

PC

Amiga

CLUB THOMSON



PC

Amiga



Le mot du Sysop

création de ces émulateurs, sinon je crois qu'aujourd'hui il ne resterait pas grand chose de nos Thomson. Et c'est bien grâce à eux que nous avons remonté un lien Thomsoniste sur le web, aussi important que vers les années 90.

Chers amis Thomsonistes et à tous les fidèles au Club, nous voilà réuni pour ce numéro de juin. Ce deuxième trimestre, annonce la fin d'une année scolaire, mais aussi l'approche des grandes vacances d'été. Une réjouissance pour nous de retrouver enfin les beaux jours, mais une mauvaise passe pour nos Thomson, qui maintenant jusqu'en septembre vont voir leurs activités réduites. Mais je suis certain que ces vacances vont nous amener pour la rentrée des idées nouvelles et toutes fraîches.

Je pense que cela ne vous aura pas échappé, mais la première page du bulletin a changé, certain vont dire, et bien SERVEUR 87 n'est plus qu'un club pour PC. Et bien non, rassurez-vous, nous restons bien les deux, et il suffit de passer sur le serveur, comme sur le site pour en être rassuré. Mais c'est vrai que nos fameux Thomson, comme le décrivait notre ami SACHEM dans le dernier bulletin, nous ont rendus beaucoup de services avec en faite peut de panne, et pratiquement sans nous causer de problème. Malheureusement le monde évolue, peut être trop vite parfois et il nous faut suivre. Et puis maintenant ou est la différence, du fait que l'ont retrouve nos TO, sur PC avec la création des émulateurs, voir même des nanoréseaux remis en service. Certain même des acharnés Thomson parmi ceux qui disent je suis 100 % Thomson, et bien aujourd'hui programme directement sur leur PC, avec un émulateur, alors remercions nos amis qui ont travaillé à la

Vous allez me dire, mais les créations que deviennent elles, et bien elles sont aussi très présente, c'est en fait des programmeurs qui manquent, à vrai dire ci chacun faisait un petit effort, on en retrouverait pas mal, alors je leur fais au passage un petit clin d'œil, bien thomsoniste pour qu'ils viennent nous rejoindre et ne reste pas isolé dans leur coin, car il reste beaucoup de choses à faire, et chacun a sa place parmi nous.

Je voudrais remercier tous les thomsonistes, qui veulent bien sacrifier un peu de leur temps, ce qui a permis de refaire un très bon archivage de tout ce qui est Thomson, en passant par les documentations, les logiciels, et les nouvelles créations, etc.... Ce qui nous fait aujourd'hui un bon CD-ROM, sur lequel vous retrouverez beaucoup de choses, mais aussi tous les jeux qui nous ont passionnés, des jeux voir même jamais terminé ou nous avons butté pour aller au bout. Et bien dans ce bulletin nous allons attaquer une nouvelle rubrique concernant ces jeux. Notre ami E. BOULANGER, vous livrera tous les trimestre des plans de jeu pour aller jusqu'au bout, et il se met à votre disposition pour vous fournir en plus des plans qui paraîtrons, des explications à chacun de vous, donc vous voilà une bonne occasion pour terminer vos jeux qui vous ont tenu en réflexion des soirées complètes.

Ce trimestre aura vu la sortie des créations de BLEDDOR-SOFT, deux

disquettes d'encyclopédie sur les Mammifères, les canidés Tome 3-2, et Tome 3-3 spécial Loup. De Prehis-TO un utilitaire SCROLLS v 1.0, E. Boulanger a sorti une disquette de jeu (21 le jeu du Bluff, Bombe-H, Ces années-la. Thomson Piano) jeux contre l'ordinateur ou soi-même. Et l'adaptation par Prehis-TO, du jeu mis sur disquette de SAPHIR. Vous retrouverez tous ces softs sur la logithèque du Club (Serveur RTC) et en téléchargement sur le site du club.

Vous pouvez vous procurer les documentations sur Thomson sur le site de Ghislain : <http://www.bpchamp.com/part/gfournier/home.htm>, tous les logiciels anciens de Thomson sur les sites de :E. Botcazou : <http://www.multimania.com/ebotcazou>, AmiTO8 : <http://www.multimania.com/amito8>; celui du Club : <http://members.aol.com/progeas> ; et également sur le serveur RTC 05 55 43 82 44. Vous retrouverez également le tout sur le CD-ROM du club, que vous pouvez commander gratuitement sur le site du Club, sur le serveur RTC, et le télécharger sur le site de C. Lair : <http://lair.etu.info.unicean.fr/s87cd/>.

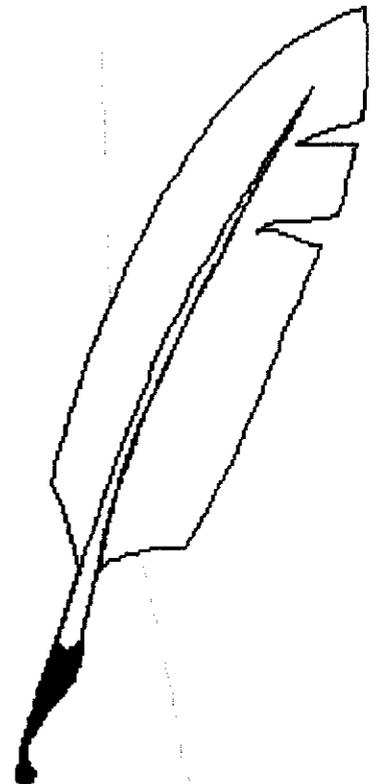
Donc que vous soyez adhérent ou pas, vous avez à présent la possibilité de tout trouver pour vos Thomson, sur les nombreux sites Internet Thomsonistes. Ci vous chercher quelque chose de particulier, et bien n'hésitez pas demandez, nous trouverons. Je vous remercie de votre confiance, et je vous souhaite à tous de bonnes Vacances. revenez avec plein d'idées, et surtout n'oubliez pas que fin septembre il faut des articles pour sortir le bulletin numéro 15, qui sera celui de la rentrée, et j'espère d'une bonne rentrée pour nous tous.

L. Progeas

Sommaire

- Le mot du Sysop par Louis PROGEAS
- Les CANIDES vol 2: Les loups
par Raymond GRISON
- Plans jeu Thomson par E. BOULANGER
- Premiers pas en HTML par louis PROGEAS
- Gestion d'un choix multiple dans un formulaire de
page web par Daniel SMAGUE
- Nouveautés Logiciels du Site AmiTo8
par Tamrane Tarek
- La selection du Trimestre par Tamrane Tarek
- L'Affaire Goldorak par Tamrane Tarek

Soyez nombreux à participer à la
rédaction des articles du
bulletin trimestriel
Merci



LES CANIDES vol 2: Le loup, par Blédor-Solt



Comment ne pas être passionné par ce fabuleux animal, qui a su de tous temps défier l'homme et qui inspire toujours la peur. Qu'il est majestueux ce proche cousin de nos chiens domestiques, mais combien il est sauvage. Je me pose d'ailleurs la question, si à la mémoire de ses ancêtres, traqués par l'homme, il n'a pas conservé une certaine défiance envers celui-ci.

Cet animal social obéit à des lois très strictes. Il accepte, et impose une véritable hiérarchie au sein de son groupe. Tout contrevenant est puni. Le couple dominant est le seul reproducteur, et fidèle pour la vie. Toute la meute est pleine de sollicitude à l'égard de sa descendance, comme si elle avait conscience de son importance pour l'avenir du groupe.

Le loup dominant prend l'initiative lors des opérations de chasse, et lors des déplacements il marche souvent en tête de la harde, ne laissant sa place qu'occasionnellement. Il assure également le marquage du territoire. A ce propos, il est à noter que tout étranger à la meute y pénétrant est violemment chassé, poursuivi et mordu, et subit de graves blessures.

Le loup est un prédateur supérieur, car il mange les proies qu'il tue, et son effet régulateur est primordial. Il ne réussit pas son entreprise à tous les coups. Il s'attaque de préférence aux animaux faibles ou malades, jouant ainsi le rôle de "police sanitaire". S'il vient à disparaître, l'équilibre s'en trouve rompu, et la nature ayant horreur du vide, d'autres prédateurs prennent sa place, mais ne peuvent en aucun cas assurer sa fonction.

