

Le mot du Sysop

Le temps passe vite, nous voilà au deuxième trimestre et au numéro 10. Quoi vous dire, chaque fois pour moi c'est un problème. Parler de nos Thomson, et bien ce n'est pas la révolution, toujours des créations, mais toujours les mêmes auteurs, je ne vais pas les citer de crainte de faire des oublis, mais ils ne sont pas très nombreux. Mais peut importe c'est la qualité qui compte avant tout, et à ce jour de nombreux logiciels ont vu le jour, et l'année 1999 ne suffira pas à réaliser tous les projets. Et je leurs dis un grand merci, et surtout continuer, nos TO reposent sur vos épaules, et d'ici la fin de l'année d'autres thomsonistes vont vous rejoindre. Dans le club nous sommes des optimistes et surtout nous avons une grande envie celle de voir vos créations, ce profiler en l'An 2000. Au passage nous recherchons des partitions musicales, si vous avez cela ou êtes un créateur musique, prenez contact avec BLEDDOR, présent sur tous les serveurs, mais aussi sur le site Web du Club.

N'oublions pas aussi ce bulletin, qui chaque trimestre est présent dans vos foyers, grâce à vous adhérents qu'il faut remercier, car c'est une preuve que notre

club fonctionne. Et puis il y a aussi les autres Thomsonistes auxquels certains n'y croient pas trop, voir dire même ce n'est plus être Thomsoniste, pourtant avec leur PC, et devant eux la mire de nos Thomson MO5, TO7, TO7/70, et maintenant TO8D, et bien oui se sont bien des Thomsonistes à part entière, et c'est bien grâce à eux si on parle encore de nos Thomson, et si bientôt on ne trouve plus de matériel thomson, et bien nous pourront continuer sur nos PC, c'est ça aussi avoir dans l'esprit de faire survivre nos thomsons, et bientôt nous verrons le premier CD ROM avec nos programmes préférés qui nous ont fait tous rêver avant 1989.

Sur le serveur, et bien oui les connexions diminues, malgré l'augmentation des adhérents, mais beaucoup sont sur le web et on ce retrouve avec 2 listes. Et bien pour résoudre ce problème est que les adhérents qui ne sont pas sur internet ne soient pas pénalisés, un système est mis en place pour que les infos du web passent sur le serveur et inversement, de même que les gens du web peuvent communiquer avec ceux du serveur et réciproquement. Quand vous êtes sur le serveur vous tapez WEB, et vous avez les infos, et comme ca tous les adhérents sont informés. Voilà un plus des services de SERVEUR 87.

Le fonctionnement du club, et bien

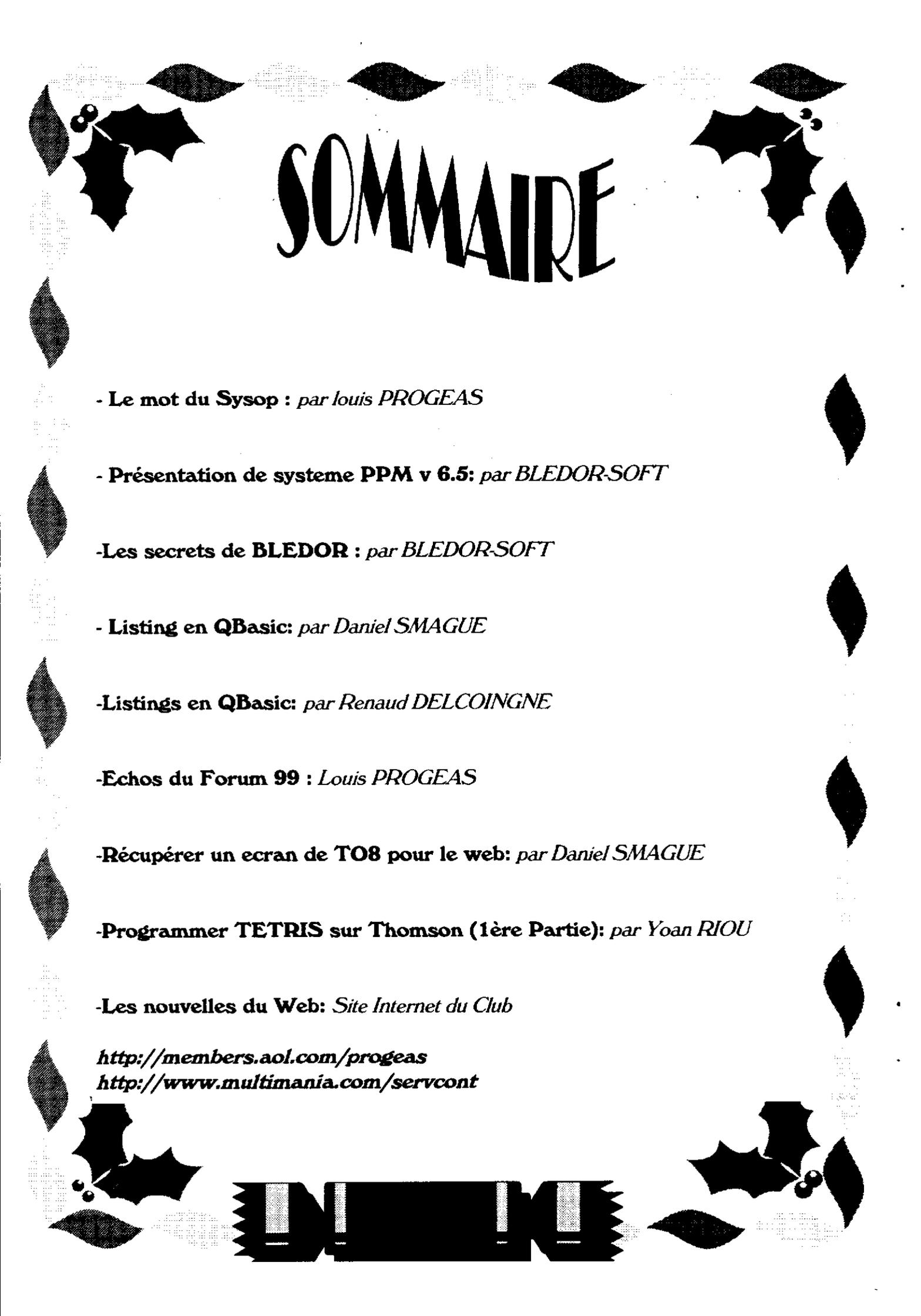
les élections ne nous préoccupent pas, nous n'avons pas à nous battre pour savoir qui sera le chef, nous le sommes tous. Cela nous permet de travailler chacun à son rythme, mais aussi d'aller de l'avant. Aucun intérêt en jeu, chez nous tout est gratuit -)))

Je pense que ces quelques lignes ne feront pas l'objet de grandes critiques, et qu'elles seront prises comme de l'humour au second degré. Donc sachez que la porte est ouverte à tous le monde, et que vous n'aurez pas a mettre la main au porte monnaie.

Ce trimestre aussi c'est déroulé le 9ème Forum Thomson, toujours dans la bonne ambiance, il reste à savoir si l'an prochain il existera encore. Peut être que oui, mais sur sous une autre forme, si on en croit les services de la Mairie de St-Ouen, qui pensent se débarrasser du matériel Thomson, mais ca l'avenir le dira il est encore trop tôt pour en conclure.

Ce mois de Juin est aussi, l'arrivée des grandes vacances, donc peut être aussi un moment pour penser aux créations pour la rentrée. En vous remerciant de votre fidélité, je vous souhaite à tous et à toutes, de bonnes vacances, avec beaucoup de soleil, et j'espère vous retrouver en septembre en pleine forme. Et penser aussi à parler de SERVEUR 87 autour de vous, il y a de la place pour tout le monde.

Louis PROGEAS

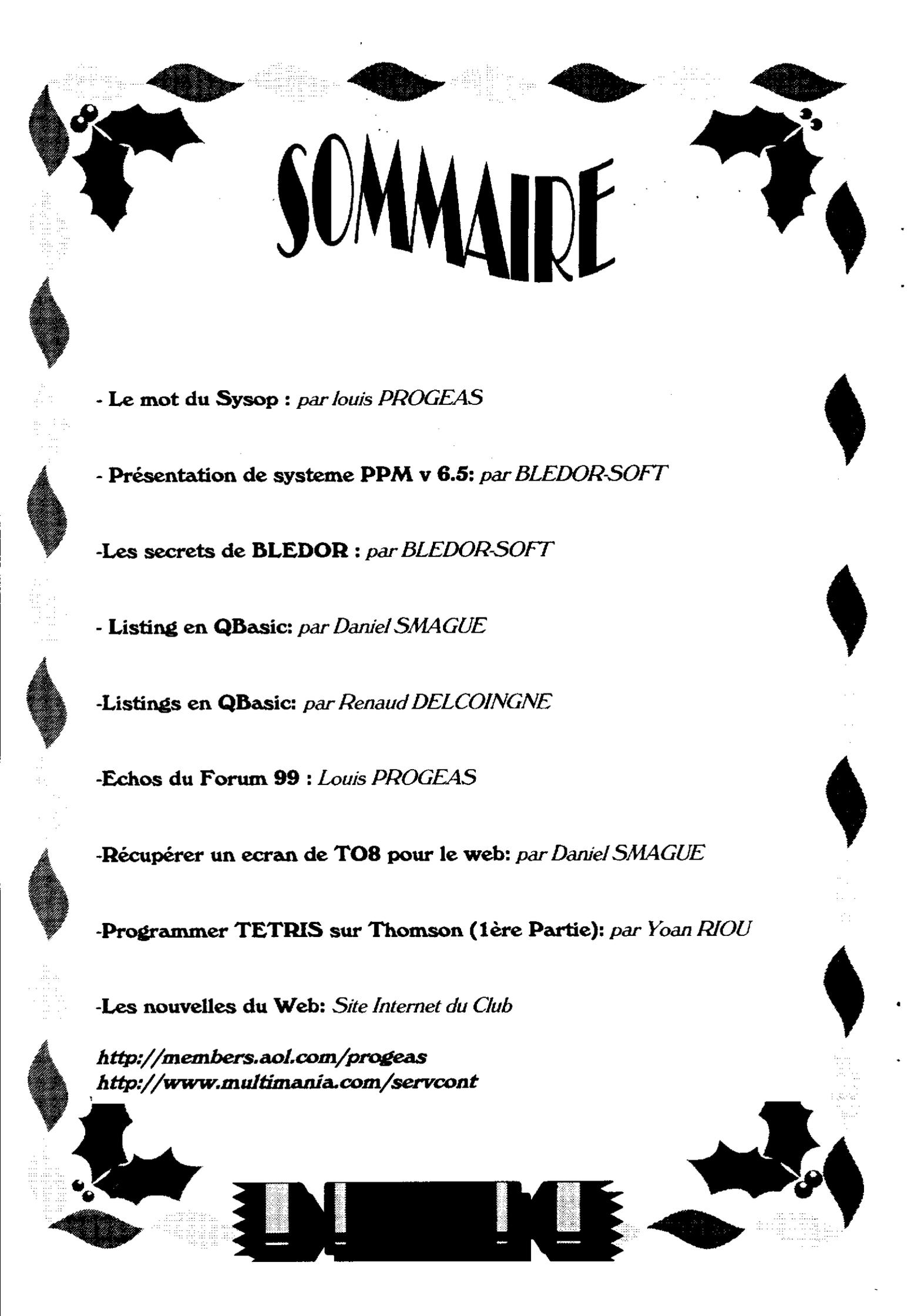


SOMMAIRE

- **Le mot du Sysop** : *par louis PROGEAS*
- **Présentation de systeme PPM v 6.5**: *par BLEDOR-SOFT*
- **Les secrets de BLEDOR** : *par BLEDOR-SOFT*
- **Listing en QBasic**: *par Daniel SMAGUE*
- **Listings en QBasic**: *par Renaud DELCOINGNE*
- **Echos du Forum 99** : *Louis PROGEAS*
- **Récupérer un ecran de TO8 pour le web**: *par Daniel SMAGUE*
- **Programmer TETRIS sur Thomson (1ère Partie)**: *par Yoan RIOU*
- **Les nouvelles du Web**: *Site Internet du Club*

