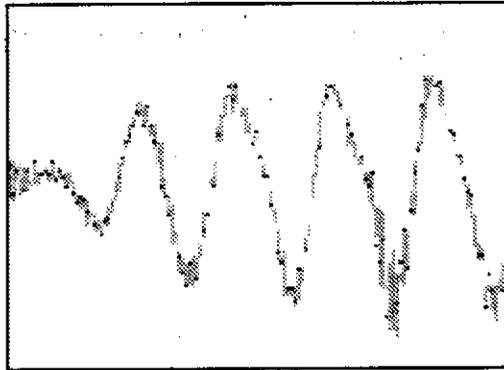
Avant de commencer à expliquer un tel programme, il faut comprendre ce qu'est le son, comment il fonctionne afin d'expliquer clairement par la suite ce qu'un langage codé comme 44KHz 16 bits veut bien pouvoir signifier.

Le son peut être comparé au mouvement de la mer, c'est à dire les vagues, "ça" monte, "ça" redescend, "ça" accélère. Un son est une onde, un mouvement plus ou moins répétitif, c'est la fréquence, c'est à dire le nombre de fois que le son va changer en un temps donné. Ce temps s'appelle une seconde, la fréquence s'appelle de Hertz (Hz). Que signifie alors 44 kHz par exemple ? Tout d'abord 44KHz (kilo hertz) équivaut à 44,000 Hz, cela veut dire que le son peut changer de niveau 44,000 par secondes. Plus la fréquence est élevée, plus le son est précis, en effet les changements sont tellement petits qu'ils deviennent presque inaudible. L'oreille humaine ne peut guère entendre à plus de 44 ou 45 Khz d'après-t-il. Ci joint un petit exemple d'une fréquence de son :



Courbe de fréquence d'un son.

Un zoom sur la partie la plus à droite nous montre en détail comment est structuré le son au niveau de la fréquence (mouvement horizontal) et l'amplitude (hauteur de la courbe). Cela ressemble comme deux gouttes d'eau (ou presque) à une vague, avec différentes hauteurs : c'est le son.



Zoom de la courbe précédente.

Parlons a présent de ce que signifie 16 bits par exemple. Nous avons vu que le son était composé d'une fréquence et d'une amplitude. La fréquence va être déterminée par la vitesse a laquelle on va jouer le son, l'amplitude elle le sera par une valeur. Une valeur dans le monde informatique, c'est une série de bits qui vont former un nombre : c'est la représentation binaire. Pourquoi une représentation binaire, tout simplement par ce qu'un micro ordinateur ne fonctionne qu'avec un mode de fonctionnement, vrai ou faux, 1 ou 0. Un élément binaire est un bit.

Voici une petite table pour comprendre cette notion de binaire :

Binaire	Décimal
0	0
1	1
10	2
11	3
100	4
101	5
110	6
111	7
1000	8

Un nombre binaire se représente en décimal par la formule $b_{10}+b_{21}+b_{34}+b_{48}+b_{516}+b_{632}+...$ (b_1 représente le bit le plus a droite, et ainsi de suite en allant vers la gauche). 16 bits représente alors une valeur allant de 0 à 65 535. Vous comprendrez alors aisément que plus il y a de valeurs possibles pour l'amplitude du son, plus il y a de précision, donc meilleur est le son. Le standard du son sur PC aujourd'hui allie vitesse et précision, voilà pourquoi on parle 44 kHz 16 bits. Compris ?

Revenons a nos moutons en ce qui concerne le son sur Thomson. Nous partirons de la base d'un fichier WAVE Windows, non compressé car ils sont très simple à manipuler. Notre petit micro-processeur n'a pas les ressources des micros d'aujourd'hui, et son composant destiné au son non plus. Il est donc hors de question de parle de telles fréquences ! Restons donc dans

des limites raisonnables, soit le 11KHz maximum. Deux problèmes viennent se greffer à ce cahier des charges. Tout d'abord, 11 KHz signifie 11,000 valeurs d'amplitude par seconde. Si on travaille sur 8 bits (8 bits = 1 octet), cela fait 11,000 octets par seconde soit 10,74 Ko (1 Kilo octet = 1024 octets) par secondes. Votre mémoire doit être fraîche sur les Thomson, ce ne sont pas des supers configurations au niveau de la mémoire, et une seconde, ça passe très vite. Inutile de penser mettre une chanson entière à cette fréquence, il faudrait des dizaines de TO8D 512K pour la jouer en entier. Heureusement (!); l'unité de son du TO8 ne fonctionne que en 6 bits, ce qui permet de gagner 2 bits par amplitude, soit un gain de 1/4 du fichier. Pas si mal. Reste le fait que jouer 11,000 cycles par seconde demande de la vitesse, le Basic du Thomson est incapable d'une telle opération, on passe alors par l'assembleur. Comment cela se passe-t-il ? L'unité de son (composant 6821 Extension Musique et Jeux) partage le même port pour le son et la souris (ou le joystick du port 0). Il faut donc prévenir que l'on va jouer de la musique et non lire les informations du joystick. Il faut donc écrire pour cela la valeur 4 à l'adresse mémoire &HE7CF. En Basic, ça nous donne POKE &HE7CF,4. Le contrôleur est prêt à recevoir les données. Cela se fait par leur écriture à l'adresse &HE7CD. Il faut garder en tête que les valeurs à envoyer ne peuvent être que de 6 bits, les deux derniers bits doivent être à zéro. La tranche de valeur possible sera donc de 0 à 63. Une valeur supérieure va générer un bruit parasite très (très) désagréable. Il faut ensuite remettre 0 à l'adresse &HE7CF quand on a fini de jouer avec le buzzer.

