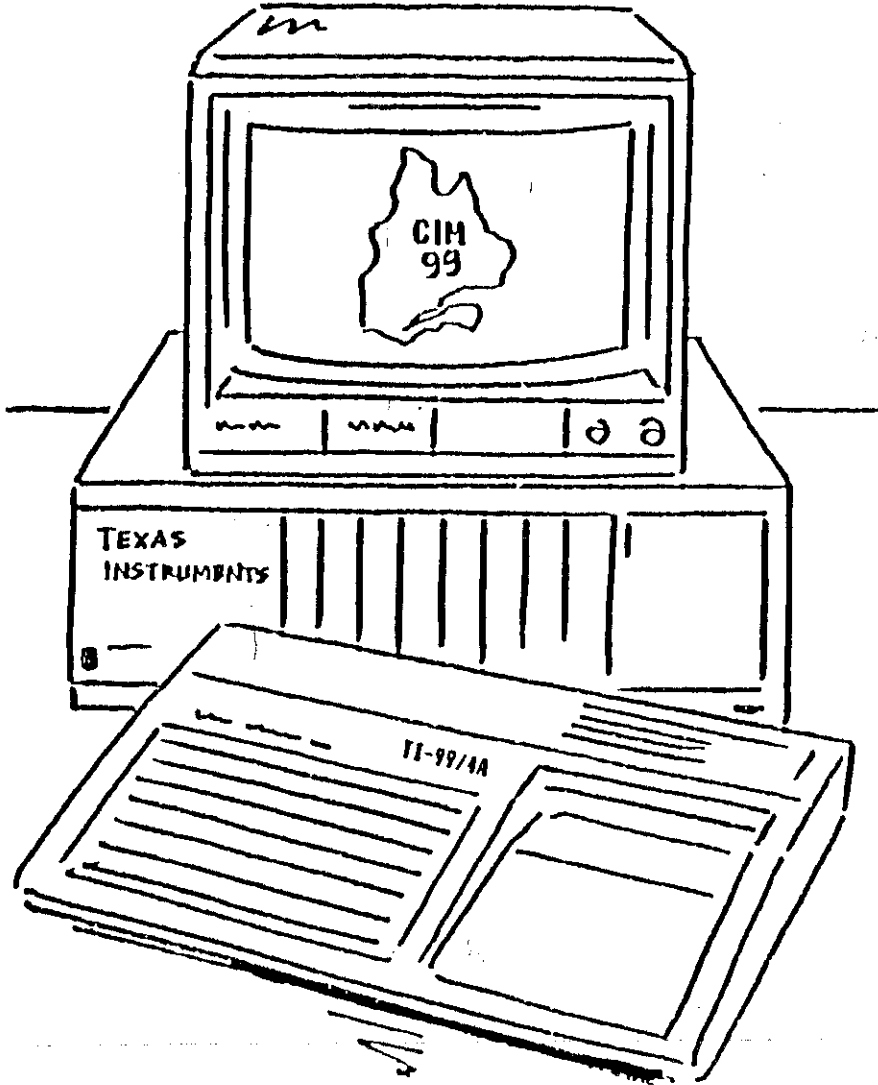


CIM 99

CLUB INFORMATIQUE
MONTREAL



LANCEMENT DE TROIS LOGICIELS :



MMXB de Jean Marleau
GRAPHIC EDITOR 3.0 de Rossian Falton
SWAN GRAPHIC WRITER 1.1 de Sylvain Bernard

VOLUME 5, numéro 4
AOUT - SEPTEMBRE 1989

LE CLUB INFORMATIQUE MONTREAL 99
CIN-99
SOMMAIRE

La Revue des Evénements	4
Les Jasements d'un Secrétaire (en vacances...) ..	6
GRAPHIC EDITOR 3.0	8
ZORK II - The Game	12
ZORK II - Le jeu	12
Discussion sur l'Assembleur - 3ième partie	18
MMXB - the new power of X-BASIC	22
Geneve Memory Expansion	24
Construction d'un Adapteur de Manettes	25
Le Marché aux Puces	26

LA REVUE DES EVENEMENTS

par Michel Johnson

UN NUMERO DOUBLE

Que ceux et celles qui n'ont pas reçu leur numéro régulier d'aout cessent de s'inquiéter. Tel que décidé à la réunion de juillet, il n'y a pas eu de journal en aout, histoire de donner des vacances annuelles à l'Editeur.

Par contre, nous vous revenons en force en septembre avec un numéro double...

"THE SOURCE" N'EST PLUS

"THE SOURCE", l'un des plus anciens systèmes de communication sur lequel se trouvait la toute première section dédiée au TI a fermé ses portes au cours de l'été. Ce système perdait progressivement de la popularité aux profits des jeunes systèmes comme DELPHI et GENIE.

Les membres de "THE SOURCE" se sont fait offrir un abonnement à COMPUERVE. Par contre, c'est DELPHI qui semble prendre de plus en plus de popularité auprès des TIeurs.

DEBUT DE PANIQUE CHEZ COMPUTER SHOPPER

Aout '89, TIFORUM, la revue mensuelle TI de ce journal n'est pas publiée... Panique! Les systèmes sont inondés de messages concernant la cessation de la section TI. Sur notre BBS, Michel Miron rapporte cette nouvelle alarmante.

Heureusement, la situation s'éclaircit rapidement. COMPUTER SHOPPER a été légèrement perturbé par un changement de direction. Parallèlement, ces articles tel TIFORUM ne se sont pas rendus à temps chez l'éditeur et n'ont pu être publiés à temps (Je connais cette chanson...).

Pour les abonnés de COMPUTER SHOPPER, TIFORUM vous revient dès l'édition de ce mois-ci. Entretemps, un vent de solidarité souffle et le message est lancé à tous les intéressés de faire connaître aux nouveaux éditeurs de COMPUTER SHOPPER leur intérêt pour la section TIFORUM.

CIN SUR LA CARTE INTERNATIONALE

Trois lancements de logiciels provenant des membres de CIN cet été : SGW 1.1 de Sylvain Wornard, Graphic Editor 3.0 de Réjean Pelton et MMIB de Jean Marleau. On connaît déjà les excellents logiciels de Sylvain et Réjean.

Jean, par contre, est un "petit nouveau" du club. Nouveau, peut-être mais non pas moins un véritable génie de la programmation. Jean vient de lancer MMXD, un programme ajoutant au basic étendu de fantastiques possibilités. MMXD est plus ou moins comparé à un programme similaire lancé par J Peter Hoodie. MMXD est par contre différent et plus puissant dans certains domaines. Voyez l'article concernant ce logiciel dans le journal.