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

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

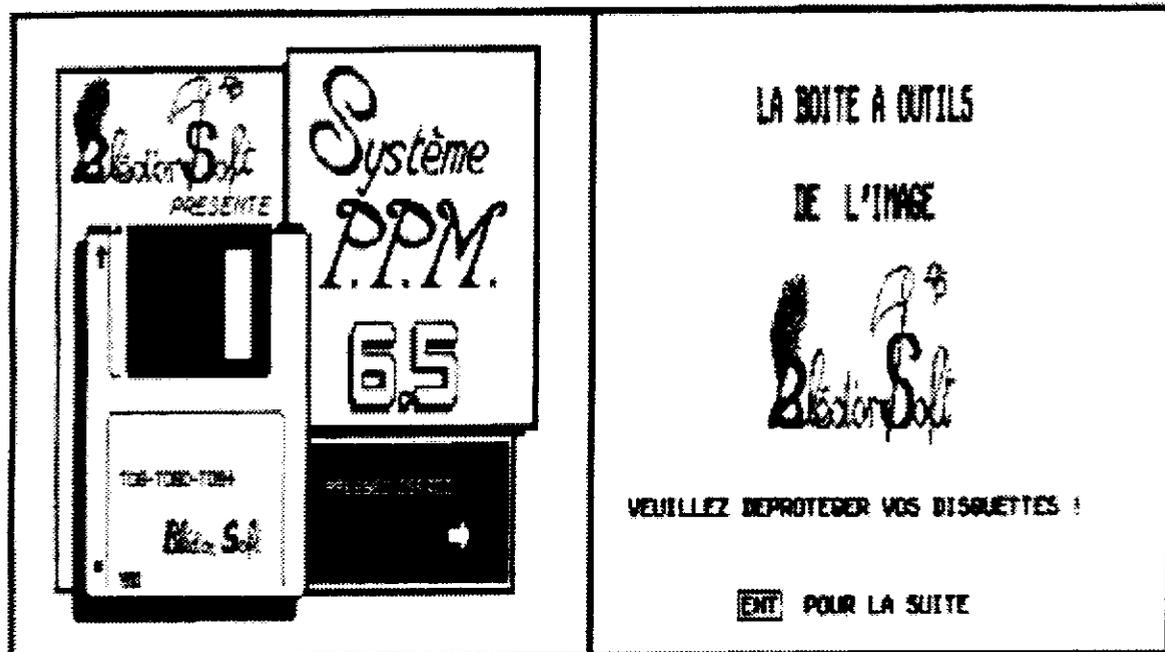


Systeme-PPM 6.5

LA BOITE A OUTILS DE L'IMAGE



PRESENTEE PAR:

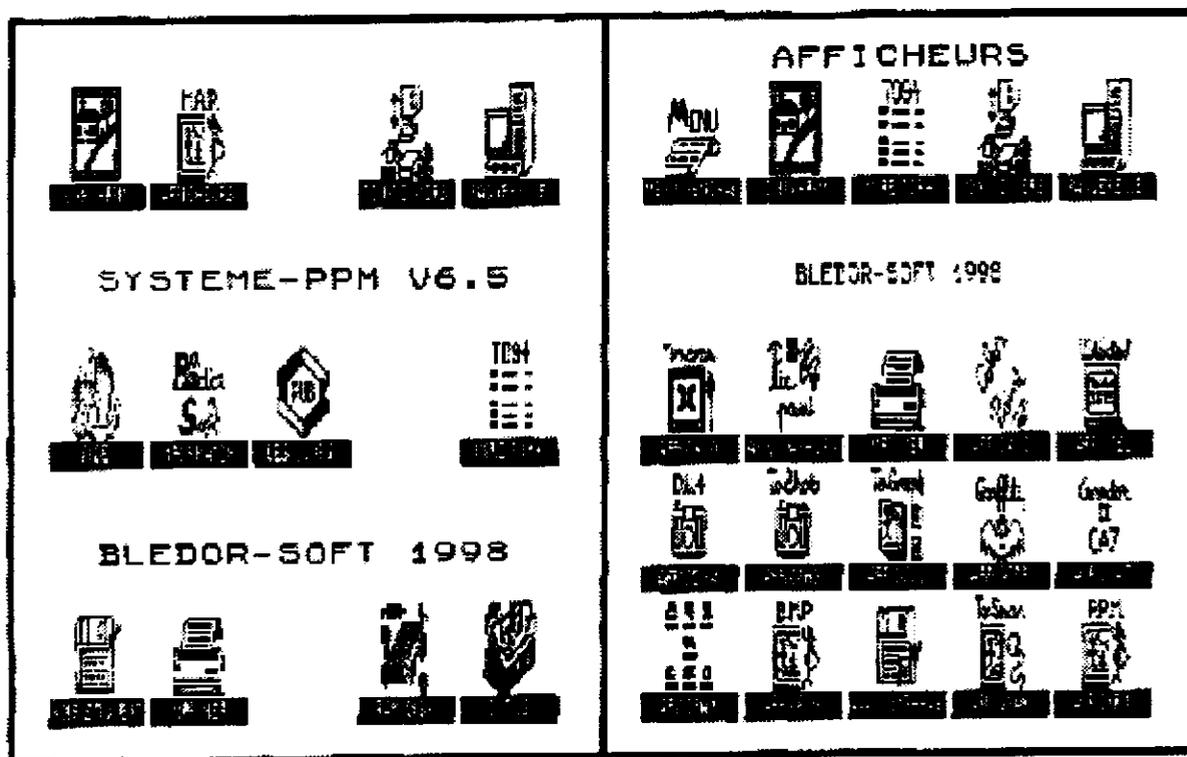


Utilisez dès aujourd'hui la boîte à outils de l'image la plus complète jamais conçue sur une machine Thomson à ce jour. Il vous faudra du temps pour découvrir les multiples possibilités offertes par SYSTEME-PPM v 6.5. Les images incluses dans cette notice ont été traitées par les programmes intégrés, et associés à TO-GRAPH, mais ce n'est là qu'un exemple d'utilisation. Cet ensemble regroupe les travaux de plusieurs thomsonistes lesquels sont cités dans la rubrique INFO. Ces programmes évoluant constamment d'autres améliorations seront apportées dans la prochaine version. Vous pouvez proposer des solutions vos idées seront les bienvenues. Depuis v 5.0 SYSTEME-PPM s'est doté d'une passerelle import-export d'images BMP avec le PC composée d'un programme PC, TOBBI6.EXE, créé par Christian Lambinet, accompagné de plusieurs outils développés sur TO. Cette nouvelle version possède une seconde passerelle basée sur le nouveau format, TPC, créé par Yoan Riou, transposable avec MSXPC3TO, SAP+TFP, ou TDS.

Pour lancer un programme, il suffit de cliquer, à l'aide de la souris, sur l'icône de votre choix. Les panneaux iconiques permettent un regroupement par thème, une sélection plus aisée et une certaine sécurité d'emploi. Rappelons que nous devons cette extraordinaire interface à J. Thiaud. Les accès aux divers pages iconiques se font également par simple clic sur le bouton gauche de la souris. Ces pages, que j'appellerai ateliers pour simplifier, sont au nombre de huit, y compris le MENU GENERAL. Ce dernier permet un accès aux différents ateliers, mais comprend lui-même quelques utilitaires dont RAMDISK permettant la définition d'un disque en RAM, une aide, des publicités, une rubrique information, des utilitaires pour imprimer les images et les étiquettes. Le deuxième atelier comprend les afficheurs. Il permet l'affichage de tous les formats Thomson et ceci dans cinq modes: mode quatre couleurs, mode videotext, modes seize couleurs T07 et bitmap 16, et mode 80 colonnes, pour les applications courantes, telles TO-GRAPH, TO-SNAP, GRAFFITI, COLORPAINT, CARACTOR II, PIXIPAIN, COMMUNICATION, ICONES, TO-ETIQ+...

ATELIER 1:MENU

ATELIER 2



Les ateliers 3 et 4 sont spécialisés dans la conversion vers le format PPM. Une multitude de programmes vous permet de transposer une image vers ce format, ou de composer en mosaïque un ensemble de logos, images ou rabats extraits de TO-ETIQ+. Le choix est encore une fois très large, puisqu'il traite la gamme des images citée précédemment. L'ensemble des convertisseurs de MOSAIQUE permet le stockage sous forme d'archive et le désarchivage. Cet atelier comblera, certainement les utilisateurs de TO-ETIQ+. L'atelier CONVERSION PPM possède un afficheur qui recherche et affiche automatiquement les images PPM situées sur les disquettes, nommé TO-SHOW, et VCONTROL v 6.1 permettant la conversion dans sept formats du mode bitmap 16, soit To-SNAP, MAP standard avec palette séparée, GRAFFITI, TO-PHOTO, PPM, BMP et TPC. Il permet également de corriger la palette de couleur, des images ainsi que les contrastes, mais aussi le traitement des images sauvegardées sur disquette Thomson dans un PC avec T08BM16.. Son lancement dans les autres ateliers est prévu toujours dans le soucis d'apporter un plus grand confort. Cet atelier comprend également une option impression.

ATELIER 3

ATELIER 4

CONVERSIONS
P.P.M.

ARCHIVAGE MOSAÏQUE

BLEDCR-SOFT 1998

CONVERSIONS
P.P.M.

