

LA POMME ILLUSTRÉE GS IIE IIC



AZÉBULON DOUME NIBBLE

IOF mini

N°8

**BEAUCOUP PLUS EFFICACE
QU'UN TUBE D'ASPIRINE.**

ET TELLEMENT PLUS INSTRUCTIF.

IIGS

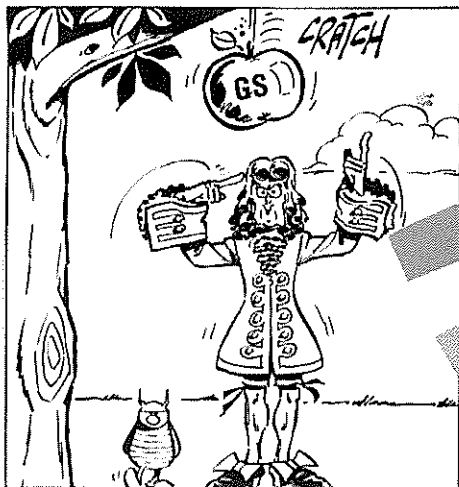
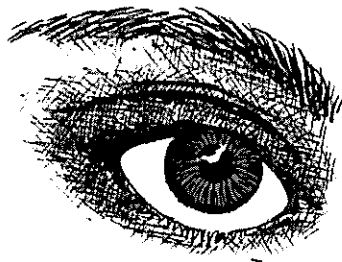
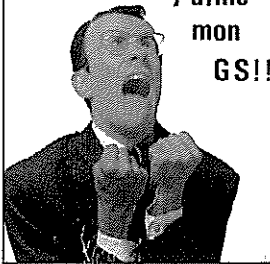
aux portes de l'irréel

LA PUISSANCE

Quel autre système
pourrait faire aussi bien ?

HAAAAAA!

j'aime
mon
GS!!



GS club

AZÉBULON



SOMMAIRE :

PAGE 2.....	Éditorial
PAGE 3.....	Banc d'essai de MOUSE MANIA
PAGE 4.....	Mots-croisés
PAGE 5.....	Tout sur la STYLEWRITER
PAGE 6.....	DEULIGNES
PAGE 7.....	Interview de AZÉBULON
PAGE 10.....	Bulletin d'abonnement
PAGE 11.....	Tout sur le scanner QUICKIE
PAGE 13.....	Questions-réponses au sujet du moniteur
PAGE 14-15.....	Bon anniversaire à LA POMME ILLUSTRÉE - Banc d'essai SYN ¹ HÉSIS
PAGE 16.....	CALVACOM pour votre GS
PAGE 17.....	La vie aux Ulis ou l'aventure de AZÉBULON chez APPLE
PAGE 19.....	What's Up Doc ?
PAGE 21.....	Banc d'essai de BILLE ART
PAGE 22.....	Grand jeu primé - Hot line : Imagewriter II et LQ
PAGE 23.....	Le langage SCHEME sur votre GS
PAGE 26.....	Anecdote : Gaffe chez APPLE
PAGE 27.....	Suite de la sage MIDI
PAGE 29.....	Encrassement de l'Imagewriter ?
PAGE 30.....	Solution Mots-croisés
PAGE 31.....	JOYEUX NOËL !



ÉDITO :

Nous avons donc le plaisir de vous présenter ce nouveau numéro de **LA POMME ILLUSTRÉE**. Nous essayons de construire un magazine qui vous plaise le plus possible. Pour faire de mieux en mieux, il faut que vous nous aidiez en nous donnant en **BAL POMME ILLUSTRÉE** sur **RTEL** ou par courrier, vos idées, vos critiques, ce que vous aimeriez lire dans ce canard, ce que vous aimez, ce que vous n'aimez pas. N'hésitez pas également à nous envoyer des articles pour que nous les fassions paraître et nous aidez ainsi à boucler le numéro suivant. Je ne reviens pas sur notre déficit financier. Je remercie tous ceux qui nous ont aidés de ce point de vue, car le numéro 7 a pour la première fois, été remboursé entièrement. Un grand merci donc à tous. Ne vous arrêtez pas et souvenez-vous que le moindre don, même modeste contribue à nous aider.

Vous constatez que ce **numéro 8** bénéficie une fois de plus de la couverture couleur ainsi que d'une page de fin cartonnée pour donner de la rigidité à la revue. De plus la réglette est toujours présente pour relier le tout. Ne prenez pas tous ces faits pour du superflus mais nous tenons à garder le plus longtemps possible cette touche personnelle et professionnelle. D'autre part, il faut que nous diffusions **LA POMME ILLUSTRÉE** à un nombre d'exemplaire plus important. Pour ce faire, vous devez en parler autour de vous pour que vos amis et amis de vos amis nous demandent un exemplaire. Ce numéro 8 est tiré à 100 exemplaires. Nous voudrions arriver à 200 ou même 300 exemplaires. N'oubliez pas que **LA POMME ILLUSTRÉE** intéresse autant les utilisateurs de **IIGS** que les **IIE** et **IIC**. En cadeau, est également joint **un porte-clefs** sur lequel vous pourrez lire le numéro de téléphone d'**APPLE** que vous pouvez composer pour résoudre tous vos problèmes hard ou soft sur **IIE**, **IIC** OU **IIGS**. Ceci en guise de cadeau de **NOËL**. Décidément **LA POMME ILLUSTRÉE** est bonne poire !

**AZÉBULON
DOUME
NIBBLE**

Remerciements à ceux qui ont participé à ce numéro : ZARDOS, LO44, RJP, JEANÉPAS, STEPH95, CANA, CAPSLOCK ainsi qu'aux photocopieurs bénévoles.

BANC D'ESSAI DU FABULEUX JEU MOUSE MANIA POUR VOTRE GS:

MOUSE MANIA est une production de LO44 et de RJP. Article écrit par AZÉBULON

Lors de l'annonce, sur RTEL, de la disponibilité du dernier (en date !!) jeu nommé **MOUSE MANIA** sur **GS** par **LO44**, je me précipitai dans sa **BAL** pour obtenir une version de ce jeu afin d'en faire un banc d'essai dans **LA POMME ILLUSTRÉE**. Dès réception de la disquette, je m'empressai de l'enfourner dans mon lecteur afin de voir ce que donnerai ce soft. Etant habitué aux excellentes productions de **RJP** et de **LO44**, je m'attendais à quelque chose de bonne qualité. Je ne fus pas déçu. La présentation est soignée comme d'habitude.

Vous vous trouvez en présence d'un dessin noir et blanc ou couleur suivant le niveau, photo digitalisée ou dessin au trait. Parcourant l'écran en se superposant sur ce dessin, un circuit, dont le tracé est à suivre avec la souris, plus ou moins compliqué selon le niveau. Le but du jeu est simple : partir du coin en haut à gauche pour aller au coin se trouvant en bas à droite en suivant le parcours tracé à l'écran. Si les premiers niveaux sont simples, la difficulté arrive très rapidement.

J'ai trouvé ce jeu amusant. Même si l'on y joue pas pendant trois heures sans se lasser, c'est avec joie que l'on entame une partie pour se détendre. Mais faites attention, si vous vous prenez au jeu, vos nerfs risquent d'être mis à rude épreuve car votre habileté doit

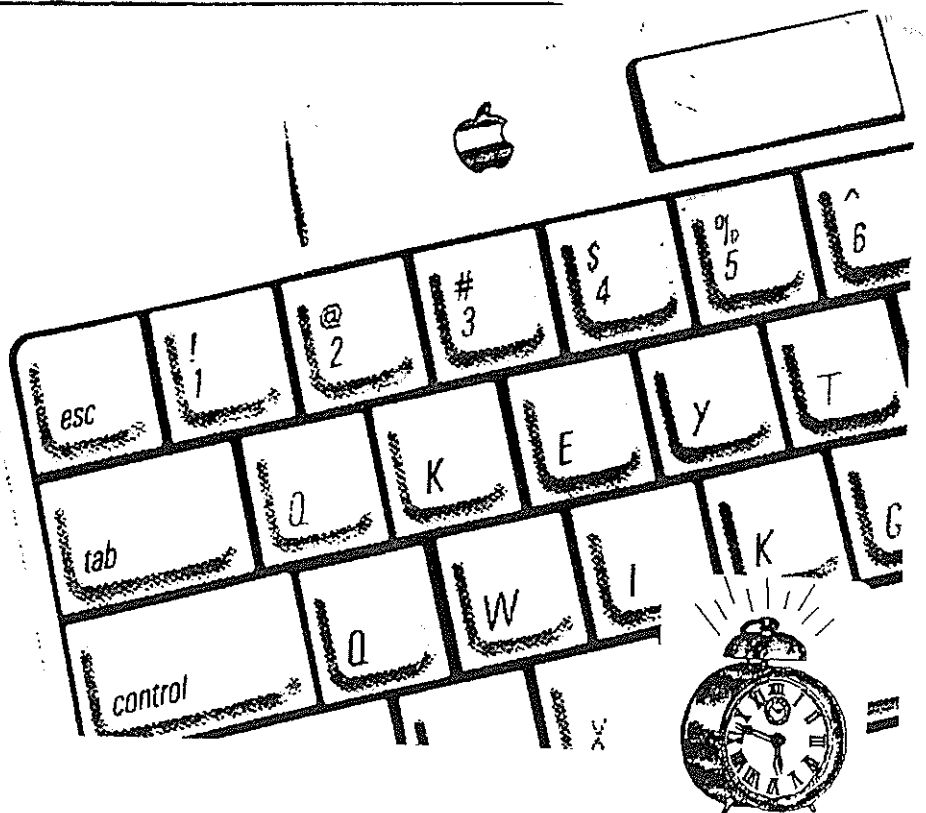
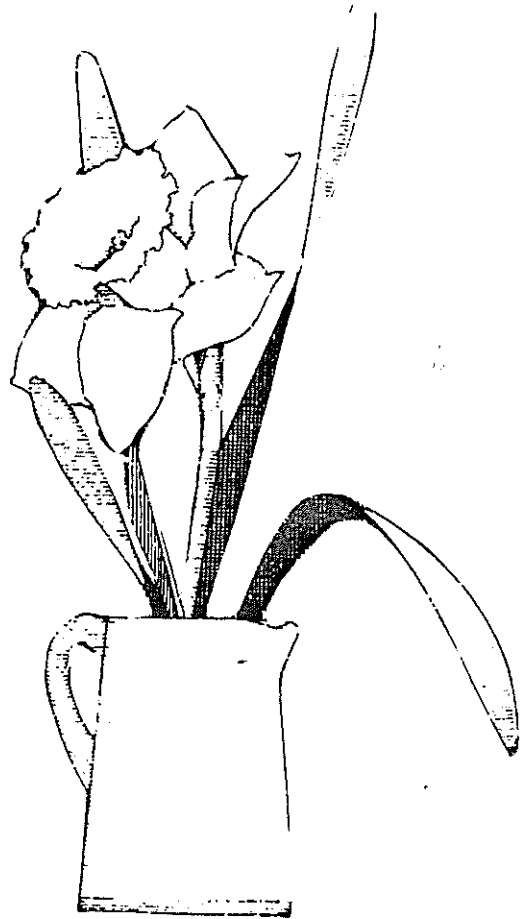
être aiguisée. Il existe, en version de base, 17 niveaux mais vous pouvez créer facilement vos propres tableaux. Les 15 meilleurs scores sont sauvés pour chaque tableau. L'humour est présente, ce que j'apprécie beaucoup; sélectionnez pour voir le menu "surprise"...

Ce jeu a été programmé sous **ORCA/C**. Notez que c'est un shareware de **50F** ce qui est très modeste. Je vous encourage vivement à le régler pour que nous puissions avoir d'autres productions de la sorte aussi sympatiques. A noter enfin que les plus beaux tableaux de ce jeu ont été réalisés par **LO44**.

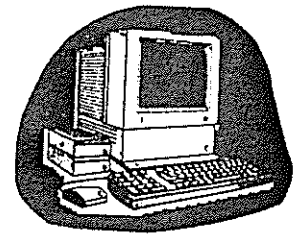
Conclusion:

Procurez-vous ce jeu le plus vite possible en le demandant en **BAL** **LO44** ou **RJP** sur **RTEL** et profitez de votre commande pour envoyer un chèque de **50F**.

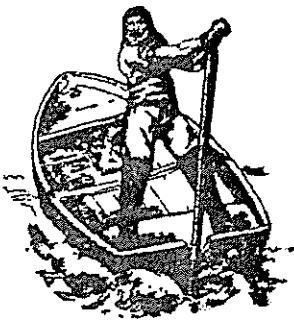
AZÉBULON



COIN DÉTENTE ...



HÉ oui c'est celà aussi LA POMME ILLUSTRÉE. Testez donc l'état de vos neurones avec ces mots-croisés proposés par **AZÉBULON**.



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
													1
													2
													3
													4
													5
													6
													7
													8
													9

HORIZONTALEMENT :

- 1 : Se trouve dans la poubelle de votre GS lorsqu'elle est pleine. Votre GS l'est prut-être si vous ne le nettoyez pas de temps en temps.
- 2 : Couleur de votre GS. Celles de "l'info" de C+.
- 3 : Le premier de l'année. Au Danemark, vous paierez votre GS en ...
- 4 : Mot utile associé à GOTO pour faire un choix. Est en anglais. ADN l'est lorsque le numéro de LA POMME ILLUSTRÉE est bouclé.
- 5 : Elle est jouée par le GS quand il est relié au synthé. Le Shareware en est une nouvelle forme. Sur l'horloge du GS quant elle est Américaine le matin.
- 6 : je "ferai du tort" comme dit le virus. L'Apple II dans un garage. Évité comme les bugs.

- 7 : Celles des bureaux d'Apple sont vastes et spacieuses. La formation à l'utilisation du GS l'est toujours.
- 8 : Ah, ça ... toujours avec le GS! Beaucoup de bombes dans ce pays, mais pas celle de l'écran. S'il l'est, le journal que vous avez entre les mains n'appréciera pas.
- 9 : Les dirigeants d'Apple nous s'ils faisaient plus de pub pour le GS.

VERTICALEMENT :

- 1 : Le FTA le sont.
- 2 : Tombera dans les pommes.
- 3 : On en change facilement avec NOISE TRACKER ou SYNTHLAB. Cliquât sur la souris pour détruire les ennemis intergalactique.

- 4 : En diamant, c'est plus cher.
- 5 : Au bout de quelques heures devant l'écran, il commence à faiblir. Deux guerriers de la mythologie Scandinave.
- 6 : Arbre anglais sans l'R. le GS le calcul encore mieux que Pythagore et plus vite, avec une Transwarp. Mot indispensable en Basic.
- 7 : Dieu Égyptien avec l'E en plus; Ils SONT en anglais.
- 8 : Possessif, comme vous avec LA POMME ILLUSTRÉE. Petite poubelle.
- 9 : Couleur des pommes bien mûres.
- 10 : II, II+, IIE, IIC, IIGS, etc... Du blé.
- 11 : Ils étaient chez Toolbox. Fou du GS.
- 12 : Le GS est unique. Quant j'ai soif. Dans.
- 13 : Le GS l'... . Celui qui a un GS l'est. Vu des filles.

**AVEC LA
STYLEWRITER,
LA QUALITE
LASER POUR
TOUS.**

Par AZÉBULON



Petite, légère, pratique et silencieuse, une technologie de pointe, l'impression à jet d'encre pour un résultat de qualité laser et une définition de 360 points par pouce.

Cette imprimante marque l'entrée de gamme d'Apple dans le monde de l'impression à jet d'encre. Elle deviendra l'entrée de gamme tous simplement car l'Imagewriter II va disparaître assez rapidement. Mais pas n'importe comment : à un prix défiant toute concurrence, en apportant des améliorations et en exploitant des solutions originales. En effet, la StyleWriter propose une impression à haute résolution à un prix encore jamais atteint : la qualité de l'impression laser, avec 360 points par pouce de définition, pour moins de 3500FTTC ! De plus, l'installation de l'imprimante reste facile (logiciel d'installation fourni), et son utilisation simplifiée : elle ne nécessite aucun entretien grâce à la cartouche d'encre consommable. Et pourtant, l'impression à jet d'encre réclame une grande maîtrise technologique. Une cartouche d'encre, d'une durée de vie moyenne de 500 pages de texte, supporte une rampe de 64 diffuseurs.

Lorsque l'impression commence à être exécutée, ces diffuseurs sont tour à tour activés. Sous l'effet de la tension électrique, ils se réchauffent, créant des bulles d'encre à leurs extrémités. Dès que le courant est coupé, les bulles au bout de chaque diffuseur explosent, projetant l'encre sur le papier à une vitesse de 12 mètres par seconde. Une

fois l'encre sèche, les diffuseurs se rechargent pour continuer l'impression. Dès que l'encre est épuisée, il faut remplacer la cartouche. Celle-ci incluant la tête d'impression, c'est la garantie d'avoir des diffuseurs en parfait état de propreté. Le seul regret est peut-être le prix : entre 250 et 290F selon l'endroit où vous l'achetez.

**UN DESIGN
UNIQUE, PRATIQUE
ET PEU
ENCOMBRANT**

D'un design unique, bien que conforme à la ligne des imprimantes Apple, la StyleWriter est constituée de quatre éléments principaux : le corps de l'imprimante, le bac à papier, la cartouche et l'alimentation externe.