Incidentement, Jean se branche sur l'antenne de COMPUSERVE pour y donner une conférence le 5 septembre. Le journal sera déjà à l'imprimerie à ce moment mais le transcript de la conférence sera disponible sur le BBS du club. Il est aussi question que d'autres membres envahissent le service conférence de CIS pour y faire valoir leur talent d'auteur. A suivre...

Je n'ai pas eu le temps de fouiner dans les "updates" des programmes de Réjean et de Sylvain mais ce qui s'en dit sur le BBS est des plus impressionnants. Réjean nous consacre d'ailleurs un article sur la mise à jour de son programme.

TRANQUILLE, LE GENEVE?

Les GENEVEs ont eu d'agréables surprises cet été avec une série de petits et de gros programmes "freeware" qui ont envahi le marché. Rien de vraiment spectaculaire mais du matériel démontrant d'une façon assez impressionnante les possibilités de l'appareil. Ne mentionnons que le programme EXEC, lequel permet maintenant de rouler directement du DOS presque n'importe quel programme E/A 5 sans passer par le GPL.

L'automne devrait apporter la version finale du DOS version "H" (pour disque dur) et le PASCAL. L'ADVANCED BASIC se porte bien, seulement quelques bugs mineurs ont été rapportés.

REHIND ME DEVIENT "FAIRWARE"...

REHIND ME, ce fantastique programme d'agenda pour le TI, fait par le talentueux Peter Hoodie est officiellement devenu "fairware". Si vous n'avez pas encore ce programme, faites en la demande immédiatement au libraire, vous ne le regretterez pas. Si vous avez une carte GENEVE, le programme DOS REMINDERS, inséré dans votre fichier AUTOEXEC (l'équivalent "LOAD" de X-Basic), consultera vos fichiers REHIND ME et vous affichera à l'écran vos rendez-vous de la journée (la date et l'heure sont lues sur la carte) ainsi que vos mémos mensuels. Plus de prétexte pour manquer votre rendez-vous chez le dentiste...

Voilà pour l'instant! Bon retour des vacances et on vous souhaite un automne "chaud" sur votre clavier...

LES JASEMENT D'UN SECRETAIRE (en vacances...)

Les charmes d'une "lady".
par Jean-Jacques Couillard

Vous ne devinez jamais où je suis?... Certains malins parleront de plages... Certaines, plus prudentes, oseront penser vacances. Et bien, c'est un peu tout cela à la fois!

Quelque peu engourdi par les caresses brunissantes du soleil, j'ai enfourché la moto et me suis dirigé vers Granby. Je n'avais guère le goût de filer comme un bolide...! Voulant plutôt sentir le vent glisser mollement sur ma carcasse, je décide, dare dare, d'emprunter la route 112. Cet ancien chemin de diligences, maintenant pavé il va sans dire, fut jadis la seule route reliant Sherbrooke à Montréal. Elle portait fièrement alors le numéro un (1). C'est un chemin aux multiples courbes, chemin dangereux certes, mais découvrant dans ses détours, des paysages "languissants". Cette campagne invitante (j'ai failli écrire "compagne") aux ondulations paresseusement voilées et rayées d'ombrage, me faisait des "invites" auxquelles je ne su longtemps résister... Quelque part entre Waterloo et Granby, elle était toujours là, m'offrant ses grands tapis verts qui ondoyaient légèrement sous le vent. Un homme peut-il résister à la silencieuse beauté? aux invitations charmeuses? à la paresse? Nenni! En tous cas... pas longtemps!

Je m'arrête donc, et feignant l'indifférence la plus totale, j'avise déjà une table perchée sur le sommet ombragé d'un monticule...: "Ecrire un article pour le journal! à l'ombre! en plein milieu de nulle-part! attendu par personne!... Délices!!!...

"Jouisseur va!" me dis-je, en commençant à écrire. Puis vinrent les oiseaux dont les chants se mêlaient aux bruissements des autres "bibites". Parfois, lorsqu'une voiture finissait de passer, c'était le silence complet. Etrange sensation que celle du silence au milieu de ce paysage qui fut, avant l'autoroute, une des voies les plus achalandées du Québec... Sic transit gloria mundi! (j'ai écrit cette phrase en latin uniquement pour emmerder notre Sysop Réjean.)

Parfois, il passait une moto; sans doute montée par un autre tueur (?) épris de liberté. Non mais cela se pourrait: on ne sait jamais... Vous me direz peut-être: "Non mais, qu'est-ce que la geisha verte et ondulée vient faire en informatique, avec ses ptits moineaux sur la route 112...?"

Et bien nous y voilà!

Je suis un poète voyez-vous; et là, du haut de ma colline, (un peu de respect pour dame nature) donc de là-haut, je regardais cette route jadis numéros un (1) et maintenant ravalée au rang de chemin secondaire. Je ne pouvais éviter de me dire que le monde des ordinateurs était un peu comme cela. Il y a toujours un nouveau qui détrône l'ancien. Il ira plus vite à destination: il s'y rendra mieux et parfois, moins dangereusement. Son langage secret sera uniformément "direct"...

Mais, de cette rutilante machine, on ne dira pas qu'on a succombé à ses charmes de jeunesse. Sans détours... où se cache la tendresse des amitiés, la nouvelle "Blondinette" n'a pas récolté les sueurs communes des premières heures de "crusing" entre le petit clavier et l'écran noir et blanc!

Certes, parfois, il faut bien prendre l'autoroute. Mais une ptite route 112, c'est comme un 32K de mémoire: c'est charmeur, ingénu et... ça s'accroche au coeur.

Au bout de ce qui m'apparût un instant, un vrombissement de moto mit fin à mes élucubrations poétiques. Un couple d'une cinquantaine d'années descend d'une luisante Honda et, sans hésiter, comme mu par une tendresse intérieure, se niche au creux d'un sous-bois... Il venait de la route 112...!

Celle dont l'espérance de vie ne meurt pas!... Comme le Texas, quoi!

dire



GRAPHICS EDITOR 3.0

Par Réjean Felton

Pour la première fois dans l'histoire du TI, Montréal est cette année le théâtre du lancement de trois (3) logiciels de haut de gamme, les trois écrits par des membres du club.