ARCHIVAGE MOSAÏQUE

BLEDCR-SOFT 1998

CONVERSIONS DIVERSES

PREHISTO DLOADP

BLEDCR-SOFT 1998

CONVERSIONS DIVERSES

PREHISTO DLOADP

BLEDCR-SOFT 1998

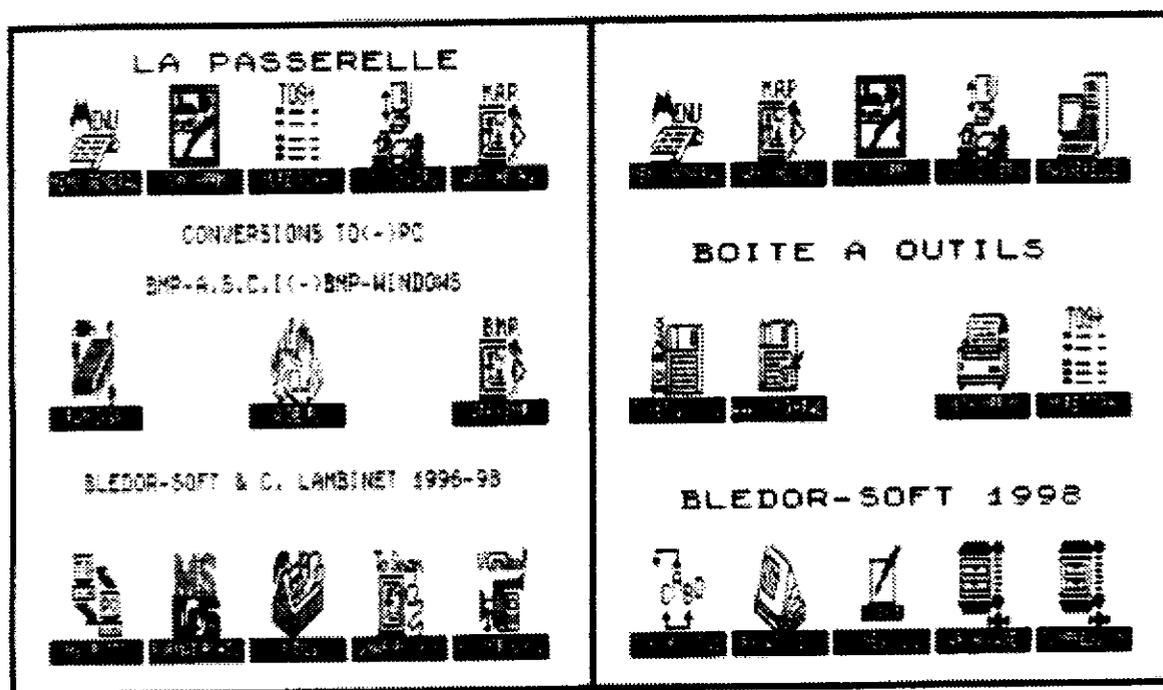
ATELIER 5

ATELIER 6

Les ateliers 5 et 6 regroupent des programmes variés dont certains permettent d'effectuer des couper-coller dans les images. Cela se traduit par la juxtaposition de deux images 40 colonnes pour réaliser une image 80 colonnes ou un album, passage de COLORPAINT à TO-GRAPH, ou l'inverse. Le convertisseur 4CO->40C est le complément à PAN->PPM pour transformer les panneaux icônes dans le mode T07.CA7->MAP est un convertisseur de type mosaïque permettant d'accumuler les fichiers CA7 issus de CARACTOR II dans une seule image. SNAP>GRF et GRF>SNAP convertissent les images du standard TO-SNAP au standard GRAFFITI ou l'inverse. SNAP>TEL convertit vers le mode télérel. ECRAN T07 est un exemple d'affichage de la palette en mémoire, TO-PALET retouche et sauve la palette CFG. SCANNER-BNP est l'équivalent de TO-SHOW pour les images au format BMP (bitmap 16 de l'A.S.C.I). L'atelier 6, QLOAD, est spécialement dédié aux échanges de fichiers vers QLOADP, et se compose d'un archiveur et de désarchiveurs, permettant de lier ou de délier les images, en respectant leur type ou en traduisant uniformément celles-ci en PPM ou en SNAP. Un listeur QLP complète cet atelier ainsi qu'un afficheur SNAP et un convertisseur PPM.

ATELIER 7

ATELIER 8



L'atelier 7, ou PASSERELLE, permet les échanges entre TO et PC. MSXPC3TO sert aux transferts du PC vers le TO et inversement, ce programme peut lire également le contenu de la disquette placée dans le premier lecteur format TO ou PC 720 Ko FORMAT+ effectue un formatage, mixte PC et TO facilitant ainsi les échanges, soit 1 partition PC de 720 Ko et deux partitions TO de 158 Ko. SNAP>PC permet les conversions des images, To-snap du TO vers le format BMP 320X200X4 du PC (soit 16c). VCONTROL 6.1 complète cet atelier ainsi qu'un afficheur BMP pour images TO. L'atelier 8 ou BOITE A OUTILS regroupe les principaux outils nécessaires a la conception des applications: RECAT et TO-DIR++ permettent, de modifier la TAF, de copier les fichiers en les classant avec pour clé de tri le commentaire, de sauvegarder le répertoire sous la forme d'un fichier ASCII, de l'afficher, le recharger, l'imprimer etc... INILPRT permet le paramétrage de l'imprimante Thomson. ICONES2 est une évolution du programme de J. THIAUD complété par le listage des icônes et des panneaux contenus sur le disque, et l'écriture de commentaires. Cet atelier inclus également le générateur d'étiquettes TO-ETIQ+, TO-ARCH, et TO-REDUC intégrant respectivement ARCHIVOR+DESARCHIVOR, REDUCTOR+DEREDUCTOR développés par Alexandre PUKALL.

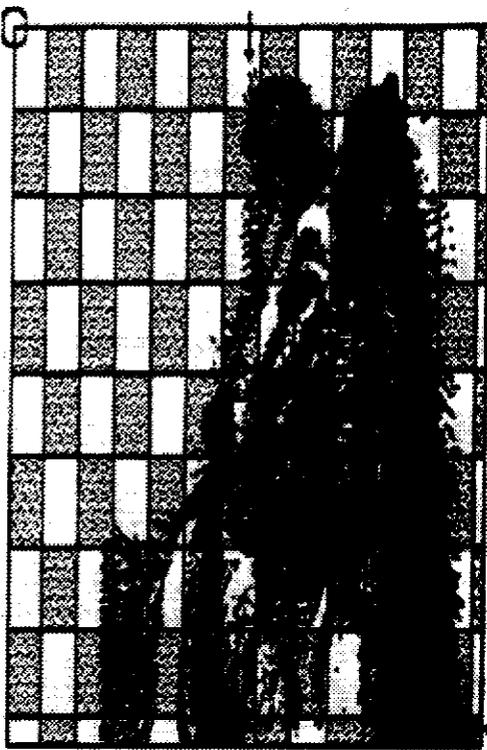
Les secrets de Blédor-Soft

CREATION D'UNE IMAGE POUR FOND D'ECRAN

Vous avez été nombreux à vous poser la question: Mais, comment Blédor peut-il faire, pour obtenir des images de fond aussi originales dans ses panneaux icôniques?

Je vais donc, sans plus tarder, vous livrer mon secret. Tout d'abord dites-vous bien que ces images doivent-être dans le mode 4 couleurs. Comme peu d'images sont disponibles dans ce mode, faute de n'avoir jamais développé de logiciel de dessin à la fois pratique et performant. A part GRAFFITI et TOMDRAW je n'en connais pas d'autres. Il serait intéressant que soit développé un logiciel de dessin de qualité dans ce mode que nous utilisons de plus en plus

Je me suis donc orienté vers COLORPAINT et TO-GRAPH, lesquels réunis m'ont tiré d'affaire. Dans l'exemple j'utiliserai une image de colley que j'ai dessinée sous COLORPAINT lors de la création de PEDIGREE. Le quadrillage apparaissant sur les images correspond au [DAMIER], obtenu en option de la fonction [DESSIN].



La flèche indique l'axe qui servira de repère pour la découpe du dessin. Elle partage l'image en deux parties égales dans le sens de la largeur. Si l'image paraît écrasée, ceci est dû dans TO-GRAPH, le point se trouvant doublé en hauteur. Celle-ci 320x200, soit 40 colonnes. Le damier a été redessiné pour vous montrer ce qui apparaît à l'écran sous COLORPAINT. Il est évident qu'il ne serait plus apparent sous TO-GRAPH.

La première opération consiste à sauver deux moitiés d'écrans que l'on peut appeler pour cet exemple:

- COLLEY1G pour la partie gauche
- COLLEY1D pour la partie droite

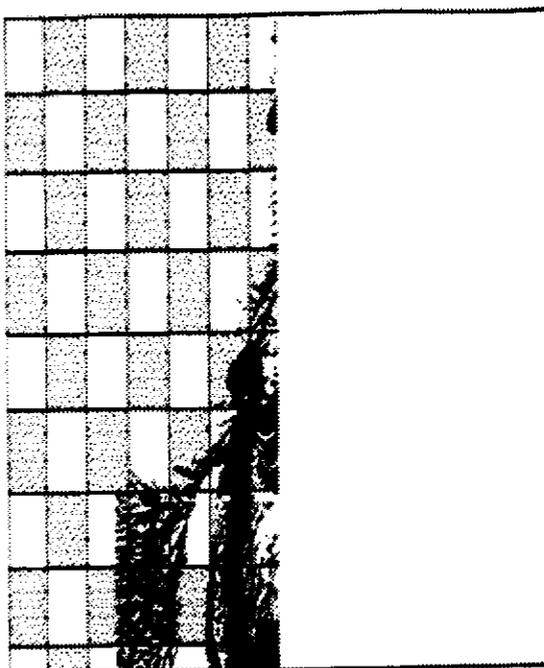
Utiliser à cet effet le menu [CADRE], sélectionner [ACTION], puis, choisir [RANGEMENT IMAGE], et délimiter avec la souris la partie de l'écran à garder en mémoire. Il est possible d'effacer une image mémorisée en allant dans le menu [ENTREES-SORTIES], [BIBLIO], et en sélectionnant [EFFACEMENT ELEMENT].

La deuxième opération consiste à doubler La largeur des deux images obtenues précédemment. Dans le menu [CADRE], afficher la première image en cliquant sur la fonction [ACTION], puis [EXTRAIRE], et indiquez le nom de l'image concernée, soit: COLLEY1G pour l'exemple. L'image s'affiche. sélectionner l'icône représentant une échelle, et au moyen de la souris, cliquer aux deux angles opposés de l'image pour la délimiter, puis les coins de l'écran pour l'agrandir x2. Elle doit occuper tout l'écran. Sauver l'image sur le disque et appliquez le même méthode pour la partie droite (voir COLLEY2G et COLLEY2D). Cette pratique demande un peu de dextérité, mais avec l'exercice, l'opération devient rapidement un réflex. Il n'est guère possible d'illustrer les différentes étapes, cependant vous pourrez consulter page suivante les résultats obtenus dans cet exemple.

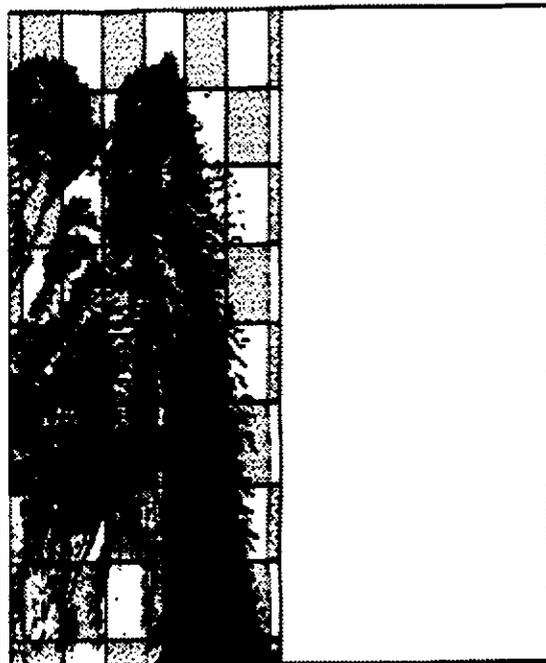
Bien entendu, il est possible, d'effectuer des sauvegardes intermédiaires sur le disque, en cas d'hésitation, mais n'omettez pas d'incrémenter le numéro des fichiers lors de chaque sauvegarde pour éventuellement revenir à une étape précédente, Si vous échouez et afin de ne pas écraser vos fichiers.