Après de longs essais, il reste quand même un bruit parasite, les amplitudes ne sont jamais vraiment nulles, et le "buzzer" du Thomson est assez sensible dans les valeurs basses. Régions ce problème en supprimant tout simplement tout ce qui est inférieure à une valeur donnée. Profitons en au passage pour trouver un système pour gagner de la place mémoire (si rare). La solution consiste à coder le tout en 4 bits, et on rajoute 2 zéros derrière pour en faire une valeur 6 bits. Explication :

Par exemple une valeur 1101 (4 bits), la valeur finale sera 110100. L'avantage, c'est que l'on gagne de la place, et le bruit parasite tend à disparaître, le désavantage, c'est que l'amplitude perd un grand nombre de valeur, par seulement 3 comme 11 pourrait nous le faire supposer, mais beaucoup plus. Deux valeurs de 4 bits, ça fait 1 octets qui est l'unité de base du stockage sur un support (une disquette par exemple). Prenons le cas un par un :

Valeurs possibles	Décimal
000000	0
000100	4
001000	8
001100	12
010000	16
010100	20
011000	24
011100	28
100100	32
....
111100	60

Bref, au lieu d'avoir une valeur toutes les 1 unités, on en a toutes les 4. Il reste quand même assez de valeurs possibles pour définir correctement l'amplitude, le "buzzer" n'est pas trop méchant avec ça, et les résultats se montrent assez concluant. Un fichier Thomson ne fera que la moitié de la place d'un fichier PC a 8 bits, et 4 fois moins qu'un fichier 16 bits, pas si mal comme gain.

Coté Thomson, il va maintenant falloir lire et interpréter le son codé en 4 bits, avec donc un petit programme assembleur. Ce programme est directement intégré dans le fichier codé, de façon à n'avoir que un LOADM „R à faire pour jouer le morceau. L'adresse d'implémentation sera &HA000. Un autre problème s'annonce avec celui ci. Il n'existe pas (sauf 1 cas mais bon ...) de plage mémoire supérieur à 16 Ko utilisable. Il faut donc cisailler le fichier de sortie en tranche de 16 Ko pour arriver a faire tenir tout ça en mémoire dans les différentes banques mémoire disponibles. La solution la plus pratique que j'ai trouvé est de dupliquer a chaque fois le programme de lecture (il ne fait que 66 octets, donc pas vraiment gourmand en mémoire, pour ne pas dire insignifiant). Ce qui fait au bout du compte autant de fichiers exécutables à exécuter les uns a la suite des autres après les avoir tous chargé en mémoire. Par exemple, on peut imaginer le programme BASIC suivant :

```
10 CLEAR , &H9FFF
20 BANK 3:LOADM "music1"
30 BANK 4:LOADM "music2"
40 BANK 5:LOADM "music3"
50 PRINT "LET'S PLAY"
60 BANK 3:EXEC &HA000
70 BANK 4:EXEC &HA000
80 BANK 5:EXEC &HA000
```

Pas vraiment compliqué à utiliser je pense. On obtient alors des digitalisations correctes même a 4KHz et pas trop gourmandes en mémoire, même si cela reste du luxe de s'offrir une musique d'intro assez longue dans un programme.

Pas facile a expliquer tout ça, mais voici une explication de la routine assembleur pour éclairer le tout.

```
A000
TFR
PC,D A002      Calcul de l'adresse du pointeur sur les éléments du son
ADDD
#0040 A005
TFR D,X
A007
LDA
#04      Initialisation du contrôleur de son
```

A009
STA
>E7CF.
A00C Lecture du premier élément
LDA ,X Le pointeur ne bouge pas.
A00E
CMPA
#FF
A010 =255, on va a la fin
BEQ
>A03C
A012
LSRA
A013
LSRA
A014 On envoie les 4 derniers bits de l'octet vers la droite
LSRA
A015 , et on nettoie les deux premiers bits.
LSRA
A016
SLA
A017
ASLA
A018
LDB
#09
A01A
STA On joue le son 9 fois
>E7CD (cela change avec différentes fréquences)
A01D
DECB
A01E
BNE
>A01A
A020
LDB

#1A
 A022 On fait une pause
 DECB
 A023
 BNE
 >A022 Lecture du même élément, mais on déplace
 A025 le pointeur sur l'élément suivant pour la prochaine lecture
 LDA ,X+
 A027
 ASLA
 A028
 ASLA
 A029 On nettoie l'octet pour ne garder que les 4 premiers
 ASLA bits tout en les décalant vers la gauche de 2 positions
 A02A
 ASLA
 A02B
 LSRA
 A02C
 LSRA
 A02D
 LDB
 #09
 A02F
 STA
 >E7CD On joue le son 9 fois a nouveau
 A032
 DECB A033
 BNE
 >A02F
 A035
 LDB
 #1A
 A037 On fait a nouveau une pause.
 DECB
 A038

BNE
>A037
A03A
BRA On repart au début.
>A00C
A03C
LDA On reinitialise le contrôleur
#00 pour l'utilisation de port souris
A03E et on arrête le programme.
STA
>E7CF
A041
RTS

Remarquez que le pointeur est calculé suivant la position mémoire du programme. Si on le charge avec une autre adresse (par LOADM "music",-11000 par exemple), il pointera toujours sur le bon élément et non pas sur une valeur fixe. Le programme fonctionnera toujours.

Le programme de conversion est disponible sur le site internet et le RTC Serveur 87 gratuitement. Il s'appelle TSC (Thomson Sound Converter). De nombreuses mises à jour verront probablement la lumière de temps en temps. Voilà (comme on dit), si vous avez des suggestions sur la routine, vous pouvez me les envoyer sur yoanr@softhome.net.

Bonne chance, apportez vous aussi d'autres idées, partagez les et que vivent les Thomson !

Yoan Riou (TO-Spawn) - Février 1999.