Le lancement au TI-PEST d'Ottawa de Swan Graphic Writer 1.0, écrit par Sylvain Mornard, fut le coup d'envoi de cette frénésie qui s'est emparée des programmeurs du club. Durant le mois d'août, Sylvain a rendu publique sa version 1.1 de SGW. A la même période, nous avons assisté au lancement officiel de MNXB, une création de Jean Marleau. Comme le titre de l'article l'indique, Graphic Editor 3.0 est maintenant disponible, l'auteur étant votre humble serviteur.

Même si la majorité des membres connaissent déjà les principales fonctions de Graphic Editor, je me permet de faire un rapide survol des caractéristiques de base de ce programme.

Le but premier de Graphic Editor est de permettre la création et l'édition de graphiques de type CSGD. Ces graphiques utilisent deux secteurs chacun et le nom du fichier se termine toujours par ".GR". Pour ce faire, le programme affiche le dessin dans le coin inférieur droit de l'écran et une grille de 16 x 16 caractères est utilisée pour l'édition, chaque caractère représentant un pixel du dessin.

Evidemment, le programme permet de sauvegarder et de charger les dessins à partir de disquette et permet aussi l'impression sur papier. Un catalogue permet également de consulter les graphiques disponibles sur la disquette.

Dans la version 2.0, j'introduisais la possibilité d'imprimer des étiquettes utilisant les graphiques en question. Il s'agissait du même genre d'étiquettes que celles créées par le programme Graphic Labeler de Steven McWatty, c'est -à-dire une entête de 16 caractères maximum imprimée en double largeur suivie du graphique du côté gauche de l'étiquette et de 5 lignes de texte juste à la droite du graphique.

La version offre bien sûr toutes ces caractéristiques des versions précédentes et bien plus encore...

La première modification se situe au niveau du menu principal qui n'offre plus que sept options :

- 1-> Design
- 2-> Load & Save
- 3-> Save
- 4-> Catalog
- 5-> Labels
- 6-> Defaults
- 7-> End

L'option DESIGN offre maintenant la possibilité d'utiliser le clavier ou les manettes pour le déplacement du curseur (+). Le bouton "Fire" est utilisé avec les manettes pour allumer ou éteindre un pixel. Avec le clavier, c'est maintenant la touche "Q" qui sert à cet usage. Le curseur se déplace aussi en diagonal en utilisant les touches "WZC" ou les manettes.

Un "sprite" permet de déterminer quelle partie du dessin est en cours d'édition. La touche "/" permet de faire passer le sprite à "On" ou "Off". Pour inverser le graphique, il suffit d'appuyer sur la touche "I" et FCTN 1 efface le dessin de la mémoire.

Comme vous voyez, tout ce qui touche l'édition graphique se retrouve dans cette option. Il est quelques fois un peu difficile de se rappeler toutes les fonctions d'un programme, c'est pourquoi FCTN 7 (AID) vous apporte un menu d'aide qui vous assistera au besoin.

L'option "Load & Save" permet évidemment de sauvegarder ou de charger les fichiers graphiques à partir d'une disquette, rien de nouveau de ce côté. Par contre, cette option vous permet maintenant de sauvegarder ou de charger vos étiquettes!!!

Vous pouvez donc créer une étiquette et la sauvegarder pour réutilisation. De plus, le programme sauvegarde le graphique avec l'étiquette, donc un seul chargement suffit à obtenir l'étiquette complète. Cette option pourra être utile à notre librairie pour étiquetter les disquettes de la librairie.

L'option "Print" vous permet d'imprimer le graphique en mémoire. Lorsque vous créez un dessin, vous pouvez l'imprimer pour voir sur papier le résultat. Cette option existait déjà dans la version 2.0 mais lorsqu'elle était utilisée, le programme "gelait" dès que l'accès aux disquettes était demandé. Il va de soi que ce "bug" a été corrigé...

Vous avez aussi une autre option avec "Print" : l'impression de tous les graphiques présents sur une disquette. Tout ce que vous avez à faire est de choisir le numéro du lecteur et de patienter! Le programme va charger les dix (10) premiers graphiques présents et imprimer leurs noms ; il imprimera les graphiques sur les lignes suivantes et continuera ainsi jusqu'à ce que tous les graphiques soient imprimés. L'avantage de cette option est qu'elle vous permet d'obtenir un catalogue très visuel des graphiques existant sur une disquette sans pour autant gaspiller 20 ou 30 feuilles de papier... Deux feuilles suffisent pour une disquette contenant 127 graphiques...

L'option "Catalog" vous affiche tous les fichiers graphiques ou étiquettes présents sur la disquette choisie, par tranche de 42 fichiers par page. À la fin de la page, le programme demande d'appuyer sur une touche pour continuer, ce qui n'est pas entièrement vrai... Si vous appuyez sur FCTN E ou FCTN X, un curseur va apparaître et vous pourrez le déplacer avec FCTN E ou FCTN X. Une fois le curseur placé en face du nom du fichier que vous désirez, appuyez sur n'importe quelle touche pour

charger ce fichier et retourner au menu principal. Le seul défaut est qu'une fois que FCTN E ou FCTN I est invoqué, il ne vous laisse que l'alternative de choisir un fichier dans les limites de ceux affichés à l'écran.

L'option "Labels" vous offre maintenant quatre (4) choix d'étiquettes:

- 1-> Graphic Labels
- 2-> No Graphic Labels
- 3-> Mail Labels
- 4-> Multi-Mail Labels

"Graphic Labels" vous permet de créer une étiquette exactement comme la version 2.0. Vous devez d'abord choisir le nombre d'étiquettes à imprimer (de 1 à 99), si vous désirez que le texte soit centré ou non, si vous désirez charger une étiquette ou si vous désirez charger un graphique. Une fois ces réglages effectués, vous pourrez entrer le texte de votre étiquette. Quand la dernière ligne de texte est entrée, le programme vous demande de faire "PROC'D" (FCTN 6), "REDO" (FCTN 8) ou "BACK" (FCTN 9). A ce point, si vous tapez "I", le graphique sera inversé. "PROC'D" va débiter l'impression des étiquettes, "REDO" vous amène au choix du nombre d'étiquettes et "BACK" vous ramène au menu principal.

"No Graphic Labels" vous permettra de créer des étiquettes identiques à celles créées par "Graphic Labels" SAUF QUE le graphique est remplacé par des caractères de texte. Vous pourrez donc écrire des lignes de 28 caractères au lieu de 23. Tous les réglages ayant trait au graphique sont ignorés par le programme. Vous ne pourrez pas charger un graphique à partir de ce type d'étiquette.