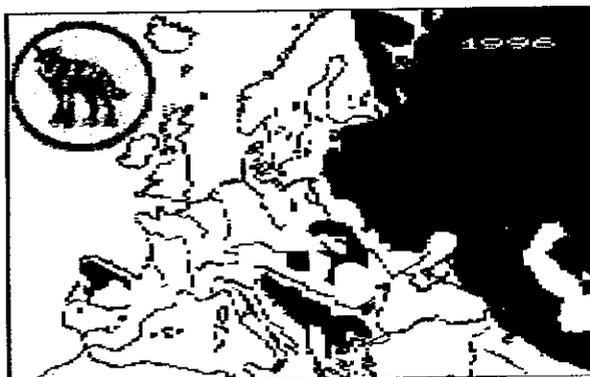
Ainsi l'écosystème tout entier risque d'être détruit. La multiplication des grands herbivores met en péril la forêt, laquelle par sa disparition entraîne l'extinction des espèces d'insectes qui en dépendent... Il n'est donc pas dans notre intérêt que le loup disparaisse, même s'il prélève quelques moutons dans nos troupeaux.

La France compte aujourd'hui une dizaine de loups, installés dans le parc du Mercantour, lesquels ont été soit réintroduits, ou ont simplement passé la frontière italienne. Leur présence n'est pas acceptée par les éleveurs qui leurs attribuent des pertes de bétail. Des indemnités leurs sont versées cependant, il reste assez difficile à prouver que ces méfaits sont dus aux loups plutôt qu'à des chiens sauvages.

J'espère avoir dépeint d'une façon assez fidèle cet animal, qui malgré la cruauté qu'on lui prête est noble, et le fruit d'une formidable évolution sociale. Rendez-vous avec les images de CANIDES 2, un volume spécialement dédié au loup, si vous désirez en savoir plus.

Je tiens tout spécialement à féliciter Louis Progeas pour son étroite collaboration dans la réalisation d'ENCYCLOPAEDIA THOMSONIS.

Tous à vos claviers pour poursuivre ensemble l'aventure Thomson.



Raymond GRISON 7 avril 2000

Plans de Jeux THOMSON

Par E. BOULANGER

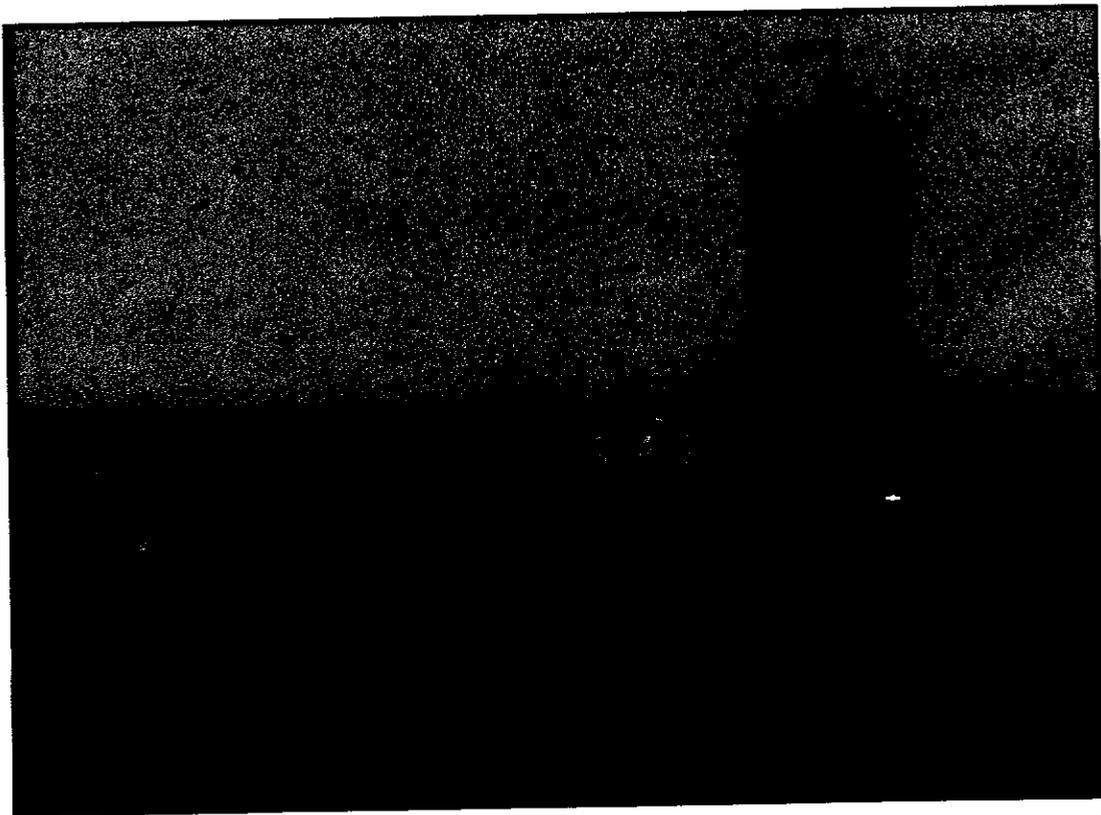
Chaque trimestre, Emmanuel BOULANGER vous propose une nouvelle rubrique dans ce bulletin, qui je l'espère vous intéressera. Il s'agit de Plan de jeux pour ceux qui à ce jour n'ont pas été jusqu'à la fin du jeu.

Attention: Il est vrai que pour comprendre ces plans il faut avoir joué à chacun des jeux . Plutôt que de donner des explications qui seraient longues et fastidieuses, il vaut mieux que chaque personne bloquée à un endroit du jeu, contacte par e-mail, E. Boulanger et de lui expliquer ce qui vous bloque.

E. Boulanger vous répondra individuellement à cette adresse: eboulanger@caramail.com

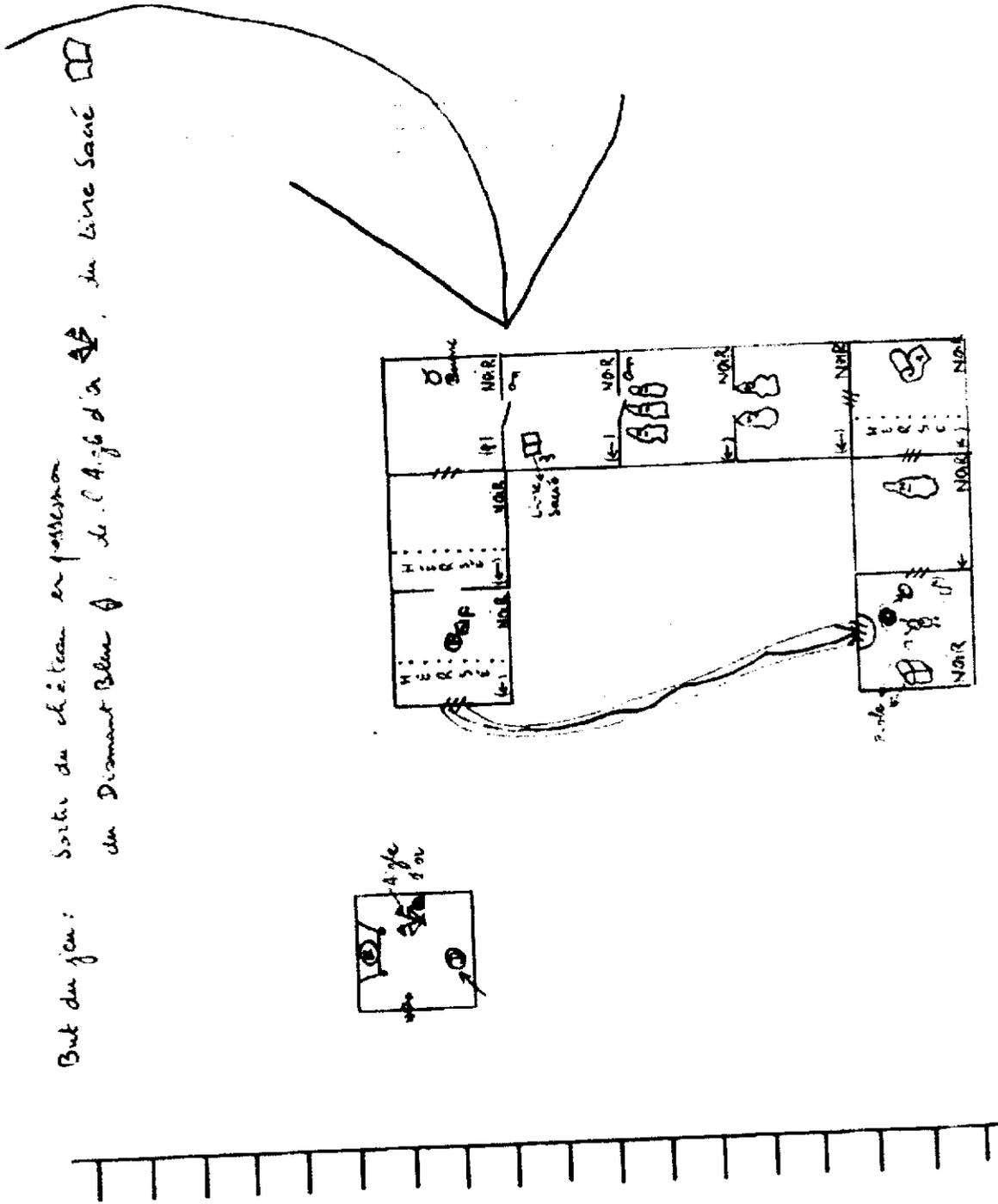
Pour les personnes qui ne sont pas sur Internet, ils peuvent poser leurs questions sur le SERVEUR RTC, par le système qui fonctionne maintenant depuis plus d'un an. La liaison RTC<->Internet fonctionne très bien.