Le corps de l'imprimante s'emboîte dans le bac à papier, un chargeur feuille à feuille, qui peut recevoir jusqu'à 50 copies. Sans utiliser le bac, il est possible d'introduire manuellement d'autres types de support : enveloppes, étiquettes, transparents etc...

La vitesse d'impression de la StyleWriter est d'environ 1/2 page à la minute en qualité supérieure (360 x 360 ppp) et 1 page à la minute en impression rapide (180x 180 ppp). Enfin, pour un usage personnel, StyleWriter intéresse aussi bien les utilisateurs partageant une LaserWriter et qui veulent disposer d'une imprimante de bureau, que ceux qui ont fait le choix d'un GS et qui veulent ainsi acquérir une configuration complète, souple facile d'emploi et performante.

Regrettons que le driver pour notre GS ne soit pas à la hauteur de l'imprimante. En effet la qualité pourrait être améliorée sans oublier que la justification totale n'est pas possible. *N.D.L.D. Si si, Olivier, je te confirme que la justification totale ne fonctionne pas...*

FICHE TECHNIQUE :

TYPE : imprimante individuelle à jet d'encre.

Diamètre du point : environ 1/10 de millimètre

Capacité d'une cartouche d'encre : 500 pages, variable suivant le type de document.

Résolution : 360x 360 en qualité supérieure

Interface : RS 422 à 57,6 Kbits/sec.

Papier : A4, enveloppes, transparents. Chargeur feuille à feuille (50 copies) ou manuel.

Polices TrueType : Helvetica, Times, Courier, Symbol.

Alimentation : Boitier 220V +/- 10%

Dimensions (h x l x L) : 32 x 14,2 x 33 cm. Poids: 3,4 Kg.

ASTUCE...ASTUCE...

Vous pouvez recharger votre cartouche de StyleWriter si vous ne pouvez pas en acheter une à chaque fois. Vous achetez un flacon d'encre noire de marque MONT BLANC (pas la crème, cela fonctionne nettement moins bien) ainsi qu'une seringue et aiguille. Vous n'avez plus qu'à remplir par le petit trou situé sur le dessus de la cartouche. Attention il faut remplir la cartouche au fur et à mesure de son usure et éviter de le faire celle-ci complètement vide. Faites attention aussi, en remplissant d'appuyer doucement sur la seringue car si l'on force trop celle ci est éjecté et gicle de l'encre partout. Faites cette manip dehors, c'est préférable si vous ne voulez pas repeindre votre maison...

AZÉBULON



RETOURS DES DEULIGNES :

Par AZÉBULON



Vous avez tous lu à l'époque d'Hebdogiciel, la rubrique "Deulignes" de cette revue. Nous avons décidé de les reprendre dans LA POMME ILLUSTRÉE afin de vous distraire sans trop d'effort de frappe.



N'OUBLIEZ PAS DE NOUS FAIRE DES DONS LES PLUS GÉNÉREUX POSSIBLES AFIN DE POUVOIR VOUS FAIRE UNE REVUE DE QUALITÉ DE PLUS EN PLUS MEILLEURE. ADN COMPTE SUR VOUS. SOUTENEZ LA POMME ILLUSTRÉE, LA SEULE REVUE FRANCAISE QUI SOUTIEN VOS APPLÉ IIE ET IIGS.



Vous aimez les Fractals ?? Alors dépêchez vous de taper ceci et admirez...



```
1
B=6:N=5:E=360:HGR2:HCOLOR
=3:
P=3,141592654:C=96:T=191:S
=279/T:R=P/2/B:FOR I=1 TO B^
N:K=I:X=C:M=0:Y=96:HPLLOT S*
X,191-Y:FOR J=1 TO N
```

```
2 W%=(K-1)/B^(N-J)+10^
8:M=M-W%+INT(B/2)-
(B+1)/2+INT((B+1)/2):H=T/2^
(J+1):K=K-W%*B^(N-
J):F=M*4*E/360:X=SIN(R*F)*H+X
:Y=Y+COS(R*F)*H:HPLLOT TO
X*S,191-Y:NEXT J,I
```

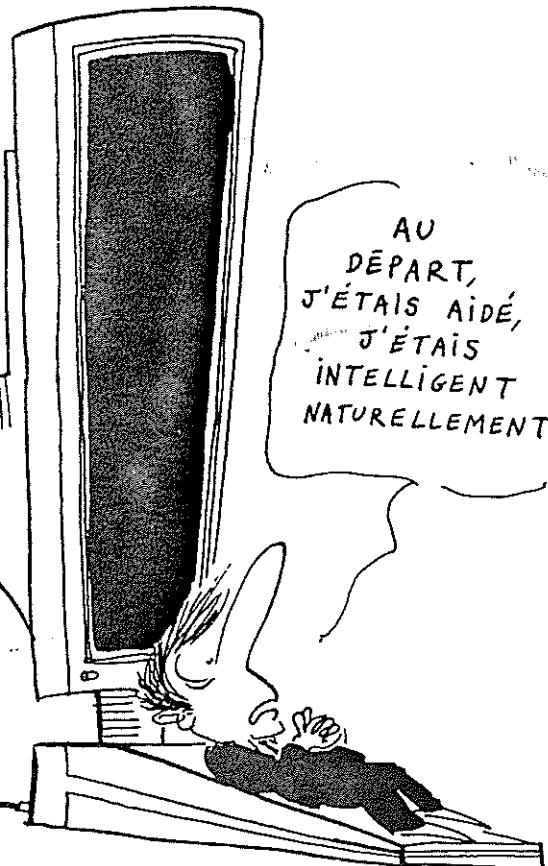
Si le résultat obtenu vous satisfait vous pourrez alors le sauvegarder grâce à la commande suivante :

```
BSAVE FRACTAL.PIC, A$4000.
L$1FF8
```

Voici un deuxième "DEULIGNES" qui, cette fois-ci vous permettra de jouer au casse-briques grâce aux touches I,J,K,M. À vos claviers !!

```
1 VTAB 21: PRINT "LANCER -
RAPIDE , <-ROT-> , ": PRINT
"I,J,K,M - SLOW ESC - END ":
PRINT "SPC - LAY BRICK GOTO1
-RESUME": IF Q=0 THEN FOR
S=0 TO 10: READ A:POKE S,A:
POKE 230+S,0: NEXT:DATA
1,,3,,53,62, 63,39,41,73,:HGR:H
COLOR=3:HPLLOT 0,0:CALL
62454:X=16:Y=153:SCALE=5
```

```
2 R=R+64*((R<2)-(R>64))
+2*((Q=46)-
(Q=44)):ROT=R:XDRAW 1 AT X-
N,Y-N:GET
Q$:Q=ASC(Q$):N=Q-32:ON N
GOTO 2:X=X+(Q=75)-(Q=74)+22
*((Q=21)-(Q=8)):X=X+22*
((X<15)-(X>264)):Y=Y+(Q=77)-
(Q=73)+12*((Q=10)-
(Q=11)):Y=Y+12*((Y<15)-
(Y>154)):XDRAW 1:IF Q<>27
THEN 1
```



INTERVIEW DE AZÉBULON par JEANÉPAS.

Présentation de JEANÉPAS par AZÉBULON.

JEANÉPAS est un ami qui possède un GS depuis longtemps. Passionné d'informatique, il possède depuis belle lurette déjà des IIE, IIGS et autre machines que je ne nommerai pas ici. Bien que régulièrement sur RTEL pour lire les rubriques, il n'écrit jamais sur ce serveur, préférant sans doute le contact plus réaliste des GSistes en les rencontrant directement. Les présentations étant faites, je me soumet à ses questions....

JEANÉPAS : Qui est AZÉBULON ?

AZÉBULON : 27 ans, 1m87, physique de rugbyman, fais plus jeune que son âge (enfin j'espère !), je me suis passionné par l'informatique depuis ma tendre enfance, j'ai commencé par des études classiques : BAC F2 (électronique) puis B T S Informatique.

JEANÉPAS : Depuis quand as-tu un GS ?

AZÉBULON : J'ai eu un ZX81 comme tous le monde lors de sa sortie. J'avais commandé la version en kit, mais le distributeur n'en avait plus. J'ai dû me contenter d'une version déjà montée... Puis vint assez rapidement un APPLE IIE puis évidemment un IIGS. Je possède actuellement, en plus un MACINTOSH POWERBOOK 170 8/40 avec Fax/modem. Je garde toujours mon IIE et mes 2 IIGS puisque j'en ai acquis un deuxième. Mon grand amour est bien sûr le GS et le restera.

JEANÉPAS : Quelle configuration possède ton GS ?

AZÉBULON : Ho, ma config n'a

rien d'extraordinaire; rien que de très classique, à savoir : Imprimante Imagewriter couleur LQ 132 colonnes 24 aiguilles, Imprimante à jet d'encre StyleWriter; en ce qui concerne les slots : dans le numéro 1 se trouve la carte contrôleur du scanner QUICKIE, le slot 2 s'occupe, lui, de l'audio-animator, quand au numéro 3, il est chargé de la carte accélératrice ZIP CHIP 10MHz/64K de cache; le slot 4 est comblée par la PCTRANSPORTER, le 6 gère la carte APPELLEL GS, le 7 à droit à la carte SCSI RAMFAST. Quand au slot d'extension auxiliaire, il est occupé par une extension mémoire 6Mo. Sont relié, comme périphériques de sauvegarde, un disque dur Touareg 40Mo, 2 lecteurs 3'1/5 et un 5'1/4 pour le GS ainsi qu'un autre 3'1/5 et un autre 5'1/4 pour la PC-TRANSPORTER, le tout étant harmonieusement empilé, ce qui impressionne toujours les visiteurs. Une paire de baffle 40W de très grande qualité me fait profiter au maximum des possibilités musicales du GS. Est également relié un synthétiseur YAMAHA PSS 595. Je pense que je n'oublie rien.

JEANÉPAS : Te sers-tu beaucoup de ton Imagewriter LQ ?

AZÉBULON : Assez souvent oui. lorsque j'ai besoin de tirer des listings je prend plutôt la LQ que la StyleWriter. Je me sers de cette dernière pour les lettres nécessitant une bonne qualité d'impression. D'autre part lorsque je veux imprimer une image en couleur, la LQ est la bienvenue. Et 24 aiguilles, cela donne de la très bonne qualité.

JEANÉPAS : Combien de cartes ne peux-tu pas mettre dans ton GS ?

AZÉBULON : Une seule; c'est une carte permettant de faire de la digitalisation vidéo. Je pense acquérir bientôt un troisième GS pour pouvoir la mettre à l'intérieur !

JEANÉPAS : Que fais-tu avec le GS ?

AZÉBULON : Ma plus grande passion est tous les logiciels qui touchent à la musique et aux créations musicales. Je suis un fana des datas pour Synthlab, Diversitune, Soundsmith, Noisetracker ou Sonitracker. La programmation pure ne me passionne pas des masses. Certes je suis capable (assez modestement quand même), de programmer en Pascal ou C (je hais l'assembleur bien que reconnaissant sa puissance). Les jeux ne me passionnent pas plus que ça. Je joue un peu lors de la réception du soft, puis je laisse rapidement tomber. Peut-être ne suis-je pas assez patient ? Quand aux utilitaires, j'en connais qui en sont fous; ça n'est pas mon cas. Bien sûr, il faut un minimum mais je me contente de peu.

JEANÉPAS : Depuis que tu as un Powerbook 170, t'en sers-tu comme périphérique du GS ou comme machine à part entière ?

AZÉBULON : Les deux mon Général; je m'en sert comme périphérique du GS lorsque je veux transférer des données que j'ai téléchargé; le GS et le Mac sont alors relié par AppleTalk. Je m'en sers bien sûr également comme machine à part entière, essentiellement pour faire de l'imagerie qui est ma seconde passion.

JEANÉPAS : Pourquoi défends-tu farouchement le GS ?

AZÉBULON : Parce que c'est le vilain petit canard de l'informatique. En effet, APPLE France, contrairement aux States, l'a vite, trop vite laisser tomber comme une vieille chaussette pour vanter les mérites (?) du Mac. Ce fut une erreur car l'on sait bien qu'à l'époque des premiers Mac, le GS les surpassaient. Et encore maintenant, il faut aller dans le milieu de gamme des Macs pour que le GS se fasse dépasser (et encore pas sur tout les points). De plus, c'est l'ordinateur qui convient



parfaitement à mes applications, à ce que j'attends d'un ordinateur : facilité de connexions de périphériques, facilité de programmation, évolution aisée. D'autre part c'est le seul ordinateur avec le IIE dont je ne séparerai jamais, ayant une relation quasi amoureuse avec eux.

JEANÉPAS : Quels sont les softs que tu utilises le plus ?

AZÉBULON : Bien, je l'ai déjà un peu dit tout à l'heure, à savoir que, premièrement c'est la musique avec **SYNTHLAB**, **NOISETRACKER** et **SONICTRACKER**. Ensuite viennent les softs concernant le graphisme. De ce côté là on ait pas trop gâté. À quand Sculpt 3D sur GS ?

JEANÉPAS : Peux-tu me donner ton TOP50 des softs sur GS ?

AZÉBULON : C'est très difficile vu que j'en utilise régulièrement que très peu en fait. En ce qui concerne la musique, je mettrai en relief **SYNTHLAB** et **NOISETRACKER**. Pour ce qui est des jeux, mettons **ARKANOÏD 2**, **STARAXE** et **NEUROMMENCER**. Enfin les utilitaires ayant pour moi un intérêt limité, je me contenterai de mettre en avant **Prosel**, **Kangaroo** et **VS-COM**. Je viens de citer les softs que j'affectionne le plus et dont je me sers le plus souvent. Bien sûr ça n'est pas forcément les plus récents, mais je ne cours pas (contrairement à certains) après les dernières versions...

JEANÉPAS : Vas-tu rester sur GS ? Quel est l'évènement qui te ferait changer de machine ?

AZÉBULON : Je conserverai toujours mes GS. Le seul évènement qui me ferait changer de machine, mais toujours pas abandonner le GS serait que le **NEXT** devienne à un prix abordable pour moi. À ce moment-là, je pense que ce dernier deviendrait mon micro principal.



JEANÉPAS : Tu as travaillé pendant un an chez **I.B.M.** . Tu es maintenant chez **APPLE**. C'est une manie chez toi de passer chez les grands de l'informatique ? Si tu avais eu le choix, lequel aurais-tu choisi ?

AZÉBULON : C'est un choix difficile . En effet, mon séjour chez **I.B.M.** fut très intéressant et j'y ai beaucoup appris. Quand à **APPLE**, il est certain que c'est un rêve que je n'aurai jamais caressé il y a quelques années. Je pense que si j'avais eu à choisir je serai allé chez **APPLE**.

JEANÉPAS : Dans l'informatique, il semble qu'actuellement, on se retrouve plus facilement au chômage que dans d'autres branches. Qu'en penses-tu ?

AZÉBULON : Il est exact que l'informatique est une branche qui s'est fragilisée depuis quelques années. L'évolution des machines fut stupéfiante et la baisse des prix également vertigineuse. Actuellement nous n'en sommes qu'aux frémissements de la technologie. Tout reste à faire. Il faut se dire que lorsque on achète un micro, il est obsolète près de trois mois après. Dès qu'un constructeur met sur le marché un ordinateur, il faut savoir qu'il a déjà entre les mains et en train de la tester, la prochaine génération de micro. Cela est nécessaire mais un peu perturbant aussi. Tous ces phénomènes ont attirés les jeunes entreprenant leurs études. Il s'en est déduit un goulot d'étranglement duquel est ressorti un nombre trop important de compétence informatique. Trop de diplômés a entraîné un sureffectif qui ont eu de grandes difficultés à trouver un emploi dans leur spécialité. Ceux qui ont trouvé ont vu leur salaire emputé d'une grande partie. Dans le même temps les diplômés ont chuté en taux de reconnaissance. Il y a quelques années encore, le **B.E.P.**, était le minimum d'études, ensuite le **BAC** fut considéré comme le diplôme nécessaire pour trouver un emploi. Maintenant c'est le

B.T.S. qui est le minimum du minimum. Dans quelques années, les ingénieurs ne seront peut-être pas trop nombreux, mais ils seront certainement dévalorisés et sera alors le niveau d'étude tout juste nécessaire permettant de vivre correctement. Je trouve ces évolutions beaucoup trop rapides et néfastes à notre société...mais cela n'engage que moi...De nos jours, il faut s'attendre à changer d'entreprise assez souvent et savoir que le chômage nous guette tous. Même les cadres ont des difficultés de ce genre. Gageons que cela s'arrangera ?...

JEANÉPAS : Quel(s) sensation(s) cela procure-t-il de travailler chez **APPLE** après avoir utilisé leurs machines pendant des années ?

AZÉBULON : Et bien, je dois avouer que cela m'a pris quelques jours pour bien comprendre ce qui m'arrivait réellement. C'est choquant (au sens positif du terme) de se retrouver dans la Mecque de la micro et en même temps c'est fantastique.

JEANÉPAS : Ton passage chez **P-INGÉNIERIE** t'as-t-il apporté quelque chose ?