"Mail Labels" fait exactement ce qu'on peut attendre d'une étiquette d'adresse. Vous pouvez entrer jusqu'à 5 lignes de 28 caractères qui seront imprimées avec un espacement normal. Le centrage automatique et le chargement d'étiquettes ou de graphiques sont ignorés dans cette option.

L'option "Multi MAIL Labels" est un peu spéciale... Lorsque vous choisissez cette option, le programme vous demande le numéro d'un lecteur de disquette. Une fois ce lecteur choisi, le programme fait un catalogue de tous les fichiers d'étiquettes présents sur la disquette par tranche de 42 fichiers. Une fois la page complète, un curseur apparaît à côté du premier nom de fichier. Vous pouvez déplacer ce curseur avec FCTN E et FCTN I ; vous pouvez "marquer" un fichier avec la lettre "M" et vous pouvez affacer cette marque au moyen de la barre d'espacement. Une fois votre sélection terminée, faites <ENTER> pour passer à la page suivante. Quand tous les fichiers ont été affichés, le programme vous demande une fois de plus d'appuyer sur "PROC'D", "REDO" ou "BACK". "BACK" vous retourne au menu principal et "REDO" retourne à la demande de numéro de lecteur. "PROC'D" va commencer par charger la première étiquette "marquée" et l'imprimer et fera de même avec la deuxième et

ainsi de suite...

Le type d'étiquette est le même que pour "Mail Labels". Vous pouvez donc créer un "mailing list" de façon très rapide et efficace.

L'option "Defaults" vous permet de régler certains paramètres comme le nom de votre imprimante, le numéro du lecteur présenté par défaut ainsi que les différents codes requis par l'imprimante pour passer dans les différents modes utilisés par GRAPHIC EDITOR. Une fois que vous aurez complété les changements, répondez "Y" (pour "Yes") et le programme réécrira le fichier "GP" sur le lecteur à partir duquel le programme fut chargé au début. Il y a cependant deux exceptions à cette règle : si vous possédez un contrôleur MYARC, la programma ira sauvegarder le fichier sur le lecteur 1 (DSK1). La deuxième exception est expliquée plus loin.

L'option "Exit" semble simple mais...

Lorsque vous tapez "7", le programme vous demande de confirmer votre décision. Vous avez donc toujours loisir de revenir au programme si vous avez tapé "7" par mégarde. Par contre, en tapant "Y" ("Yes"), le programme vous ramène à la mire de départ de TI. Sous réserve que vous n'utilisiez pas de programmes qui prennent le contrôle de l'ordinateur à partir de la mire de départ (comme le ROS du RAMDISK par exemple), vous pouvez simplement appuyer sur le "Load Interrupt Switch" pour retourner au programme! VOUS DEVEZ PAR CONTRE AVOIR UN FICHIER "CHARAI" PRESENT DANS LE LECTEUR DSK1. On ne pourra plus me reprocher de sortir du programme trop vite puisqu'il refuse maintenant de s'en aller...

Ouff! Je ne devais que vous faire une revue rapide du programme mais avec ces 3 pages, je crois que j'ai un peu excédé l'espace que je devais remplir... Une dernière chose que j'ai oublié de mentionner : le programme charge maintenant le fichier CHARAI au départ du chargement initial du programme. Comme vous pourrez aussi le constater, le programme occupe plus de mémoire qu'avant... et vous ne voyez pas tout! Les "buffers" sont localisés dans la basse mémoire au lieu d'être chargés avec le programme, ce qui sauve énormément de temps de chargement.

J'espère que le programme saura vous plaire et répondre à vos besoins.

A la prochaine...

ZORK II

Ce mois-ci, nous voyons le jeu d'aventure ZORK II. Vous y trouverez une série d'indices, une mappe, une liste des trésors et leur endroit ainsi que la liste d'objets et leurs utilités.

Comme d'habitude, j'ai préféré tout laisser en anglais afin de vous faciliter la tâche en vous référant à ces indices.

This month, we will see the adventure game ZORK II. You will find a list of clues, a map, a list of treasures and their place and also a list of things with their uses in the game.

DESCRIPTION:

Vous débutez où vous avez laissé avec ZORK I. Un autre 400 points et 10 autres trésors testeront vos capacités imaginatives et logiques à la limite. Vous rencontrerez un dragon, une licorne, une princesse, un bébé monstre de mer, un énorme chien et un démon puissant. Par dessus cela, le maître sénile du domaine, le Wizard of Frobozz vous tourmente continuellement. Vous combattez plusieurs objets, une énigme, et un ballon à air chaud duquel vous pouvez même jeter un coup d'oeil sur la maison blanche déserte où tout a commencé.

LE JEU:

Du nouveau matériel a été ajouté à l'idée principale, et ça lui va comme un gant. Vous faites face à plusieurs problèmes, comme comprendre les Oddly Angles Rooms. Les choses accélèrent passablement vite quand vous figurez comment marchander avec le dragon curieux. La fin est très bien; vous pouvez atteindre les 400 points mais peut-être, juste peut-être, un autre casse-tête vous attend!!!

INDICES - CLUBS

1. With Lamp, Sword, Opener, and Mat from Gazebo, Put Mat Under Door. Move Lid. Insert Opener in Keyhole. Pull Mat. Get Key. Get Opener. Unlock Door with Key. Get Blue Sphere. Drop Key and Opener. Leave Mat. (You can't do anything to stop the Wizard.)

2. Attack the Dragon (With Sword). Don't overdo it, it could be dangerous for your health. Get his attention and move South. When he Follows, Whomp him again and move toward Ice Room. Repeat, moving into Ice Room. Return to Dragon's Lair.

3. Get Trunk. Follow Princess (to Gazebo). She will open a secret door in Marble Hall. Get Newspaper, Matches and Small Gold Key. Red Rose is nice, but of no use.

4. Drop all but Lamp and Teapot in spinning Carousel. Get Portrait, Enter Curtain. Enter South Wall. Enter Curtain. Get Bills. Enter North Wall. Leave and return. Get Bills and Portrait. Enter Curtain. When returning, Fill Teapot at Deep Ford.

5. In Riddle Room, Say "Well".

6. Get in Bucket. Pour Water into Large Bucket. Drop Teapot. (To go down, Get and Fill Teapot).

7. Get all but the Orange Cake. Orange Cake will explode if you eat it! Eat Green Cake and shrink. Enter Tiny Door. Put Red Cake in Pool. Get Candy. Leave Plask (it's poisonous and of no use to you). Go through Mousehole again and Eat Blue Cake.