Pour ce premier trimestre voici les plans de: **Aigle d'or**



Plan numéro 2 :

But du jeu : Sortir du château en possession du Diamant Bleu et de l'Anneau d'Or, du Livre Sacré



Premiers pas en HTML

Beaucoup d'entre vous passent au PC, et c'est une logique que, lorsque on commence à toucher à un ordinateur, même un Thomson, et bien sans pour cela abandonner votre TO vous suivez l'évolution que la vie nous impose. Et évidemment vous n'échappez pas à Internet, et faire vous aussi votre site.

Donc sans aucune prétention, je vous livre quelques bases très élémentaires de la programmation en HTML.

Les bases

Le code HTML n'est pas un langage de programmation. C'est plutôt un langage de description. Vous n'aurez nullement besoin d'un logiciel spécialisé. Commencer avec un simple éditeur de texte comme Notepad par exemple.

```
<TITLE> Page d'accueil</TITLE>
```

Ces commentaires sont appelés balises ou tags. Ils s'utilisent au début et à la fin d'un mot, d'un titre

```
<HTML><HEAD><TITLE>Ma page d'accueil</HEAD></TITLE>
```

```
<BODY>Bonjour et bienvenue ici</BODY></HTML>
```

C'est tout ! Voilà votre première page Web.

Chaque page HTML, pour simplifier, se compose de deux parties :

l'en-tête (<HEAD></HEAD>)

et le corps (<BODY></BODY>).

<HEAD> indique que la première section contient des informations à propos du document. Le texte compris entre les tags <TITLE> apparaît dans la barre supérieure de votre navigateur.

La balise <BODY> contient toutes les informations qui s'afficheront dans la fenêtre principale des navigateurs : texte, images, liens, etc.

Le tag <HTML>, qui apparaît en premier, signale au browser qu'il affiche une page Web.

Comme vous devez vous en douter, </HTML> indique la fin du document.

Aérer le texte

Quand vous entrez un texte entre les balises <BODY></BODY> n'oubliez pas que les navigateurs sont incapables de reconnaître les sauts à la ligne ou les espaces entre les paragraphes que vous insérez naturellement avec votre clavier.

<P> : indique au navigateur d'insérer une ligne blanche, un espace en quelque sorte, entre deux paragraphes d'un texte. Pour passer à la ligne sans espace, inscrire le tag
. Ces deux balises, à la différence de celles qui précèdent, ne s'utilisent pas en couple. Elles apparaissent, en général, une seule fois.

Pour y voir plus clair

La balise <HR> insère un trait horizontal standard qui prend la forme, lorsqu'il s'affiche sur un fond gris, d'une barre en trois dimensions sur toute la largeur de la page.

Par exemple : <HR WIDTH=50% ALIGN=LEFT> ou <HR WIDTH=234 ALIGN=RIGHT>
Ces lignes donnent au trait la place qu'il occupe, en pourcentage (WIDTH=50%) ou en pixels

(**WIDTH=234**), dans la fenêtre principale de votre navigateur. Les attributs **ALIGN**, eux alignent le trait à gauche, à droite, ou bien sûr au centre (**ALIGN=CENTER**) de la page.

Les frames

Frame en Anglais veut dire cadre inventer par Netscape dès la version 2 divise une fenêtre en plusieurs page. Le principe de base repose sur une page HTML qui détermine la disposition et la taille des cadres qui s'afficheront dans la fenêtre des navigateurs

```
<HTML>
<HEAD>
<TITLE>les cadres</TITLE>
</HEAD>
<FRAMESET COLS="20%,80%">
<FRAMESRC="MENU.HTML">
<FRAMESRC="PAGE.HTML" NAME="droite">
</FRAMESET>
</HTML>
```

Vous définissez ainsi deux cadres le premier prend l'allure d'une colonne de 20% de la taille de la fenêtre. Le second prend place a droite a 80%. Les deux balises **FRAME** indiquent les pages **HTML** que le navigateur doit charger dans les cadres frames respectifs. La page **MENU.HTML** apparaît dans le cadre de gauche tandis que **PAGES1.HTML** se charge à droite.

Les frames flottantes

Insérer un cadre à l'intérieur même d'une page **HTML**.

```
<IFRAME>
width=150
height = 200
src="exemple.html"
align="left"
frameborder=10
hspace=10
vspace=10
scrolling=yes
name=contenu>
</IFRAME>
```

Les balises **<IFRAME>** correspondent aux anciens tags **<FRAME>** et **<FRAMESET>**. Elles peuvent se déclarer à l'intérieur des balises **<BODY>**.

Le contenu du cadre est défini avec l'attribut **SRC**. Le document intitulé **exemple.html** s'affichera dans la page Web. La dimension du cadre se définit en pixels (150 x 200) et il sera aligné à gauche de la page avec la commande **ALIGN=left**. Il peut devenir difficile de distinguer le cadre dans la page si vous omettez de déclarer une bordure lorsque vous le créez. Pour éviter cela, adoptez l'attribut **FRAMEBORDER**. Vous pouvez aussi définir un espace autour du cadre avec les attributs **HSPACE** (horizontal) et **VSPACE** (vertical). Nous avons utilisé un espace de 10 pixels.

Créer un petit ascenseur, une barre déroulante indispensable pour accéder à la totalité du document ? indiquer la commande **SCROLLING=yes** ou **SCROLLING=no** pour l'inhiber. **SCROLLING=auto** laisse au navigateur le choix d'afficher ou non une barre de défilement. Vous utiliserez ce cadre flottant pour afficher de nouveaux documents. Donnez-lui un nom et appliquez la procédure (un système de frames traditionnel). Dans notre exemple, la cadre s'intitule Contenu (**NAME=contenu**). Pour afficher à l'intérieur une nouvelle page, créez un pointeur

similaire à celui-ci :

```
<A HREF="doc.html" TARGET = "contenu"> Afficher le document dans le cadre </A>.
```

Images et formats

Gif : entrelacé ou transparent

Jpeg (ou jpg) : à réserver aux photos ..

L'image est "formatée" ? Quelques lignes de code HTML vont la glisser dans la page : ****

Cette ligne affiche l'image respectant la taille spécifiée (30 pixels sur 60) et en l'alignant, par défaut, au sommet. Si vous n'indiquez aucune taille pour la figure (balises **WIDTH** et **HEIGHT**), elle apparaîtra dans sa taille originale (mais sera plus longue à afficher puisque qu'elle exigera un temps de calcul logiciel).

ALIGN=RIGHT : Aligne votre image sur la bordure droite de la page.

ALIGN=LEFT : aligne à gauche

ALIGN=CENTER : centre l'image.

Intégrer dans vos image des liens hypertexte

```
<A HREF="autre page.html">  
<IMG SRC="exemple.gif"WIDTH="30"HEIGHT="60"></A>
```

Faire apparaître un fichier **fond.gif** en arrière plan

```
<BODY BACKGROUND="fond.gif">
```

Liens internes

Pour créer un lien : identifiez d'abord votre cible, la destination qui vous intéresse. Concrètement, son adresse apparaîtra dans le code source de votre page entre deux balises : **<A>** et ****. Accompagnées d'un ou plusieurs attributs, elles intégreront toujours un **HREF**.

Liens externes

```
<A HREF="http://members.aol.com/progeas">Votre Club</A>
```

Voilà un petit début, nous reviendrons en détail dans le prochain bulletin sur les différents types de liens (Internes et Externes qui existent), ainsi que les adresses et types d'adresses.