AZÉBULON : Il est vrai qu'entre **I.B.M.** et **APPLE** j'ai travaillé 6 mois chez **P-INGÉNIERIE**, petite société commercialisant toutes sortes de périphériques et de softs pour **MAC**. Disons que j'y ai appris pas mal de chose concernant le hard puisque j'y réparai des écrans, disques durs, imprimantes etc... Cela fut bref mais intéressant. De toute façon, quoique l'on fasse, on apprend toujours. Du moins il faut tout faire pour que ce soit le cas.

JEANÉPAS : Maintenant que tu travaille chez **APPLE**, peux-tu nous dire si La Pomme continue à nous soutenir ?

AZÉBULON : Effectivement il y a encore une section **APPLE II** aux Ulys. Ils sont environ une dizaine à répondre aux quelques 7 ou 8 questions par jour concernant la

série IIE, IIC ou IIGS. Un soutiens réel et assez efficace, la plupart de ces personnes étant des passionnés comme nous et possédant eux-même un GS ou IIE.

JEANÉPAS : LA POMME ILLUSTRÉE t'as-t-elle coûté beaucoup financièrement et en temps. Peux-tu me dresser un bilan ?

AZÉBULON: J'ai commencé à participer à la rédaction de **LA POMME ILLUSTRÉE** à partir du numéro 1. Cette revue m'a tout de suite plûe et je décidai de la soutenir le plus possible bien modestement mais avec tout mon coeur et mon dévouement. Il est vrai que de l'argent y est passé pour permettre son évolution. Mais l'un dans l'autre et grâce aux différents dons et à l'accueil de nos lecteurs il n'y a guère plus de déficite aujourd'hui (ni de gains d'ailleurs). Je commence à inclure une couverture couleur à partir du numéro 3 car je trouve cela très important pour donner envie de lire une revue. Puis petit à petit les améliorations viennent. Vous lisez actuellement le numéro 8 tiré sur laser. Le 7 le fut sur **Stylewriter**. Nous essayerons d'augmenter à chaque numéro et dans la mesure du possible et de nos finances, la qualité de notre feuille de chou. Mais peut-on l'appeler encore comme cela ? En ce qui concerne le temps passé à la conception de la revue, c'est le plus important tribu payé pour le succès. Mais quand on aime on ne compte pas, s'pas ? Le plus important est que les lecteurs nous soutiennent financièrement avec leurs dons car c'est cela qui risque de nous couler. Ensuite il ne faut pas hésiter à nous écrire un article quelqu'il soit même si vous n'avez pas de talent journalistique ça n'est pas grave. Même quelques lignes sont les bienvenues et vous contribuez au suivie de votre journal.

JEANÉPAS : Dans le numéro 6, tu as dit que **BANDIT II** était un fénéant car, malgré ses capacités,

il ne sortait pas de softs pour **GS**. Il me semble que tu as commencé à compléter **SYNTHÉSIS** en lui incorporant l'interface utilisateur. Où cela en est-il ?

AZÉBULON: Ha ha ! C'est malin de me retourner mes arguments ! Oui effectivement j'ai commencé l'interface utilisateur de **Synthésis**. C'est long, j'ai des bugs à presque toute les lignes, je n'ai pas beaucoup de temps libre et pardessus tout je suis aussi un tout petit peu flemard. C'est vrai et le reproche fait à **BANDIT II** s'adresse aussi à moi mais ne fut pas méchant. **Synthésis** sortira complet. Je vous le promet. Mais ayez un peu de patience...

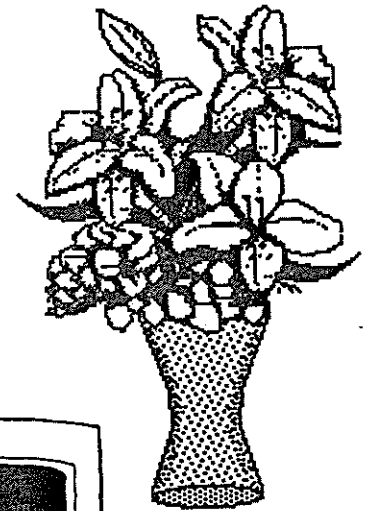
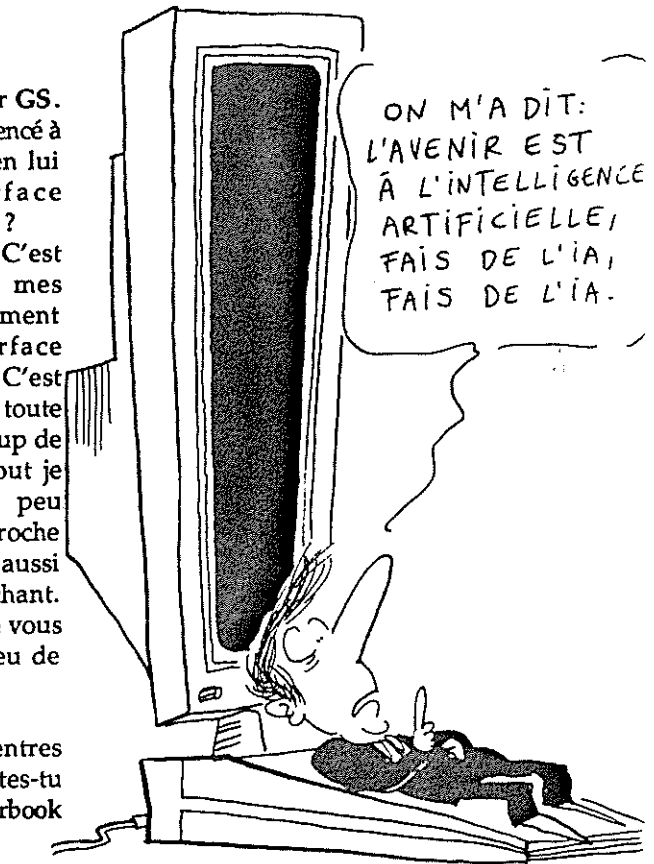
JEANÉPAS : Quand tu rentres chez toi en Ardèche, emportes-tu ton **GS** portable ou ton **Powerbook** ?

AZÉBULON : Quand je rentre en Ardèche, je ne prends rien concernant l'informatique. Je ne vais pas là-bas pour ça. J'y vais pour m'oxygéner dans mon jardin, voir ma famille et faire des travaux extérieurs.

JEANÉPAS : Et bien je te remercie **AZÉBULON**, j'espère que cette interview aura servi à mieux te connaître auprès de nos lecteurs.

AZÉBULON: Je l'espère. Merci à toi et merci aux lecteurs de **LA POMME ILLUSTRÉE**.

JEANÉPAS
AZÉBULON



ABONNEMENT À LA POMME ILLUSTRÉE :



Enfin, l'abonnement à **LA POMME ILLUSTRÉE** est disponible. Face aux nombreuses demandes de nos lecteurs et après mûres réflexions, nous avons décidé de vous donner la possibilité de vous abonner. Cela vous permettra de recevoir à coup sûr chaque numéro et ce, en priorité. Dès qu'un numéro est bouclé, vous serez ainsi les premiers à pouvoir le dévorer.

Nous vous proposons donc, un abonnement libre. Libre en effet, car on ne vous oblige pas à vous abonner pour un an. Vous avez le choix de souscrire pour un nombre d'exemplaires compris entre 3 minimum et 10 maximum. Le prix a été fixé à **25F** le numéro en fonction du coût des photocopies, du coût du port de La Poste et de la hausse probable de celle-ci dans quelques temps. **25F** par exemplaire nous semble raisonnable au vue de la qualité rédactionnelle et de présentation de **LA POMME ILLUSTRÉE**. D'autre part, cet argent nous est nécessaire pour survivre. Vous pouvez bien sûr, continuer à nous faire des dons pour nous soutenir et nous prouver ainsi votre attachement. Voici donc le bulletin à remplir et à renvoyer avec un chèque du montant approprié:

OUI, Je veux m'abonner pour numéros (*inscrivez dans la case le nombre d'exemplaires désiré, entre 3 et 10*).

Je recevrai ainsi en priorité les numéros de **LA POMME ILLUSTRÉE** automatiquement dès sa sortie sans intervention de ma part, et ce, avant tous les autres lecteurs. Au cas où **LA POMME ILLUSTRÉE** ne pouvait tenir son engagement, la somme restante vous serait intégralement restituée.

Je vous joint un chèque d'un montant de **25F** multiplié par le numéro inscrit dans la case ci-dessus.

Je veux soutenir **LA POMME ILLUSTRÉE** et ajoute un don de : _____ **F** en plus de mon abonnement. Je suis sûr, ainsi, d'acquérir leur reconnaissance éternelle et d'ajouter une pierre au mur destiné à soutenir le **GS** et le **IIE**.

Mes coordonnées sont : (*Inscrire en majuscule d'imprimerie et lisiblement*).

NOM :

PRÉNOM :

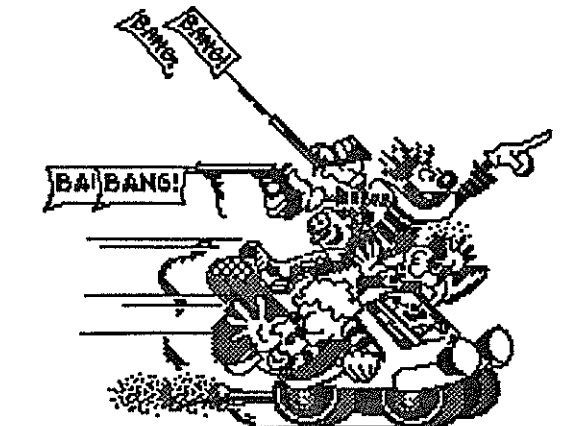
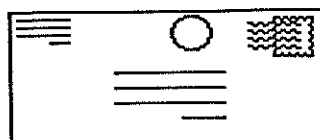
ADRESSE :

TÉLÉPHONE :

PSEUDO RTEL (*le cas échéant*) :

Renvoyez ce bon accompagné du chèque à :

Monsieur ROUYER Gérard
20 Impasse sous les Près
94110 ARCUEIL



LE SCANNER À MAIN QUICKIE. QU'EST-CE ? POURQUOI ? COMMENT ?



Par **STEPH95**

Depuis ma rencontre avec le **IIGS**, je n'ai jamais entendu parler d'un autre scanner que le **Quickie**. Apparemment, il n'y a guère que sur PC que l'on puisse trouver autant de scanners différents que de marques et sous-marques de disquettes...

Quickie est le digne successeur du **Thunderscan**, qui, bien que tournant encore sur **GS** (un soft **GS** à été développé, il est bien évidemment beaucoup plus agréable à manipuler...Mais ça ne change pas le "moteur"), était assez lent, construit dans un boîtier ruban d'imagewriter, il se branchait sur le port **Joystick** et il fallait que je découpe la belle page du volume XII de l'encyclopédie reliée au liseret d'or héritée de mon grand-père pour scanner l'image que je voulais à tout pris !... Ensuite l'image passait dans l'imprimante pour être lue, tout ça le temps d'aller se coucher 1 heure ou 2...avec le **Thunderscan**, vous avez l'image mais faut bouziller le bouquin...Bon, trêve de pessimisme, les résultats étaient, avec un peu (beaucoup) de patience, très satisfaisants, surtout en **DHGR**. Avec **Quickie**, c'est une toute autre histoire..Tout d'abord c'est un scanner à main, il est connecté au **GS** en permanence via une carte contrôleur qu'on enfiche n'importe où (enfin presque...) et hop ! Vent du c... dans la plaine, plus besoin de découper quoi que ce soit, suffit tout bêtement

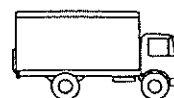
de passer dessus pour parcourir l'image, et ce à une vitesse disons carrément foudroyante, environ 2 à 3 centimètres par seconde !... C'est **Vitesse Inc.** qui nous a pondu cette merveille et je peux affirmer que je ne leur en veut pas. On le trouve chez **Bréjoux** pour environ **2000 F** (Scanner + contrôleur) et pour peu qu'on soit un peu branché sur la digitalisation des images, le jeu en vaut sans doute la chandelle. Pour donner quelques chiffres, **Quickie** digitalise sur 4,10 inches de largeur (un peu plu de 10cm) et sur...heu, ben la longueur dépend de pas mal de choses, mais ça peut aller très loin, plus de 200 inches. Quatre résolutions sont proposées, 100, 200, 300 et 400 DPI (Points par Inch) dans 4 modes différents ! À savoir Noir et Blanc, Pseudo gris et deux qualités de "True Grey" en 16 niveaux de gris. Intéressant non ? Et comme on dit de certains animaux, ils ne leur manque que la parole, à **Quickie**, il ne manque que la couleur. Un jour peut-être...

Côté manipulation, c'est enfantin. On peut s'arrêter en cours de route si on est pas satisfait de ce qui sort à l'écran en même temps, bien qu'on puisse modifier le contraste à volonté pendant la manoeuvre. Les différents scans sont disposés en fenêtre, jusqu'à plus de mémoire. En général, la première phrase qui sort de la bouche du passant qui passait par là, c'est "Ben ça en jette..."Sinon, toutes les options nécessaires sont dans les menus du logiciel quickie 3.0 (dernier update après la version 2.02 dispo chez **Bréjoux** depuis cet été 92 pour la somme de 190F). Choix du type de digitalisation (N et B jusqu'à 16 niveaux de gris), proportion hauteur/largeur de l'image, taille de l'image (format écran en 320, 640, customize ou à la taille de la digit.), orientation, etc... Il y en a assez pour faire du beau boulot, sans compter que l'on peut faire les retouches et y mettre de la couleur avec un bon logiciel de dessin. De plus, un **NDA** est

fournit avec le soft et on peut donc digitaliser une image depuis n'importe quelle application à travers le menu Pomme, vérifier les résultats pratiquement dans l'instant qui suit et corriger ivers réglages. Celà s'appelle un **NDA** utile.

En ce qui me concerne, je me sers du scanner pour le plaisir et quelque fois pour le pratique. Je fais des digits de documents importants; celà remplace la photocopie, c'est clair, net et si j'ai besoin de quelque chose, je sais où le trouver et celà ne prend pas de place. Pour ce qui concerne les images et ce qu'on peut en faire, je vais y revenir après avoir parlé du logiciel de reconnaissance d'écriture qui a été étudié pour ...**Quickie**. Celà s'appelle **Inwords** (by Westcode) et c'est selon les goûts pour son utilité. Le principe est simple, se servir du scanner pour "capter" des informations. Par exemple, vous voulez retranscrire un article de presse ou les recettes de la belle mère sur votre **GS** préféré. pour ensuite en faire ce que vous voulez (Traitement de texte, Base de données etc...), une seule solution "**inwords**". Il suffit d'imaginer le gain de temps si on avait à taper les dits documents via le clavier ! Petit inconvénient, la familiarisation avec le soft, pas évidente du tout, même après une centaine de pages de lecture. Mais une fois pigé le truc, ça roule.

Bon, je vais en revenir à la digitalisation des images. Un scan en 640 avec 16 niveaux de gris à la base et retouché avec un Dreamgraphix en 256 couleurs (voire 3200 si vous n'avez pas oublié d'acheter un pot de courage chez le marchand) celà transforme le **GS** en appareil photo, en ayant le soin de prendre le temps (quand on aime, on ne compte pas...). Sinon, ben vous n'aurez que la pellicule noir et blanc et vu les résultats, il n'y a qu'un glissement de souris. Que l'image soit en couleurs, brillante ou très sombre, la facilité de correction est époustouflante. On



peut tout digitaliser, n'importe où n'importe comment (sans abuser), quickie sort à l'écran des choses que l'on espérait pas avoir. Moi, je trouve même dommage que les développeurs ne profitent pas du scanner de leur contacts pour en faire ne serait-ce qu'une page de présentation subliminale, pour peu qu'elle soit travaillée un minimum. Mais ce n'est pas pour autant qu'on ne trouve pas de superbes graphismes "fait maison", loin s'en faut. D'après vous, avec quoi on été faites la plupart des images de slide-shows ? (malgrès le boulot qu'il y a derrière si couleurs il y a). Je crois que rien que le fait de booter un beau slide 3200 en dit suffisamment long sur **Quickie**. J'en connais même certains qui scannent leurs photos de famille avec leur "décapsuleur" (Dixit **LO44**) (Because le scanner ressemble bel et bien à un gros décapsuleur, pour ceux qui n'auraient jamais aperçu la chose. Manque le tire bouchon pour calmer la soif qui tenaille parfois face à l'écran du **GS**) pour ensuite envoyer au beauf et la belle doche. Tout le monde en profite, la qualité y est. On peut aussi faire de belles affiches, impeccablement illustrées et tape à l'oeil. Et pourquoi pas aussi des transferts (d'ailleurs, si quelqu'un avait une petite adresse où je pourrai trouver celà, please contact me via **RTEL BAL STEPH95**. Thank's). Je vais quand même finir par la petite touche amère de cette histoire, à savoir les défauts de **Quickie**. Pourquoi donc n'ont-ils pas fait une fenêtre de digitalisation plus large, vindou ! une dizaine de centimètre, ça fait un peu court pour pas mal d'images et ça oblige à faire 2 voire 3 scans et sortir ensuite la boîte à outils (un bon soft de paint) pour bricoler. Une largeur A4 n'aurait-elle pas été mieux ? Mmmhhhh ? Et un ultime regret : À quand la couleur ? Vous imaginez ? Chaque ligne digitalisée affectée à une palette parmi 256 ! Allez, sans être trop exigeant, 16

palettes seraient un bonheur. Même en cherchant bien et à l'unanimité, c'est tout !