8. Tell Robot East. Tell Robot Push Triangular Button. At the now-stopped Carousel, Room 8 and the possibly useful Grue Repellent have become accessible. A Steel Box with Priceless Violin in it is now also present. Tell Robot South.

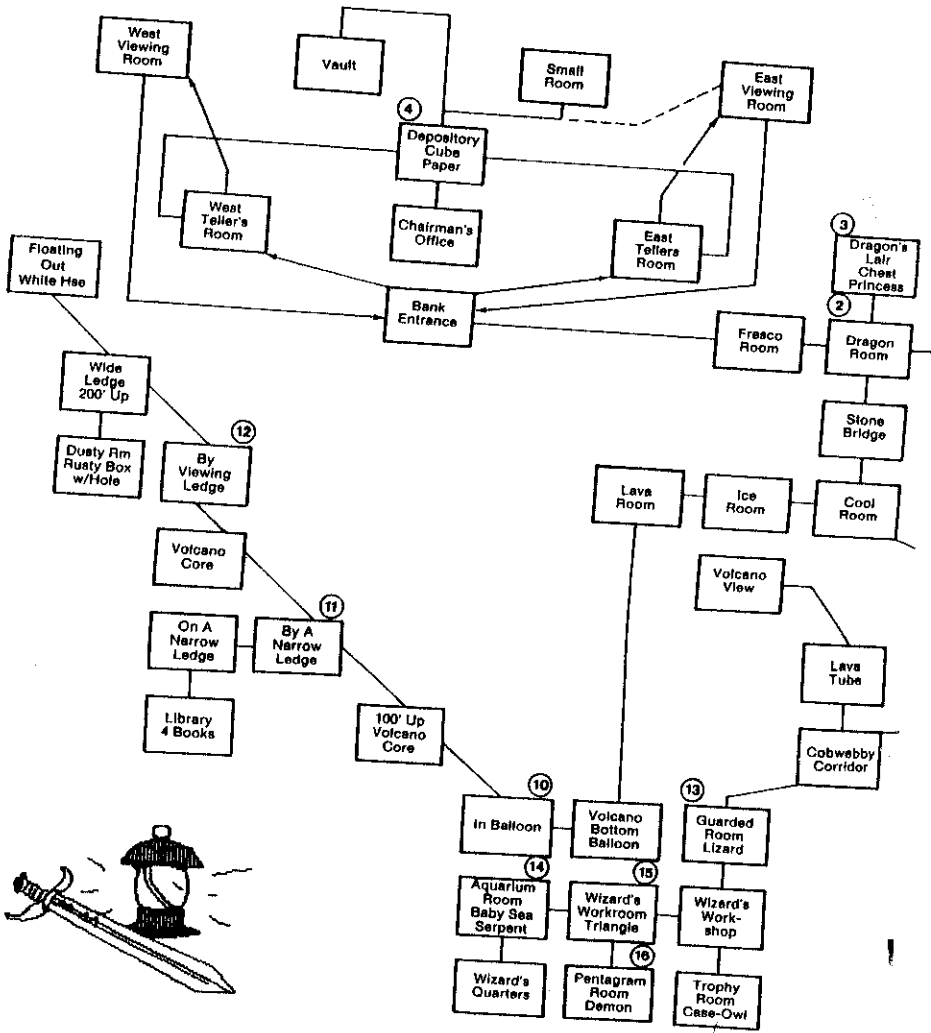
9. Get Red Sphere. Tell Robot Lift Cage. Make sure you have Sphere.

10. With Brick, String, Paper and Matchbook, Get in Basket. Open and Put Paper in Receptacle. Light Match. Burn Paper.

11. Land at Small Ledge. Tie Wire to Hook. Get Out. Get Zorkmid (Coin) and Rare Stamp (in Purple Book). Read White Book. Get in Basket. Untie Wire. Burn more Paper if necessary.

12. Land (at Wide Ledge). Tie Wire again. Put String in Brick. Put Brick in Hole. Light Match. Light String with Match. Leave Room and wait for explosion. Get Crown. Leave promptly, as detonation of Brick in any room makes it very unstable-try it, after you've save the game. Untie Wire and Close Receptacle.