Sur les sites Internet de SERVEUR 87

<http://members.aol.com/progeas>

ou

<http://www.multimania.com/servcont>

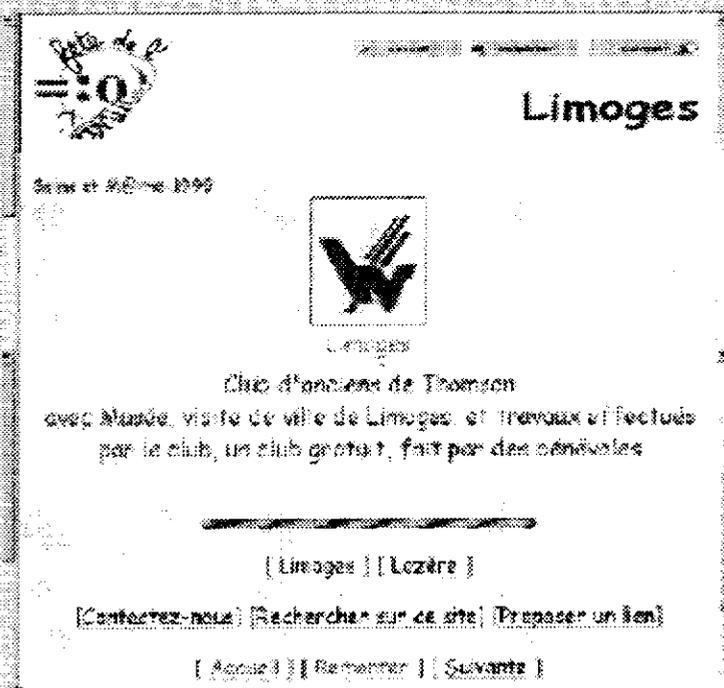
Vous trouverez, des reportages sur des auteurs, de créations de logiciels réalisés ou qui sont en prévisions de sortir.

Ces reportages sont faits avec l'accord des auteurs, si vous êtes intéressés, faites vous connaître.

C'est aussi un service gratuit que vous offre SERVEUR 87.

Le Club ou il fait bon vivre.

**SERVEUR 87 et son Site
Participe à la fête de l'internet
SEINE et MARNE
19, 20, 21 Mars 1999**



Les 19, 20, et 21 mars 1999, c'était la fête de l'Internet dans le département de la Seine et Marne. SERVEUR 87, était présent à cette fête. L'occasion de présenter, nos Thomsons, les réalisations faites par le club, avec visite du Musée Thomson, visite de la ville de Limoges, et faire connaître nos Forums, et en particulier celui des 17 et 18 avril 1999, qui se déroulera, à St-OUEN



ENCYCLOPAEDIA THOMSONIS

LES PROJETS POUR 1999

A partir de PAPILLONS 3, une évolution s'est discrètement glissée dans l'utilisation des volumes d'ENCYCLOPAEDIA THOMSONIS. Le tome 3 gère un ou deux lecteurs de façon tout à fait transparente. Ce procédé est basé sur la nouvelle version d'ICONES (V 2.0) présente dans SYSTÈME-PPM.

Rappelons au passage que ce merveilleux programme créé par M. Thiaud, à été adapté par Carlthom et je lui ai apporté moi-même quelques fonctions complémentaires.

Cette facilité basée sur l'emploi d'une page iconique identique n'a son plein intérêt que si le numéro est double. Ce procédé sera toutefois intégré dans tous les volumes à venir pour une question de compatibilité et d'ouverture. La fonction [AUTRE VOLUME] reste bien entendu présente et opérationnelle. Chaque volume peut être consulté individuellement sur une machine équipée d'un seul lecteur ou sur PC au moyen de l'émulateur TO8D.

Deux volumes par tome, pourquoi? Afin de vous offrir plus d'images donc une étude plus détaillée et plus complète de chaque thème.

Les prochains thèmes traités seront les CANIDÉS, les URSIDÉS et les petits carnivores, sans oublier toutefois les INSECTES, lesquels ont été remis au goût du jour dans les grandes salles. Aurais-je une telle influence? Le fait du hasard sans doute...

Le multimédia, c'est pour quand, me diriez-vous?

Et bien chez BLETOR-SOFT, nous y pensons, mais là je fais appel aux bonnes volontés, et je sais que beaucoup de développeurs travaillent sur les fichiers son. C'est le cas de Yoan RIOU qui

s'attaque aux fichiers WAV et MID du PC avec TSC4, ou de PREHIS-TO, lequel a su habilement concaténer et exécuter les fichiers SON avec QLS.

Mais savez-vous que la logithèque THOMSON possède d'excellent éditeurs musicaux du nom de POLYPHONIA et SYNTHETIA? Malheureusement les fichiers générés par ces applications, s'ils ont l'avantage d'être de taille modeste ne peuvent pas être pilotés directement à partir du Basic. Reste donc à créer un "runtime" pour exécuter ces types de fichiers, avis aux développeurs!

SYSTÈME-PPM, LA BOÎTE A OUTIL DE L'IMAGE

La dernière version de SYSTÈME-PPM (V 6.5) intègre totalement le format MAP généré par le programme TPC de Yoan RIOU. Une nouvelle version de VCONTROL (V 6.1) permet de charger une image MAP-TPC, mais aussi de sauvegarder dans ce format. La passerelle PC-TO est donc validée dans les deux sens pour ce nouveau format, offrant beaucoup d'avantages. Les images incluses dans les derniers volumes sur les papillons de nuit ont en grande partie été traitées avec TPC. Pour le procédé: reportez-vous à mon dernier article paru dans CLIN D'OEIL N°8.

Des projets pour SYSTÈME-PPM V 7.0:

TO-DIR a beaucoup évolué depuis sa création, et je vais encore une fois faire appel aux bonnes volontés afin de créer une passerelle entre ce programme et l'application FICHES et DOSSIERS.

L'objet est de créer un module de sauvegarde au format id0... à partir d'un programme en langage machine piloté sous BASIC, s'intégrant dans TO-DIR.