Voilà, je tiens à remercier quelques "users" pour l'aide qu'ils m'ont apportés sur le pourquoi et le comment de leurs **Quickies** (et plus particulièrement **LO44**, heureux propriétaire depuis peu d'un **Quickie** à la campagne et **JFD**, **GSuser** parmi tant d'autres et également ex-proprio d'un **Thunderscan**).

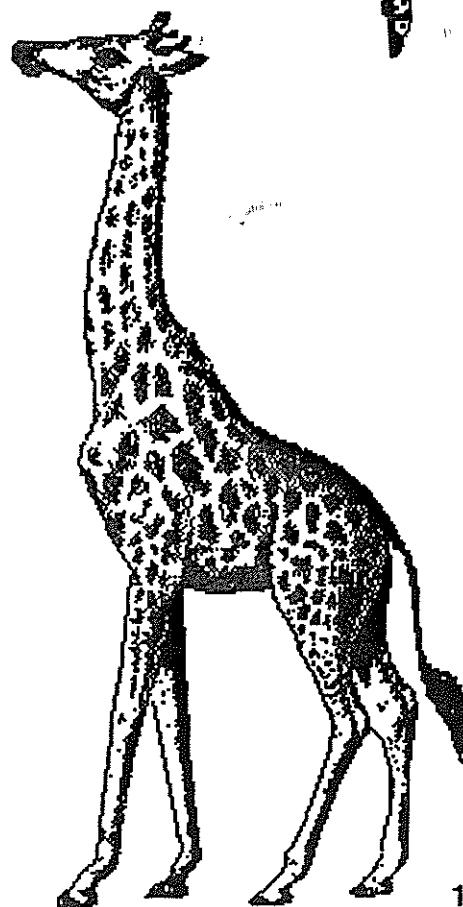
STEPH95 10/92



RECTIFICATION:

Dans ce numéro, vous pourrez lire l'interview de **AZÉBULON** ainsi que "LA VIE AUX ULIS ou l'aventure de **AZÉBULON** chez **APPLE**".

Losque vous aurez ce numéro entre les mains, **AZÉBULON** ne sera plus chez **APPLE**. En effet, l'essai de un mois ne s'est pas soldé pas un contrat à durée déterminée. Le travail qu'il a fournit n'est pas en cause. Il s'est acquitté de sa mission avec succès. Mais, le système de jetons payants pour que les clients aient accès au service hotline s'est avéré être un échec. Trois appels en un mois. L'embauche de **AZÉB** ne s'avérait plus utile. Tant pis. C'est dommage. C'était une belle aventure qui commençait... et qui se termine trop vite. Peut-être qu'un jour il y reviendra lorsque les meilleures jours de l'informatique seront revenus. Nous avons laissé ces articles pour respecter le travail effectué par **AZÉBULON** même s'ils ne sont plus au goût du jour...



QUESTIONS- RÉPONSES:

Par AZÉBULON

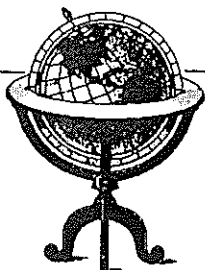


AU SUJET DU PHOSPHORE ?

Il s'agit du revêtement interne du tube cathodique qui s'illumine sous l'impact d'un faisceau d'électrons. Dans le cas d'un moniteur couleur, le fond de l'écran est tapissé de trois types de phosphores (ou luminophores) de couleur rouge, verte et bleue, organisés en triplets. Un phosphore se juge notamment par sa teinte, son efficacité et sa rémanence.

Tous les phosphores ont une teinte qui peut affecter la valeur du point blanc. L'efficacité d'un phosphore se mesure à la quantité de lumière émise pour une intensité donnée du faisceau d'électrons. Ainsi, un phosphore très efficace produira plus de lumière qu'un phosphore moins efficace pour une même intensité. L'emploi d'un phosphore efficace (comme le P22) peut contribuer à la diminution des problèmes de netteté.

La rémanence est le temps que met le phosphore à se stabiliser (donc à ne plus émettre de lumière) une fois que l'excitation du faisceau d'électrons à cessé. Certains écrans utilisent des phosphores à forte rémanence pour compenser un faible taux de rafraîchissement et diminuer le scintillement.



QU'EST-CE-QUE LE MASQUE OU LA GRILLE (SHADOW MASK, APERTURE GRILL) ?

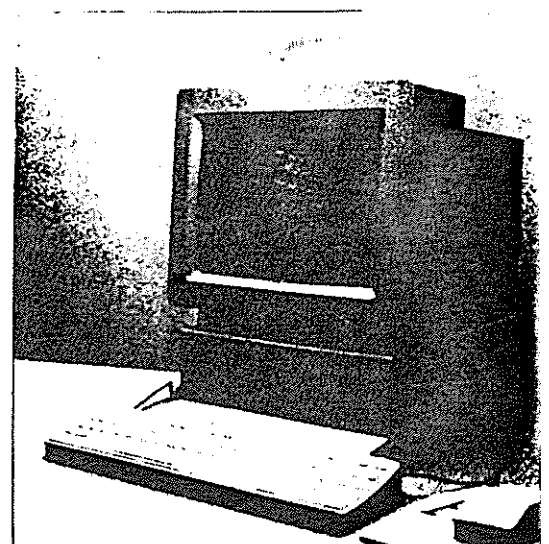
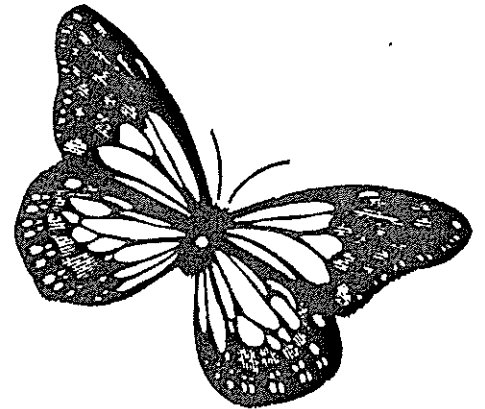
Très près de l'écran à environ 15mm, on interpose sur le trajet des électrons, un masque percé de trous. Chaque trou est aligné sur le centre d'un triplet de luminophores RVB. Le rôle du masque perforé est d'assurer une excitation sélective des trois couleurs de phosphore par le faisceau d'électrons correspondant.

C'est-à-dire que tout se passe comme si le canon électronique affecté au rouge, par exemple, ne "voyait" que les phosphores rouges, de même pour le vert et le bleu. Cela permet d'obtenir une bonne pureté des couleurs. La plupart est absorbée par le masque, d'où une dégradation de la pureté des couleurs. La technologie Trinitron utilise une grille d'ouverture (imaginez un grand peigne) plutôt qu'un masque. Tout en jouant le même rôle que les masques, elle a l'avantage de laisser passer plus d'électrons, ce qui explique la bonne luminosité des écrans Trinitron.

La nouvelle génération de masques perforés est en INVAR au lieu d'être en acier. Il s'agit d'un alliage résistant à la déformation par la chaleur. La pureté des couleurs n'est donc pas altérée. Le masque du moniteur couleur 21" d'Apple est en INVAR, par ailleurs sa conception est asymétrique, c'est-à-dire que l'espacement des trous est différent horizontalement et verticalement. Cette asymétrie permet d'éliminer les figures d'interférences parasites se traduisant par des moirages à l'écran que l'on peut constater sur nos moniteurs pour notre GS.

QU'EST-CE QUE LE PAS DE LA GRILLE OU DU MASQUE (DOT PITCH) ?

Le pas mesure la distance qui sépare les trous du masque perforé ou de la grille. Il est en relation directe avec l'espacement des triplets de luminophores RVB qui tapissent le fond de l'écran. Plus cette valeur est faible, meilleure est la netteté.



Notre (Votre) canard à deux ans...

Par NIBBLE



Voici une raison pour laquelle **LA POMME ILLUSTRÉE** n'est plus un vilain petit canard. Parce qu'avec ses deux ans il commence à avoir de la bouteille... puis il n'est pas si vilain que ça vu qu'il est désormais tiré (le canard, soyons propres) sur Laser... hé... c'est pas rien...

Bon, entre nous, j'anticipe. Je suis en octobre et vous êtes en décembre 92. Alors me direz-vous, rien n'est joué ? Qui me dis que d'ici là nous serons à l'heure... hé ben vous, puisque vous me lisez... (facile). Vous remarquerez que cet article a un caractère périodique; je vais essayer de retracer cette année qui vient de s'écouler (avec quelques petites anecdotes). Tout d'abord, cet article pourra vous servir de table des matières alors ne le brûler pas tout de suite ou ne le mettez pas dans les W.C. Le numéro 5 a été mis en page, distribué et illustré par **DOUME**. La couverture couleur a été de **AZÉBULON**, avec comme une célèbre pub d'Apple, détourné qui était "TOOLBOX EST MORT, VIVE LE GS. N'OUBLIE JAMAIS QUE TU NE POURRA PAS FAIRE DE PROFIT MALHONNÊTES...". Vous savez, Toolbox, la société qui montrait pattes blanches tout en vendant un copieur (Allez lire l'article **WAT'S UP DOC ?**). La rédaction fut faite par **AZÉBULON** et moi en dernier recours avec un article d'**ANTONIO**. Les sujets écrits par **AZÉBULON** étaient :

Le GS et l'APPLETALK
Disquette de nettoyage, moralité : les disquettes nettoyantes est plutôt une escroquerie, Toolbox en vendait-il ? (Bon j'arrête avec Toolbox.)

La traduction automatique.

Le langage **MIDI** sur **GS**, c'est le début d'une longue saga qui continue d'ailleurs dans ce numéro. Avec **AZÉBULON** vous en prenez pour longtemps...

MEA CULPA, suite de l'interface permettant de dialoguer avec des satellites depuis un **GS**. Mais il semblerai que certaines personnes n'aient pas profondément saisi le degrés d'humour contenu dans le texte, dans le sens que c'était complètement bidon... moi j'avoue pour y croire, que j'aurai dû être sérieusement imbibé de **CH₃CH₂OH** (formule chimique de l'alcool). M'enfin, soyez cool les mecs, vous avez engeulé **AZÉBULON** pour sa touche d'humour, alors qu'il mesure 1 mètre 87... vous vivez dangereusement...

Tirage à **150 exemplaires**.
Demande d'emploi (la vie n'est plus un long fleuve tranquille).
Help Fontes.

Par **NIBBLE**: L'éloge de la mégalomanie; dans cet article, je parle de la construction d'un Mégalomètre où vous pourrez trouver la plan à la fin de l'article. Et bien non, le plan est chez moi, mais c'était qu'une stupide boîte en carton à monter soi-même. Pour en finir avec le **GS**. L'art de la guerre : un petit passage de **HACKER CROLL** très cool le passage; de plus il n'est pas à la page 16 mais à la page 23, contrairement à ce qu'indiquait le sommaire. Ha la la, nous sommes de sacré bout en train; deux surprises dans le numéro, on vous gâte. Jihailde party par **ANTONIO**, un **GS man** émerveillé par le caractère des **GSiens**, enfin presque, puisque du matériel a été volé.

Le numéro 6 a été mis en page cette fois par **AZÉBULON** qui a aussi réalisé la couverture couleur (oh la surprise). Les rédacteurs ont été **HACKER CROLL**, **DALAT**, **LO44**, **LORD OF PRODOS**. L'interview de **BANDIT II** par **AZÉBULON**. À noter une citation de **BANDIT II**

plutôt comique au vue de certains spécialistes : "j'ai tendance à préférer la qualité à la quantité et je ne crois pas non plus que le **GS** soit fini : on enterrera bien les **MACs** avant." Toutefois je doute mais à part ça notre **BANDIT II** national va très bien a en juger par "Je préfère la qualité à la quantité"; quoi de plus normal. Carte octophonique pour **GS**. la ramkeeper par **DALAT**, il s'agit de la première partie. **Démineur** par **HACKER CROLL**, il y avait une brève remarque dans **LA POMME** numéro 5 au sujet de **Démineur**. Vous remarquerez qu'ici (dans le numéro 6), la remarque est plus longue (la taille de la fonte est plus grosse), mais le texte n'a pas changé à la virgule près. Pourquoi ? hé bien tout simplement pour deux raisons : **1/** Parcequ'on s'est dit "Quand je taperez cet article, il faudrait bien que j'écrive quelques lignes sur ce numéro sinon j'aurai l'air con..." **2/** pour voir si vous suiviez bien nos imbroglios, d'ailleurs personne ne les suit, faites gaffes, là, je recopie l'article que j'ai écrit il y a un an pour fêter le premier anniversaire de **LA POMME**. Dans ce numéro, il y avait aussi : **Langue d'ocs 8**, avec un récapitulatif de toutes les produc de **LO44**. Nouvelle Cybernéto-Applelienne par **DALAT**. C'était une petite histoire très sympa. Hit parade de Softs par Lord of Prodos. Remarquez que **Lord of Prodos** a été très déçu que personne n'ai répondu a son appel... Essai de **Kangaroo** par **AZÉBULON** du célèbre soft programmé par le **Brainstorm**. La norme **MIDI** avec comme conteur : **AZÉBULON** qui fait de la **MIDI** une saga... Pour ou contre les 32K de cache de la **Transwarp**; pour ma part je n'ai pas d'opinion; je n'ai pas de **Transwarp** alors **KESTANAAFOUTRE** (cf. **LES GUIGNOLS**) ? La solution intégrale de **MANHUNTER NEW-YORK** par **JACK**. Il faut dire que la période où ce numéro a été rédigé, nous n'étions pas



vraiment dans une période d'aisance genre années folles..non faut pas croire. Il était prévu la suppression de la couverture couleur appréciée de tous le monde sauf du porte feuilles d'**AZÉB**. Plus la réglette plastique. Faut dire que nous avons essayé une suite de cartons... auto collants, couvertures couleurs, numéros chez l'imprimeur et patati et patata. Puis en fait le numéro distribué à **Beauvais** nous a permis de couvrir son coût et de voir la vie un peu plus rose. Numéro tiré à 160 exemplaires.

Passons au numéro 7 qui a été mis en page par **PERFECT BUGS** qui est devenu un Centralien Lyonnais, alors que dans la même temps je suis devenu un Bachelier de terminal D parisien. Pour en revenir au numéro 7, celui-ci a fait unanimité sur la rubrique de **RTEL** (pour une fois qu'il a des échos de **LA POMME ILLUSTRÉE**). Pourquoi, bien parcequ'il a été tiré sur une **Stylewriter**. Hé ouais, les mecs, et c'était Bo. Comme articles 'en prose' il y eut :

Humeur, humeur par **Perfect bugs** où il nous fait part de ses dégoûts de certaines personnes trainant sur le **GS**. Une alimentation pour votre **Ramkeeper** écrit par **DALAT**. C'est la dernière partie de la **Ramkeeper** où il y a les plans complet de la chose. Les **Shells** du **GS**, cet article écrit par **RJP**, nous fait l'éloge des **Shells**, puis une fiche technique des plus importants. Les différents types d'imprimantes; un catalogue des imprimantes existantes pour l'**Apple IIGS** par **AZÉB**. Les moniteurs et leurs secrets, toujours par le sieur **AZÉB**. Un super article sur les moniteurs, leurs histoires...écrit en une seule fois (bravo pour l'endurance de notre cher **AZÉB**). **Beauvais 92**. Encore par **A...**(remplissez les trous), ben le titre semble suffire à lui-même. Non ? bon ben alors procurez-vous la disquette de **Beauvais 92**, réalisé par

ZARDOS et...(merde, j'ai oublié), dans cette disquette y a un bon paquet de photos prises à **Beauvais** qui ont été bien sûr digitalisées (oh ???). Les stigmates d'un passionné du **GS**. Cet article n'est pas un article...super...c'était dans la rubrique de l'**APPLE IIGS** sur **RTEL**. Écrit par **CALYPSO**. Le test de **G SYMBOLIX** écrit par **PERFECT BUGS** et c'est bien de lui çà, c'est un soft pour faire des calculs de fractales...enfin bestial...Les **Langues d'OCS NUMÉRO 9 ET 10**. Voir au-dessus. Le courrier des lecteurs. À lire. Petites remarques : à Pâques 91, j'avais reçu un très jolis courrier de **ZARDOS** qui contenait (le courrier) de jolies illustrations.Été 92, ces illustrations sont mises en pages par **PERFECT BUGS**. Y a comme qui dirait que je tourne à 0,0001MHz. Bref voilà les illustrations, mais hahaha on a oublié de dire d'où elles venaient. Le pauvre **ZARDOS**, cru un moment qu'on le signalerai 16 mois plus tard, et bien non, on le signal avec 3 mois de retard; remarquez qu'il y a un progrès... Il faut savoir que ce numéro à été distribué en grande partie à l'Applexpo et à Hyperpomme Paris, il fut donc réalisé durant les grandes vacances. Ce numéro à 100 exemplaires et il n'en reste presque plus. 90 numéros partis en moins de 3 semaines. Sympa les mecs... Les photocopies ont été faits pour une grande partie par des bénévoles, ceci afin d'alléger le coût de production (et maintenant je fais un DEUG éco) du numéro. À ce rythme, nous espérons reboucher le déficit à partir du numéro 9 inclus (si les prévisions sont bonnes, c'est-à-dire 10Fr\$ par numéro en moyenne, avec aucun frais de photocopie noir et blanc et un tirage de 100 exemplaires. alors pensez un peu à nous, même si nous ne tenons pas une grande place. Bon, j'allonge l'article. Le numéro 8, celui-ci est à l'heure actuelle en train de se faire mettre en page par **AZÉBULON**, la couverture est finie, y'a en bas à

gauche un dessin de **GOTIL** que j'aime bien. Sinon, y'a comme article...je n'en parle pas car nous ne les avons pas encore tous reçus, mais voici ceux que l'on attends et qui seront présents dans le numéro 8 ou 9 : un article de **LO44**, un de **PCI** sur le lecteur de carte, un de **DECKARD** codeur sur l'**APPLE II**, **RJP** sur le langage **C** et les petits utilitaires (NDA, CDA...), **STEPH 95** sur la quickie, **LOGO...**, une interview de **HULK**, une autre du **GSCLUB**. Bon, cette accumulation probable d'articles n'a pas été sans peine, il faut vous voir courir avec le feu au cul, dès que l'on vous demande de taper un article.