Les secrets de Blédor-Salt

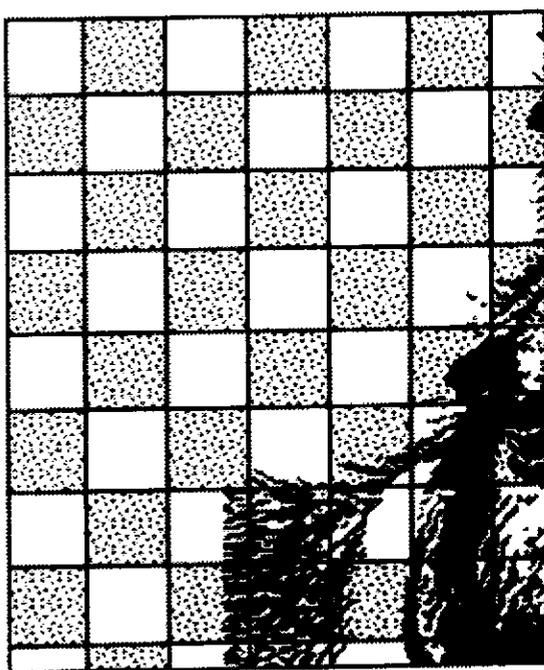
CREATION D'UNE IMAGE POUR FOND D'ECRAN (2)



COLLEY 1G



COLLEY 1D



COLLEY 2G



COLLEY 2D

Les secrets de Blédor-Soft

CREATION D'UNE IMAGE POUR FOND D'ECRAN (3)

Quittez COLORPAINT, et le désactiver de la mémoire. Lancez TO-GRAPH. Chargez en partant de la gauche la partie gauche de l'image, soit COLLEY2G.MAP, dans cet exemple. Décalez la fenêtre vers la droite en appuyant vingt fois sur la touche [->], l'image doit disparaître totalement. Chargez maintenant la partie droite de l'image. L'image est reconstituée, mais elle est cette fois en 80 colonnes. Sous COLORPAINT, pour faciliter le cadrage avant sauvegarde, vous remarquerez à l'usage qu'il aurait été utile de placer des points dans deux angles opposés, ce qui vous donne un cadrage automatique lors de la sauvegarde de l'image composé? sous TO-GRAPH. Vous allez donc maintenant sauver cette image sur le disque. Voici le résultat obtenu sous TO-GRAPH.



Ouf! félicitations! Vous avez réussi Eh bien! Vous allez bientôt devenir un expert dans le traitement de l'image. Mais, alors! Me direz-vous... Pourquoi se casser la tête à couper et coller des images alors qu'il existe des images toutes faites en mode 80 colonnes. En fait ce sont des images du monde PC que TO-GRAPH accepte très bien, mais regardez de plus près cette image est spéciale en son genre: Un point à l'écran est composé de quatre pixels disposés en carré et non deux superposés, comme c'est le cas dans le mode du PC. Ce petit détail est important pour ce que l'on désire réaliser.

Désactivez TO-GRAPH, à moins que votre machine ait assez de mémoire pour supporter simultanément plusieurs applications. Lancez TO-SNAP, et chargez votre image en cliquant dans la fenêtre sur [FICHER], puis dans la nouvelle fenêtre sur [Lire écran]. Si vous n'êtes pas positionné sur le bon lecteur, un nouveau clic, à un endroit quelconque de l'écran, vous permettra de revenir sur le menu de base de TO-SNAP pour changer de lecteur. Subtil HMEL qui a pensé à tout pour nous faciliter la tâche.

Les secrets de Blédor-Soft

CREATION D'UNE IMAGE POUR FOND D'ECRAN (4)

L'image apparaît en rouge sur fond noir, le mode 80 colonnes utilisant les deux premières couleurs de la palette, soit le noir, couleur 0 pour le fond, et le rouge, couleur 1 pour la forme. Nous allons maintenant procéder à quelques transformations.

Cliquer sur l'écran, la fenêtre s'ouvre, choisissez [INFO VIDEO], cliquez sur [80 colonnes], cette action fait défiler les différents modes d'affichages du TO. Sélectionnez [Bitmat 4], puis [Ok]. L'image apparaît en mode 4 couleurs, dans la palette de base du TO soit noir, rouge, vert et jaune. Comme cette palette n'est pas adaptée, nous allons maintenant la corriger.

Cliquez sur [INFO VIDEO] pour ouvrir la fenêtre [INFO]. C'est A ce niveau que nous allons opérer. Les ajustements se font par des clics répétés sur les touches [+] et [-]. Sélectionnez la couleur du fond, et régler celle-ci sur 0 au lieu de 8 implicitement. Pour ajuster la couleur 0, cliquer dans les cases [B-V-R] qui sont rattachées aux nuances de bleu, vert et rouges Modifiez selon votre goût en contrôlant de temps en temps le rendu par [OK], et ceci pour les quatre premières couleurs de la palette. Notez les valeurs des composantes RVB, elles vous seront nécessaires pour définir les couleurs de base de votre page icônique (en DATA)



L'image obtenue est présentée ci-dessus. Consolez-vous, Si elle n'apparaît ici qu'en deux couleurs, vous la retrouverez bientôt dans le prochain volume de l'ENCYCLOPAEDIA THOMSONIS dédié aux CANIDES. Si comme moi vous trouvez quelques astuces lors des transformations d'images, ou toute autre application sur TO, faites en profiter les autres. Pour que continue l'aventure Thomson, tous A vos claviers...

GRISON Raymond 24 avril 1999

Documents créés sur T09+ et imprimés sur HP500 avec HPdriver de PREHIS-TO.

Vos Pages de programmation en QBasic pour PC



Listing de programmation en QBasic

par Daniel SMAGUE

REM JEU DE HASARD en QBASIC proposé par Daniel SMAGUE
REM -----

```
COLOR 7, 0: CLS
NBPARTIE% = 1 ' COMPTEUR DE PARTIES JOUEES
LOCATE 1, 1: CLS
LOCATE 1, 1: COLOR 14, 6: PRINT "    - JEU DE DE    ";
LOCATE 23, 1: COLOR 15, 1: PRINT " Indiquez un chiffre de 1 ... 6
";
COLOR 7, 1
REM TIRAGE PAR JET D UN DE
```

```
DEBUT:
LOCATE 5, 1: PRINT "                "
PRINT " Je choisis un chiffre de 1 ... 6. "
PRINT "                "
PRINT " Mon choix est :                "
PRINT "                "
LOCATE CSRLIN - 2, 22: INPUT CHOIX%
```

```
IF (CHOIX% < 1 OR CHOIX% > 6) THEN
LOCATE 8, 24: PRINT "ERREUR": BEEP
REM petite temporisation
FOR T% = 1 TO 20000: NEXT T%:
LOCATE CSRLIN, 1: GOTO DEBUT
END IF
```

```
COLOR 15, 2: LOCATE 14, 40
LOCATE , 40: PRINT "                "
LOCATE , 40: PRINT "                "
LOCATE , 40: PRINT "                "
LOCATE CSRLIN - 2, 40
REM obtention d'un nombre aleatoire
LOCATE 11, 4: PRINT " APPUYER SUR UNE TOUCHE "
LET ALEA% = 0:
CLI = 0
DO
A$ = INKEY$
ALEA% = ALEA% + 1
IF ALEA% > 1000 THEN
ALEA% = 0
CLI = NOT (CLI)
END IF
IF CLI THEN
LOCATE 11, 4: PRINT " APPUYER SUR UNE TOUCHE ";
```



```

RIDEAU:
REM effacement en effet de rideau
LOCATE 1, 1: COLOR 7, 0
FOR J% = 1 TO 36
FOR TIRAGE% = 12 TO 21
LOCATE TIRAGE%, J%
PRINT SPC(1);
NEXT
FOR I1 = 1 TO 1000: NEXT
NEXT
RETURN

```



2 Listings de programmation en QBasic

par Renaud DELCOINGNE

1er Listing

```

REM programme en QBasic de Renaud DELCOINGNE
SCREEN 13: CLS : RANDOMIZE TIMER
LINE (0, 0)-(320, 100), 11, BF
CIRCLE (70, 30), 16, 14: PAINT (70, 30), 14, 14
FOR i = 1 TO 22: CIRCLE (70, 30), 16 + i * i / 2, 14: NEXT i
FOR i = 0 TO 320
t = 20 * RND + 5: u = INT(2 * RND): IF u = 0 THEN c = 2 ELSE c = 10
LINE (i, 100 - t)-(i, 100), c
NEXT i
DO
FOR j = 0 TO 21: FOR i = -1 TO 320
c = 160 - i
LINE (i, COS(((i + 160) + (j * 10)) / 35) * c / 5 + 150)-(i, 100), 43
LINE (i, COS(((i + 160) + (j * 10)) / 35) * c / 5 + 150)-(i, 200), 1
a$ = INKEY$: IF a$ <> "" THEN GOTO fin
NEXT i: NEXT j
LOOP

fin:
DO
s = s + 1
FOR i = 0 TO 320
j = (s + i / 10) * RND: LINE (i, 0)-(i, j), 0
NEXT i
LOOP UNTIL POINT(0, 199) = 0
CLS
PRINT "-SEA- by Sylfurd"
PRINT
PRINT "E-MAIL: Troubout@AOL.com"

```

2 ème Listing

```
REM Programme en QBasic de Renaud DELCOINGNE
DECLARE SUB options ()
SCREEN 13
DIM SHARED text$, y1, t, onde, f, u
options
DIM xt(8 * LEN(text$) + 1, 7)
CLS
COLOR 1
PRINT text$

FOR i = 0 TO 8 * LEN(text$) - 1
FOR j = 0 TO 7
xt(i + 1, j + 0) = POINT(i, j)
NEXT j
NEXT i

CLS
y = y1 - (7 * t)
DO
FOR x = -(LEN(text$) * (8 * t)) TO 319
FOR i = 0 TO 8 * LEN(text$) - 1
FOR j = 0 TO 7
IF t = 1 AND u = 1 THEN
PSET (i * 1 + x, j * 1 + COS((x + i) / 30) * onde + y), xt(i, j) * (((j + x + y + i) MOD 32) + 64)
ELSE
LINE (i * t + x, j * u + COS((i * t + x) / 30) * onde + y)-(i * t + t + x, j * u + u + COS((i * t + t + x) /
30) * onde + y), xt(i, j) * (((j + x + y + i) MOD 32) + 64), BF
END IF
NEXT j
NEXT i
a$ = INKEY$: IF a$ <> "" THEN stp = 1: EXIT FOR
NEXT x
IF stp = 1 THEN EXIT DO
LOOP
stp = 0
optn:
RUN
```