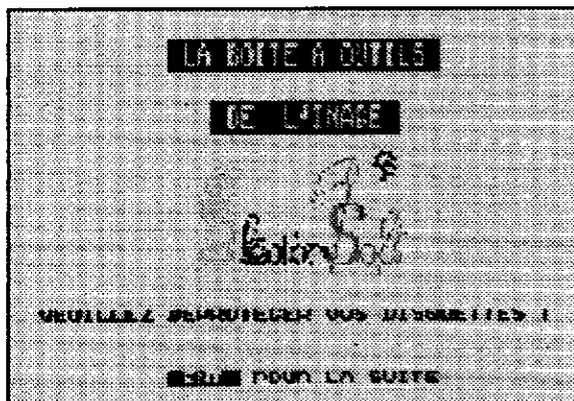
Le but est de donner un moyen simple, à chaque utilisateur, pour créer une liste de sa logithèque en insérant simplement à partir de cette

application les catalogues sauves sous TO-DIR.

Merci de votre fidelite et tous a vos claviers

Prenez contact sur l'un des trois serveurs Thomson, ou sur le site WEB de SERVEUR 87 en boite aux lettres BLEDOR.

BLEDOR-SOFT



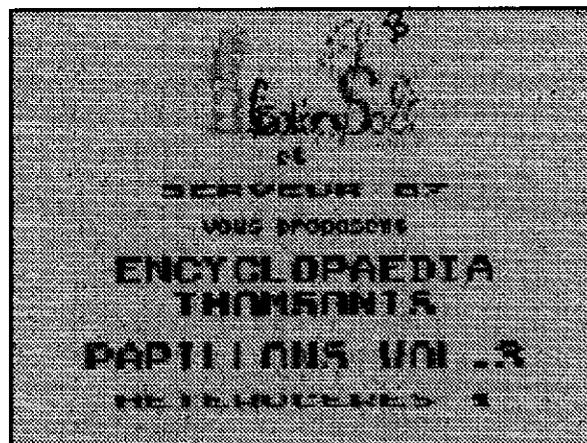
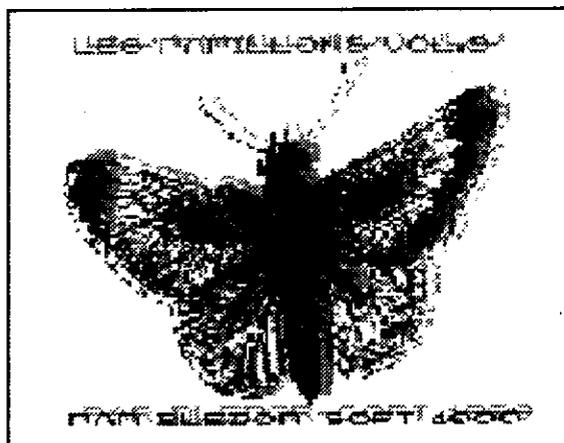
VCONTROL 6

V 6.1 C. Lambinet Y. Riba & BLEDDOR-SOFT 1998

La boite à outils de dessin qui permet la lecture et le redimensionnement d'images en :

TO-Snap, BMP, PPM, TO Photo, Graffiti, MAP, et TPC

Appuyez sur une niche pour continuer.



**DSK N°-1: PARA/PC de J.R. QUIROZ**

TO8/9+ Permet la reprise des fichiers de "PARAGRAPHÉ" et les transférer sur DSK 720 Ko pour PC. Pour WINDOWS et WORKS. Tout en conservant les accents.

DSK N°-2: GRAPHIQUE SPC de J.L. PRONOST

Pour TO8/8D. Même fonction que GRAPHIQUE mais permet de sauvegarder les fichiers en ".MAP", pour les reprendre avec "PARAGRAPHÉ" dans un texte.

DSK N°-3: EDUCATIFS DIVERS de J.M. EDEL

Tous THOMSON Basic 512 et 1.0 Maths, Grammaire, etc..., plus divers jeux. Face 0 et 1

DSK N°-4: COMPILE DE JEUX de J. RIEDER

Tous THOMSON Jeux divers aménagés par l'auteurs.

DSK N°-5: COMPILE D'UTILITAIRES de J.R. QUIROZ

TO8/8D/9/9+. Pour travail sur disquette et programme. Très bonne boîte à outils. Fournie avec la notice.

DSK N°-6: COMPILE JEUX DIVERS

Domaine public pour tous THOMSON Jeux divers de plusieurs auteurs

DSK N°-7: COMPILE D'UTILITAIRES

Domaine public tous THOMSON. Aide à la programmation de dessin et musique.

DSK N°-8: ASTROMSON

Domaine public aménagée par J. RIEDER et SERVEUR 87 Tous THOMSON.

Logiciel complet d'astrologie, votre thème astral personnel, etc ...

DSK N°-9: GRAFOLOG de P. TCHERUKINE

Pour TO8/8D/9/9+. Logiciel de traceur de courbes mathématique, ou graphismes. Pour étudiant, électronicien, ou artistes. Très simple d'emploi. Notice jointe.

DSK N°-10: INTELLO de J.P. KELLE, modifié par J. RIEDER

Très bon jeu de société, de réflexion. Pour jeunes mais aussi adultes. Notice jointe.

DSK N°-11: COURBES de J.L. BARLIER

Tous THOMSON. Logiciel de traceur de courbes, tous type de fonction, équations polaires, superposition de courbes, sauvegarde en fichiers ".MAP": Notice jointe.

DSK N°-12: TO2QB de NANCY CONNEXION

Version démo pour PC. Logiciel de transfert TO -> PC avec soft de modification de fichiers TO en BASIC THOMSON en fichiers QUICK-BASIC Ver 4.5 compilables et utilisables avec QBASIC sous DOS. Notice jointe.

DSK N°-13: SAVOIR de SACHEM

Logiciel de jeu des connaissances, très bon logiciel pour se tester, et aussi apprendre à tout age. Notice jointe.

DSK N°-15: PAN->PPM Ver 3.1 icones. Auteur: BLEDDOR SOFT.