Et le début d'un autre cours ci vous êtes intéressé, par cette programmation.

Louis Progeas

GESTION D'UN CHOIX MULTIPLE DANS UN FORMULAIRE DE PAGE WEB

Par Daniel SIMONE

INTRODUCTION:

Comme nous en avons déjà parlé, dans le Clin d'œil thomsoniste n° 8 (paru en Décembre 1999) le créateur de pages web dispose en plus du langage HTML qui lui permet de donner une forme et un contenu à ses pages, d'un langage de programmation de scripts le Javascript. Le Javascript s'intègre complètement au source d'un document HTML et permet de concevoir un programme, à l'aide de variables ou de fonctions.

Les navigateurs récents (Internet Explorer et Netscape Navigator) disposent d'un module intégré qui interprète les lignes de code de langage Javascript à condition que cet interpréteur soit resté activé dans les paramètres préférentiels de votre outil de navigation web.

NECESSITE DU JAVASCRIPT :

Le langage HTML, ou pour ceux qui n'ont pas le courage de l'apprendre les logiciels de conception automatique de pages WEB présentent des limites dans certains cas. Cela se retrouve dans l'exemple que nous allons vous donner.

Supposons que vous ayez conçu une petite page sur votre site afin que les internautes puissent vous contacter pour vous commander un logiciel pour THOMSON que vous avez vous-même programmé. Supposons, également, que vous ayez optimisé ce logiciel et qu'il en existe plusieurs versions. Une version qui fonctionne avec la Souris et une autre pour Clavier Mais également une version pour T08 et une autre, différente, pour MO6 et enfin une version simplifiée et une version plus lourde mais qui fonctionne uniquement avec 512 Ko de RAM.

Vous allez sur votre page WEB créer un formulaire avec des rubriques pour connaître la configuration THOMSON de la personne qui va vous commander le logiciel. Mais si vous utilisez uniquement le langage HTML vous ne pourrez pas gérer efficacement les réponses de l'internaute. En particulier vous ne pourrez pas en contrôler ni la validité ni les inexactitudes de saisie. En revanche, un petit script Javascript inclus à votre page, pourra se charger de gérer cela impeccablement.

CREATION DU FORMULAIRE :

Saisissez le code HTML suivant avec n'importe quel éditeur.

```
<HTML>
```

```
<HEAD>
```

```
<TITLE> Choisissez votre logiciel THOMSON </TITLE>
```

```
</HEAD>
```

```
<BODY BGCOLOR="palegreen">
```

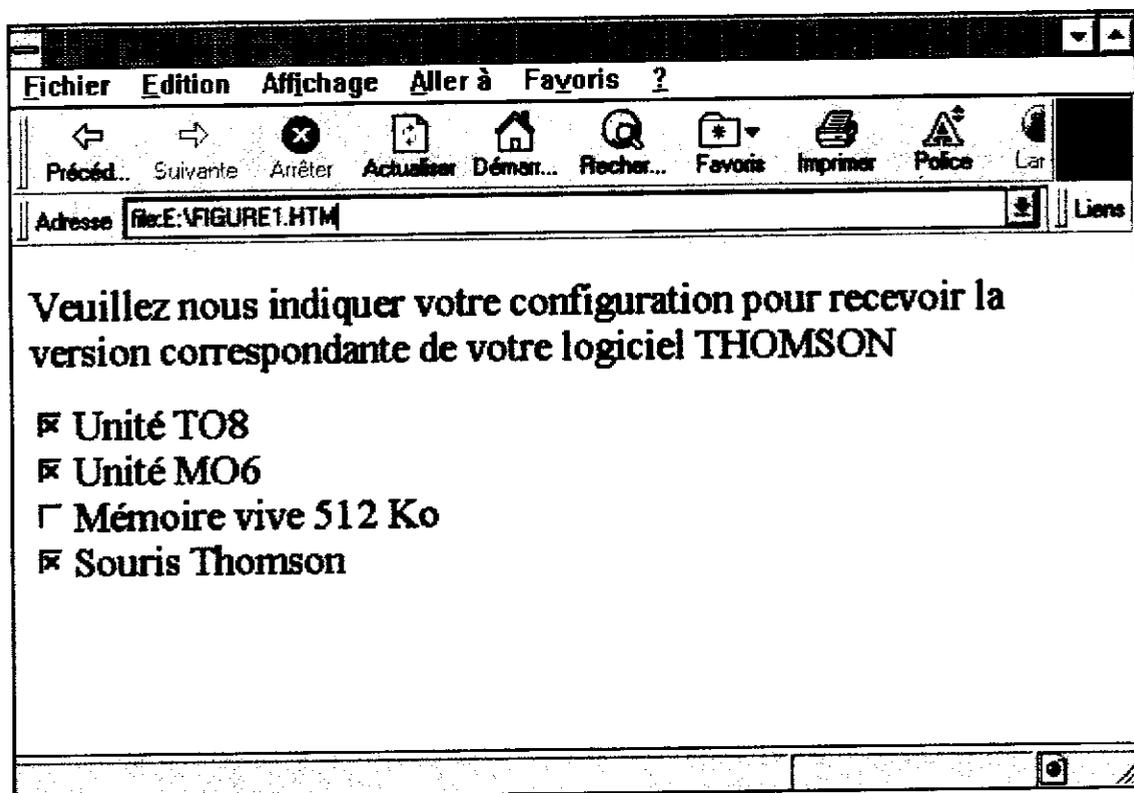
```
  Veuillez nous indiquer votre configuration pour recevoir  
  la version correspondante de votre logiciel THOMSON <BR>
```

<!-- création du formulaire avec cases à cocher-->

```
<FORM NAME="configuration">
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="to8" >Unité TO8<BR>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="mo6" >Unité MO6<BR>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="ram512" >Mémoire vive 512 Ko<BR>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="souris">Souris Thomson<BR>
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Puis après sa sauvegarde, ouvrez le avec un Navigateur .

Vous obtenez la page de la [figure 1]



L'utilisateur du formulaire devra donc cocher les cases correspondant à sa configuration THOMSON pour recevoir la bonne version du logiciel. Mais comme vous pouvez immédiatement le constater, les réponses qu'il pourra donner ne sont absolument pas contrôlées. Il pourra par exemple dire qu'il veut la version MO6 pour 512 Ko de RAM ce qui n'aura aucun sens.

ECRITURE DU MODULE JAVASCRIPT :

1) Gestion des réponses

Le module Javascript ajouté au code HTML permettra de contrôler correctement les réponses en analysant les conditions de ses choix.

Le problème d'analyse est ici assez simple à concevoir.
En effet.

Si l'utilisateur a un TO8, il ne devra pas pouvoir cocher aussi la case MO6. En revanche il pourra choisir librement la case SOURIS et la case 512 Ko de RAM.

Si l'utilisateur a un MO6 (128 Ko), la case 512 Ko RAM sera impossible à valider.

De même si il coche en premier lieu la case 512 Ko RAM, implicitement la case TO8 sera cochée automatiquement.

2) écriture du script

Comme nous l'avons vu dans l'article du Clin d'Oeil Thomsoniste n°8, le script javascript pourra se situer au début des lignes de code HTML. Après la balise <HEAD>.

Pour déclarer qu'il s'agit d'un script Javascript et non pas de code HTML il suffira d'encadrer les lignes de programme entre les deux balises:

```
<SCRIPT LANGUAGE="javascript">
```

```
    texte du programme
```

```
</SCRIPT>
```

C'est tout !!

Le script Javascript fera référence au nom des objets que vous avez déclaré dans la page au moyen des attributs NAME du langage HTML. Vous avez d'abord créé, dans votre page, un objet formulaire (FORM) auquel vous avez donné le nom : configuration. Dans ce formulaire vous avez ajouté quatre cases à cocher (CHECKBOX) dont chacune a un nom, choisi par vous-même. (to8,mo6,ram512,souris)

Dans le script javascript vous allez créer une fonction qui va réagir selon la case qui sera cliquée par l'utilisateur.

Appelons cliquer_case(n) cette fonction (le paramètre n correspondra à un nombre de 1 à 4 selon le choix de la case)