SUB options

```
CLS
PRINT "OPTIONS:"
PRINT
INPUT "Quit?(y/n) ", a$
IF a$ = "y" OR a$ = "Y" THEN GOTO quitter
INPUT "Text: ", text$
INPUT "X Size of text(1 to 50): ", t
INPUT "Y Sive of text(-50 to 50): ", u
INPUT "Y location(0 to 300): ", y1
```

```

INPUT "Wave(0 to 100): ", onde

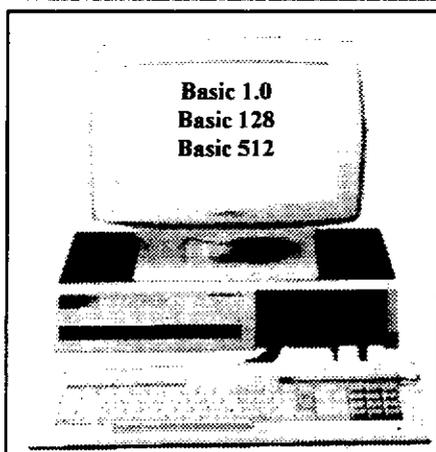
GOTO endsub
quitter:
fin:
DO
s = s + 1
FOR i = 0 TO 320
j = (s + i / 10) * RND: LINE (i, 0)-(i, j), 0
NEXT i
LOOP UNTIL POINT(0, 199) = 0
CLS
PRINT "-TEXTGFX- by Sylfurd"
PRINT
PRINT "E-MAIL: Troubout@AOL.com"
END

endsub:
END SUB

```

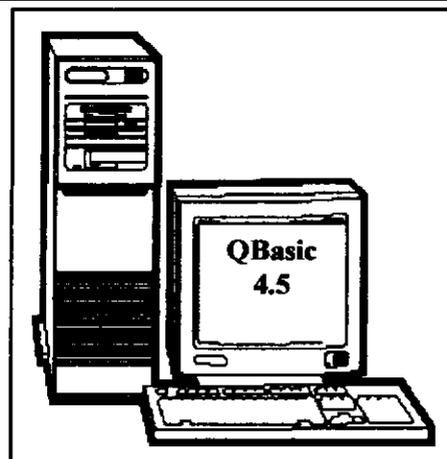
Vous pouvez retrouver dans la logithèque PC de SERVEUR 87, un logiciel de jeu en executable sous MSDos. PINGO réalisé par Renaud DELCOINGNE, et présenté au FORUM 1999. Il vous suffit d'envoyer une disquette PC HD, avec frais de retour à: SERVEUR 87, ce logiciel vous est offert gratuitement par son auteur. Vous le trouverez également en téléchargement sur le site de SERVEUR 87.

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



**N'hésitez plus
vos programmes
Thomson**

**Programmez les
sur votre PC
en QBasic**



Forum Thomson 1999

IX^{ème}

Le Forum Thomson c'est tenu les 17 et 18 avril 1999, à Saint OUEN, salle Atlas.

Un forum comme chaque année aussi sympa, avec une très bonne ambiance, et peut être un peu moins de monde.



Les responsables des Clubs Contacthoms et SERVEUR 87, étaient présent. A signaler la présence de Yoan RIOU, qui pour cette occasion, avait fait le déplacement d' IRLANDE, son lieu de travail. Il est le créateur du logiciel TPC, convertisseur d'images PC au format GIF en TO format MAP. Il a également créé le logiciel TSC (Thomson Sound Converter) qui permet, à partir d'un fichier WAVE Windows, pour le convertir en fichier BIN pour TO. (voir Bulletin N°9).

Nous avons pu voir le travail du logiciel de Prehis-To, HPDriver qui permet avec PARAGRAPHES d'imprimer le texte avec une HP (Hewlett Packard) ou imprimante familière du langage PCL. Mais qui imprime également les graphiques, ou étiquettes de DSK en couleur. A noter que depuis une erreur détectée dans le fichier HPCOLOR.DOC, vient juste d'être modifié. Vous pouvez vous procurer la modification auprès de SERVEUR 87.



Mais cette année le Forum était plutôt branché sur la musique. Notre ami BLEDDOR-SOFT, nous a présenté son dernier né d'ENCYCLOPAEDIA THOMSONIS. Le Tome 1-4 des papillons de nuit (HETERO CERES 2), et pour la première fois en musique, grâce à une routine Player pour Polyphonia, développé par Prehis-TO, évidemment ce n'est qu'un début, mais déjà les auteurs se sont remis au travail pour perfectionner le système. A noter au passage la sortie de la version 1.2 de Amiga-To, de Prehis-To, qui permet à présent de convertir les images Amiga vers TO, mais aussi de TO vers Amiga, cette version est nouvelle, et on peut aussi effacer les fichiers Thomson et formater une disquette Thomson en restant dans le logiciel.



A noter également le travail en cours d'OBSIDIAN et de Mr DELCOINGNE, qui travaille sur une interface MIDI pour Thomson, un travail très délicat, mais qui arrivera j'en doute pas à son but.

Nous avons eu également les premiers résultats de programmation de Basic TO en QBasic pour PC, et Renaud DELCOINGNE, vient de sortir son premier jeu (PINGO) pour PC sous MSDOS, en TLC sur le site de SERVEUR 87. Puis ce forum c'est achevé par un pot d'honneur, au 10 ans des serveurs RTC (Contacthoms et Serveur 87.

L.PROGEAS





RECUPERATION D'UN ECRAN TO8 POUR AFFICHAGE SUR LE WEB

par Daniel SMAGUE

Si vous possédez un site web et qu'une partie de ce site est réservé pour une rubrique THOMSON, il vous semblera indispensable d' y afficher des captures d'écran de votre TO8 .

En effet une belle illustration graphique est bien souvent plus explicite qu'un long exposé textuel.

Voici le procédé à suivre

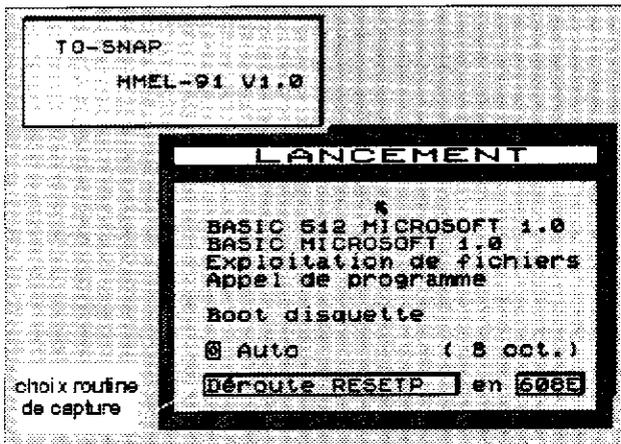
1) CAPTURE D ECRAN SUR LE TO8.

L'application qui réalise la capture d'écran s'appelle TO-SNAP (utilitaire excellent d'Hervé Méleart) que tout thomsoniste doit posséder.

LANCEMENT DE TO-SNAP

TO-SNAP se lance comme une application (paragraphe multiplan etc) en validant l'option 4 du menu du TO8. Après l'affichage du copyright une boîte de dialogue s'affiche validez à la souris l'option "Lancer avec snap"

Une seconde boîte de dialogue ,la boîte LANCEMENT s'ouvre



Dans cette boîte de dialogue en cliquant dans la case rectangulaire du bas vous verrez défiler les différentes routines utilisées par TO-SNAP pour générer la capture d'écran.

Si vous ne possédez pas un crayon optique bricolé avec un bouton-poussoir , je vous recommande de choisir la routine RESETP qui fonctionne avec le bouton RESET situé sur le coté droit de votre TO8.

Ensuite, tout en restant dans TO-SNAP vous allez basculer vers l'application dont vous voulez extraire une copie d'écran.

Pour cela sélectionne dans la boîte LANCEMENT .

Basic 512, Basic 1.0, Exploitation de Fichiers ou Appel de Programmes.

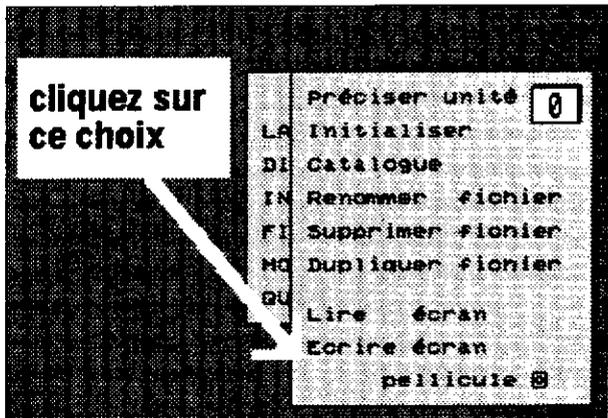
Ainsi vous allez pouvoir lancez le programme que vous avez sélectionné.

Durant le déroulement du programme dès que vous voulez faire une capture d'écran ,il vous suffit d'appuyer sur le bouton RESET (conformément à l'option choisie dans TO-SNAP).

Après cet appui, l'image de votre écran est capturée en mémoire et vous retournez dans TO-SNAP.

Il ne vous reste plus qu'à sauvegarder l'image de l'écran sur disquette en choisissant

Ecrire l'écran.



Une boîte de dialogue vous demande alors de nommer votre fichier (appelons le par exemple ECRAN1.)

Celui-ci sera sauvegardé avec l'extension .MAP et le commentaire to-snap

2) CONVERSION DU FICHIER POUR RECUPERATION SUR PC.

Le fichier ECRAN1.MAP de votre disquette doit ensuite subir une transformation pour être reconnu par les logiciels PC.

Pour cela vous pouvez utiliser la suite graphique SYSTEME PPM de BLEDOR -SOFT qui comporte un grand nombre de convertisseurs de type de fichiers d'images.

Lancez SYSTEME PPM sur votre TO8 ,validez l'icone PASSERELLE, choisissez ensuite dans le nouvel écran l'icone SNAP /PC.


```

201 PRINT"Nom dufichier:";COLOR,,1:PRINTA$
.MAP";LOCATE16:LINEINPUTF$:COLOR,,1:LOADP
F$,A%(9000):I=INSTR(F$,"."):I=(I>0)*(1-I)-(I=0)*LEN(F$):F$=LEFT$(F$,I)+SPACES(10-
I)+".BMP":IFINSTR(F$,".")=0THENF$=A$+F$
205 PRINT:PRINT"Changer le numéro du disque et le nom sinécessaire."
210 PRINT:PRINT"Nom du fichier produit
";COLOR,,1:PRINTF$:LOCATE23:LINEINPUTF$:COLOR,,1:I=INSTR(F$,"."):I=(I>0)*(1-I)-
(I=0)*LEN(F$):F$=LEFT$(F$,I)+SPACES(10-I):IFINSTR(F$,".")=0THENF$=A$+F$
220 CLS:SCREEN,,0:LOCATE,,0
240 'Voir s'il s'agit d'un écran TO-SNAP
250 IF A%(A%(9000)+1) <> -23206 THENPRINT"Ecran non TO-SNAP
...":PRINT:A%(9000)=A%(9000)-19:INPUT"N° du mode console
(0,2,3)";A%(A%(9000)+18):A%(A%(9000)+19)=0:FORI=0TO15:PRINT:PRINT"Palette("I")=",
PALETTE(I);LOCATE24:INPUTA%(A%(9000)+17-I):NEXT
260 IFA%(A%(9000)+18)=1THENPRINT"Fichiers en 80 colonnes non traités...":STOP
270
TYPE=A%(A%(9000)+18):SCREEN,,A%(A%(9000)+19):FORI=0TO15:P=A%(A%(9000)+17-
I):PALETTEI,P:IFP<0THENP=P+65536
280 IFP>32767THENP=P-32768
290 POKE&H99EA+4*I,(P AND3840)/256*17:POKE&H99EB+4*I,(P
AND240)/16*17:POKE&H99EC+4*I,(P AND15)*17:NEXT:POKE&H9A2A,CHR$(TYPE)+F$
300
CLS:CONSOLE,,,TYPE:LOCATE,,0:PUT(0,0),A%(9000):EXEC&H9800:CONSOLE,,,0:SCR
EEN7,0,0:CLS:FORI=0TO15:PALETTEI,P%(I):NEXT
301 PRINT"Contrôle du résultat:";PRINT:DS=LEFT$(F$,2):DIRDS
305 PRINT:INPUT"Voulez-vous transformer d'autres images en BMP (O/N)";RS
306 IFR$="N"ORR$="n"THEN310
307 IFR$="O"ORR$="o"THEN70
308 LOCATE,CSRLIN-2:GOTO305
310 END

```

Ce programme vous demande le nom du fichier .MAP à convertir et propose de garder le même nom pour le fichier converti qui aura l'extension .BMP

Transformation d'écrans capturés par TO-SNAP en des fichiers .BMP pour PC-WINDOWS

Le lecteur actif est 0:
Voulez-vous le changer (O/N)? 0
Choix du lecteur No1 ? 3

TOUS LES DEPENDANTS SONT MERGEES DANS LE FICHIER

ECRAN1 MAP M B 2 TO-snap

Nom du fichier: ECRAN1.MAP

Changer le numéro du disque et le nom si nécessaire.

