

Tablettes MSX n° 5

Novembre 1993
Aimé SIX
285 rue de Fournes
59242 GENECH

CAP MSX MSX IDF

LE CDROM

Le disque lazer remplace petit à petit la cartouche ROM mais ne vous emballez pas c'est surtout la parade au piratage, cela évite également de perdre du temps à réaliser des logiciels bien rationalisés, l'énorme espace mémoire du disque est aussi employé à stocker des digits de présentation sans influence sur la qualité réelle du logiciel, cela permet encore d'influencer l'acheteur qui croit souvent que l'efficacité d'un logiciel est proportionnelle à la mémoire qu'il occupe. Ne vous laissez pas abuser. Même le MSX en possède, heureusement peu répandu.

SAINES LECTURES

Pour ceux qui se demandent quels sont les ouvrages à posséder impérativement, ce sont à mon avis:

1 - LE LIVRE DU MSX	Daniel Martin	BCM
2 - CLEFS POUR MSX tome1	inutile de chercher le tome2	
3 - MSX TRUCS ET ASTUCES	Dullin Strassenburg	Micro Application
4 - MSX PROGRAMATION EN ASSEMBLEUR	G.Fagot - Barraly	SYBEX
5 - LE LIVRE DU DISQUE MSX	Manu Devos	BCM
6 - LE LIVRE DU MSX2	Daniel Martin	BCM
7 - PRATIQUE DU MSX2	Eric Von Ascheberg	SANDIX

seuls les 2 derniers traitent du MSX2, le 5 n'est franchement utile qu'aux amateurs éclairés, les différents ouvrages se recouvrent mais chacun apporte un éclairage utile, difficile d'en éliminer sauf le 4 pour qui ne programme pas en langage machine

A ces ouvrages il faut ajouter FORUM MSX et la série des Standart MSX, Micro ID et Micro MSX, Micro News pour sa part ne m'a pas vraiment convaincu.

TRUCS

CLAVIER EN MAJUSCULES	poke&hfcab,255 (CAPS ramène en minuscules)
VEROUIILLER MAJUSCULES	poke&hfcab,254 (CAPS inopérant)
MAJUSCULES PAR BASIC	A\$=inkey\$:A\$=chr\$(asc(A\$)and223)
VOYANT CAPS	allumer = out171,12 éteindre = out171,13
ETEINDRE/ALLUMER ECRAN	vdp(1)-vdp(1) xor 64
BALAYAGE ECRAN 50/60 HZ	vdp(10)-vdp(10) xor 2
RENDRE LIST IMPOSSIBLE	poke-77,0:poke-76,29:poke-75,65 inv=poke-77,201
RENDRE STOP IMPOSSIBLE	poke&hfbbl,1 (inverse = poke&hfbbl,0)
ADRESSE LANCEMENT FICHER BINAIRE	? peek(&hfcc0)*256+peek(&hfcfb)
LANCEMENT FICHER BINAIRE	poke&hfcbe,&hc3: defusr=&hfcbe: ?usr(0)
LANCEMENT CARTOUCHE	defusr=&h7d75: ?usr(0)
ACCELERER DRIVE SONY700	poke&hfd9f,&hc9 ou, plus court: poke-609,201
ARRET DRIVE PHILIPS	defusr=&hfd9f: fori=0to100: ?usr(0): next
POKE AUTOMATIQUE SONY/PHILIPS	if peek(-1)<64 then poke-1,255 else poke-1,170
AFFICHER 26 LIGNES	vdp(10)-VDP(10) xor 128
ECRIRE SUR 26 LIGNES	poke &hf3bl,26 (26 ou autre nombre de lignes)
ECRITURE INDELEBILE	protéger le bas de page par poke&hf3bl,n
AUTORISER LE DOS	poke&hf346,1
REINITIALISER KEYS	defusr=&h3e: ?usr(0)
COMBIEN DE DRIVES ?	? peek(&hflc8)

Pourquoi y a t-il poke-xx et poke&hxxxx ? parceque au dessus de &hffxx il est plus simple d'écrire -xx

Les trucs et astuces ci avant découlent de l'exploitation de la table des variables (ou région de communication) que l'on trouve page 88 du livre 1, page 205 du livre 2, page 150 du livre 6, page 97 du livre 7 (livres de l'article précédent).