Logiciel de conversion des panneaux d'Icones en pages Ecrans au format PPM. Comprend AFFICHPPM, et TO-SHOW (PPM). Une très bonne adaptation(Passé en TLC)



DSK N°-16:COMPIL 95 Auteur:*BLEDOR SOFT*

Fichiers archives: TO-SHOW, PEDIGREE, TO-DIR+ Ver 3.0, MOSAIQUE V2.0(Passé en TLC)

DSK N°17:LANCEURS Auteur: *CARLTHOM*

Logiciel Utilitaire de Lanceurs de programme sous différentes sortes.(Passé en TLC)

DSK N°18 TO FILER Ver 1.0:Auteur: *MERCURE SOFT*

Logiciel très bon Utilitaire:FICHIERS: Copier déplacer Renommer Info Supprimer, Vision Backup
DISQUE: Copier, Vérifier, Formater, Comparer, Vision,Purger **SPECIAL:** Undelete, Mirror, Info disk, Vision RAM

DSK N°19:TO-DIR++ Ver 4.0 Auteur: *BLEDOR SOFT*

DIRECTORY: Trier,Imprimer et Sauver **FICHIERS:** Trier, Copier, Supprimer et Commenter Volume, Renommer

DSK N°20: ENCYCLOPAEDIA THOMSONIS TOME 1-1: Papillons Diurnes Auteur: *BLEDOR SOFT* Très bon EDUCATIF très belles photos commentées a ne pas manquer (Passé en TLC)

DSK N°21:SYSTEM-PPM v.5.1 icones Auteurs:*HMEL,MANTA,St-BRIAND,THIAUD, BLEDOR.* Utilitaires de conversion d'Images de tout type, avec passerelle TO->PC dans les 3 modes ou PC->to en Bitmap16 .Fonctionne avec le programme TO8BMP16.EXE pour PC.
(Fournir 2 DSK)

DSK N°22:FONTES 8X8 Auteur: *CARLTHOM* Très bon utilitaire d'éditeurs de fontes 8X8 points, tous formats de Fichiers

DSK N°23:THOMTEL v 2.0 SHOW HISTORIQUE de *BLEDOR-SOFT et SERVEUR 87 (c)1996* Auteurs:*R.GRISON et L.PROGEAS* Le Journal du Club (Autrefois). Revivez l'histoire du Club Thomson. SHOW compose d'images scannées sur le journal,colorisées et illustrées

DSK N°24:ICONES: Auteur:*M. THIAUD* Logiciel de création d'Icônes pour vos programmes sur TO.Comme si on était sous WINDOWS.

DSK N°25:Compil Jeux et Utilitaires Différents Auteurs .Aménagement:*MACGYVER:*Très bonne Compile avec des utilitaires sortant de l'ordinaire.

DSK N°26:ENCYCLOPAEDIA THOMSONIS 1-2 Les Papillons (Vol II).(c) 1996 Auteur: *BLEDOR-SOFT.* Le 2ème volume sur les PAPILLONS, un magnifique SHOW en images commentées Très bon éducatif.

DSK N°27:OUTILS+ et GSOURCE Super Utilitaire pour DSK. Auteur:*Mr THIAUD*

DSK N°28:HIEROGLYPHES:Réaliser et concevoir des écritures en langue ancienne d'EGYPTE. Auteur:*BODEZ Alain*

DSK N°29:JEUX DIVERS 2 DSK 50 jeux au total peut être utilisées ave 2 lecteurs présentation par icônes. Auteur:*J.L.BRET*

DSK N°30:PIRATE-DISK96:Les Meilleurs copieurs THOMSON, présentation avec icônes Auteurs:Divers aménagé par *J.L.BRET*



DSK N°31:GRAPHISME:Dessins petits et grands réalisés sur **TO-GRAPH** :Auteur:**PHARAON**

DSK N°32:GRAPHISME:Dessins de TO-ETIQ+ en ".MAP" utilisation sous TO-GRAPH
Auteur:**PHARAON**

DSK N°33:GRAPHISME:Dessins pour insérer bas de pages **PARAGRAPHIE**:Auteur:**PHARAON**

DSK N°34:MOSAIQUE Ver 4.0:La dernière version de Bledor Soft entièrement revu
Auteur:**BLEDOR-SOFT**

DSK N°35:IMPRIMANTE:Un utilitaire indispensable, avec **DRIVERS**,Polices tout pour bien
imprimer :Auteur:**CARLTHOM**

DSK N°36:PEDIGRE Ver 2.0:Une toute nouvelle version (avec icônes) :Auteur:**BLEDOR-SOFT**

DSK N°37:ICONES:Une nouvelle version des icônes de Mr THIAUD, des icônes prêt à l'emploi, des
menus prêt à l'emploi, un Soft devenu à la porté de tous pour faire vos menus. :Auteurs:**CARLTHOM**,
BLEDOR-SOFT

DSK N°38:FORUM 97:Les photos du forum 97 uniquement pour PC: Volume 1-1 et volume 1-
2:(Prévoir 2 DSK HD pour PC) :Auteur:**SERVEUR 87**

DSK N°39:BUDGET d'un COUPLE avec tenu de **COMPTE**:Un soft simple mais très complet et
puissant pour **BUDGET** et **COMPTE**s très simple d'emploi.:Auteur: **ULMER-SOFT (Axel**
GIAUFFRET)

DSK N°40:FORUMS 1/2:Premier volume des **FORUMS** de 1993 à 1996, un souvenir à ne
pas manquer.:Auteur: **BLEDOR-SOFT 1997**

DSK N°41: ENGLISH :Un très gros travail et un logiciel super puissant pour vos
Thomson;(avec tous les verbes, pouvant servir à faire de la révision de son Anglais, et pouvant être
mis à jour. Auteurs: **MANTA et CARLTHOM**

DSK N°42:DOC de JEUX:Documentation de nombreux jeux.(Très utile de nos jours)
Auteur: **CARLTHOM**

DSK N°43: UNDELETE : Un super soft qui manquait dans les utilitaires pour vos Thomson, pouvoir
récupérer des fichiers effacés par erreur comme sur PC, voilà les programmeurs et autres trouvent là
une merveille. Auteur: **MERCURE SOFT**

DSK N°44: COPY-256 : Voici encore un utilitaire, très puissant copieur et rapide.:Auteur : **TO-INTOX**