Nom du fichier produit ECRAN1.BMP



3) RECOPIE DU FICHIER ECRAN1.BMP sur une disquette PC (MS DOS)

Cette recopie qui s'effectuera directement sur votre TO8 pourra être réalisée à l'aide du logiciel DOS720 3.30 (de BC 109 Soft).

Lancez DOS 720 en appuyant sur la touche B de votre TO8.

Dans le menu de DOS 720

- Choisissez la touche de fonction F3 (transfert)
- Validez à la souris l'option thomson -> msx-pc-atari

Une nouvelle boîte de dialogue s'ouvre vous demandant de choisir le lecteur dans lequel se trouve la disquette thomson contenant le fichier ECRAN1.BMP

Si vous avez 2 lecteurs, l'opération est simplifiée.
Choisissez (lecteur 2 ou 3) et insérez la disquette TO
dans le second lecteur.

De même insérez une disquette PC (préalablement
formatée au format 720 K en tapant sous DOS la
commande `FORMAT A : /F:720`) dans le lecteur
principal de votre TO8.

La disquette PC devra toujours être insérée dans le
lecteur 0.

Il est donc recommandé, mais pas obligatoire, d'avoir un
second lecteur pour la disquette Thomson.

Le lecteur 2 s'active et le nom des fichiers du repertoire
de la disquette

Thomson s'affiche.

A l'aide des touches fléchées positionnez vous sur le
fichier `ECRAN1.BMP` et sélectionnez le, en appuyant
sur la touche ENT (vous pouvez choisir d'autres fichiers
à transférer si nécessaire).

Quand le choix est terminé, lancez le transfert en
appuyant sur la touche ACC du TO8.

Lorsque le transfert est terminé, le voyant du lecteur
principal s'éteint et un message vous avertit que tout
s'est bien déroulé.

Vous pouvez quitter DOS 720 par la touche de fonction
F5 et revenir sous Basic.

4) LECTURE DU FICHIER SUR PC.

Récupérez la disquette PC dans le lecteur principal du
TO8 et mettez la dans le lecteur 3"1/2 de votre PC.

Vous pouvez visualiser votre capture d'écran avec
PAINTBRUSH de Windows 3.1 ou PAINT de
Windows 95/98.

Néanmoins, si vous souhaitez l'utiliser dans une page
Web, il est indispensable de l'ouvrir avec un logiciel plus
spécialisé comme Paint Shop Pro.

Ouvrez le fichier puis sauvegardez le ensuite au format
.GIF ou au format .JPG qui sont les 2 formats reconnus
par les navigateurs Internet (Netscape Navigator ou
Internet Explorer).

Votre image graphique, convertie à l'un de ces deux
formats pourra être incluse dans un fichier HTML et
sera lue par n'importe quel internaute qui se connectera
sur votre site (et ce quel que soit son modèle
d'ordinateur).

Daniel SMAGUE

ATTENTION

**Vous ne trouverez pas sur ce bulletin la liste des logiciels
de la logithèque de SERVEUR 87.**

**Vous pouvez la consulter sur le serveur au 05 55 77 66 54
elle est lisible aussi bien par les adhérents, que les non
adhérents**

Lorsque vous êtes sur la première page du Serveur

**Vous tapez sur la rubrique ARCHIVE, et vous aurez toute
la logithèque, ainsi que les logiciels thomson ou auteurs
divers. plus de 400 logiciels à votre service.**

et le tout toujours gratuitement



Programmer Tétris sur Thomson

par Yoan Riou

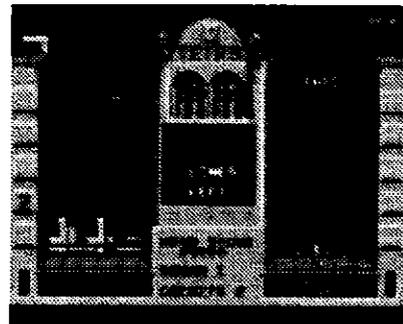
Première partie



Coté histoire

Tetris est l'un des jeux les plus connus ou presque, tout d'abord parce qu'il a été l'un des tout premiers jeux programmés en CEI (ex URSS) et distribué dans le monde entier, aussi parce qu'il a révolutionné de nouveau le concept du jeu sur ordinateur - console de jeu. A l'heure où les bornes d'arcade se ruent vers la course aux effets spéciaux en tout genre, aux scrollings différentiels, aux centaines de couleurs sur l'écran, à l'heure où Donkey Kong ou PacMan n'étaient plus qu'un vilain cauchemar, Alexey Pajitnov préparait donc dans son coin un petit jeu qui allait tout changer. Travaillant sur des machines légèrement dépassées (mais à la pointe de ce qui se trouvait à cette époque en URSS), il n'avait guère les ressources de l'ouest, et pourtant ... La société informatique pour laquelle il travaillait a pris le projet Tetris en main et l'a vendu à une société outre Atlantique : Microsoft. Cette dernière a d'ailleurs acquis les droits pour une bouchée de pain. Résultat, notre pauvre Alexey n'aura jamais touché un rouble pour cette création, pas beaucoup moins que la compagnie pour laquelle il travaillait. Il a rejoint alors la légende des génies qui n'ont jamais profité de leur création comme l'auteur de Pacman dit-on. Depuis peu, il profite des droits de Tetris. Pour plus d'infos sur son sujet, je vous conseille le site officiel de Tetris sur www.tetris.com

Qu'est-ce que Tetris a de plus que les autres jeux ? Tout d'abord c'est un jeu simple, il n'a pas besoin d'un long apprentissage, le but du jeu est très simple et rappelle vaguement nos Logo d'autrefois, le but étant d'assembler des pièces pour créer des lignes. Il est facile à prendre en main, 4 touches au maximum suffisent. On peut y jouer aisément d'une main, l'autre étant réservée pour le verre de Vodka ("*L'abus d'alcool est dangereux pour la santé*"). Il nécessite de plus que très peu de ressources systèmes et matérielles au niveau d'un ordinateur ou d'une console, un mode texte est largement suffisant et n'enlève en rien l'intérêt du jeu. Il est instructif et très prenant, développe les facultés d'interprétation des formes et la logique. Bref ce petit jeu simple cache en fait un pouvoir extraordinaire. Avait-il pensé réellement à toutes les qualités de son jeu ?



Version arcade Atari © 1988

Coté technique

Conseils avant de commencer

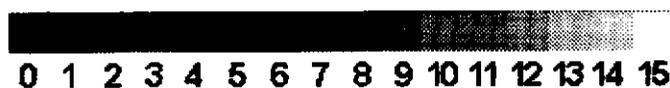
Programmer Tetris, c'est (presque) aussi simple que de programmer un casse-brique. Il faut auparavant passer par une phase d'analyse de la chose et réfléchir à une traduction dans un langage. Notez qu'en informatique, le premier élément est toujours l'élément 0 pour des raisons de simplification d'écriture des programmes. Commencer directement la programmation entraîne une surcharge de choses inutiles, la correction des bugs en sera plus difficile, et les modifications à apporter ne seront que de la "bidouille". C'est la partie la plus ingrate, car on n'a pas de résultats immédiats, mais il sera plus rapide par la suite d'écrire le programme. Dans le cas d'une programmation en assembleur, c'est obligatoire car une simple erreur n'entraîne pas un "Syntax Error" comme sous BASIC mais un plantage pur et simple de l'ordinateur avec en prime une probable perte de toutes les données, y compris le programme lui même. Il est bien de "penser" le programme avant de l'écrire. Comme on dit, il faut savoir perdre du temps pour en gagner (célèbre réplique de l'un de mes professeurs de mathématiques il y a bien longtemps).

Définition des pièces

Les pièces sont les éléments les plus importants du jeu car c'est autour d'elles que se base Tétris. Il faut analyser la façon dont elle sont construites, il faut déjà pour cela connaître Tétris. Si l'on remarque attentivement, les pièces sont dessinées suivant une logique. Elle sont toutes composées de 4 cubes, et représentent toutes les positions possibles et imaginables de ces 4 cubes. Pour organiser le tout, il a donc été créer 7 pièces, représentée chacone par 4 faces, et chaque faces étant composées de 4 cubes.



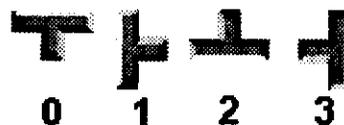
La version arcade propose des pièces en relief, elle est très jolie et très claire. Chaque "couleur" de pièce demande 3 niveaux de la même couleur, 2 pour la zone claire et la zone ombrée du contour, et une pour le remplissage. Notre Thomson ne peut afficher que 16 couleurs simultanées, et nous allons prendre le noir comme couleur obligatoire (pour le fond), il reste donc 15 couleurs. Cela nous fait 5 couleurs différentes pour les pièces. Nous avons 7 pièces, 2 fois 2 pièces partagerons la même couleur. Nous essayerons par la même occasion de faire en sorte d'avoir une pièce grise, sa partie claire sera donc un blanc (toujours très utile d'avoir au moins le noir et le blanc disponibles). Notre palette de couleur est donc définie. Il faut l'organiser, choisissons l'ordre le plus logique, par couleurs puis par luminosité. Soit 0 le noir, de 1 à 3 du rouge foncé au rouge clair, de 4 à 6 du bleu foncé au bleu clair, de 7 à 9 du vert foncé au vert clair, de 10 à 12 du orange foncé au orange clair et de 13 à 15 du gris foncé au blanc.