Bon, aller, c'est tout pour ce soir, **NIBBLE** from **ACIDE DESOXYRIBONUCLÉIQUE**.

SYNTHESIS est le premier logiciel permettant de faire des images de synthèses sur votre **GS** par le procédé appelé "**RAY TRACING**" (lancé de rayons). La version bêta permet de faire des formes géométriques classiques, sphères, cubes etc... de la taille que l'on veut, évidemment. Différentes textures sont disponibles pour habiller les formes tels la pierre, le bois, miroirs etc...Vous pouvez choisir l'origine de la ou des sources lumineuses, l'intensité, la réfraction etc...Pour l'instant, la version bêta ne dispose pas d'interface utilisateurs; celle-ci est en cours de conception, actuellement par **AZÉBULON** (oh ,oh).

Afin de visualiser les images créés par **SYNTHESIS**, vous aurez besoins d'un autre soft quelconque; cette option, ainsi que la prévisualisation (présentation avant calcul définitif de la forme en fils de fer) de l'image sera disponible dans une vesion future de **SYNTHESIS**. Pour vous procurer la bêta version, contactez **PERFECT BUGS** ou **AZÉBULON** ou **ADN** sur **RTEL**. Ce soft est écrit sous **ORCA/C**.



CALVACOM POUR VOTRE GS.

PAR AZÉBULON

La cité **APPLE IIGS** est le lieu de rencontre des utilisateurs de ce micro-ordinateur: débutants comme professionnels y dialoguent, échangent des renseignements sur l'emploi de leur matériel. Cet espace télématique vous propose des informations, des outils de tout type pour mieux connaître et utiliser votre micro-ordinateur. Complément indispensable à la presse informatique, il vous permet de suivre en direct l'actualité du monde **GS**. Rejoignez les centaines de personnes qui font vivre cette cité sur **Calvacom** !

DES ESPACES DE DIALOGUE:

Pourquoi votre **GS** bloque-t-il avec la **RamKeeper** ? Comment bien utiliser les commandes **CRUNCH** et **MAKELIB** de **APW** ? Il vous est sûrement arrivé de buter sur une question, de pester en pensant que la solution n'est pas loin. Dans les forums, les utilisateurs échangent des informations sur des sujets variés tels que l'emploi de leur machine, la programmation, la communication, l'utilisation des logiciels. Ces espaces de dialogue organisés par thème, représentent des bases d'informations approfondies, sans cesse remises à jour, sur le fonctionnement du **IIGS**, les logiciels que vous recherchez, découvrez ou utilisez. Des développeurs confirmés sont présents pour vous guider dans la création de votre programme.

QUELQUES EXEMPLES DE FORUMS :

- Appleworks** : tout sur ce logiciel intégré.
- Programmation** : astuces, questions sur les langages.
- Pub/Nouveautés** : Toute l'actualité **GS**
- Bibliothèque** : les programmes et documents proposés en bibliothèque.

DES PROGRAMMES À TÉLÉCHARGER :

Vous cherchez la dernière démo du **FTA**, des **INITS**, de nouveaux **CDEVS**. Vous découvrez les images 3200 couleurs sur **GS** ? La bibliothèque **APPLE IIGS** est une collection des meilleurs logiciels et documents en distribution publique (domaine public, freeware, shareware), prêt à être téléchargés, à la vitesse de votre choix et selon votre modem (1200/75 bauds via le 3614 mais aussi 300, 1200 et 2400 bauds via Transpac ou nos lignes directes). La bibliothèque de programmes, mise à jour continuellement, est divisée en une vingtaine de sections, chacune consacrée à une catégorie particulière de fichiers (Graphismes, Communications, Utilitaires, Fontes, Accessoires de bureau, Sources, Sons, Applications, Démonstrations etc...). Le forum "Bibliothèque" vous tient au courant des nouveautés.

Quelques exemples de sections :

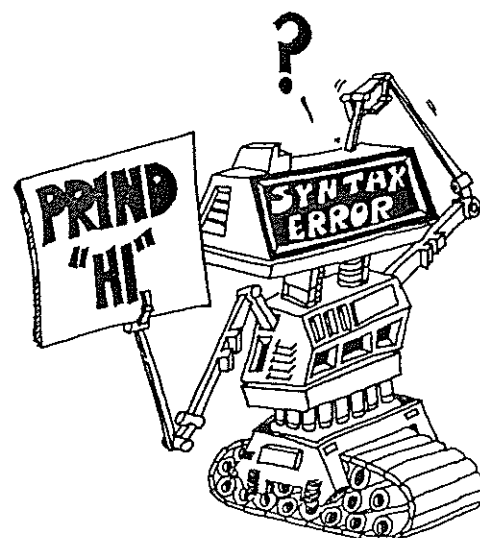
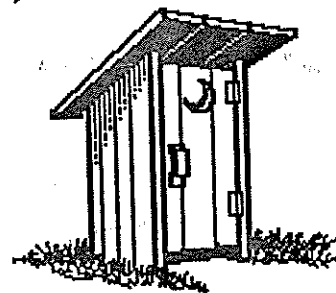
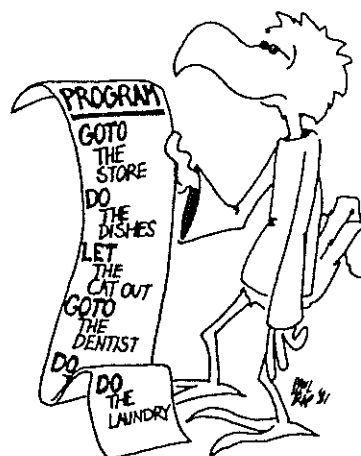
- Applications** : traitements de textes, base de données etc...
- CDA** : Classic Desk Accessory
- Démonstrations** : versions de démonstration de programmes commerciaux.
- Jeux** : Arcade, labyrinthe, wargames...
- Dessin** : Images, Icônes, Programmations...

La bibliothèque "Technotes" vous propose les notes officielles d'Apple.

N'oubliez pas que vous avez droit à **10%** de réduction chez **BRÉJOUX** si vous abonnez à **CALVACOM**.

ADRESSES :

CALVACOM
TECHNOPOLIS - Batiment 1
175. rue Jean-Jacques
ROUSSEAU
92138 ISSY-LES-MOULINEAUX
Tél : 16/1-41-08-11-00



LA VIE AUX ULIS ou l'aventure d'AZÉBULON chez APPLE.

Par AZÉBULON.



L'histoire d' AZÉBULON :

Après avoir travaillé durant une année lors d'un contrat à durée chez I.B.M. sous le beau soleil de Montpellier, j'ai dû "monter à Paris " (comme disent les provinciaux) pour trouver du boulot. C'est pas que j'ai une envie folle de bosser, mais le porte-monnaie criait famine. Bref, après deux mois de recherches infructueuses, je trouvais une place chez P-INGÉNIERIE, petite société de vente de périphériques et de softs pour Macintoshes. Heureux ? Meuh non ! Payé une misère et étant cloué au S.A.V., je réparais les écrans et disques durs mais le coeur n'y était pas. Enfin, bien content quand même de ne pas faire le clochard sous le pont Alexandre III. Et puis, badaboum, 6 mois après de bons et loyaux services, le S.A.V. est dissout et moi par la même occasion. Rebelote; Gérard fut obligé de s'inscrire au chômage. L'angoisse recommence. Vais-je trouver du travail avec mon faible niveau d'études ou serais-je obligé de devenir le balayeur d'une petite PME du 8ème ?

Et vas-y que je recommence à écrire des lettres de candidatures spontanées, et vas-y que je décortique **Carrières et Emplois** ainsi que les serveurs nitels tels **Cadres emplois** etc...Bref, près de 50 candidatures sont envoyées. Puis le hasard veut que CALYPSO me contacte. Elle me propose de

voir si mon C.V. est correct à ses yeux. Je passe donc chez elle un week-end et nous refaisons de fond en comble le-dit C.V. Je dois avouer qu'il a une autre allure ! Le peu d'expérience que j'ai acquis s'étale sur deux pages. Presque on dirait que cela fait 10 ans que je travaille. Je profite de cet article pour remercier encore une fois et publiquement notre CALYPSO nationale pour sa **gentillesse** et son **dévouement**. Même si certains ne sont pas d'accord avec ces propos, je maintiens qu'elle est **très sympa**.

Muni de mon C.V. flambant neuf et regonflé moralement, je repart pour une nouvelle vague de lettres de candidatures.



AZÉBULON rentre chez APPLE :

Puis vint **APPLEXPO** (Heu Macexpo devrais-je dire). Comme tous les ans, et étant sur place, je décide d'y aller. La veille, une petite société de St OUEN me contacte pour me demander de présenter leur logiciel de reconnaissance de caractères (style INWORD avec notre QUICKIE) sur le stand HP d'Applexpo. Payé une misère, je dis toutefois oui car une proposition d'emploi risque de m'être donnée à la fin de cette présentation dans le mois courant. Tout habillé de rose comme toutes les personnes de HP je sévis durant les quatre jours de la manifestation. J'avais alors emporté une centaine de C.V. pour faire une distribution généreuse à tous les stands, ce que je fis. Bien sûr, j'en donne un à **APPLE**. La personne que j'ai rencontré, qui n'est autre que mon **Chef vénéré** actuel, me dit qu'ils recherchent une personne

correspondant exactement à mon profil (c'est-à-dire passionné, capable, ambitieux, aimable, honnête, travailleur et modeste) pour leur hot-line. Rendez-vous est pris immédiatement pour le lundi suivant. Je n'osai y croire. Moi, chez **APPLE** ?? Rêvais-je ? Le lundi prévu, je me rends aux **ULIS** à l'entretien fixé. Première fois que je rentre chez **APPLE**. La porte franchie, je baise le sol du hall; je décidais de ne plus me laver pendant un an afin de conserver cette atmosphère le plus longtemps possible. Le rendez-vous se passe bien. La personne qui m'a reçu me dit qu'en principe, je suis pris car mon profil correspond exactement à ce qu'ils recherchent. Je dois patienter durant une semaine avant d'avoir la réponse définitive. Je vous dit pas les nuits blanches que j'ai passé ! Enfin, le jour fatidique arrive et je repart pour un second rendez-vous. L'affaire est conclue et je commence dès le lendemain. Ça tombe bien, c'est le premier octobre et ma fête est le **3 octobre** (vous pouvez retenir cette date ainsi que celle de mon anniversaire (le **29 janvier**), pour m'envoyer des cadeaux ; je ne suis pas contre). Le salaire (très maigre, il me permettra quand même de survivre) et les conditions diverses associées aux très petits nombre d'avantages (repas complet à midi pour 15F, transport payé à 100% et mutuelle gratuite) sont établies. Je repart chez moi un peu groggy, ne croyant pas encore à ce qui venait de m'arriver.

Le lendemain, arrivée aux **ULIS** à 8h. J'avais pris l'habitude de me lever à 10h ce qui fut assez dur de se lever alors à 7H15. Enfin, je m'y ferai. A peine trois-quart d'heure de trajet. Première journée donc très cool avec visite de la société. Le **bâtiment a fière allure**, construit récemment, il n'a pas encore d'apparence vieillotte. Les jardins alentours et les pelouses sont bien entretenues. Nous



sommes quelques 330 personnes travaillant pour notre Pomme. Je vois pleins de costars-cravates et demande faiblement si je devrai m'habiller ainsi. Que voui me répondit mon Chef. Ha bon; ben alors on fera comme çà lui repondis-je. La visite continue : nous passons devant la section **éducation**, puis la section spécialisée dans les périphériques pour les handicapés. Tiens, nous voilà à la section **APPLE II**. Ha ! là, je m'arrête plus longuement et regarde attentivement les personnes qui s'y trouvent sachant que j'aurai à faire avec eux par la suite. Je leur présente **LA POMME ILLUSTRÉE** et grand intérêt de ceux-ci pour ce sympathique petit canard. La distribution sera assurée aux clients qui téléphonerons à la section **APPLE II**. Victoire. Mais çà n'est pas tout. Devinez quoi ? **LA POMME ILLUSTRÉE** est déjà connue chez **APPLE** par mon Chef tout d'abord, puis par bon nombre de personnes qui ont eu ou ont encore un **IIE** ou/et **GS**. La section **APPLE II** comporte une petite dizaine de personnes qui gèrent les réparations, et répondent aux différents problèmes softs ou hard que nous pouvons rencontrer. N'hésitez pas à appeler le **16-1-69-28-36-70** pour leur exposer vos difficultés. Ils sont super sympa et aiment leur section. Ils ont tous au moins un **IIE** et la plupart on un **GS**. Le fait même de téléphoner montrera à **APPLE** que les **IIE** et **GS** ne sont pas encore prêt de mourir.

On continue le tour de la société, en explorant la **section développement** sous **hypercard** Mac, puis le plus intéressant : le **restaurant d'entreprise**. Rien que de très banal aux repas. Exemple de menus du jour : canard à l'orange, requins, entrées diverses, bon nombre de choix de desserts dont une omelette norvégienne. Rien que de très classique quoi.

Ha tiens, on passe devant **APPLE FORME**. Tout pour se sculpter les muscles. Une équipe de rugby chez **APPLE** ? Parfait, **AZÉBULON** s'y inscrit. Celà fait bien devant le Chef de montrer qu'on ait motivé. Le tour de la société étant terminé, je rejoint ce qui sera mon poste de travail.

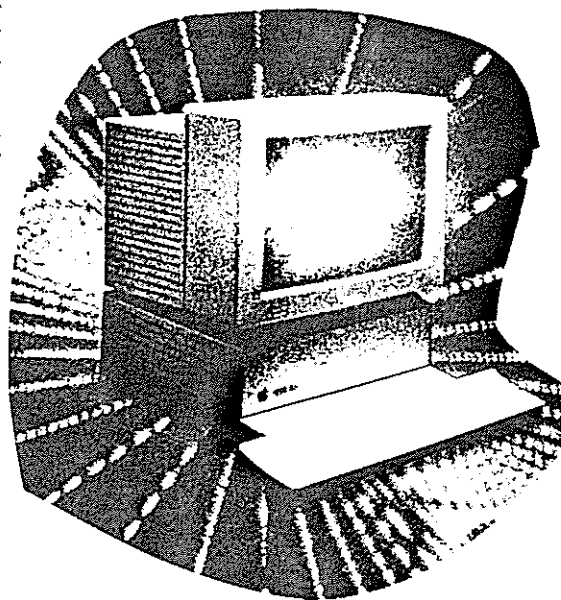
Nous sommes 11 à nous occuper du support technique soft et hard du Mac. Notre service à été réaménagé pour faire suite à **APPLE ASSISTANCE** qui devient désormais **APPLE SUPPORT CONSEIL**. A ma disposition, deux **MAC**, un **CI** et un **CX** pour me permettre de gérer les appels et les bases de données. Les collègues de travail sont sympas; peut-être un peu renfermés mais sympa. Je me fait la main au boulot que je vais désormais assurer chez **APPLE**. Je me connecte dans la **BAL** d'Émille **SCHWARZ** pour lui annoncer ma venue et pour fixer rendez-vous pour nous rencontrer. Enfin, je vais le voir en 3D comme dirai certains...

Tiens, j'ai croisé **Nicole Bréhaud Poulliquen** qui travaille chez un concessionnaire dans l'Oise. Elle m'a sourit et m'a lancé un joyeux "Salut **AZÉBULON**". Je lui ai fait la bise. Trêve de plaisanterie, et en conclusion, la société est bien, elle soutient encore bien la série des **APPLE II** et le boulot est sympa. Bien sûr il faut bosser un max, mais c'est la rançon de la gloire de travailler ici-bas.

Voilà, je ne manquerai pas, bien sûr, de vous communiquer des news éventuelles nous concernant dès que j'apprends quelque chose.