ZORK II

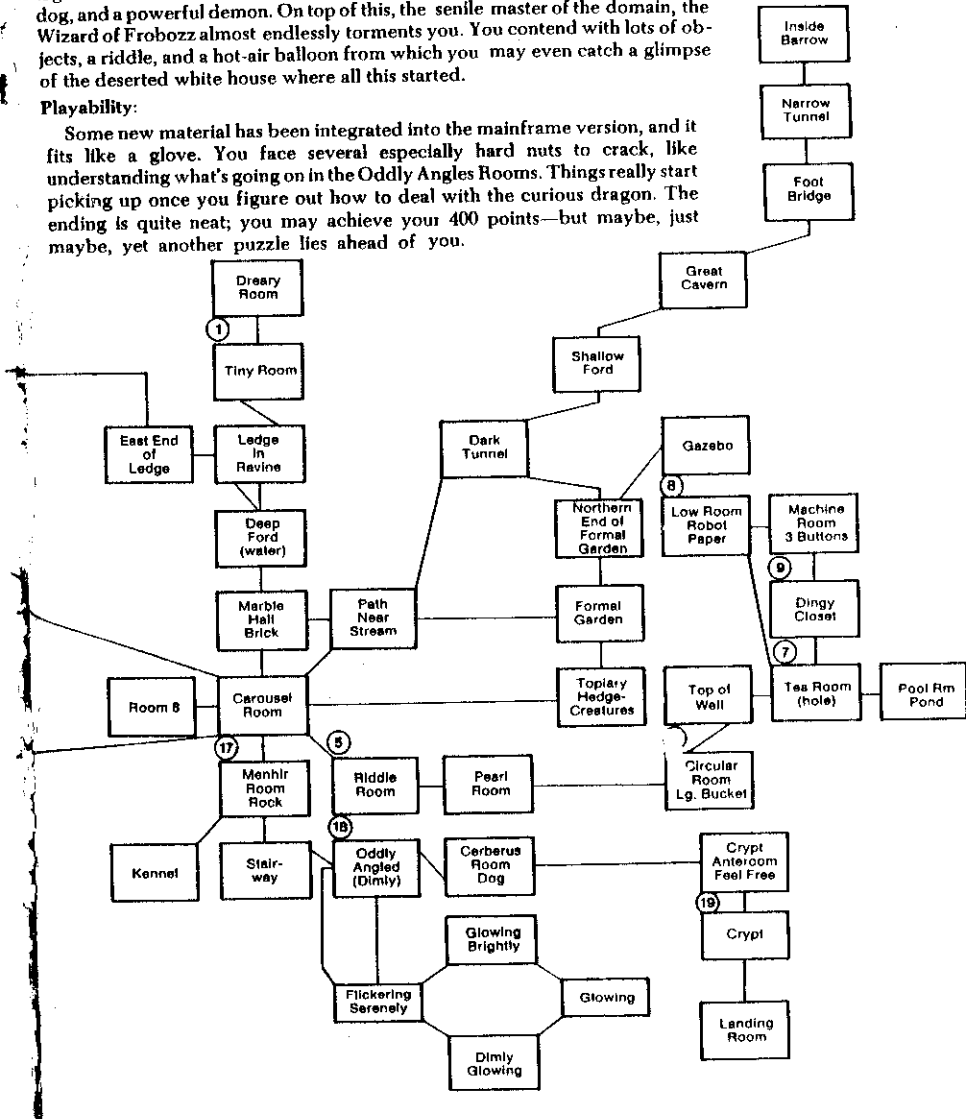


Description:

You start where *Zork I* left off. Another 400 points and ten more treasures will test your imaginative and logical abilities to the limit. You'll encounter a dragon, a unicorn, a princess, a baby sea monster, a huge dog, and a powerful demon. On top of this, the senile master of the domain, the Wizard of Frobozz almost endlessly torments you. You contend with lots of objects, a riddle, and a hot-air balloon from which you may even catch a glimpse of the deserted white house where all this started.

Playability:

Some new material has been integrated into the mainframe version, and it fits like a glove. You face several especially hard nuts to crack, like understanding what's going on in the Oddly Angled Rooms. Things really start picking up once you figure out how to deal with the curious dragon. The ending is quite neat; you may achieve your 400 points—but maybe, just maybe, yet another puzzle lies ahead of you.



13. With Lamp, Sword(or Bat), Gold Key and both Red and Blue Spheres, Give Candy to Lizard in Guarded Room. Unlock Door with Small Gold Key.

14. Throw Sword(or Bat) at Aquarium. Don't stand too close or try with your hands! Get Clear Sphere.

15. Put Red, Blue and Clear Spheres in their respective Stands. Get Black Sphere.

16. Put Black Sphere in Pentagram to summon Demon. Give Demon each of the 10 treasures. Tell Demon Give Me the Wand, or if you're teed off with the Wiz, Tell Demon Kill Wizard, and then Get Wand.(Several funn options exist for your wish. Save Game and try, for example, to Tell Demon Kill Dog.)

17. Wave Wand at Rock. Chant Float. Get Collar.

18. The Oddly Angled Rooms (Maze) are a Baseball Diamond. Find Bat at Home Plate.(Southeast). Run the Bases SE.NE.NW.SW. Then North. Put Collar on Dog.

19. In Crypt, type Score. One more puzzle? Carrying the Wand, Turn Off Lamp! Enter the dominion of ZORK !!!!!

>>> <<<
 TRESORS
 >>> <<<

>>> <<<<
 TREASURES
 >>> <<<<

 QUOI/WHAT

 ENDROIT/WHERE

Gold Statue	Dragon's Lair
Portrait	Chairman's Office
\$200 in Zorkmids	Vault
Small Gold Key	Received from Princess
Coin	Small Ledge
Rare Stamp	In Library's Purple Book
Crown	In Dusty Room's Chest
Ruby	Lava Room
Violin	In Steel Box on Carousel
Pearl Necklace	Pearl Room

 >>>>><<<<<<
 OBJETS/OBJECTS
 >>>>><<<<<<

QUOI/WHAT	UTILITE/USE
Lamp	Light. Finding Hidden Door
Sword	Teasing Dragon. Breaking Aquarium
Blue Sphere	Making Black Sphere
Red Sphere	Making Black Sphere
Clear Sphere	Making Black Sphere
Black Sphere	Summoning Demon
Teapot	Carry Water for Well
Red Rose	Nice, but nothing
Placemat	Sliding under Dreary Room Door
Letter Opener	Pushing out Key
Key	Opening Dreary Room
Matches	Lighting Papers and String
Newspaper	Making Hot Air for Balloon
String	Fuse for Explosive Brick
Brick	Explosive for Box
Green Cake	Shrinks you when eaten
Blue Cake	Restores normal growth
Red Cake	Absorbs water
Orange Cake	Explodes if eaten
Flask	Not useful
Candy	Feed the Lizard
Robot	Pushing Buttons and Lifting
Collar	Tames Dog
Bat	Home Plate. Breaking Aquarium
Books(4)	Rare Stamps in Purple Book
Grue Repellent	Good for a few moves

 Et bien voilà, vous en savez autant que moi, sinon plus.
 J'espère que ces indices sauront vous aider à passer au travers cette
 aventure. Amusez-vous et soyez présents pour le prochain article: ZORK
 III.

 So there you have it. Now you know as much as me if not more.
 I hope these clues will be able to help you to go through this adventure.
 Have fun and be here for the next article : ZORK III.

DISCUSSION DE L'ASSEMBLEUR
par Daniel Lauzon

<NDLR: le caractère "à" utilisé dans les lignes de programme devrait se lire "SHIFT 2" ; la translittération des CHARA français est responsable de cette inversion>

Comme Je vous l'ai dit lors du dernier article, nous allons faire maintenant un petit programme en assembleur. Rien de trop compliqué mais que pour faire plus, ce n'est pas plus compliqué.

```

0001      TITL 'DEMO ARTICLE 4'
0002      DEF START
0003      REF VSBW,VMBW
0004 WP   BSS 32
0005 M1   TEXT 'DEMO ARTICLE 4'
0006 M2   TEXT 'par Daniel Lauzon '
0007 *
0008 START LWPI WP
0009 *
0010 * EFFACEMENT DE L'ECRAN (CALL CLEAR)
0011 *
0012      LI R0,768
0013      LI R1,' '
0014 L1   BLWP àVSBW
0015      DEC R0
0016      JNE LI
0017 *
0018 * AFFICHAGE DU CARACTERE A A L'ECRAN
0019 *
0020      LI R0,400
0021      LI R1,'A '      On aurait pu écrire LI R1,>4100
0022      BLWP àVSBW
0023 *
0024 * AFFICHAGE DU MESSAGE DEMO ARTICLE 4
0025 *
0026      LI R0,489
0027      LI R1,M1
0028      LI R2,14
0029      BLWP àVMBW
0030 *
0031 * AFFICHAGE DU MESSAGE par Daniel Lauzon
0032 *
0033      LI R0,521
0034      LI R1,M2
0035      LI R2,18
0036      BLWP àVMBW
0037 *
0038      JMP $
0039      END

```

Maintenant que notre petit programme est écrit, nous allons étudier les différentes instructions et leur usage.