DSK N°45: PIPE DREAM :Un super jeu de réflexion et de rapidité (c)1997
:Auteur: **E. BOULANGER**

DSK N°46: THEME ASTRAL:Un utilitaire sur l'astrologie.:Auteur: **CARLTHOM**

DSK N°47: TRUCS et ASTUCES: Il s'agit de la disquettes de ASCII, reprise et aménagée,
par **CARLTHOM**, un très puissant utilitaire. :Auteur:**ASCII** :Aménagée par :**CARLTHOM**



DSK N°48: COMPILER CASSE BRIQUE: Divers jeux de casses brique une DSK complète
Auteurs: *Divers auteurs*

DSK N°49: MUSIC-EDITOR: Un éditeur de musique plus autres softs
Auteur: *Sylvain ECHARDOUR*

DSK N°50: COMPILER de JEUX: Toute une DSK de jeux divers. :Auteurs: *Divers auteurs.*

DSK N°51: COMPOLANGUES: Logiciel d'anglais; Fournir 2 disquettes. :Auteur: *JERICO*

DSK N°52: PIXI PAINT: Logiciel de dessin diffusé en SHAREWARE, très bon utilitaire.
Auteur: *HOME SOFT*

DSK N°53: CopyC-Up : Utilitaire qui vous remet COPIE CONFORME à 255 copies à vie
un soft indispensable avant de voir son copieur mourir à la dernière copie :Auteur: *Prehis-To*

DSK N°55: JEUX MANU: Une compile de jeux de tous genre, avec jeu vu sur PC, réflexion,
intellectuel, rapidité, arcade, etc :Auteur: *E. BOULANGER*

DSK N°56: Care-Format: Un super logiciel de formatage ultra rapide, avec reconnaissance
des DSK dans le lecteur, piste et secteur defectueux, une présentation graphique, un soft jamais vu à ce
jour. Auteur: *Prehis-To : version 3.1*

DSK N°57: QLoadP: Un logiciel de chargement rapide d'image graphique, avec compression et
son. Version 1.4 :Auteur: *Prehis-To.*

DSK N°58: PUZZLE TAQUIN: 3 versions de ce magnifique jeu de réflexion, à ne pas manquer
(Fournir 2 Disquettes) :Auteur: *Emmanuel BOULANGER*

DSK N°59: Le Journal de Naissance (1998) Il se passe de commentaire, un soft remarquable et
très complet.: Auteur: *E. BOULANGER*

DSK N°60: RECAT 1.0: Un recatalogueur de Disquette, il fonctionne sur tous TO avec Basic 128 ou
512. Risque de problèmes avec les MO.: Auteur: *Prehis-To*

DSK N°61: CNV16-40: Ce logiciel permet de convertir des images TO-SNAP/MAP/MAP+
CFG/GRAFITTI/PPM/PHO en bitmap 16 Couleurs en bitmap 40 colonnes et de pouvoir utiliser :Ex: sous
DOS iconique ou dans des programmes personnalisés. En conservant une grande fidélité de
conversion: Auteur: *Prehis-To*

DSK N°62: FELIDES vol. Encyclopédie sur les Mammifères: Le premier Tome sur 3 de prévus sur les
Carnivores(du chat au grands fauves) Un super éducatif à ne pas manquer
Auteurs: *BLEDOR-SOFT*, avec la participation de *SERVEUR 87 (1998)*

DSK N° 64: Compilation FORUM 98, de tous les utilitaires de Prehis-To : Auteur: *Prehis-TO*

DSK N° 65: TO-DOS: Utilitaires analyseur éditeur de disquettes, fichiers, ram-disk, trieur de
directory, copieurs, éditeur ASCII, catalogue, traitement images.
Auteurs: *DIVERS (Présenté par ACT et BLEDOR-SOFT)*



LOGITHEQUE du CLUB



DSK N° 66: ENIGMA, logiciel de cryptage de texte : Auteur: *Alexandre PUKALL*

DSK N° 67: Photos du FORUM 97, pour Thomson :Auteurs: *BLEDOR-SOFT (Avec la participation de PILOUX et SERVEUR 87)*

Dsk N° 69: DRIVERHP,Un driver d'imprimante qui vous permet d'imprimer un texte édité sous Paragraphe avec une imprimante Hewlett Packard familière du langage PCL. :Auteurs:*PREHISTO*

DSK N° 70: SYSTEME-PPM v 6.5, Un atelier spécialisé dans la conversion des images Thomson équipé d'une double passerelle PC-TO et d'un ensemble d'outils de développement permettant la mise en oeuvre rapide de show.Auteurs:*V.GEOFFROY, R.GRISON, P.HERAL, L.HIRIARD, C.LAMBINET, H.MELEARD, F.MOURET, D.PORCHER, A.PUKALL, M.THIAUD.* (Un produit *BLEDOR-SOFT*)

Dsk N°71:Amiga-To: Logiciels de transfert de fichiers divers, d'un AMIGA vers un Thomson, simple d'emploi et très performant. Auteur: *PREHISTO*

Dsk N°72: Encyclopaedia Thomsonis 1999., Le Tome 1 du volume 3 des PAILLONS de NUIT (HETERO CERES), Un magnifique Show d'images magnifiques des papillons de nuit, un soft à ne pas manquer. Auteur: *BLEDOR-SOFT.*

Cette liste est mise à jour au 15 Mars 1999. Les logiciels sont gratuits,

ils sont d'auteurs adhérents de tous clubs Thomson ou bénévoles.

Pour commander il vous suffit de faire parvenir les disquettes en nombre suffisant suivant les programmes, avec frais de timbre pour retour. L'accès à la LOGITHEQUE

du serveur est accessible à tous les adhérents.

SERVEUR 87 est un club ou tous les services sont gratuits.

Vous pouvez également télécharger ces logiciels sur le site du Club.