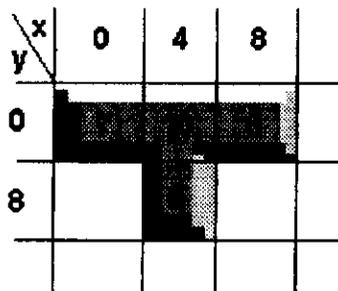
Nous avons bien compris que l'on travaillera en mode 16 couleurs 160x200 pour éviter des petits conflits de couleur. Ce mode étant légèrement à une échelle horizontale 2 fois plus petite que l'échelle vertical, la largeur d'un cube sera 2 fois plus petite que sa longueur. Pour dessiner nos pièces, nous allons choisir de les dessiner en imbriquant différentes sortes de cube. Cela nous fera gagner de la place en mémoire et nous n'aurons pas besoin d'avoir à tout dessiner. Nous ne dessinerons que des cubes de la même couleur, et nous obtiendrons les autres couleurs par ajout du nombre 3 ou 6 ou 9 ou 12. Voilà donc l'avantage d'avoir rangé la palette dans un ordre logique. Il existe 15 cubes différents pour dessiner toutes les pièces de toutes les faces et de toutes les couleurs. C'est tout de même mieux que de sauver en mémoire 7 pièces x 4 faces soit 28 pièces prenant chacune 4 fois plus de place. N'oublions pas que le Thomson n'a que peu de mémoire (pas tant que ça quand même). Cela s'amplifiera la programmation par la suite. Nous choisissons donc des blocks de 4x8 pixels. Pourquoi pas 5x9 par exemple ? Tout simplement parce que un ordinateur fonctionne en octets de 8 bits. Dépasser de 1 pixel nous obligerait à allouer un morceau d'octet supplémentaire et alourdirait les calculs. Autant faire simple. Nous verrons par la suite que 4 pixels seront codés sur 2 octets, donc 16 octets pour un block (2 octets x 8 lignes), soit 240 octets pour tous les blocks.



Analysons la façon de stocker les pièces en mémoire. Nous allons travailler avec l'exemple de la pièce 0. Il faut définir un sens de rotation, selon moi, rien de plus logique que le sens inverse des aiguilles d'une montre. C'est aussi ce sens utilisé dans la version arcade. Voici les différentes faces pour la pièce 0 :



Regardons de près maintenant la face 0 de la pièce 0 et posons la dans une grille de pixels. Forçons nous de "coincer" la pièce dans la coin gauche haut. Mettons sur chaque blocks son numéro associé par rapport à la liste de tous les blocks :

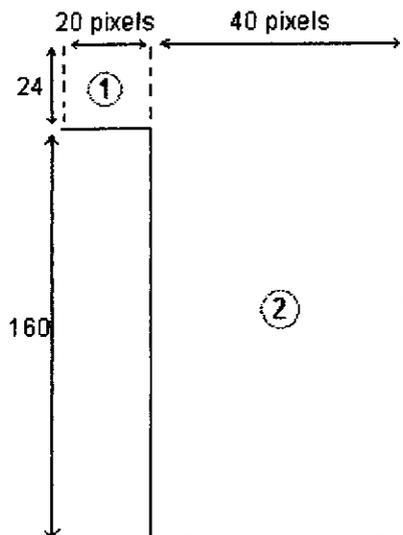


Cette pièce peut s'écrire en BASIC dans des DATA de la façon suivante : DATA 0,0,7,4,0,10,8,0,8,4,8,5 ou en assembleur par FCB 0,0,7,4,0,10,8,0,8,4,8,5
 Le 0,0,7 représente les coordonnées du block 7 avec son numéro de block. Le 4,0,10 représente les coordonnées du block 10 avec son numéro de block et ainsi de suite. Il est préférable d'écrire l'ordre des blocks de la gauche vers la droite et du haut vers le bas (par convention uniquement). Nous avons définie ici une face, il suffit de continuer sur la face suivante jusqu'à la dernière pour avoir la pièce complète. On continue a remplir les DATA (ou les FCB en assembleur) sur chacune des faces des pièces suivantes et l'on arrive enfin a un liste de valeur définissant chacune des faces des 7 pièces. Un block est représenté par 3 valeurs (coordonnées x,y et le numéro du block), donc 12 valeurs par faces, 48 valeurs pour une pièce (12 x 4 faces), soit 336 valeurs pour nos 7 pièces (48 x 7). C'est un travail un petit peu fastidieux mais qui paye par la suite. La programmation passe parfois par ce genre d'étape. Pour simplifier le travail, la couleur de chacune de pièces se passera dans un autre tableau.

Définition de la zone de jeu

La zone de jeu constitue la zone ou l'on va pouvoir déplacer et assembler les pièces. Son échelle est bien sur l'élément primaire d'une pièce, à savoir un cube. La zone (dans le Tetris classique) est large de 10 cubes et haute de 20 cubes. En prenant la largeur de nos blocks, elle sera donc largeur de 40 pixels et haute de 160 pixels.
 Deux choses sont a définir dans cette zone de jeu, tout d'abord la position réelle à l'écran, mais aussi une aire de jeu virtuelle interne au programme dans lequel nous ferons nos calculs pour déterminer les collisions lors du déplacement des pièces, le fait d'avoir réalisé une ou plusieurs lignes ... etc ...

La partie réelle de l'aire de jeux a juste besoin de coordonnées de bases sur l'écran pour l'affichage uniquement



La zone 1 contiendra l'affichage de la pièce suivante. Un rectangle de 20x24 pixels est largement suffisant pour afficher n'importe laquelle des 7 pièces. La pièce la plus longue est la pièce 4 dans sa face 0 qui fait 4 x 4 soit 16 pixels. Sinon toutes les autres pièces dans leur face 0 ont une hauteur de 2 x 8 soit 16 pixels. Cela nous laisse largement assez de marge pour centrer la pièce.

La zone 2 appelée la cuve sera l'aire de jeu pour le déplacement du jeu. Les seuls affichages à l'extérieur de cette zone seront les affichages de score, de lignes faites, les divers messages ou animations. Ca zone fait 40 pixels de large (4 pixels par block x 10 blocks de largeur). Elle fait 160 pixels de haut (8 pixels par blocks x 20 lignes de blocks).

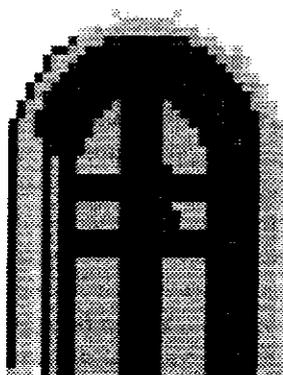
Définition du score

C'est loin d'être l'élément principal du jeu, mais un score ne fait pas de mal. Sur Tétris, le plaisir du nombre de lignes réalisées reste le meilleur. Inutile de "gonfler" les scores et gratifier par millions de points le joueur comme certains flipper actuellement qui expriment leur qualité par la largeur en nombre de chiffres du tableau des scores (au passage, ou sont passés les flippers dont les scores ne dépassaient pas 100 ?) Un système de points (plus les lignes qui sont comptées quand même) peut être évalué sur le nombre de ligne qu'un joueur fait d'un coup. Le "tétris" (4 lignes d'un coup, maximum possible) peut être plus gratifié que 4 fois 1 ligne.

Les touches à gérer

La souris n'est pas vraiment l'objet idéal, de la poussière vient souvent se glisser sous la boule, stoppant net la souris alors que l'on était dans une phase critique tout en haut de l'aire de jeu. Mauvaise frustration. Le joystick ne présente pas beaucoup d'intérêt non plus. Il me semble que le clavier est tout indiqué. Il est très rapide à répondre, et ne sera pas mis à rude épreuve. 3 touches sont essentielles, une pour bouger la pièce à gauche, une pour la bouger à droite, et une autre pour faire tourner la pièce suivant l'une de ces 4 faces. D'autres touches peuvent être bien utiles comme la touche pour accélérer la pièce vers le bas lorsque le début de partie se montre un peu trop facile (donc trop lent), une touche pour quitter le jeu, une touche pour afficher une page de multiplan (c'est la touche "boss" mais inutile de faire croire à votre patron que vous faites la comptabilité de son entreprise sur un TO8) ... etc ...

Les plus ...



Les plus sont des petits détails qui peuvent être rajoutés, mais il ne faut que cela enlève en rien la rapidité et surtout la maniabilité du jeu. Trop de "plus" et le jeu risque de devenir "moins". Il ne faut pas s'écarter du fait qu'il faut que Tetris soit rapide dans la gestion de l'interface, car il faut que le joueur puisse réagir très rapidement dans une situation de crise. La pièce suivante affichée est un bon plus, elle ne prend de ressources que dans la transition entre deux pièces donc pas dans le cours réel du jeu, et permet de calculer un coup à l'avance. Des petites phases d'animation peuvent y être ajoutées entre les niveaux par exemple.

La suite de cet article dans le prochain numéro du Clin d'oeil Thomsoniste avec des routines du programme en assembleur. En attendant, préparez vous graphisme et vos tableaux de pièces .





Les nouvelles du WEB



Sujet : Clavier TO7
Date : 27/05/1999 19:59:47é)
From: gfourmier@bpchamp.com (Ghislain FOURNIER)
Sender: owner-thm-pa@athena.scdi.org
To: thm-pa@athena.scdi.org (Achats Ventes Echanges Thomsonistes)

Fichier : gfourmier.vcf (277 octets)
Durée du téléchargement (50000 bits/s): < 1 minute

Très Urgent,

Recherche Clavier Mécanique PERITEK pour TO7 /70

Merci d'avance :-)

A+

Ghislain.

Sujet : Evolution de la liste
Date : 27/05/1999 14:44:30é)
From: eforler@athena.scdi.org (Edouard FORLER)
Sender: owner-thomsonistes@athena.scdi.org
Reply-to: eforler@athena.scdi.org (Edouard FORLER)
To: thomsonistes@athena.scdi.org

Bonjour a tous,

La mailing-list continue a grossir gentiment, nous sommes pres d'une trentaine maintenant. Merci a tous pour votre fidelite. Je vous rappelle qu'il est possible d'obtenir la liste des abonnées en envoyant la commande "WHO" a thomsonistes-adm@athena.scdi.org.

J'en profite pour saluer cordialement Didier et Olivier Guillon qui viennent de rejoindre la mailing-list.

Si vous avez des idees interessantes de rubriques nouvelles, n'hesitez pas a me les communiquer.

Amities,
Edouard FORLER, DI-EPFL.



Les nouvelles du WEB



sujet : TO7-70 à vendre
Date : 19/05/1999 11:54:25é
From: mencyr@club-internet.fr (Cyril)
Sender: owner-thomsonistes@athena.scdi.org
To: thomsonistes@athena.scdi.org

Bonjour,

"Heureux" possesseur d'un TO7-70, je suis à la recherche d'un éventuel acquéreur. Où puis-je m'adresser et à votre avis, ai-je une chance de trouver preneur ?

Merci d'avance pour votre réponse.

Cordialement.

Cyril M. mencyr@club-internet.fr

Sujet : Reponse du Livre d'or (SERVEUR 87)
Date : 14/05/1999 23:35:31é
From: progeas@aol.com
To: progeas@aol.com

Voici mon nom ou club: Gilbert Mochot
Voici mon adresse e-mail: tempsgm@aol.com
Voici mon site: <http://members.aol.com/tempsgm>

Voici ce que je pense de votre site:
Très sympa ce site la musique y est pour quelque chose. Il y a beaucoup d'idées à retenir. les animations sont chouettes.

Bravo...

Voici les renseignements sur mon site:

J'arrive sur aol et je commence à créer mon petit site.. Je developpe des shareware depuis 1986.

Petite production, Après avoir utilisé longtemps le serveurs minitel, je me mets à internet
Passez voir mon modeste site.. amitiées..