TITLE

Cette instruction est plus pour le programmeur que pour le programme lui même. En fait, cette instruction, place ce qui se trouve entre les apostrophes, en tête de chaque page du listing assembleur.

DEF START(ligne 2)

Cette instruction place dans la table REF/DEF de l'ordinateur. Ce qui veut dire que l'ordinateur met cela dans son catalogue; c'est de cette façon qu'il sait s'il possède le programme (ici START).

Lorsqu'il trouve le nom du programme, il obtient en même temps l'adresse où se trouve ce programme et il peut démarrer son exécution.

REF VSBW,VNBW(ligne 3)

Cette ligne inscrit dans la table de référence de l'ordinateur les routines (built in) que nous désirons se servir dans notre programme.

WP BSS 32(ligne 4)

Cette instruction fait que nous créons un espace de travail de 32 bytes et que cette espace se nomme WP. On parle de 32 bytes car nous possédons 16 registres dont ces derniers possèdent 2 bytes, donc 2 X 16 : 32

M1 TEXT 'DEMO ARTICLE 4'(ligne 5)

Cette ligne indique que nous avons une série de caractères(texte) comprise entre 2 apostrophes et que cette série de caractères s'appelle M1.

M2 TEXT 'par Daniel Lauzon '(ligne 6)

Ceci est identique à la ligne précédente.

START LWPI WP(ligne 8)

Cette ligne comprend beaucoup de renseignements. Premièrement elle possède une étiquette qui indique que cette ligne est le départ de notre procédure. Deuxièmement, on charge en mémoire notre espace de travail dont le programme va avoir besoin pour travailler et que cette espace de mémoire s'appelle WP. D'une autre façon, cela veut dire qu'on se réserve 32 bytes de mémoire pour que notre procédure puisse mettre ses notes.

LI R0,768(ligne 12)

Ici on charge le registre 0 de notre espace de travail avec la valeur 768, qui, elle, est la quantité de caractères sur l'écran(32 X 24 : 768).

Vous savez tous que notre écran est comme un casier de 24 X 36 et que chaque case porte son numéro. Par exemple la ligne horizontale du haut commence avec 0 et finit avec 31, et, que la deuxième ligne commence avec le numéro 32 et finit avec le numéro 64, etc..

La formule pour trouver le numéro de la case est:

(((numéro de rangée-1) X 32) + (colonne -1)): numéro de la position

Ex: rangée 8 et colonne 7

$$\begin{aligned} & ((8 - 1) \times 32) + 7 \\ & (7 \times 32) + 7 \\ & 224 + 7 = 231 \end{aligned}$$

LI R1, '(ligne 13); Ici je charge le registre I avec le caractère espace afin d'afficher le caractère espace à l'écran

L1 BLWP à VSBW (ligne 14)
On écrit le caractère espace à l'écran à l'aide de la routine VSBW.

La routine VSBW a besoin pour fonctionner de 2 valeurs. La première valeur se trouve dans le registre 0 et comprend la position ou l'on veut afficher (dans le programme à cette endroit ci, c'est 768). La deuxième valeur ou donnée c'est ce que nous voulons afficher. Ici le caractère espace.

DEC R0 (ligne 15)

Cette instruction décroît la valeur du registre signifié. Cette instruction décroît par deux lorsqu'on fait appel à une action sur des mots (word(2 bytes)) et décroît de un à temps normal.

JNE L1 (ligne 16)

Ici, on compare le registre de l'instruction précédente avec la valeur zéro. Si la comparaison est vraie, alors on continue. Si la comparaison est fautive on retourne à l'étiquette L1.

Cela revient à dire que l'on écrit le caractère espace dans les 768 cases de l'écran.

LI R0, 400 (ligne 20)

On implante dans le registre zéro la position de la mémoire VDP (ici l'écran) numéro 400.

LI R1, 'A' (ligne 21)

Le caractère que l'on veut afficher se trouve entre les guillemets et est placé dans R1.

BLWP à VSBW (ligne 22)

Pareil à la ligne 14 où l'on fait appel à la routine VSBW qui, elle, écrit un byte à la fois à la position indiquée dans le R0.

LI R0, 489 (ligne 26)

Ici on charge le registre 0 avec une nouvelle valeur qui se trouve à être une nouvelle position.

LI R1,M1 (ligne 27)

Maintenant nous chargeons le registre 1 avec une étiquette qui dit où se trouve l'information que l'on veut afficher.

LI R2,14 (ligne 28)

Dans ce troisième registre on place le nombre d'octets (byte) que nous voulons écrire.

BLWP àVMBW(ligne 29)

Enfin nous nous servons de la routine qui permet d'écrire plusieurs octets d'un même coup. Cette routine exige que le registre 0 contienne l'adresse où afficher. Le registre 1 doit contenir l'adresse où se trouve l'information (data). Le registre 2, lui, contient le nombre de bytes (octet) à écrire ou transporter si vous préférez.

Pour le reste du programme, pour les ligne 33,34,34,36, ce sont les mêmes directives que les lignes précédentes soit les lignes 26,27,28,29

END (ligne 39) c'est pour indiquer la fin du programme.

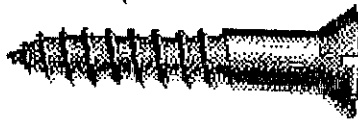
Maintenant prenez votre cartouche EDITOR-ASSEMBLEUR, demandez de charger l'éditeur, écrivez ce petit programme, sauvegardez le et assemblez le avec l'option assembleur ; regarder votre résultat.

Vous découvrirez que l'assembleur n'est pas si complexe que ça en à l'air. De plus, le programme écrit plus haut fonctionne déjà, je l'ai testé...

Amusez-vous bien

Daniel Lauzon

M.B. J'oubliais la ligne 38: cette ligne c'est comme un GOTO à elle même. Ceci est pour bloquer le programme car sans cela vous n'aurez pas le temps de voir le résultat



M M X B
Des nouvelles possibilités
pour le basic étendu
par Jean Marleau

TRANSCRIPT ANGLAIS DES FICHIERS TEXTES
AYANT SERVI A LA PROMOTION DU PROGRAMME

PROJEM company is releasing two new products for the TI 99/4A.