```
function cliquer_case(n){  
  if(n==1){  
    this.document.configuration.mo6.checked=false  
    if(this.document.configuration.to8.checked==false){  
      this.document.configuration.ram512.checked=false  
    }  
  }  
}
```

ATTENTION : Le début de la fonction commence par une accolade ouvrante et la fin de la fonction se termine par une accolade fermante

De même il faut aussi à l'intérieur de la fonction encadrer par des accolades (et non des parenthèses) les conditions if (celles-ci se comportant comme en BASIC)

La programmation de la fonction s'explique de la façon suivante : si n n'est pas différent de 1 (c est à dire si c est la première case qui est cliquée), la case à cocher du MO6 sera décochée automatiquement.

On remarquera que:

Le double signe égal (n==1) signifie pas différent de alors que le signe égal simple est l'instruction d'affectation. this est un mot-clef du langage qui est le constructeur de l'objet qui nous intéresse. A savoir l'état de la case à cocher nommée mo6 du formulaire nommé configuration de la page courante (document).

On envisage une deuxième condition imbriquée dans la première cela par une nouvelle instruction `if`

```
if(this.document.configuration.to8.checked==false)
```

Si l'expression entre parenthèse est vérifiée alors on exécute la ou les instructions situées entre accolades {...} (alors qu'en BASIC on a THEN ici on utilise une paire d'accolades)

Donc si la deuxième condition, case à cocher TO8 décochée, est vraie alors il y a lieu de décocher automatiquement la case 512 Ko RAM. En effet, si en cliquant dans la première case vous décochez le choix TO8 alors le choix 512 Ko sera automatiquement décoché par l'instruction

```
this.document.formulaire1.ram512.checked=false  
(= et non == car c'est une affectation de la valeur false à la  
case à cocher ram512 qui permet de la décocher.
```

On remarque les deux accolades fermantes qui correspondent l'une à la fin du premier `if` | autre à la fin du second `if`. De la même façon on va écrire les deux autres cas correspondant au clic de la case 2

```
if(n==2){  
this.document.configuration.to8.checked=false  
this.document.configuration.ram512.checked=false  
}
```

puis au clic de la case 3

```
if(n==3){  
if(this.document.configuration.mo6.checked==true)  
this.document.configuration.mo6.checked=false  
this.document.configuration.to8.checked=true  
}
```

Le texte complet du module Javascript est donc

```
<SCRIPT LANGUAGE="javascript">  
function cliquer_case(n){  
if(n==1){  
  this.document.configuration.mo6.checked=false  
  if(this.document.configuration.to8.checked==false){  
    this.document.configuration.ram512.checked=false  
  }  
}  
if(n==2){  
  this.document.configuration.to8.checked=false  
  this.document.configuration.ram512.checked=false  
}  
if(n==3){  
  if(this.document.configuration.mo6.checked==true)  
  this.document.configuration.mo6.checked=false  
  this.document.configuration.to8.checked=true  
}  
}  
</SCRIPT>
```

Il doit y avoir autant d'accolades ouvrantes que fermantes.

MODIFICATION DU FICHIER .HTM :

Pour mettre en relation le module javascript et le programme HTM on devra rajouter pour chacune des cases à l'intérieur de leur balise d'attributs La gestion de l'évènement onclick (onséquence de cliquer sur une case à cocher) qui déclenchera l'appel à notre fobnction cliquer_case(n).

Voici donc le texte complet du fichier .HTM à tester avec le navigateur.

```
<HTML>

<HEAD>
<TITLE> Choisissez votre logiciel THOMSON </TITLE>
</HEAD>

<SCRIPT LANGUAGE="javascript">
function cliquer_case(n){
if(n==1){
this.document.configuration.mo6.checked=false
if(this.document.configuration.to8.checked==false){
this.document.configuration.ram512.checked=false
}
}
if(n==2){
this.document.configuration.to8.checked=false
this.document.configuration.ram512.checked=false
}
if(n==3){
if(this.document.configuration.mo6.checked==true)
this.document.configuration.mo6.checked=false
this.document.configuration.to8.checked=true
}
}
</SCRIPT>

<BODY BGCOLOR="palegreen">
Veuillez nous indiquer votre configuration pour recevoir
la version correspondante de votre logiciel THOMSON <BR>