Comme exercice cherchez donc comment changer le nombre de colonnes sur une page écran sans effacer celui ci, ce qui est inmanquable avec la commande WIDTH.

RETRO

Jeux n'en parle jamais car ce n'est pas ma tasse de thé mais il faut que je me libère de ce que j'ai sur le cœur, j'entends souvent morigéner contre le manque de nouveaux jeux, alors que ceux là prouvent qu'ils ont fini les autres, notamment Livingston 2, Goody, Last Mission, logiciels d'OperaSoft, boîte espagnole géniale à laquelle on doit aussi EASE de Philips.

Réalisés en screen 8 ils sont très présentables et en faisant un RESET on peut récupérer les personnages que l'on pourra utiliser dans de petites démos basic grâce à la fonction COPY. La récupération de la page d'images se fait par:

```
screen8:setpage1,1:bsave"image.pic",0,&hd3ff,s
```

on récupérera le bas de l'image en augmentant de &h1000 les paramètres (et en changeant le nom de l'image !), ensuite on la chargera avec un offset de -&h1000 et on la sauvera de 0 à &hd3ff (cette fois inutile de changer de nom !).

Pour ceux que ma plaidoirie aurait convaincu je rappelle que dans Livingston 2 vous disposez de 4 instruments (boomerang, perche, couteau, grenade) sélectionnés par les touches 1 à 4 du clavier lettres, qu'il faut trouver 7 diamants et que l'astuce peu connue consiste, lorsque le tronc tombe dans une cascade, à sauter sous la cascade, car la brousse est couverte des squelettes obsolètes des joueurs qui ont tenté de franchir le barrage de flèches des autochtones. Sous la cascade commence une suite de grottes et mines pour la suite allez donc y voir vous même !

DYNAMIC PUBLISHER LE RETOUR

Voici un complément à Tablettes 3 concernant l'impression.

La fonction DOUBLE FRAPPE est mal renseignée dans la notice, or vous avez remarqué que certaines sorties imprimantes sont striées horizontalement, ceci est dû au fait que 9 aiguilles sont insuffisantes pour une bonne qualité d'impression, on a donc recours à un artifice qui est la double frappe (une ligne est frappée 2 fois avec un décalage de 1/2 point).

La fonction précitée se concrétise dans le DRIVER imprimante par les 2 options:

- FIN DE LIGNE qui n'est appelée que si l'on demande une double frappe, on y placera le code de retour chariot et un line feed de 1/216 pouce (voir notice imprimante), cette option donnera ordre à l'imprimante d'écrire une seconde fois la ligne qui vient d'être imprimée après avoir avancé le papier d'un espace approchant la moitié de la distance entre aiguilles (3/216 pouce), veillez à ce que la configuration imprimante n'accompagne pas systématiquement le retour chariot d'un LINE FEED auquel cas les lignes seront écrites 2 fois, original mais inutile.
- PROCHAINE LIGNE qui comportera les codes RETOUR CHARIOT et LINE FEED 23/216 pouce

Pour exemple voici les codes pour EPSON (modifier le driver EPSONHX de D-P)

- FIN DE LIGNE 27 51 1 - LIGNE PROCHAINE 27 51 23

NOTA: les 2 premières lignes du driver EPSON sont: 27 51 24 et 27 42 1 192 3

Suivant que l'on demandera ou non la DOUBLE FRAPPE lors de l'impression on aura le NLQ ou le brouillon (gain de temps dans ce dernier cas)

Sur imprimante EPSON 80 colonnes il y a 960 points par ligne on se limitera donc à 480 points (voire un peu moins) en largeur d'écran et l'on aura 2 possibilités lors de l'impression à savoir DOUBLE LARGEUR ou imprimer en 2 passes d'une demi page de large, la seconde étant décalée vers la droite par une MARGE A GAUCHE de 480 points (pour pas gâcher comme dit Guy ROUX)

.....
On me demande quel pake remplace le traditionnel &hFFFF,&hFF (AA) sur Turbo R
une bonne âme a t-elle la solution ?