J'espère vous avoir intéressé.

AZÉBULON



WHAT'S UP DOC ?

Par NIBBLE



MALADIE :
LA POMME est fatiguée.

NÉCROLOGIE:

"Quand le ver est dans la pomme, mieux vaut soigner la pomme ou tuer le ver ?". Il semble évident qu'il faut tuer... Toolbox scrach... Non mes amis, Toolbox n'est plus.

Faut-il envoyer chez Toolbox notre Kouchner national ? pour aide humanitaire bien entendu. Mort de Toolbox, moralité je suis mort de rire. This is the end, my only friend.

Mouais, moi vous savez la mort de Toolbox, ça m'en touche qu'une sans réveiller l'autre. Tout ce que je savais de Toolbox, avant la chute de ces pseudos dictateurs gripous était bien léger: une arnaque de ma part ou plutôt une erreur de leur secrétaire qui s'était galéré dans son addition de TVA complexe... moralité j'ai gagné 400F sur une carte mère et 256Ko. Maintenant que j'ai lu leur lettre d'abandon, je suis convaincu que Toolbox était aux Applemaniacs, ce que sont les chasseurs aux écolos. C'est pas vraiment compatible. Dans le genre: on vous aimait bien quand vous aviez du fric, mais maintenant vous puez, vague souvenir de Jacques Médecin: "Je veux bien ne pas être antisémite si les juifs votent pour moi". Re marquez, on leur doit tout tout tout (enfin tout ce qui a été positif pour le GS, naturellement), nous sommes de pauvres orphelins, je pleure votre disparition... Ouf, le cauchemard est terminé. Ben voui car pour moi, une société istribuant un copieur comme **PHOTONIX** avec lequel il se sont fait du blé, qui nous traitent ensuite de

copieurs destructif, c'est pas des mecs cools. Malgré tout, on s'aperçoit que les cons (c.a.d. nous, les chiens galeux, les pirates, les responsables de la mort de Toolbox) donc, nous les sacrés cons, nous avons vaincus face aux intelligents, Toolbox. "On a gagné, les doigts dans l' nez". Bon, j'avais m'arrêter là, parce qu'ils vont me faire un procès... ho oui des sous, des sous...

Après ce fait divers bouleversant, passons aux choses plus srieuses. Voici une jolie petite histoire romantique pathétique pour finir dans le drame. Il était une fois, un petit fanzine, un caneton, nommé **LA POMME ILLUSTRÉE**, sans grande ambition, distribuée a un faible tirage destiné à un proche entourage; puis le contede fée débute par une lettre dont l'auteur voulait lire l'objet (qui deviendra victime), oui bon quoi de plus normal...ou mais bon, elle venait quand même de l'étranger. Italie, puis plus tard une autre de La Réunion et de fil en aiguille, nous recevons, non, en fait le naïf de l'histoire cest moi. Donc je reçois une joile mais beautiful lettre d'un pays du moyen-Orient, parlant avec grâce, poésie...elle disait à peu près ça: " Bonjour cher Monsieur, je décide ainsi de vous écrire afin de pouvoir savourer un de vos ouvrage, ci-joint un petit cadeau de mon pays". Bon premièrement le cadeau n'était qu'un caillou ? quand mon pote géologue aura finit de ne rien faire, il l'analiserà. M'enfin bon, je lui envoie le numéro 3. Rapidement, nous sympatisons, lui n'hésitant pas à me téléphoner, puis il me faisait comprendre qu'il s'ennuyait un peu tout seul, qu'il désirait se recycler, et attaquer dardar l'informatique, le GS et rapidement devenu la cible. Récemment il m'avait suplié de photocopier mon numéro 0, le dossier sur les virus l'intéressait beaucoup. Il me disait qu'il voulait en faire sa passion. Bon bref, j'envoi, j'envoi puis je reçois, je reçois des petits cadeaux qui au premier abord nous ont fait cogiter

(Azèb, Doume et moi). Celà ne sert à rien de vous dire son nom il ne vous dira rien, quoique ? Donc ce Monsieur très amical avec la France m'a téléphoné pour la première fois en Janvier pour me dire qu'il ferait un passage discret à Paris pour affaire et que d'une pierre deux coups (comme il m'a dit) il passerait me voir, il m'a donc envoyé sa photo pour que je le reconnaisse d'un coup d'oeil sur la place aux anciens Lapidés (dans le 15 ème) le 1er février. peu de temps avant le jour J et l'heure H du rendez-vous, je somnole devant la télé (chutt ne le dites pas à ma mother...) et là si vous voulez, j'eu un genre de crise de tétanie* aigüe. Je reconnait mon cher correspondant à la télé entouré de méchant policiers. Scandale, scandale, dès l'instant je pus comparer tous ses traits, une pofiasse de journaliste prend l'antenne pour me dire, chose que savais, "Georges HABACHE est à Paris". Et alors ? " le leader du terrorisme palestinien est à Paris". Glups ce sont les deux comprimés de Lysanxia, afin d'inhiber mes spasmes chroniques nerveux.

Voici pour la première fois le VRAI SCANDALE HABACHE. Rappelez-vous de tous ces pseudos journalistes nous gonflant nos vieilles 'choses de la vie' sur ce mini-scandale, dans le seul but de donner du piquant a leurs vies insipides. alors que le vrai scandale est là et bien-là, c'est le fait qu'il était un de nos abonnés à note canard encore naïf. De plus je ne veux pas lui jeter la pierre mais il aurait pu en parler un peu de notre canard aux méchants journalistes, ça aurait été cool pour nous sur le plan promotionnel (quoique ?). P.S. HABACHE n'est plus, à l'heure actuelle un de nos abonnés.

Juin, sortie de **GNO**. Alors donc, **GNO** est un logiciel de multitâches, permettant de passer d'une application à une autre tout en ayant une continuité des



tâches antérieurs. On peut avoir autant de tâches que l'on veut. on est simplement limité par la mémoire du **GS**. Par exemple, **BABAR de St CYR** en a dit deux ou trois mots sur **RTEL** ou il disait qu'il avait exécuté plusieurs tâches comme : Backup de disque dur durant l'exécution d'une application musicale.

Adresse ou vous pouvez acquérir **GNO**:
PROCYON, Inc P.O.
Box 620334 littleton,
CO 80162-0334
téléphone: 191 (303) 933-4649

Merci **BABAR**



OUT OF THIS WORLD, édité par interplay, qui est l'adaptation sur **GS** de **Another World** de chez Delphine, c'est un Tilt d'or 1992. Pour être plus précis, c'est un jeu d'arcade ont l'animation est fantastique, d'un intérêt ne pouvant être qu'exemplaire. inutile de dire que ce jeu n'est pas distribué en France, commandez le directement auprès de **ANTONIO** sur **RTEL** qui se charge des commandes groupées.

SYNTHÉSIS... encore, juste deux lignes, j'ai ouï dire lors de l'annonce de **SYNTHÉSIS** version bêta, qu'un certain (vous me suivez) blups (méchant vilain gros mots de **FÉROX**) a violemment critiqué **Perfect Bugs**, sur l'intérêt du programme comme quoi **ON** en avait rien à foutre et que c'était sans intérêt de programmer un truc qui mettait des heures pour calculer une image. Ouais, ben moi, je pense que des mecs aussi cons pourraient fermer leur gueule. **N.D.L.D. Je suis aussi de ton avis. AZÉBULON**

FLASH-BACK :

AZÉBULON et moi, avons découvert dans **Micro et Robot** d'avril 1984, que pour la modique somme de **43.000 Frs** (des

francs nouveaux) vous pouvez disposer d'un **APPLE III**, unité centrale 6502, 258Ko de RAM, un lecteur de disques 5 1/4, disque dur 5Mo, 4 Mo de ROM, affichage 80 colonnes 24 lignes, écran vert anti-reflet, clavier 74 touches. Maintenant avec 43800, on a un **NEXT !**

Février 1983, Apple **IIE** en promotion : **15062 Frs**. Il faut préciser que c'est un seul **APPLE IIE** et tout seul.

En zonnant sur **RTEL**, j'ai remarqué qu'il y a quelques Club apparemment destinés au **GS** comme **APPLE EXANGE**, **DE W LINK GS**, **GS LC**, **GSPROG**, j'ai pas pu y rentrer mais je pense qu'en leur demandant un mot de passe, cela doit marcher. Y'en a un dans lequel je suis aller bidouillé, c'est **PTRGMON/GS**, le pas est "?". C'est en fait très sympa, y a presque plus de monde là dedans que dans la rub **GS**. J'ai notamment pu lire une annonce de **ARAGORN gs**, disant à peu près ceci: learn to program the Toolbox in Pascal 4 disks plus une documentation sur papier pour apprendre à programmer la toolbox avec des exemples à jour pour le 6.0; ça ressemble un peu au source code library de feu **TML** pour **ORCA Pascal**; il me semble que ça a été lu dans **BYTE**. Le prix : 52 dollar + 32 de port...à vous de voir.

Un message de **BABAR** (toujours lui) que j'ai chopé dans la rubrique **GS** et qui peut intéresser certains:

Pour s'abonner à **A+ / INCIDER** :

FOREIGNER SURFACE
(bateau) 47,97\$
FOREIGNER AIRMAIL
(Avion) 82,97\$

Abonnement de 1 an .
INCIDER / A+
P.O. Box 50358
Boulder, CO 80321-0358



AUDIO ZAP:

AUDIO ZAP 2.0 devrait sortir bientôt avec la possibilité de programmer ses extras comme dans le finder.

En janvier, **Tim Meelins** sortira une version commerciale de **Soniq Tracker** incluant un éditeur à 8 voies. On va enfin pouvoir battre l'Amiga.

Bon, vu que ces pages noircies n'ont aucune continuité comme la rubrique d'**RTEL**, je peux y aller dans la fantaisie. Un petit message pour du moins les habitants de Paris : dans cette ville peuplée de Parisiens existe une bibliothèque particulièrement intéressante pour tout ce qui concerne les Sciences, c'est la médiathèque de **LA VILETTE**. **AZÉB** et moi on s'est tapé un squatt; y a tout ce qui faut pour son **GS** ainsi que pour le **IIE**, mêmes les manuels de références...ainsi que la revue **Nibble** et **Incider**. Alors, allez-y.

APPLE III :

L'Apple **IIIGS** numéro 0. Bon je fais passer un message de **BILBO BILOBA** (pseudo sur **RTEL**) qui cherche tout ce qui existe sur le **III**. Pourquoi ? tout simplement parce que l'**Apple III** était une pomme avec d'énormes qualités mais il a eu encore moins de chances de le **GS** et est même méconnu des fans de l'**Apple II**. Alors tout ceux qui ont archivés quoi que ce soit sur l'**Apple III**, vite, vite, adressez-vous à **BILBO BILOBA** sur **RTEL**, il sera hyper heureux.

Message de MCOL :

Voici l'adresse de l'équipe **APPLE II** aux States :

TIM SWHART
Manager Apple II
Continuation Engineering
Apple Computer Inc.
20525 Mariani avenue, MS
70-PM
Cupertino, CA 85014. USA

Vient de sortir (toujours de la part de MCOL) :

MCOL ADVANCED BASIC version 4.0

C'est un Basic compilé et structuré pour Apple II et GS.

Adresse :

MCOL Systems CANADA
9 Lynch Road
Willowlade
Ontario
Canada : 416 495 6894-
Fax: 416 496 9190
Son prix : 600 F

Le FTA se fout-il de notre gueule?

Tiens, pourquoi cette question m'interpelle-t-elle ? Ben voilà, c'est incontestable le FTA à été le leader de l'animation sur le GS, les meilleurs. Mais quand même, n'abuseraient-ils pas de leur droit, hein ?

C'est vrai que leurs animations sont fantastiques, mais en dehors de la programmation, c'est très douteux, voir hypocrite, ouille! Je me demande s'ils n'ont pas poussés le bouchon un peu trop loin en diffusant des anims en premier lieu aux U.S.A., de même pour leurs sources, je ne sais pas pourquoi on mériterait tous ça ! De plus, lorsqu'ils étaient actifs, ils laissaient entrevoir des anims afin de faire baver puis, finis, ça s'arrêtait. La raison pour laquelle BLUE HELMET n'a pas été diffusé était "tu comprends, y a des désaccords dans le FTA alors, on ne le distribue pas"; léger, léger... Quoi qu'il en soit, je ne trouve pas très cool leur comportement vis à vis de nous. Dommage.

Un détail sur la couverture de LA POMME ILLUSTRÉE:

Je ne parle pas du profil, mais des 10Frs. Pour la première fois sur la couverture du numéro 4, il y avait écrit "10F de soutien". Puis sur le

numéro 7, c'était "10F pour survivre". Arrrgh. Maintenant, cest "10Fr mini"? Ben à croire que pour le numéro 9 ce sera "10F ou la mort".

HYPERPOMME PARIS
CLJT
41 rue DIDOT
75014 PARIS
Métro PERNÉTY

Tous les lundis à partir de 18H30, le club **Hyperpomme Paris Apple II**, vous accueille les bras ouverts, alors à tous les Parisiens, je dis : allez-y faire un tour ...et là-bas, il vous endirons plus, mais pensez-y. L'ambiance est super sympa.

Il paraît, mais c'est sûr, que **Toolbox** à encore fait des siennes sur Macinchose cette fois. Sur **GS**, **Toolbox** vendait un copieur (tout en voulant faire la morale), cette fois, **Toolbox** vend des logiciels copiés au prix original; dans l'avenir je vois bien **Toolbox** vendre des logiciels inexistants. Ah ils sont fort !!

Comme vous le voyez, cet article est plutôt une suite illogique de textes. alors j'en profite pour dire que tout ceux qui sont trop nazes pour écrire un article, ils peuvent toutefois, mettre des petites pattes comme ceux que je mets.

NIBBLE from Acide Désoxyribo Nucléique, Fin octobre.

BILLE ART :

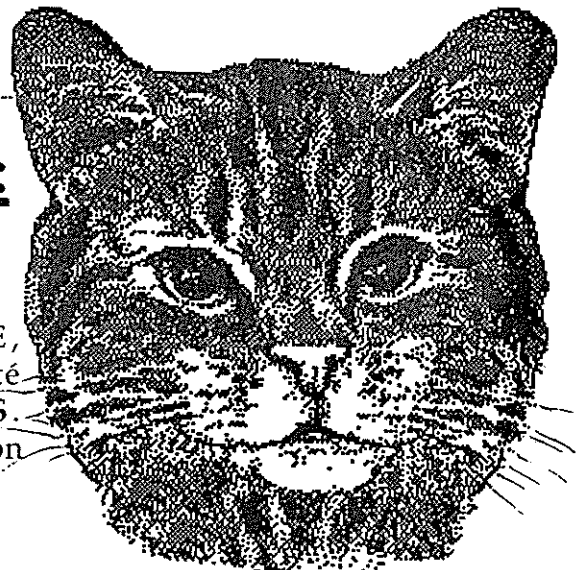
Par PERFECT-BUGS.

BRUTAL DELUXE, nouvelle société à édité son premier jeu sur **GS**. Certaines personnes l'on

déjà reçues dans leurs boîte-aux lettres. Les autres peuvent le recopier librement puisqu'il est totalement gratuit.

Le jeu en lui-même est un genre de billard. Sur le tapis, vous devez toucher en un seul tir, une ou deux ou plus (selon le niveau), cibles. La fluidité du jeu est bonne bien que le déplacement de la boule soit un peu saccadé. La musique de présentation est tout simplement superbe, les graphismes sont soignés, bien que trop ressemblants à ceux de l'Amiga. On aurait aimé un peu plus d'originalité de ce côté là. Plusieurs astuces sont disponibles. À explorer...

À noter enfin que vous pouvez vous procurer gratuitement un exemplaire de ce jeu en le demandant dans la **BAL BRUTAL DELUXE** sur RTEL. Longue vie à cette toute jeune société et espérons qu'elle nous fournira encore beaucoup de production de cette qualité.



GRAND JEU PRIMÉ



!!!

Vous avez certainement remarqué sur la très belle couverture couleur de ce numéro (oeuvre toujours aussi incomparable de AZÉBULON), une silhouette en bas à droite de la page.

Le jeu consiste à trouver de qui il s'agit. Pour vous aider il s'agit d'un des membres du groupe ADN. Envoyez vite vos réponses à l'adresse de AZÉBULON ci dessous. Les auteurs des 10 premières bonnes réponses recevront un porte-clefs et un autocollant de LA POMME ILLUSTRÉE. Les gagnants verront paraître leurs noms dans le prochain numéro.

Envoyez vos réponses à :

ROUYER Gérard
20 Impasse sous les Près
94110 ARCUEIL



À vos méninges....

HOT LINE

Par AZÉBULON

IMAGEWRITER II ET BLOCAGE ALÉATOIRE DU CHARIOT .

Deux symptômes :

* A la mise sous tension, le chariot se bloque et met l'imprimante en erreur.

* En cours d'impression, le texte s'imprime décalé aléatoirement à droite.

La cause de ces défauts de fonctionnement est uniquement d'origine mécanique et un changement des cartes électroniques est inutile. Afin de provoquer ces défauts, effectuez ce test :

- * Eteignez l'imprimante ;
- * Insérez dans celle-ci deux feuilles de papier;
- * Lancez l'autotest en pressant sur la touche Form Feed à la mise sous tension de l'imprimante.