<!-- création du formulaire avec cases à cocher-->
<FORM NAME="configuration">
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="to8" onclick=cliquer_case(1) >Unité TO8<BR>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="mo6" onclick=cliquer_case(2) >Unité MO6<BR>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="ram512" onclick=cliquer_case(3) >Mémoire vive 512 Ko<BR>
<INPUT TYPE="checkbox" NAME="souris">Souris Thomson<BR>
</FORM>
</BODY>
</HTML>
```

Nous n'avons pas parlé ici de la façon de récupérer ce formulaire par email Ceci fera l'objet d'un autre article.

Daniel SMAGUE

AMIGA-INFO

2 ème Trimestre 2000 - N° 3

par Tamrane Tarek (TO8)



Nouveautés
Logiciels du Site AmiTo8
<http://www.multimania.com/amito8>

THOMSON :

292 C'est le nombre de jeux au format SAP qui sont en ligne depuis le mois d'avril allez donc y faire un tour il y a sûrement un jeu que vous n'avez pas encore ;-))

Manager Preview: Une version du célèbre jeu de management Guy Roux Manager est désormais adapté sur thomson T081919+ (uniquement. Le jeu se dirige à la souris et au clavier, cependant cette preview sera limité à 5 journées de championnat et à une trentaine de caractéristiques de joueurs effective. Par ailleurs quelques zones ne seront pas valider : Classement de journée, Meilleurs Buteurs, Marché des transferts. Disponibilité de la preview prévue pour la fin août.

Lapinou NG : Un restylage des utilitaires LAPINQU est prévue sans modification de version.

AMIGA

Decmap Final (pour Amiga) C'est un convertisseur d'image MAP en un format ILBM/IFF. La configuration de la palette est en option, deux modes d'écran sont disponible Haute résolution ou Basse résolution.

Que devient L'émulateur TO9 pour Amiga ?

L'auteur de cette émulateur ne veut toujours pas le dévoiler à la communauté Amigaïste, en effet il estime qu'il reste à améliorer l'émulation du 6809. De plus, les interruptions clavier ne sont pas au point en effet lorsque l'on est sous le basic 128 lorsque l'on frappe au clavier, voilà ce que ça donne :

"bbbbbbboooooonnnnnjjjjjoooooooouuurrrr !!!!!" Pas terrible pour taper les commandes. Cela vaut bien la peine d'attendre cependant...

et EmuIo5 Amiga ?

Mis à part les outils de transfert de cassettes MO5, la conversion est stoppée pour le moment, un manque de temps m'empêche de m'y mettre à fond.



Quelques sites Thomson pas connus

Beubeu 's emuls page : <http://www.benoitdem.claranel.fr/emu.htm>

Tereutes page : <http://www.multimania.com/tereutes>



Les conseils de Lecture

SUPER JEUX M06, T08 et TO9+ : éditions du PSI (1986), 50 programmes de jeux d'adresse, de réflexion et de harsard. Maîtrise du Basic nécessaire
M05/TO7/70 PROG PEDAGOGIQUES: éditions EYROLLES₁ listage de programmes éducatifs, d'utilitaires et système



Cassettes, Cartouches, disquettes La sélection du trimestre

Kung fou (Disquette ou Casette SofBook pour Thomson TO)

Spécialistes des arts martiaux, à vos joysticks. Le karaté le plus fou des micros thomsons. Dans ce jeu ou on ne se prend pas au sérieux, rien n'a été fait dans l'esprit des autres programmes du genre. Alors que le scénario aurait pu être classique c'est un clin d'œil moqueur aux autres jeux de Karaté. Dans l'île de Morokrakos vous, jeune disciple, partez secourir la princesse Simone. Disciple, ou plutôt jeune volatile, votre personnage est affublé d'une tête de rapace qui n'est pas sans rappeler certain personnage de BD. Pour arriver jusqu'à la princesse vous aurez à traverser dix tableaux protégés par des combattants de plus en plus forts. Chacun représente une partie de l'île et est agrémenté d'un graphisme plaisant parsemé de torches, de fontaines, de lampions, jusqu'aux étoiles qui brillent dans le ciel. Mimé par le joystick, votre champion connaît seize actions ! Si vous jouez seul, la machine fait preuve « d'intelligence » en adaptant sa stratégie à vos faiblesses. Sachez aussi qu'une surprise de taille vous attend si vous arrivez au bout des dix tableaux...



Vol Solo (Disquette ou Casette FI/Microprose pour Thomson TO/MO)

Roulez en début de piste, réglez vos volets de décollage, appliquez la puissance maximum, attendez d'avoir une vitesse de 85 nœuds et tirez le manche vers vous jusqu'à atteindre un angle de 8 degrés.. ça y est, vous avez décollé. Rentez les volets et ramenez l'appareil à l'horizontale. Atterrissage, décollage, conditions météorologiques, vent de travers, sans compter les impondérables, du genre défaillance mécanique, ne seront qu'une partie de vos ennuis.

Blue war (Cassette et Disquette Froe Gam Blot pour TO8/9/9+)

Simulateur de combat sous-marin, Blue war met en place huit écrans de jeu aux graphismes soignés. Le radar y va de son "Bip-Bip", la carte marine vous permet de constater la dangereuse présence d'une flotte ennemie menaçante et le "kiosque" accès aux commandes de plongée, de cap ou de vitesse. C'est par le choix des icônes correspondants que vous passez d'un poste à l'autre.

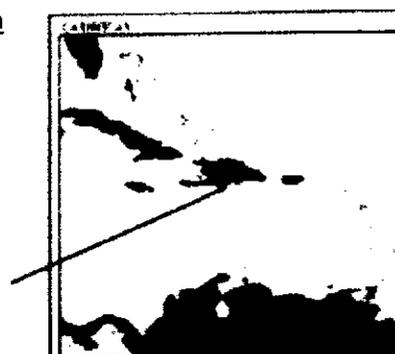
Vous voici paré pour l'aventure : après avoir mis en route les moteurs électriques (les moteurs diesel ne sont utilisables qu'en surface...), vous amorcez une faible plongée pour approcher l'adversaire sans risque. Un message radio vient de vous communiquer le rapport de l'avion de patrouille. L'ennemi dispose de 3 sous-marins et de quatre destroyers. Dès ce moment, c'est l'écran 'Carte' qui vous donne le plus de facilité pour repérer et approcher l'ennemi.

Ce dernier est invisible en surface ou immergé (pour les sous-marins !) et donc repéré sur le radar. Dans ce dernier cas, la manœuvre est assez ardue puisqu'il s'agit de lancer une torpille à la seule vue du radar et de la carte. Votre Cap se décide selon huit directions. Il est donc impossible de viser avec précision, par exemple à 30° ou de corriger rapidement votre angle de tir. Il est alors nécessaire de pointer l'ennemi selon une trajectoire définie très précisément, ce qui ne facilite guère les manœuvres d'approche.

Comparé au programme de simulation sous-marine de l'époque, Blue War se distingue par sa présentation soignée, ses graphismes réalistes (sauf en ce qui concerne le graphisme des bateaux ennemis) et le nombre important d'écrans de contrôle proposés.

James Debug le mystère de l'île perdue (Disquette Cocktel Vision pour Thomson)

Après des années de recherche... on a retrouvé L'île perdue
Elle se trouve dans les Caraïbes.



La petite île Raiwawae, complètement anéanti sous le choc d'une explosion nucléaire (merci la France ;-), est le cadre des aventures de James Debug. Aventurier au grand cœur, vous êtes chargé de découvrir les six morceaux éparpillés d'un magnétophone qui, reconstitué incriminerait à coup sûr la grande puissance responsable du forfait. La mèche au vent, vous parcourez les vestiges de l'île à travers les ruines, les souterrains et autres lieux mystérieux où vivent toutes sortes de monstres, serpents, gorilles, etc. La force et le temps constituent les deux facteurs essentiels à la réussite de votre mission. Ils sont symbolisés respectivement par un personnage qui s'enfonce et par un indicateur qui se décromente, tous deux situés dans un bandeau en bas de l'écran.

A surveiller aussi l'oxygène quand vous nagez sous l'eau; les munitions, très utiles lors des combats; l'argent indispensable pour soudoyer quelques vils personnages; la magie, très influente sur l'environnement. Un unique survivant, le mage Uapou, suit de très près toutes vos péripéties et peut se révéler fort utile. Un graphisme charmant, une animation réaliste et bien conçue (pour l'époque), des décors enchanteurs qui rendent très attrayante cette mythique aventure.

Stone Zone (disquette ou cassette Softbook pour Thomson)

Vous vous trouvez dans les mines du mont Karaz. Mines de diamants mais aussi sources de problème en tout genre...

Les boules qui tombent, les galeries qu'il faut creuser, les monstres qui poursuivent votre héros au travers des méandres du labyrinthe sont votre lot.

Jusque là, le jeu vous rappelle le célèbre MINES AUX DIAMANTS d'Infogrames ou Boulder Dash. Mais la similitude s'arrête ici puisque la course n'est pas votre seule issue dans Stone Zone.

En bon mineur, vous avez pris soin de vous munir d'une certaine quantité de TNT. Grâce à cette arme puissante, vous pouvez faire sauter les rochers qui bloquent le chemin ou ces monstres qui s'avèrent trop familiers. Un seul inconvénient, gérer votre dynamite choisir entre l'économie et l'efficacité. Mais rassurez-vous, lors de votre périple, vous aurez l'occasion de mettre la main sur des munitions supplémentaires oubliées par d'autres mineurs.