*<http://members.aol.com/progeas>
<http://www.multimania.com/servcont>*



Les messages du WEB



Suj : Reponse du Livre d'or sur Serveur 87
Date : 27/01/1999 12:49:22
From: progeas@aol.com
To: progeas@aol.com (SERVEUR 87)

Voici mon nom ou club: Jean Claude Marseille
Voici mon adresse e-mail: Jean-Claude.Marseille@wanadoo.fr
Voici mon site: <http://perso.wanadoo.fr/jean-claude.marseille/>

Voici ce que je pense de votre site:
Techniquement très réussis ! Les passionnés des ordinateurs Thomson ont bien de la chance !
Voici les renseignements sur mon site:
Des pages d'humour dans tous les domaines qui révèlent des vérités pleines de bon sens ?

Suj : Bravo
Date : 27/01/1999 12:44:24
From: Jean-Claude.Marseille@wanadoo.fr (Jean Claude Marseille)
To: progeas@aol.com

Bonjour Louis,

Bravo pour ton site qui est une belle réalisation technique !
Le forum est intéressant et j'aimerais que tu m'expliques comment je pourrais en créer un sur le site du clubwins ;))
Amitiés

Jean-Claude.Marseille@wanadoo.fr
<http://perso.wanadoo.fr/jean-claude.marseille/>
Membre du ClubWins : <http://perso.wanadoo.fr/clubwins/>

Suj : Reponse du Livre d'or sur Serveur 87
Date : 27/01/1999 00:54:19
From: progeas@aol.com
To: progeas@aol.com (SERVEUR 87)

Voici mon nom ou club: Seb de LUCIS MAGIA
Voici mon adresse e-mail:
Voici mon site: BIENTÔT incessamment sous peu

Voici ce que je pense de votre site:
Excellent, chapeau pour le musée des thomsons

tant que j'y suis, je dirai également un grand
bravo a ceux qui on créés l'émulateur TO8D.

et pour terminer : je voudrai monter un site web
entièrement dédiés aux TO & MO, puis-je utiliser
certaines de vos photos existantes et je cherche
également les fichiers SAP de ColorPaint,



Les messages du WEB



Captain Blood, Asrzeix chez rahazade, super ski, operation Neptune, les mutants, le journaliste (superbe programme de PAO pour thomson) et je cherche un to9+ en bon état avec écran et souris minimum je peux fournir 1000 frs maxi... merci d'avance et encore un grand bravo à tous concernant vos travaux sur thomson.
Bonne Continuation... SEBASTIEN LALLIER
secrétaire de LUCIS MAGIA
asso loi 1901...

Suj : Transfert Paragraphe
Date : 26/01/1999 17:55:49
From: feraudg@club-internet.fr (FERAUD GUY)
Reply-to: feraudg@club-internet.fr (FERAUD GUY)
To: progeas@aol.com (SERVEUR 87)

Salut, j'ai un TO9 DE 1985. J'aimerais récupérer les fichiers PAR vers mon PC. J'ai utilisé PARVIEW, j'ai donc pu refaire sortir mes fichiers PAR sur mon PC en TXT. Le seul problème qui me reste sont les lettres minuscules accentuées. Lors du transfert elles ne sont pas reconnues, et sont remplacées par n'importe quoi. Existe-il un moyen de remédier à ce problème. Merci

Suj : Reponse du Livre d'or sur Serveur 87
Date : 18/01/1999 21:16:20
From: progeas@aol.com
To: progeas@aol.com

Voici mon nom ou club: Yves CHARRIAU (Oncletom)
Voici mon adresse e-mail: YCharriau@aol.com
Voici mon site:

Voici ce que je pense de votre site:

Louis, tu as vraiment fait fort ! Y'a tout ce qu'on peut avoir besoin sur ton site. Encore bravo ! La musique est comme qui dirait, entraînante. Continues comme ça.
Voici les renseignements sur mon site:

Suj: Reponse de Musée Thomson
Date: 17/01/1999 15:14:28
From: progeas@aol.com
To: progeas@aol.com (SERVEUR 87)

Voici mon nom : Pierre GAUTARD
Voici mon adresse e-mail: pierre.gautard@somepost.fr

Voici ce que je pense de votre Musée:
super t'on musée thomson, dommage que je n'ai plus le temps de m'investire dedans, car il y a surement des choses a completer. c'est tres bien que tu ne m'a pas mentionné à la fin de t'on musée



Les messages du WEB



Suj : Re: Page%20Web%20de%20Mandres-Les-Roses
Date : 18/01/1999 00:24:07
From: rgeorgi@club-internet.fr (Robert Georgi)
To: Progeas@aol.com

Interessant votre page sur le "musée". Je suis étonné que cela fait déjà 9 ans que la fabrication a été arrêtée. Comme le temps passe vite !!
rgeorgi@club-internet.fr
<http://www.multimania.com/rgeorgi>
Membre du Club Win's : Adhérent 4937

Suj : Reponse du Musée Thomson
Date : 15/01/1999 20:09:26
From: progeas@aol.com
To: progeas@aol.com

Voici mon nom : smague
Voici mon adresse e-mail: dsmague@club-internet.fr

Voici ce que je pense de votre Musée:
excellent travail !

Suj : Musée Thomson
Date : 14/01/1999 22:05:31
From: FETIS_Gilles@compuserve.com (Gilles Fétis)
Sender: FETIS_Gilles@compuserve.com (Gilles Fétis)
To: Progeas@aol.com (INTERNET:Progeas@aol.com)

SAlut,
Le musée est sympa mais il y a des petites erreurs:
TO7 RAM=24ko (8ko RAM utilisateur + 16ko RAM VIDEO)
TO7-70 RAM= 64ko (8ko + 16ko*2 +8ko RAM utilisateur + 16ko RAM VIDEO)

il manque le MO6

Je le consulterais plus en detail ce WE si je trouve le temps

Suj :Reponse du Livre d'or sur Serveur 87
Date :12/01/1999 15:12:30
From:progeas@aol.com
To:progeas@aol.com

Voici mon nom ou club: Obsidian
Voici mon adresse e-mail: obsidian@citeweb.net
Voici mon site: <http://obsidian.citeweb.net>

Voici ce que je pense de votre site:
Un chouette site, preuve de la résistance des Thomsonistes (Depuis plus de 10 ans !).
Voici les renseignements sur mon site:
Un nouveau site Thomson voit le jour sur ma page: à <http://obsidian.citeweb.net> ! A bientôt



Les messages du WEB



Suj : Re: Recherche de logiciels
Date : 11/01/1999 01:34:35
From: jeromegi@club-internet.fr (Jérôme GIRARD)
Reply-to: jeromegi@club-internet.fr (Jérôme GIRARD)
To: Progeas@aol.com

Merci de votre aide.