Si le défaut apparaît, tirez vers vous le levier noir situé à droite, à l'intérieur de l'imprimante, afin d'augmenter la distance entre la tête d'impression et le rouleau et relancer l'autotest.

Si le défaut disparaît suite à ce déplacement du levier, il provenait simplement d'un réglage trop serré entre le rouleau et le guide papier transparent situé sur le chariot, occasionnant un frottement excessif du guide sur le rouleau.

Il est nécessaire de reprendre le réglage du guide papier :

- * Repoussez le levier noir en butée ;
- * Dessérez les deux vis qui maintiennent le guide papier.
- * Resserrez les vis ;
- * Tirez d'un cran le levier.

Si les défauts

persistent, ôtez la cartouche-ruban et recommencez l'auto-test.

Si le déplacement du chariot est correct, la raison des défauts provenait de ladite cartouche.

Changez-la pour une meilleure qualité. Si aucune amélioration n'apparaît, enlever la courroie de la poulie à droite et vérifiez que rien ne freine le déplacement du chariot. Si tel est le cas, la cause des défauts provient du moteur d'entraînement du chariot. Remplacez-le.

LE RUBAN DE L'IMAGEWRITER LQ

Quelques utilisateurs de LQ ont rencontré des problèmes de ruban. Ces derniers s'usent très rapidement. Essayons de comprendre d'abord comment cela fonctionne.

L'imagewriter LQ a été conçue pour effectuer un déplacement d'un tiers en hauteur à chaque fois que l'on imprime une page d'un document multipage. Lorsque l'imprimante est éteinte le ruban se replace sur la bande 1. Si vous n'imprimez que des documents ayant une seule page, vous risquez effectivement d'avoir un ruban qui s'abîme rapidement. Ce cas est cependant rare et il existe une autre raison pour laquelle certains utilisateurs ont rencontré des difficultés. Sur les rubans noirs, il y a une sorte de taquet noir qui vient appuyer sur un petit bouton (ou switch) qui provoque le déplacement vertical du ruban. Vous pouvez le repérer facilement car il n'existe pas sur les rubans couleur (chaque bande correspondant à une couleur différente). Dans certains cas ce taquet est cassé ou n'appuie pas suffisamment sur le switch si le ruban a été mal positionné. Le déplacement vertical n'a alors pas lieu et le ruban s'abîme très vite. Enfin pensez à vérifier le bon positionnement du ruban sur son support. Appuyez dessus pour vous en assurer.



Tout ce que vous devez savoir sur SCHEME pour votre GS.

Par CANA

<< SCHEME est comme LISP un langage de manipulation symbolique. Le comprendre c'est s'ouvrir au monde de l'intelligence artificielle, découvrir les chemins qui ont conduit à l'élaboration des systèmes experts et des analyseurs de langage naturel >> (FERBER 1984).



HISTORIQUE :

SCHEME apparut dans la fin des années 70, dans une série de notes du MIT écrites par G.STEELE et G.SUSSMAN. Il est présenté comme un dialecte de LISP, étendant LISP par l'adjonction de nouvelles fonctions comme first-class. Cela signifie que les fonctions peuvent non seulement être définies, mais que l'on peut les passer comme arguments de fonctions, ou qu'elles peuvent être retournées comme valeurs d'autres fonctions, ou assignées à des variables et éventuellement mémorisées dans des listes.

Utilisé tout d'abord dans les universités, SCHEME a évolué très rapidement. SCHEME est une grosse évolution de LISP en ce sens qu'il introduit la distinction entre les procédures définies comme Lambda expressions et les symboles. SCHEME a eu une influence considérable sur la communauté LISP. (G. Steele est l'auteur du manuel de référence COMMON LISP, et les concepts de SCHEME y apparaissent). La sortie du livre "Structure et interprétation de programmes informatiques" de Harold Abelson/Gérard Jay Sussman utilisé comme cours

d'introduction à la programmation au MIT a encore accru son influence.

(Ce livre a paru en français chez Interéditions et doit être dans toutes les bonnes bibliothèques. Tous les exemples sont écrits en SCHEME).

Bien que souvent considéré comme un langage de l'intelligence artificielle, ses possibilités pour décrire les types de données et de contrôles, en font un "langage tout terrain", SCHEME est employé pour écrire des éditeurs pleine-page, des compilateurs, des systèmes d'exploitations etc... Le noyau du langage SCHEME est constitué d'un petit nombre d'instructions à partir duquel on batit toutes les autres. SCHEME démontre qu'un très petit nombre de règles pour formuler des expressions suffit à créer un langage de programmation pratique et efficace.

LES PREMIERS PAS :

Au début, SCHEME est un langage déroutant pour les vieux comme moi qui aie débuté en apprenant le FORTRAN, le COBOL et ne découvrant les langages plus structurés comme PASCAL ou un peu plus tard C qu'avec l'arrivée des micros (APPLE II évidemment). En effet sa syntaxe fait un usage démesuré de parenthèses qui perturbent le débutant. Dans la majorité des cas SCHEME est implanté sous la forme d'un interpréteur, ce qui favorise l'interactivité. Pas besoin d'attendre de longues et fastidieuses compilations : tout ce qui est entré au clavier est exécuté immédiatement. Après chaque réponse, un prompt s'affiche "=>" ce qui signifie qu'il est prêt à recevoir de nouvelles instructions.

L'algorithme de l'interpréteur peut être schématisé comme suit :

```
|-----> lecture d'une expression
|           |
|           | évaluation de l'expression
|           |
|-----> impression de l'expression
```

Il s'agit d'une boucle sans fin au cours de laquelle les expressions, luent généralement au clavier, sont évaluées, leur résultat étant systématiquement imprimé (à l'écran). La syntaxe du langage est très simple et se réduit au minimum : les expressions sont toujours entourées de parenthèses (ce sont des listes) et les opérateurs sont placés devant les arguments. Ces deux règles suffisent à rendre compte des contraintes syntaxiques. L'addition de deux nombres s'écrit ainsi :

(+23)
l'interpréteur

retourne 5.



La principale originalité de SCHEME réside non pas dans ses performances sur les opérations arithmétiques, mais plutôt dans ses capacités à manipuler des symboles sous forme d'atome ou de liste. "Un atome est un élément insécable d'un langage" (d'où le nom d'atome) c'est-à-dire soit un nom, soit un nombre. Par exemple TOTO, dimanche et 35 sont des atomes. Ils peuvent être combinés ensembles pour former des listes, qui sont des suites ordonnées d'atomes ou de listes. Par exemple (Le chat aime la souris) est une liste composée de cinq atomes et (a (bd) (c)) est une liste définie par un atome et deux listes. Toutes les structures de données se ramènent à la construction de ces listes (on verra plus loin qu'il existe d'autres types de structures de données). Trois opérations fondamentales suffisent pour, en les combinant les unes aux autres, décrire l'ensemble des manipulations qui peuvent être effectuées sur une liste. Ces trois opérations fondamentales sont CAR, CDR et CONS (je reste poli ne vous affolez pas), qui permettent



respectivement d'atteindre le premier élément de la liste, le reste de la liste, et de placer un élément en tête de liste. Prenons un exemple : soit la liste représentant les premiers jours de la semaine :

```
' (lundi mardi mercredi)
```

```
(car '(lundi mardi mercredi)) =>
lundi
```

```
(cdr '(lundi mardi mercredi)) =>
(mardi mercredi)
```

Le caractère 'ou QUOTE placé devant la liste qu'il s'agit d'une donnée et non d'une expression à évaluer. En réalité ce caractère est une fonction. QUOTE est une fonction qui n'évalue pas son argument et le transmet tel quel à la suite du calcul. Ainsi '(a b c) est l'équivalent (quote (a b c)). Cette fonction est un peu difficile à comprendre. Il suffit de noter qu'il faut faire précéder les données du caractère QUOTE et non les expressions. Si CAR permet d'obtenir le premier élément d'une liste, comment récupérer le second ou le troisième ? Il suffit de combiner adroitement les opérations CAR et CDR. Un exemple illustre mieux que de longs et tortueux discours (tiens, j'ai déjà entendu ça quelque part) :

```
(car ( cdr ' ( lundi mardi mercredi ) ) )
= mardi
```

le cdr donne (mardi mercredi) et le car du cdr est bien mardi. De même (car (cdr (cdr ' (a b)))) => c. Les deux expressions que nous venons de voir servent à accéder aux éléments d'une liste, mais nous allons retourner au CONS (encore !!!) qui lui permet de construire des listes. Cet opérateur prend un élément et une liste et ajoute l'élément précité en tête de liste :

```
(cons 'lundi ' (mardi mercredi ) ) =>
( lundi mardi mercredi )
```

Il existe d'autres opérations qui permettent la construction de liste

comme APPEND, LIST.

Les programmes SCHEME sont écrits à l'aide de fonctions décrites par l'utilisateur en terme de fonctions plus élémentaires, les primitives. Les opérateurs CAR, CDR, CONS et APPEND ou LIST ainsi que les différents opérateurs arithmétiques (+ * - /) sont quelques unes de ces primitives. Un bon système SCHEME comprend de 100 à 500 de ces primitives. Heureusement il n'est pas nécessaire d'en connaître plus de 20 pour débiter. Programmer en SCHEME consiste à définir des fonctions qui seront ensuite utilisées comme simples primitives. SCHEME peut se comparer à un jeu de construction dans lequel les briques de base sont les primitives du langage. Programmer revient donc à augmenter le vocabulaire de base du langage pour créer des environnements de programmation de plus en plus riches. Par exemple définissons une fonction qui réalise le produit de deux nombres :

```
(define produit ( lambda ( x y )
(* x y )
```

Le mot DEFINE indique qu'il s'agit de la création d'une fonction intitulée produit et définit le produit sous forme d'une lambda expression. La grande différence entre SCHEME et LISP est l'introduction dans SCHEME d'un nouveau type d'expression la lambda-expression qui permet de définir une procédure sans lui donner un nom.

```
( produit 2 3 ) => 6 comme résultat
```

On peut aussi définir une nouvelle fonction à partir d'une fonction déjà écrite soit la fonction (define carre (lambda (x) (*xx))) => carre on peut définir cube comme étant (define cube (lambda (x) (* x (carre x)))) => cube

En SCHEME la primitive carre

existe sous le nom de square.

TESTS ET PREDICATS :

Il est indispensable de pouvoir déterminer le type de valeurs passées en argument, par exemple savoir s'il s'agit d'un atome, d'une liste, d'un vecteur ou d'une paire. a cet effet SCHEME comporte des fonctions qui sont intégrées au langage, que l'on nomme prédicats.

ATOM? et LIST? sont deux prédicats inverses l'un de l'autre, le premier indiquant s'il s'agit d'un atome, le second d'une liste. SCHEME utilise une logique particulière, tout ce qui n'est pas faux est vrai. Cet aphorisme rend compte d'un mode particulier du traitement des valeurs vraies et fausses :Le faux est représenté par la liste vide ou NIL ou ϵ pour false alors que vrai est noté par l'atome t ou true mais aussi par n'importe quelle valeur différente de () ou NIL.

LES STRUCTURES DE CONTRÔLES :

Les structures de contrôle ressemblent beaucoup à celle des autres langages de programmation. On peut les définir en deux catégories : les structures de sélection ou alternatives, et les structures de répétition ou itératives. Deux des principales opérations de sélection de SCHEME sont IF et COND. La première correspond au IF...then...else connu dans les autres langages à la différence qu'il s'agit d'un IF fonctionnel. À la différence du Basic, Pascal ou C, IF n'est pas une instruction mais une fonction qui retourne une valeur. Exemple dans les langages impératifs comme Pascal on décrit un test qui donne le signe d'un nombre ainsi :

```
if x<0 then signe = - 1
else signe = 1
```

alors qu'en SCHEME il est possible d'écrire :

```
(if ( <x 0 ) - 1 1 ) sans faire
```



apparaître la variable signe. De même on pourra définir une fonction qui retourne le plus grand de deux nombres

```
(define max (lambda (x y)
  (if (<x y) (x y))))
(max 103)=> retourne 10
```

La primitive COND est une sorte de IF généralisée qui prend la forme suivante :

```
(cond
 (<test1> <action1 >)
 (<test2> <action2>)
 (.....)
 (<testn> <actionn>)
```

Les test sont souvent examinés en séquence. Si l'un d'entre eux est vrai la partie action est évaluée et le COND retournera ce résultat. Le dernier test est donné sous la forme d'un atome dont la valeur est toujours vraie. Il s'agit de l'alternative qui est évaluée si aucune condition n'est vérifiée. Le COND est équivalent à une suite de IF imbriqués.

Exemple, on définit une fonction qui détermine le type d'une expression SCHEME :

```
(define type (lambda (x)
  (cond
 ((number? x) (print 'nombre))
 ((atom? x)(print 'atome))
 ((vector? x) (print 'vecteur))
 ((t (print 'liste))))))
```

Itératives :

Tous les programmes incorporent des boucles de calcul. La répétition des tâches est la base de l'informatique. En SCHEME ces opérations de répétitions peuvent être effectuées de plusieurs manières. La plus élégante de ces techniques consiste à utiliser la récursivité du langage. Une fonction récursive étant une fonction qui s'appelle elle-même. La plus célèbre des fonctions récursives étant la fonction factorielle qui se définit comme le produit des N premiers nombres entiers.



```
(define fac (lambda (x)
  (if (=1)0
    (*n (fac (-n1))))))
```

QUELQUES STRUCTURES SPÉCIFIQUES :

Nous avons parlé jusqu'à présent des structures de données classiques, comme les listes, les paires, les atomes, il existe en SCHEME d'autres structures et notamment les vecteurs. Les vecteurs sont des structures de données plus faciles à traiter que les listes dans certaines applications. Dans une liste, chacun de ses éléments est accessible séquentiellement, dans un vecteur, les éléments sont directement accessibles par leur position dans le vecteur, c'est-à-dire leurs indices. La longueur du vecteur dans SCHEME est le nombre des éléments qu'il contient. Les éléments ont comme valeur d'indice de 0 à la longueur du vecteur. Les valeurs sont écrits comme une séquence d'objets séparés par un blanc, et précédés par le préfixe £. Par exemple un vecteur contenant a,b,c sera écrit £(a b c). Le préfixe peut être suivi de la longueur du vecteur. £n définit un vecteur dont la longueur est n. Les primitives qui permettent de travailler avec les vecteurs sont :

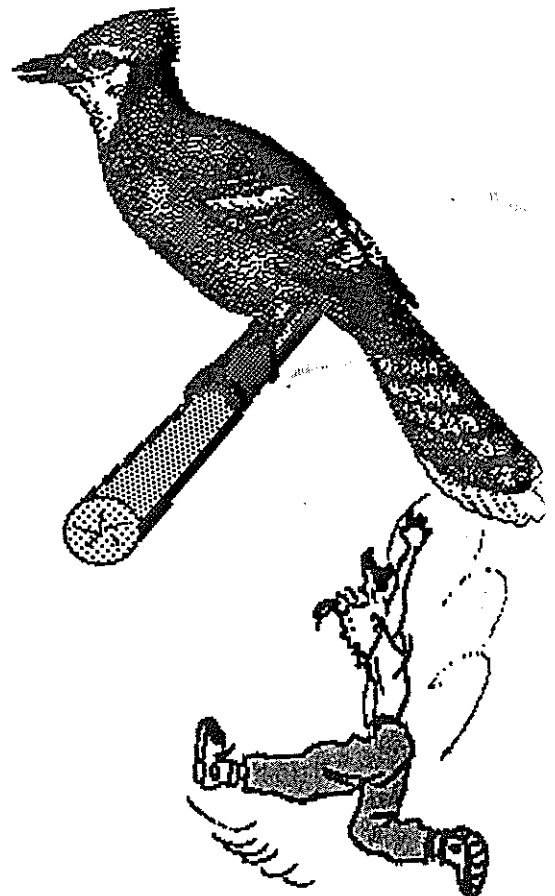
make-vector qui permet de définir un vecteur
vector-length qui donne la longueur d'un tableau
vector-ref retourne le nième élément d'un vecteur
vector-set change le nième élément du vecteur par l'objet spécifié.

exemples :

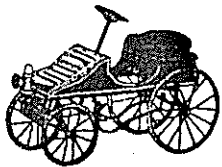
```
(make-vector 0) => £()
(make-vector 5 a) => £(a a a a a)
(vector-ref '£(a b c) 0) => a
Actuellement dans la version de GSCHEME diffusée, les vecteurs ne fonctionnent pas très bien.
```

GSCHEME :

GSCHEME est un petit interpréteur écrit en APWC par PROCYON SOFTWARE que j'ai porté sous Orca/C en y apportant de légères modifications. J'ai écrit une petite documentation et je diffuse tout cela à tout personne intéressée. Vous pouvez me contacter en BAL CANA sur 3615 RTEL ou J.A. CANAL - 13 Allée des Renardières - 33160 St AUBIN DE MÉDOC.



APPLE ignore-t-il que c'est lui qui fabrique les APPLE II et les Macintoshes ??