Vous pouvez aussi pousser les rochers qui se révèlent des armes redoutables. Mais si vous les poussez en prenant de l'élan, ils traversent la salle, rebondissent sur le mur et vous reviennent dessus à vitesse grand V. Bien maîtrisée cette méthode vous permet de régler le compte de quelques monstres en deux temps trois mouvements. Le jeu compte 50 salles et propose d'autre part 3 niveaux et la possibilité de faire les salles une à une ou en une seule mission. Ruses et astuces à GOGO dans cette aventure.

Les cavernes de thénébé (disquette softbook pour Thomson)

Arriverez-vous à temps à la caverne finale de thénébé, pour neutraliser le très dangereux virus qui menace l'existence de la planète? Pas si facile avant quelques heures d'entraînement intense. Imaginez les difficultés. Plus de 50 salles parsemées de monstres et de pièges en tout genre qu'il vous faudra traverser. Une interminable descente au centre de la planète. Des parties brûlées par des volcans souterrains, des salles verdoyantes, plus dangereuses encore parce qu'elles inspirent confiance, d'anciennes ruines de quelques civilisations que l'on puisse croire disparues et des mers de glace grêlées de failles aux arêtes tranchantes. Non, vous n'y arriverez pas.. Vous serez déchiqueté par des rapaces, empalé sur des pics, noyé dans les lacs, tué dans des glissements de terrain ou broyé sous des chutes de pierres, mais vous n'y arriverez pas. Surtout que le temps vous est compté. Vous n'avez guère que quinze minutes pour parcourir tout le jeu. Quinze minutes d'angoisse et de frayeurs qui vous feront craquer bien avant la fin. Bien sûr vous avez la possibilité de vous entraîner sur les salles qui vous posent des difficultés. Mais cela suffira-t-il? Non, il nous semble vraiment que cette fois-ci le monde est condamné. :-)

Scarfinger (Disquette Digital Integration pour Thomson)

Fin prêt pour cette course de motos? Parfait. Dans un premier temps, vous choisissez la puissance de votre engin, depuis la modeste 80cc jusqu'aux grosses cylindrées de 500cc. Sélectionnez ensuite les compétences de club pour vous familiariser un peu avec la conduite.

Vous verrez qu'il n'est guère facile de remonter un à un les quinze autres participants, d'autant que certains



d'entre eux font preuve d'une mauvaise volonté évidente pour se laisser dépasser, ce qui accroît encore le risque de carambolage spectaculaire.

Une bonne simulation, très complète et fort bien réalisée.

MGT (Disquette Loriciels pour Thomson)



Un monde de glace et de faisceaux laser soixante salles aux portes codées..

Mégabase est une cité futuriste régie par un cerveau diabolique, un cerveau qu'il vous faut découvrir et détruire



pour sauvegarder l'univers. Bien entendu, un homme seul ne peut venir à bout d'une telle mission. Vous avez donc choisi de piloter le MGT, un tank hautement sophistiqué qui se déplace sur un coussin d'air. Une poussée sur le joystick vous propulse vers l'avant. Pour vaincre l'inertie, il faut corriger sans cesse sa trajectoire et viser adroitement l'une des premières portes de cette salle... Une mission plus que périlleuse

La qualité de ce programme repose essentiellement sur le pilotage du vaisseau. Inutile en effet de forcer l'allure ou de tirer sur tout ce qui bouge. Chaque salle possède une logistique particulière : faisceaux élévateurs pour atteindre les plate-formes de glace ou codes d'ouverture des portes aux effets surprenants, seule l'ingéniosité du pilote donne quelques résultats. Dans un contexte graphique en trois dimensions particulièrement soigné, l'animation des différents mécanismes ne cesse de surprendre. On assiste alors à la naissance d'un logiciel d'arcade intelligent, ce qui est malheureusement bien rare

Prochains tests : Silent Service, Studio, Sapiens, Le temple de Quauthli

L'Affaire Goldorak

Voici une réponse à l'**Affaire Goldorak**, enquête qui passionne le monde entier depuis des mois.

Pour ceux qui ne seraient pas encore au courant de ce formidable débat, voici un rappel des éléments troublants qui ont motivé mes recherches



« Vous connaissez tous Goldorak ? Pourquoi lorsqu' Actarus passe de la soucoupe à la tête de Goldorak, sur son siège, celui-ci fait deux demi-tours successifs ? C'est une perte de temps inutile et dangereuse lors d'un combat, non ? Quelqu'un a-t-il une explication logique ?

En tant qu'ancien membre des services secrets français, j'ai eu accès à des documents qui, s'ils ne sont pas falsifiés, vont me permettre de répondre à plusieurs importantes questions

- 1) Pourquoi Actarus fait deux demi-tours?
- 2) Pourquoi il appuie toujours sur le même bouton ?
- 3) Et pourquoi il hurle des mots bizarres comme « cornofulgur », et qu'il attend le dernier moment pour utiliser sa seule arme, l'astéro-hache ?

Le mystère est lié au système de fonctionnement de Goldorak. Au départ, Véga voulait construire un robot super méga balèze capable de détruire une planète, d'où le lancement du projet de construction de Goldorak. Mais rapidement un grave problème s'est posé : le robot était si complexe et avait tant d'armes qu'un seul pilote ne suffisait pas ! Pour pouvoir utiliser toutes les armes, il fallait un équipage d'une vingtaine d'hommes.

Actarus, qui est un héros, a malgré tout réussi à voler Goldo et à le conduire tant bien que mal sur Terre. Pour garder le secret de Goldorak, le professeur Procyon a cherché comment permettre à Actarus de piloter seul et a pour cela demandé conseil à un collègue Français. Ce collègue lui a alors transmis les plans ultra secrets d'un tout nouveau système informatique révolutionnaire à l'époque et coûtant plein de pognon (ce système équiperait d'ailleurs de nombreuses institutions françaises quelques années plus tard) : il s'agissait du tout premier **Thomson MO5** avec magnétophone à cassettes ! Procyon installa donc un réseau de MO5 dans Goldorak pour remplacer la main d'œuvre. D'où les réponses à nos questions

1) Le programme de combat de Goldorak était donc compilé sur une cassette. La face A contenait le programme de la soucoupe, et la face B celui du robot lui-même. Quand Actarus décidait de passer dans le robot, il fallait donc bien changer la cassette de face. Le lecteur de cassettes étant placé dans le tunnel de descente, Actarus profitait du demi-tour pour tourner la cassette dans le lecteur.

2) Actarus appuie toujours sur le même bouton, et c'est normal : les gros boutons carrés de son siège sont en fait les touches du magnétophone à cassettes

3) Les hurlements qu'il pousse ne sont pas les noms des armes ! En fait, il s'agirait tout simplement d'insultes en euphorien que braillerait notre héros contre sa machine. En effet, le pauvre Actarus sait bien qu'il doit utiliser son astéro-hache, mais comme il n'y a pas de compteur sur son magnéto à cassettes, il passe son temps à rembobiner la cassette en utilisant des armes nulles au pif, jusqu'à ce qu'il trouve la bonne et remporte le combat tranquillement.

Voilà. Je continue mes recherches, à bientôt.

To8 (tamrane@wanadoo.fr)

MESSAGE : Je recherche des logiciels de l'éditeur CARAZ édition

Pour vos réparations, et vous procurer les documentations Thomson :
Site internet de Ghislain: <http://www.bpchamp.com/part/gfournier/home.htm>

Pour vous procurer tous les anciens logiciels Thomson , Cassettes, Mémos, Disquettes, Packs: sur les Site internet de E. Botcazou : <http://www.multimania.com/ebotcazou>

Site internet de AmiTo8 : <http://www.multimania.com/amito8>

Site internet de SERVEUR 87 : <http://members.aol.com/progeas>

SERVEUR RTC - 05 55 43 82 44 tous les soirs de 19h à 7 h, jours fériés à partir de 13 h 30
Le CD-ROM du Club : Sur le SERVEUR , Site du Club, et sur le site de C.Lair
<http://lair.etu.info.unicaen.fr/s87cd/>



Les nouvelles du WEB sur le RTC



Sujet : Nouvelle version de Teo
Date : 25/05/00 22:36:58 Paris, Madrid (heure d'été)
From: botcazou@club-internet.fr (Eric Botcazou)
Sender: owner-thomsonistes@athena.scdi.org
Reply-to: botcazou@club-internet.fr (Eric Botcazou)
To: thomsonistes@athena.scdi.org (mailing-list Thomson)

Bonsoir,

Je vous signale que j'ai mis sur mon site une nouvelle version de Teo; elle est encore en développement donc susceptible de contenir quelques bugs.

Les nouveautés:

==== De la version 1.0beta2 à la version 1.0.94 (Mai 2000) ====

- correction d'un bug de la carte mémoire: le Pascal UCSD fonctionne (merci à Daniel Smague de m'avoir signalé le problème)
 - sous MSDOS: 3 modes graphiques de fonctionnement, dont deux supportant le 80 colonnes sélection par menu, ou par option
(-mode40 -mode80 -truecolor)
 - sous MSDOS: le clavier est par défaut en majuscules au démarrage
 - sous Linux: suppression de l'option -fake, -geometry spécifie aussi la taille de la fenêtre
- A+

Eric Botcazou (ebotcazou@multimania.com)
Web Site: <http://www.multimania.com/ebotcazou>

Sujet : imprimante thomson pr-90-612
Date : 25/05/00 12:45:04 Paris, Madrid (heure d'été)
From: lemeut@club-internet.fr (Morvan LE MEUT)
Sender: owner-thomsonistes@athena.scdi.org
To: thomsonistes@athena.scdi.org