Sujet : Reponse du Livre d'or (SERVEUR 87)
Date : 10/05/1999 12:10:36é
From: progeas@aol.com
To: progeas@aol.com

Voici mon nom ou club: Sylvain A.
Voici mon adresse e-mail: bobvador@yahoo.com
Voici mon site:

Voici ce que je pense de votre site:
Etant un grand fan d'émulations diverses, j'ai découvert par hasard votre site et je ne put



Les nouvelles du WEB



m'empêcher de verser ma p'tite larme en repensant à mon TO8D qui m'a offert bien des joies durant des nuits et des nuits de programmation. J'espère qu'il me sera possible un jour de diffuser sur le net mes oeuvres ludiques sorties tout droit de ma folle imagination. Continuez les gars, le combat ne fait que commencer!

Voici les renseignements sur mon site:

Euh... désolé j'ai pas de site!

Sujet : un petit bonjour...
Date : 06/05/1999 13:18:22é)
From: groupe-tgs@groupe-tgs.mc (Michel SPILMAN)
To: progeas@aol.com (SERVEUR 87)

1er essai de communication via ma machine au travail. Joli site !
Michel Spilman (Nice)

Sujet : fi77
Date : 02/05/1999 16:52:01é)
From: Franck.Lejard@wanadoo.fr (Franck LEJARD)
To: Progeas@aol.com (SERVEUR 87)

Bonjour Louis,
la fête de l'internet est terminée, le site "Visage de Seine et Marne" a été revu et corrigé en conséquence.
Comme j'ai beaucoup apprécié votre coopération, j'ai conservé un lien vers votre site dans la rubrique "Liens"
Très cordialement.
Franck
<http://www.frog3.com/fi77>

Sujet : Remerciments...
Date : 02/05/1999 14:34:07é)
From: fredoj@club-internet.fr (Frédéric JEANNIN)
To: Progeas@aol.com (SERVEUR 87))
CC: babar3@club-internet.fr (Babar), eforler@athena.scdi.org (Edouard FORLER (system manager))

Un grand merci à tous c'est génial.
Je vais m'inscrire sur le mailing et enfin terminer ce jeux avec mes amis.

C'est un bon exemple de ce qu'internet a de bon.

vraiment merci.

fredoj.



Les nouvelles du WEB



Sujet : Recherche mandragore désespérément...
Date : 01/05/1999 13:57:56é)
From: fredoj@club-internet.fr (Frédéric JEANNIN)
To: progeas@aol.com (SERVEUR 87)

Bonjour,

Possesseur d'un MO5 je me retrouve avec une cassette illisible et un jeux jamais terminé mais passionnant. Je me suis rendu propriétaire d'un émulateur et aimerais bien trouvé MANDRAGORE pour laissé ma copine regardé la TV tranquillement.

Si vous pouviez m'indiquer un adresse où trouver ce jeux cela supprimerai ce sentiment de frustration que je partage avec plusieurs amis.

Je vous remercie.

fredoj.

Sujet : forum
Date : 30/03/1999 08:51:45é)
From: Metz.injs@wanadoo.fr (Institut National de Jeunes Sourds)
To: progeas@aol.com (SERVEUR 87)

Bravo de maintenir la flamme.
J'hésite encore pour les 17 et 18 avril.
Un thomsonniste de longue date.
Amitiés.
Jacky Lamberton.

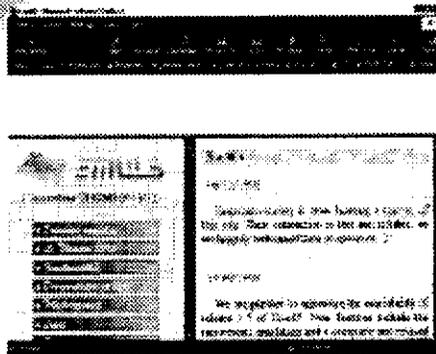
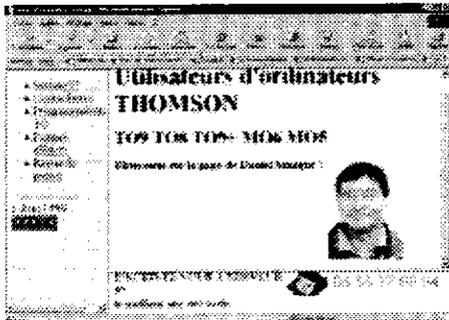
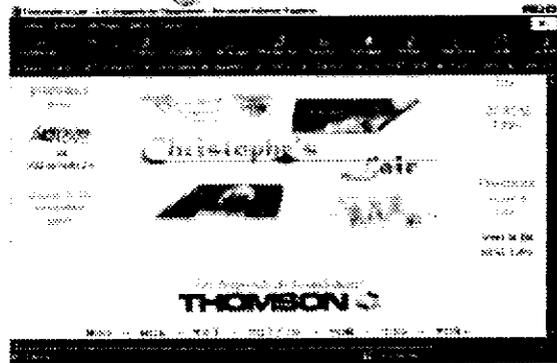
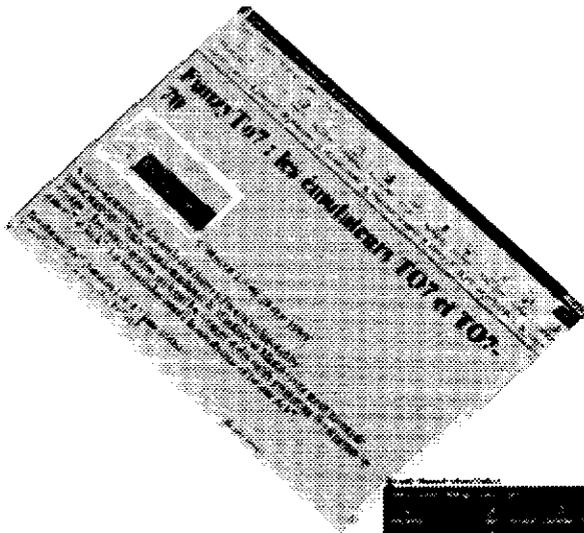
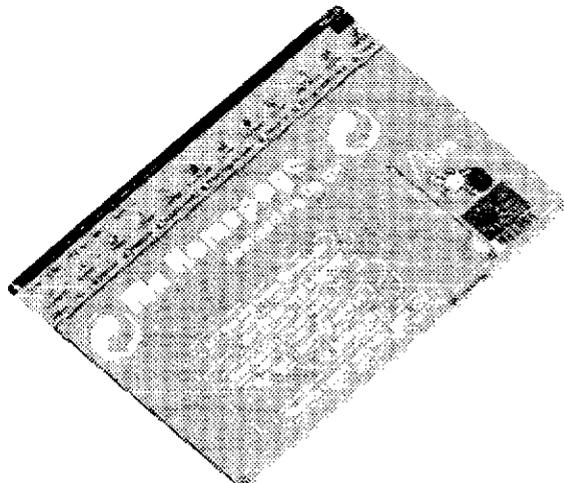
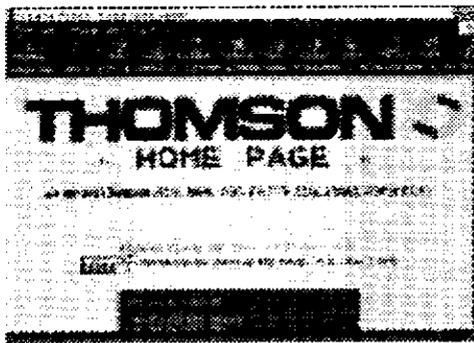
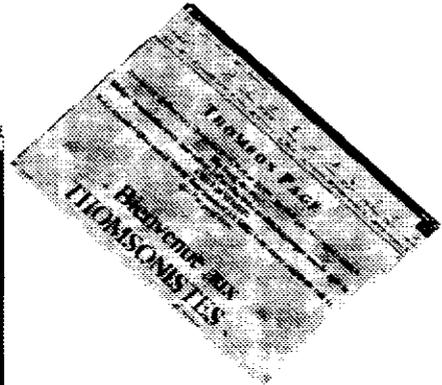
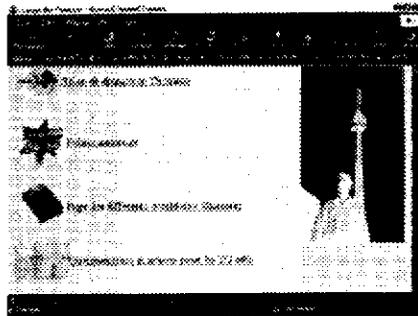
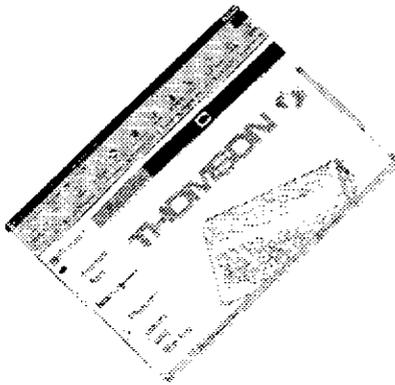
Sujet : Juste un renseignement
Date : 28/03/1999 23:27:30é)
From: capell_b@yahoo.com (Benjamin CAPELL)
To: progeas@aol.com (SERVEUR 87)

Bonjour, je viens de découvrir ces emulateurs et un fichier de taille me manque :
La rom pour l'emulateur to8 de TEO, auriez-vous l'amabilité de me dire où je pourrais la trouver.

Merci !

PUB SITES

THOMSON



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

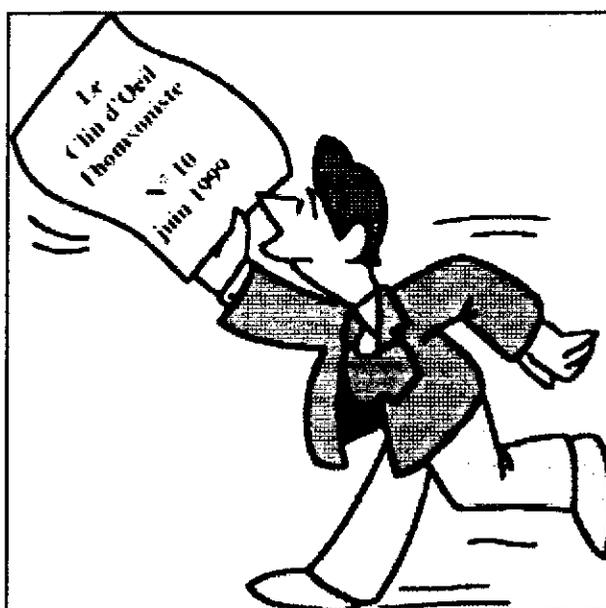
Signature:

*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**

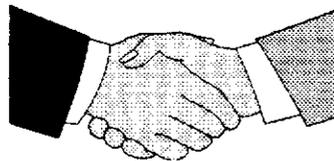
SERVEUR 87 sur INTERNET

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

LE CLIN D'OEIL THOMSONISTE est édité par SERVEUR 87

**SERVEUR 87
PROGEAS Louis
25, rue Galliéni
Bat- B
87100 LIMOGES**

Le Club Gratuit



Ou il fait bon Travailler

Articles: Adhérents, thomsonistes désirant s'exprimer

Illustrations : De toutes provenances

Bulletin : Trimestriel (juin 1999 - N°10 - 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.