J'aimerais recevoir par email, les disks 3,25,48.
De plus, j'ai récupéré quelques logiciels qui semblent buggés, mais intéressants pour les enfants de maternelle. Comme le programme est verrouillé, impossible de déboguer!
Existe-t-il un utilitaire permettant de lister les fichiers protégés en basic ?

Suj : Recherche de logiciels
Date : 10/01/1999 17:04:28
From: jeromegi@club-internet.fr (Jérôme GIRARD)
Reply-to: jeromegi@club-internet.fr (Jérôme GIRARD)
To: progeas@AOL.com

Bonjour, je cherche des logiciels "éducatifs" pour les enfants de 3 à 6 ans.
Je pense avoir vu des choses intéressantes dans la logithèque du club, mais est-il possible de les télécharger ?
Sinon, pourriez-vous me mailer quelques fichiers au format "SAP" ?

Merci d'avance.

Suj : Re: reseau thomsoniste gratuit
Date : 26/12/1998 14:48:19
From: xbios@club-internet.fr (Alain MARTIN)
To: dsmague@club-internet.fr, progeas@aol.com (progeas), ycharriau@aol.com (charriau), xbios@club-internet.fr, cozette@normandnet.fr, gaetan@avo.net, olivier.aubert@enst-bretagne.fr, boutin@artemis.jussieu.fr, t_ottavi@sitec.fr, discover@mygale.org, webmaster@hotelgare.com, wolff@club-internet.fr, npampier@siam@cal.fr, yoanr@softhome.net, iris_data@hotmail.com, pc-crew@yahoo.com, frederic.gouivent@ift.fr, jmichelsuder@minitel.net, petitc1@caramail.com, eforler@athena.scdi.org, clesur@etu.info.unicaen.fr

Bonjour a tous

Je ne suis pas Thomsoniste, mais je suis quand même ancien sysop de RTC et j'ai toujours été contre les sysop qui faisaient payer des droits d'entrée sous quelque forme que ce soit, même avec l'excuse de faire payer une partie des lignes téléphoniques du RTC.
Si un sysop monte un RTC il sait que ça coûte cher et le fait de rallier des gens ou des programmeurs par des systèmes de financement ou de participation ne relève pas effectivement de l'étiquette que nous devons respecter. Je vous souhaite donc bon courage à tous et surtout à Louis qui se défonce pour faire quelque chose de bien, c'est rare par les temps qui courent. Bien amicalement et bonnes fêtes de fin d'année.
Alain

BULLETIN D'ADHESION

A Adresser a: **SERVEUR 87: Louis PROGEAS**
25 rue GALLIENI - Bat-B
87100 LIMOGES

NOM: Prénom:

Adresse:

Code Postal: Ville:

PSEUDO: Ton Mot de PASSE:

(tu pourras changer ton PSEUDO et ton PASSE sur le SERVEUR)

Signature obligatoire des Parents pour les enfants mineurs

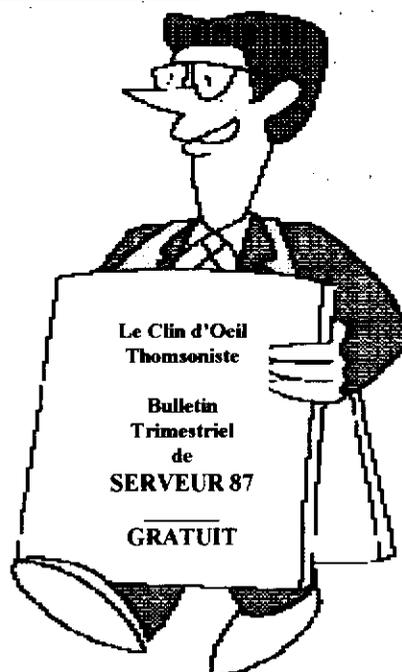
Signature:

*Vous pouvez également adhérer en vous connectant directement sur le SERVEUR au:
05.55.77.66.54 Tous les soirs de 19h à 7 h du matin, le Samedi à partir de 13 h 30*

Sur INTERNET sur les sites:

<http://members.aol.com/progeas>

<http://www.multimania.com/servcont>



SERVEUR 87



THOMSON

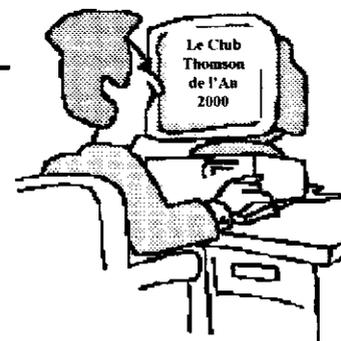
**LE SERVEUR DE TOUS
LE SERVEUR MODERNE
LE SERVEUR QUI VA DE L'AVANT
05 55 77 66 54**

SERVEUR 87 sur INTERNET

*<http://members.aol.com/progeas>
<http://www.multimania.com/servcont>*

LE CLIN D'OEIL THOMSONISTE est édité par SERVEUR 87

PROGEAS Louis
25, rue GALLIENI - Bat-B
87100 LIMOGES



Articles: Adhérents, thomsonistes désirant s'exprimer

Illustrations : De toutes provenances

Bulletin : Trimestriel (Mars 1999 - N° 9 - diffusé gratuitement)

Abonnement : Gratuit sur le SERVEUR (RTC) 05 55 77 66 54 tous les jours de 19h à 7h du matin ou sur Internet aux adresses ci-dessus.