je recherche des informations techniques sur l'imprimante pr-90-612 afin de pouvoir imprimer des graphiques avec celle ci . Ainsi que des informations sur l'utilité des jumpers se trouvant à l'arriere de celle ci
Merçi

Sujet : Teo et le 80 colonnes
Date : 25/05/00 12:51:43 Paris, Madrid (heure d'été)
From: botcazou@club-internet.fr (Eric Botcazou)
Sender: eric@front3.grolier.fr
To: progeas@aol.com

Bonjour,

Tout d'abord, je suis vraiment, vraiment désolé pour ce délai de deux mois avant cette réponse, mais Multimania a encore fait des siennes et

je viens de découvrir ce matin 143 mails en attente !!! Pour le problème du 80 colonnes, Daniel Smague m'en a aussi parlé et je lui ai envoyé une version correctrice. Elle sera sur mon site dans la journée.

Cordialement,

Eric Botcazou (ebotcazou@multimania.com)
Web site: <http://www.multimania.com/ebotcazou>



Les nouvelles de TO8 sur le PC



Sujet : encore 1 modem
Date : 14/05/00 14:06:18 Paris, Madrid (heure d'été)
From: leonrubarbe@voila.fr (leon rubarbe)
Sender: owner-thomsonistes@athena.scdi.org
Reply-to: leonrubarbe@voila.fr
To: thomsonistes@athena.scdi.org

Il me reste encore 1 modem TO8. on se depeche !

Sujet : pr 90 612
Date : 06/05/00 18:08:27 Paris, Madrid (heure d'été)
From: leonrubarbe@voila.fr (leon rubarbe)
Sender: owner-thomsonistes@athena.scdi.org
Reply-to: leonrubarbe@voila.fr
To: thomsonistes@athena.scdi.org

cherche a vendre une imprimante aiguilles PR 90 612 pour thomson prix a debattre

Sujet : recherche...
Date : 08/04/00 18:47:35 Paris, Madrid (heure d'été)
From: tarek.tamrane@libertysurf.fr (tarek.tamrane)
Sender: owner-thomsonistes@athena.scdi.org
To: thomsonistes@athena.scdi.org

Bonjour a tous,

Dans mon projet de reconstituer toute la logitheque de jeux commerciaux Thomson, je recherches les jeux hyper-rares suivant (qu'ils soit en CASS ou DISK)

- Bob Winner de Loricels (si,si il est sorti sur TO !)
- Bob morane Ocean d'Infogrames (la je ne sais pas s'il est vraiment sorti sur TO, mais je sais qu'une preview a ete faite a l'epoque(vu sur un TILT), si vous avez des infos...)
- HACKER ?-?
- L'EVADÉ DU TAPIOCATRAZ Infogrames
- MANDRAGORE Infogrames
- RODEO minipuce
- SUPER ANDROIDES 100 tmlx (pas ANDROIDES tout court !)
- CRYSTANN loricels

J'aimerais egalement savoir si vous connaissez l'email ou l'adresse de l'ancien developpeur sous MO/TO : William Hennebois auteur du celebre Androides.

Sujet : Du nouveau chez ghifou

Date : 24/03/00 19:38:19 Paris, Madrid

From: gfourrier@bpchamp.com (Ghislain FOURNIER)

Sender: owner-thomsonistes@athena.scdi.org

To: thomsonistes@athena.scdi.org (Tous Thomsonistes)

Bonjour a tous

Je vient de mettre le manuel technique des TO8 TO9 TO9+ sur mon site
Un nouveau document vas suivre, lePlan Informatique pour TOUS (La cinquième partie n'est pas encore disponible et le manuel utilisateur de le PR 90-600
Je reste a votre disposition pour d'éventuel dépannage et conseil matériel.
Je vient d'inclure dans mes recherche Un Moniteur Thomson couleur et un câble DIN DIN 14 Broches (entre TO8 et Lecteur DSK) Suite vous pouvez me dépanner je suit ouvert a toute proposition.



Les nouvelles du WEB sur le R7C



Bye A+
Ghislain.
| Gfournier@Bpchamp.com
| www.bpchamp.com/part/gfournier/index.htm

Sujet : Re: Cd-ROM
Date : 23/03/00 23:50:55 Paris, Madrid
De : YOGAR
A : Progeas

Bonsoir,

j'ai bien reçu votre CD-ROM et j'en ai beaucoup apprécié la finition, la présentation. Elles sont la marque de quelqu'un de passionné et de professionnel.

J'ai moi aussi quelques utilitaires que j'avais écrits du temps de mon TO7/70. J'avais essayé de transférer mes programmes K7 sur un lecteur DSK 5 pouces, mais la présence du DOS m'empêchait de les charger : les adresses de chargement ou d'exécution étaient inaccessibles car utilisées par ledit DOS.

Alors j'avais cherché comment étaient codés les programmes sur le lecteur LEP en écrivant une routine qui me permettait d'en lire tous les caractères.

Après de longues nuits de veille :(, j'avais réussi à comprendre le fonctionnement et les protections utilisées par les programmeurs.

Une fois les données lues et analysées, j'utilisais une routine assembleur me permettant de charger en mémoire le programme, mais au lieu de l'exécuter, grâce à une autre routine chargée dans la zone "secrète" &h5F40-&h5FFF je l'écrivais directement sur ma disquette, sans passer par les instructions BASIC SAVE ou SAVEM.

Pour exécuter mon programme, je n'avais qu'à faire le travail inverse grâce à une routine qui lisait les données directement sur ma disquette (sans passer par LOAD ou LOADM).

J'avais ainsi accès à toutes les zones de la mémoire de &h6000 à &hDFFF. Pour arrêter la seule solution était de faire un RESET, puis je pouvais recharger un autre jeu.

Les obligations de jouer avec les octets permettaient de passer de bons moments (!) à faire des programmes pour optimiser la mémoire très peu large des TO7/70, surtout sans extension...

J'utilise maintenant avec plaisir les émulateurs de TO7/70 de Sylvain HUET et celui MO5 et MO5 NR de Edouard FORLER.

J'ai trouvé une solution plus pratique pour transférer les programmes anciens dans ces émulateurs : passer par les étapes de digitalisation des cassettes est très aléatoire et cela ne fonctionne pas toujours très bien.

Comme j'ai un programme qui me permet de lire les disquettes Thomson directement sur mon PC et de les sauvegarder tels quels sur le disque dur, les choses sont plus simples et plus sûres. J'ai écrit en QBASIC des programmes qui transforment ces copies (transférées telles quelles) au format des différents émulateurs utilisés : ainsi les programmes BASIC, BINAIRE, DATA sont passés à la moulinette et en quelques secondes sont utilisables sur EMUL5, version normale ou nanoréseau ou sur TO7/70.

J'aimerais bien porter ces programmes QBASIC en PASCAL pour les rendre plus faciles d'utilisation. Je vais m'y atteler. Cela ne doit pas être très difficile, mais il me faut de la concentration et du temps.

Si vous pensez que ces différents programmes peuvent intéresser du monde, en toute modestie et simplicité je suis prêt à vous les faire parvenir.

C'est toujours avec beaucoup de nostalgie que je me replonge dans ce qui fut pour moi les débuts de l'informatique. Et voir cette mire du TO7/70 comme aux plus beaux jours me rend tout ému...

Encore merci votre travail et à bientôt sur AOL :)

JFG

YOGAR@AOL.COM
jean-françois.garnier4@LibertySurf.fr

Serveur 87

Le Club des
passionnés
Thomson et PC

Le seul Club Thomson actif, regroupe adhérents Thomson, mais aussi ceux travaillant sur PC.

En effet quel est le Thomsoniste qui aujourd'hui ne possède pas de PC, très peu à présent. Aussi nous sommes bien obligé aujourd'hui dans tenir compte.

Le club regroupe également des adhérents travaillant sur Amiga, et peut être demain, d'autres personnes de l'instant ou elles participent à la vie du club.

Thomsonistes ou autres, qui travaillent seul dans leur coin, venez nous rejoindre, chacun de vous à sa place dans le club, et c'est la seule façon de faire avancer vos idées, et de les mettre en application.

Sur le site internet du club, comme sur le serveur RTC, vous trouverez un formulaire, afin de vous exprimer sur le contenu des Bulletins. Nous avons besoin de connaître vos attentes, de manière à mieux répondre a vos désirs. Ce bulletin vous offre un éventail de PC, Thomson, Amiga, mais vous pouvez avoir d'autres idées à faire passer, alors n'hésitez pas à répondre, a donner votre avis sur les formulaires qui vous sont présentés sur le web, comme sur le serveur RTC.

Je vous remercie d'avance et compte sur votre participation.

Bonnes Vacances à vous tous, et penser aux articles pour le prochain bulletin de septembre.

BULLETIN D'ADHESION

A Adresser a: SERVEUR 87: Louis PROGEAS
6, rue des Goëlands
87000 LIMOGES

NOM: **Prénom:**

Adresse:

Code Postal: **Ville:**

PSEUDO: **Ton Mot de PASSE:**

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

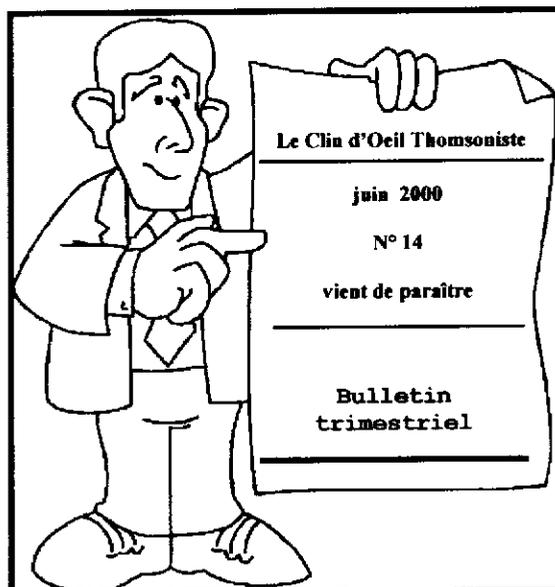
Signature obligatoire des Parents pour les enfants mineurs

Signature:

Vous pouvez également adhérer en vous connectant directement sur le SERVEUR au:
05.55.43.82.44 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>



AMIGA SERVEUR AMIGA 87 THOMSON

**LE SERVEUR DE L'AN 2000
UN CLUB MODERNE
LE SERVEUR QUI VA DE L'AVANT**

SERVEUR 87 sur INTERNET

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

LE CLIN D'OEIL THOMSONISTE est édité par SERVEUR 87

**SERVEUR 87
PROGEAS Louis
6, rue des Goëlands**

87000 LIMOGES

Articles: Adhérents, thomsonistes ou autres désirant s'exprimer

Illustrations : De toutes provenances

Bulletin : Trimestriel (juin 2000 - N°14 - diffusé gratuitement aux adhérents

Abonnement : Gratuit sur le SERVEUR (RTC)

05 55 43 82 44 tous les jours de 19h à 7h du matin
ou sur Internet aux adresses ci-dessus.