(Rapporté par AZÉBULON)

Je vous fait part, sous ces quelques lignes, d'une conversation entendue dans mon service.

Comme tous les jours le téléphone sonne et une personne ayant des problèmes avec son Macintosh appelle **APPLE SUPPORT CONSEIL**, service où j'ai la joie d'exercer mes talents pour sauver les clients et leur machine.

La conversation commence;(c'est une hôtesse qui est chargée de prendre les appels et de les distribuer aux personnes concernées) :

Hôtesse: - Allo, APPLE SUPPORT CONSEIL j'écoute....

Client: - Oui, bonjour ... Voilà, j'ai un problème avec mon Apple...

Hôtesse: - Attendez.... vous avez un problème avec un APPLE ou un Macintosh ?

Client: - Heu....

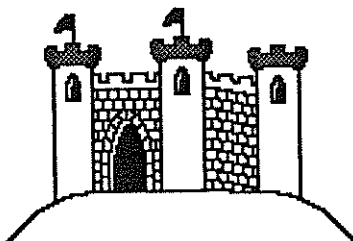
Hôtesse: - Ben oui, ça n'est pas la même chose ; c'est un service différent dans un cas et dans l'autre.

Client: - C'est un Macintosh...

et la conversation se poursuit.....



Voilà donc le coeur du problème, APPLE n'a pas encore compris que le mot APPLE est la marque de leurs machines et que Macintosh est un type de produit de la dite marque. Allez vous étonner, après ça qu'on nous prennent pour des boeufs....



LES MACHINES PARLENT AUX MACHINES ou la suite de la Saga MIDI.

Par AZÉBULON.



J'ai voulu compléter les articles déjà parus à ce sujet dans les précédents numéros de LA POMME ILLUSTRÉE suite aux nombreuses demandes de lecteurs. Je vais donc résumer et compléter ce qu'il faut savoir sur la norme MIDI dans ce nouvel article.

L'origine du MIDI.

MIDI a été créé en 1982 par l'INTERNATIONAL MIDI ASSOCIATION, un groupe de concepteurs ayant eu l'idée géniale de faire communiquer entre eux ordinateurs, synthétiseurs, boîtes à rythmes, enregistreurs numériques, tout ce qui existe et tout ce qui existera concernant le son, et pourquoi pas l'image. La porte était ouverte aux inventeurs de tous poils, du modeste bricoleur au groupe multinational le plus puissant. MIDI signifie MUSICAL INSTRUMENT DIGITAL INTERFACE (interface digitale pour instrument de musique). On a tout de suite compris que cela concernait la puce, le microprocesseur à tout faire, quoi !!! Et le musicien, l'ingénieur du son ou l'amateur éclairé, que deviendront-ils maintenant, vont-ils se croiser les bras en laissant Seigneur Micro travailler pour eux en se préparant au chômage ou au désœuvrement à venir ? Ceux qui ont déjà touché à la chose, savent bien qu'après avoir lu et relu les notices, branchés les

fils dans le bon sens, ça fonctionnera si MIDI le veut. La maîtrise des programmes et la manipulation des systèmes n'est pas aussi simple qu'on voudrait le faire croire et il est préférable d'avoir une bonne compréhension des systèmes, tout en suivant son évolution qui est rapide. C'est le cas du MIDI.

POURQUOI LA NORME MIDI ?

Qui ne connaît pas la dure réalité de l'incompatibilité ; les fiches qui ne correspondent pas, ou qui ne sont pas câblées dans le bon sens, la cassette VHS qui n'est pas BÉTA, et sans parler des ordinateurs familiaux ou autres minitels infernaux pour l'utilisateur.

Et Ô miracle les constructeurs d'instruments de musique se sont mis d'accord sur l'adoption d'une norme commune. Après des négociations qui ont aboutis en 1984 par l'accord de 16 fabricants mondialement connus. Depuis, le nombre a doublé, ceci malgré quelques <<bavures>> dont nous parlerons plus tard. Enfin le résultat est là : tous les systèmes sont théoriquement branchables entre eux. Tant pis pour ceux qui ont des instruments fabriqués avant la date fatidique, mais quelques fabricants ou de petites entreprises performantes essaient de faire des efforts pour adapter le volt/octave ou le volt/hertz à la norme MIDI .

MIDI = MAO

Qui rentre dans l'univers MIDI accède à la Musique Assistée par Ordinateur. Voilà qui surprendra plus d'un utilisateur qui découvrira que la musique est informatique de la production du son au mixage, et même jusqu'à la reproduction puisque le disque laser se généralise et que bientôt

vont apparaître les magnétos numériques grand public tel le magnéto TECHNICS ou SONY qui est sorti il y a quelques semaines.

Toutes ces machines communiquent entre elles par des liaisons séries asynchrones. Un simple fil par lequel passent toutes les informations relie les claviers, pupitres, magnéto et magnétoscope. Chaque machine comporte son petit ordinateur à microprocesseur et tout ceci se synchronise le plus naturellement du monde grâce à l'interface parallèle ou série qui est un peu le téléphone du microprocesseur.

QUAND LA PUCE APPARAÎT, C'EST QU'IL Y A DU BIT DANS L'AIR:

Bon nombre de claviers et machines actuels sont construits autour d'un processeur 8 bits (le 16 bits tant à se généraliser mais il n'y a guère que le GS en machine "sérieuse" qui est 16 bits pour un particulier). Cette unité informatique peut traiter 8 informations élémentaires en même temps et très rapidement. Ces informations traitées en parallèle par le processeur doivent être converties en informations séries de façon à être envoyées les unes derrière les autres, ce qui permet de n'utiliser qu'un seul fil pour la liaison. C'est le rôle des circuits appelés UART ou ACIA N.D.L.D. : Tu connais ça Damien ?

IL EST MIDI, C'EST L'HEURE DE L'INTERFACE :

L'interface est caractérisée par la vitesse à laquelle elle transmet les informations. Dans le cas de MIDI, elle fonctionne à 31,25 KBauds (+ 1%), soit 31250 bits/seconde. Elle transmet des mots de 8 bits



(octet) avec 1 bit de départ et un bit d'arrêt, ceux-ci servant à reconnaître où commence et où s'arrête le mot de 8 bits (appelé plus couramment DATA) dans toute la masse d'informations circulant dans la liaison entre les machines. Une action simple telle une touche enfoncée sur un clavier envoie dans la liaison une information composée de 8bits + 2 = 10 bits le tout en moins de 320 microsecondes. En une seconde, il pourra circuler 3125 informations de ce type. Imaginez que l'on puisse jouer 3125 notes sur un clavier en une seconde.

MIDI LE LOGICIEL

L'interface MIDI, c'est un système de transport d'informations d'une machine vers une ou d'autres machines, par l'intermédiaire d'un simple fil pouvant relier un nombre de machines théoriquement non limité. Nous allons comparer ce fil au rail du chemin de fer. Il transporte de nombreuses marchandises différentes ; colis, lettres, marchandise diverse, voyageurs etc... Une différence essentielle pourtant, tous ces trains ne roulent que dans un seul sens, de l'émetteur vers le récepteur. Sur ces rails (c'est le Hard en informatique), les trains roulent à la même vitesse soit 31,25 KBauds en se suivant les uns derrière les autres, mais leur composition est fort différente (type de locomotive, type de wagon, nombre de voyageurs). C'est le contenu du code informatique ou logiciel (Soft). C'est au niveau du logiciel que réside l'intérêt essentiel du Midi ; nous allons trouver sous forme de messages binaires (octet) toutes les actions que peut effectuer un musicien sur un instrument de musique, ainsi que les outils de travail dont peut avoir besoin un sonorisateur, un spécialiste de l'enregistrement ou un concepteur de sons. Les codes

nécessaires à l'enregistrement numérique, au mixage, aux synchronisations diverses comme celle d'envoyer une synchro sur une piste de magnéto de façon à faire démarrer un motif musical, la possibilité avec des extensions de synchroniser un magnétoscope avec une piste de magnétophone, synchroniser un code temps SMPTE avec un code MIDI, mettre en mémoire des réglages de pupitre etc...

COMMENTAIRE

Le DX 7 étant un des premiers synthé MIDI sorti dans le commerce, les documentations alors peu nombreuses n'ont pas été complétées. Il manque les dates de sortie. Sur les nouveaux instruments, ce n'est pas le cas. A l'allumage de l'instrument, il se positionne automatiquement sur le canal 1 en émission, si on veut le commander à partir du clavier que l'on considérera comme maître (master), on pourra le positionner sur un canal de réception choisi entre 1 et 16, ce canal pourra être mémorisé et sera retrouvé même après l'extinction de l'instrument. Le canal d'émission par contre sera toujours le 1 (attention au récepteur qui ne sera pas sur le 1, il ne fonctionnera pas). L'étendue du clavier va de la note 36 à 96 soit 5 octaves de DO à DO (un clavier de piano de 88 notes va de la note 21 à 108). En réception des données venant d'un autre clavier, le DX 7 peut jouer les notes de 0 à 127, soit C-2 à C9, le DO milieu du clavier C3=60. On constate aussi que tout ce qui concerne la composition des sons est en système exclusif donc réservé à YAMAHA ; Attention aux branchements avec d'autres marques. L'aftertouche est la même pour toutes les notes et la vitesse de relâchement des notes n'est pas prise en compte (V=0).



CLASSIFICATION DES INFORMATIONS MIDI

Dans le logiciel MIDI, tel qu'il a été défini par l'I.M.A., il y a deux types de messages essentiels :

* les messages CANAL qui regroupent les messages SONS et MODE;

* les messages SYSTÈMES qui regroupent les messages SYSTÈME EXCLUSIF, SYSTÈME COMMON, SYSTÈME TEMPS RÉEL. Ces messages forment l'ensemble des trains d'informations MIDI. Il est assez rare qu'un instrument puisse reconnaître ou engendrer la totalité des messages MIDI. Un appareil MIDI se limitera en principe aux fonctions dont il dispose.

LES MESSAGES CANAL

Ces messages contiennent un numéro de canal (de 1 à 16) et ne sont pris en compte que par l'instrument ou la machine qui est commutée, ou inversement. Ce train d'informations est composé de deux ou trois octets, le premier indique toujours le numéro de canal (octet de STATUT).

Message SON :

Il y a 7 types de messages SON destinés à la commande du générateur de son de l'appareil récepteur. Ces messages indiquent au générateur de son ce qu'il doit faire dans la mesure où il peut recevoir des messages sur le canal MIDI défini par l'utilisateur.

Message MODE :

Ces messages indiquent au récepteur comment gérer les sons. Le récepteur peut être réglé pour recevoir tous les sons sans tenir compte du canal MIDI d'émission, par exemple : POLY.

LES MESSAGES SYSTEME

Les messages SYSTEME ne contiennent aucune indication de canal et arrivent à tous les appareils connectés au clavier ou au système de commande principal.

MESSAGES SYSTEM EXCLUSIVE

Ces messages sont très importants ; c'est le jardin privé du constructeur. En effet, chaque constructeur a ses propres développements de système, le plus souvent, c'est ce qui concerne la composition des sons ou de fonctions d'échange mémoire. Chaque constructeur adhérant à l'IMA possède un numéro de code l'identifiant, ce numéro de code confidentiel est incorporé dans le logiciel SYSTEM EXCLUSIVE et permet aux appareils de la même marque de reconnaître les messages SYSTEM EXCLUSIVE, qui commencent toujours par la transmission du code d'identification. Si les appareils connectés ne reconnaissent pas ce code, les messages sont tout simplement ignorés... et ça ne fonctionnera pas. Les constructeurs peuvent mettre dans les codes SYSTEM EXCLUSIVE tout ce qu'ils veulent, il n'y a ni limitations ni standardisation. Ces messages qui peuvent contenir un nombre d'octets quelconque se terminent toujours par un octet de statut appelé EOB (End Of Block). Ceci vous explique pourquoi certaines fonctions ne sont pas accessibles entre marques différentes, pour les détails, il faut se reporter aux tables d'informations MIDI publiées par des revues spécialisées.



LES MESSAGES SYSTEM COMMON

Ces messages agissent sur tous les appareils MIDI connectés, qu'elle que soit la marque. Ils indiquent la méthode utilisée par le séquenceur ou la machine rythmique pour encoder la musique.

Ces messages signalent aussi la fin du message SYSTEM EXCLUSIVE permettant d'accorder un synthé analogique.

LES MESSAGES REAL TIME

Ces messages servent aux synchronisations, ils sont au nombre de six et indiquent le départ d'une machine ou son arrêt et envoient des tops de synchronisation.

Voilà, j'espère que cette rediffusion un peu plus poussée vous aura satisfait et qu'elle vous aura aidé à comprendre un peu mieux le système MIDI. N'oubliez pas que ma BAL sur 3615-3614 RTEL vous ait ouverte pour toute réaction.



UN PEU DE TECHNIQUE

Par AZÉBULON

L'IMAGEWRITER au visage pâle.

Comme toute mécanique de précision, la tête d'impression d'une imprimante matricielle peut s'encrasser. Le coulissement des aiguilles de frappe se trouve alors ralenti, voire bloqué par l'accumulation d'encre séchée. Un

tel blocage peut détruire irrémédiablement les composants commandant les aiguilles. Certains rubans encres n'utilisant pas d'encres auto-lubrifiées sont souvent à l'origine de cet encrassement de la tête. Pour s'assurer d'une frappe de qualité, à froid, lors de l'allumage de l'imprimante, enfoncez la touche FORM FEED. Un test est généré. Sur la première ligne de la page, est imprimé "SELF-TEST". Comparez les deux lettres "T" du mot TEST : s'il manque des points sur la base du "T" final, mais que ces points apparaissent sur le premier "T", la tête d'impression est vraisemblablement encrassée et nécessite un nettoyage. L'aide de votre concessionnaire pour le démontage (ou vous même si vous avez le numéro de POM'S qui l'a expliqué de long en large), le nettoyage à l'alcool et le remontage de la tête d'impression vous sera précieuse pour ne pas endommager le connecteur. Si l'impression est correcte, réalisez le test suivant :

* dessinez un grand carré noir de la largeur d'une page à partir d'un logiciel de dessin (GS.PAINT).

* retirez le capot avant, donnant accès au levier noir réglant l'épaisseur de papier et situé à l'extrémité droite de l'axe du chariot.

* tirez vers vous ce levier afin d'écarter la tête d'impression de la feuille.

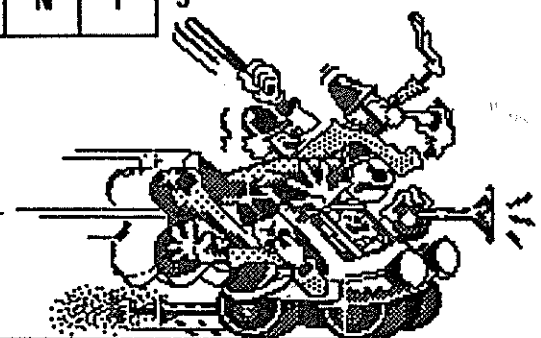
* imprimez la page noire et vérifiez que l'impression est aussi dense à droite qu'à gauche de la page. S'il existe une différence de densité, votre imprimante nécessite un réglage que seul votre concessionnaire peut effectuer. Si l'impression est correcte, repoussez complètement le levier noir, puis ramenez-le d'un cran vers vous pour l'épaisseur d'une feuille, de deux crans pour deux feuilles etc...

AZÉBULON



Voici donc la **solution** du magnifique **mots-croisés** qui nous a été présenté dans ce numéro. Nous espérons que vous vous êtes autant amusé que moi pour le résoudre.

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
D	E	T	R	I	T	U	S		S	A	L	E	1
I	V	O	I	R	E		A	R	E	N	E	S	2
J	A	N	V	I	E	R		O	R	E		T	3
O	N		I	S		E	P	U	I	S	E		4
N	O	T	E		P	E	A	G	E		A	M	5
N	U	I	R	A	I		N	E		F	U	I	6
A	I	R	E	S		A	I	S	E	E		N	7
I	R	A		E	I	R	E		P	L	I	E	8
S	A	T	I	S	F	E	R	A	I	E	N	T	9



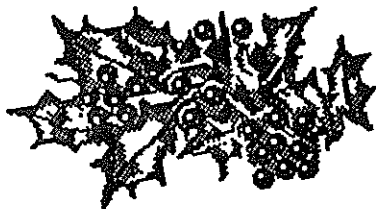
DROIT DE RÉPONSE

Mise au point quand à la réaction de certaines personnes suite à mon article concernant les imprimantes du numéro 7. J'avais alors dit que la **STYLEWRITER** était une imprimante à **jets d'encre**. On m'avait affirmé à l'époque que j'avais fait une petite confusion et qu'en fait, elle était à **bulles d'encre**. Je maintiens mes propos : La **STYLEWRITER** est bien une imprimante à **jets d'encre**.



AZÉBULON





NOËL approchant à grand pas, toute l'équipe de
LA POMME ILLUSTRÉE
 est fière et heureuse de vous
 souhaiter à tous, de passer un

heureux NOËL

ainsi que de bonnes fêtes de fin d'année.
 Que l'année 1993 soit pour vous une année prospère à tout points de vue.

Restez-nous fidèle.



A.D.N. : AZÉBULON , DOUME, NIBBLE.