1. Multi-Mode XB is programs that allow you to use text/multicolor modes in extended basic WITHOUT interfering with the xb interpreter! This means that it is fully accepted by the xb interpreter. While in text/multicolor mode, you still can access drives, control errors, use all extBasic commands, create subprograms. Unlike other similar programs, errors or breakpoints DON'T lock the computer!

MMXB disk contains 54 assembly sub-pgms, 10 XB sub-pgms and a program demo.

The 54 ass s-p includes features like: NEW KEY detection subprogram that detects all 256 characters of the computer!

NEW JOYSTS scans both joysticks/sides of keyboard, fire buttons at the same time!

126 new characters in text mode (more than 15 new sets), possibility of two new sets in xb and multicolor modes!

SUPER POWERFUL ACCEPT for Xb/text: Uses all 256 characters (240 displayable in text), 12 fctn keys in sted of 8 + gives you THE ABILITY TO DEFINE UP TO 18 fctn keys of your own in itself!! Can accept in REVERSE-VIDEO in text, access/display all ctrl characters + has a special feature that helps you build "professionnal" screen editors very easily! Can also be used as a powerful INKEY with validation for your selection lists!(13 parameters)

The ability to define the 240 displayabl characters of textmode at the same time!

The ability to display a full screen at the same time or to scroll up and down the screen with top/bottom lines locked!

The ability to create a sound list for loading in the sound generator. Once this is done, it requires no further pgm ctr!

Check status of special keys of keyboard

Super fast LOAD and PEEK for VDP/CPU!

The ability to offset your strings for easy access of all 256 characters or for coding purposes!

The ability to create all sprites at the same time!!

SUPER fast HCOLOR, VCOLOR, GCOLOR, HCHAR, VCHAR, GCHAR for multicolor mode, text / XB modes (Lot faster than XB HCHAR...!)

And more!!

It sells for \$39.95 can(manual included)

2. Save-Asm-For-Xb is an assem. pgm that modifies the structure of an assem. program in memory image format FOR LOADING IN EXTENDED BASIC with OLD/RUN!!!! It gives you a convenient way to load an assembly program in XB in sted of using the very slow CALL LOAD command. Some assembly programs that took 1:50 to load with call load took 8 seconds to load after the transformation...!!!

VERY USEFUL!!

It sells for \$14.95 can(manual included)

For more information, write to:

* PROJEN *
* P.O. box 115 station "D" *
* Montreal, Qc, Canada *
* H3K-3B9 *



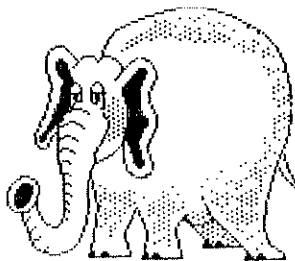
FROM COMPUSERVE
GENEVE MEMORY EXPANSION
by Ron Walters

A new card will be available for the Geneve in mid October, through Bud Mills/Horizon Computer Ltd. It is a 504k CPU Expansion Ram (512k minus the 8k DSR page reserved by the 9640 architecture), expandable to the full 2 Megabytes addressable by the 9640. This is a Dynamic RAM version of my Static RAM card which was demoed by Bud at Lima. This functions as CPU memory and is used by MDOS in exactly the same manner as the rest of the 9640 memory (ie. for programs, Ramdisk, spooler etc.) and with appropriate mods to the Geneve only, will support zero wait state operations.

The card will be sold assembled and tested with 512k of memory for \$245.00, about half what an SRAM card would cost. It is socketed for the additional up-to 1.5 MBytes, and all chip select and refresh logic is already provided on the basic board. Expansion beyond 512k will require a relatively simple mod to the Geneve, MDOS already transparently supports the add-on memory.

This card was designed because SRAM prices will probably always remain about 4 times those of DRAM (because SRAM chip technology requires 4 transistors per bit versus one per bit for DRAM). The disadvantage with DRAM though, is the relatively complex memory refresh requirement which has been resolved on this board with a proprietary design which I have licensed to Horizon through my company, Dynamic Systems Research Inc. (This design has been in use for some time now on the 9640 in our medical imaging research).

The card uses state-of-the-art 80 ns. 1 Megabit (256k x 4bit) DRAMs and is fast enough to support zero wait state operation. The card also has proprietary bus arbitration circuitry for protection against damage to cards which do not fully decode the address bus. Also for the many of you who have heat problems in the P-Box this is a very low power design (even at 2 Megs). In addition the card will come with the latest version of NEMTEST (a demo of which is in the lib. here).



CONSTRUCTION D'UN ADAPTEUR DE MANETTES

par Daniel Desrochers

Plusieurs d'entre nous se servent de leurs manettes TI originales, faute de pouvoir en connecter de plus modernes à leur console, tout simplement parce le "PINOUT" est différent. Et bien, voici un petit bricolage qui vous permettra de pouvoir enfin connecter ces belles manettes dont vous rêviez.

Pour ce faire, vous aurez besoin de quelques ingrédients, dont voici la liste:

- Un fer à souder
- Un petit tournevis
- Une paire de pince coupante
- Un rouleau de soudure
- Un connecteur DB-9 male (Radio Shack 276-1537)
- Un connecteur DB-9 femelle (Radio Shack 276-1538)
- Deux chapeaux de connecteurs (Radio Shack 276-1539)
- Sept longueurs de fil (Longueurs à votre choix)

> NOTE SI VOUS FABRIQUEZ UN ADAPTEUR POUR DEUX MANETTES, IL VOUS FOUTRA TROIS CHAPEAUX DE CONNECTEURS ET QUINZE LONGUEURS DE FILS.

Servez-vous d'un fil torsacde de calibre 22 (Radio Shack 278-1296) de préférence à un fil solide, car il vous donnera une plus grande flexibilité. En vous servant du schéma ci-dessous, procédez aux connections une à une. Assurez-vous de ne pas faire de ponts de soudure, ni de soudures froides. N'ayez crainte, si vous faites une erreur de montage, vous aurez la chance de tout recommencer sans n'avoir rien endommagé.

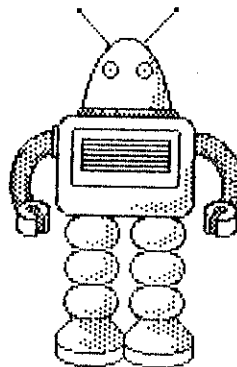
La seule connection qui diffère de la manette no 1 à la manette no 2, c'est que la manette no 1 est reconnue par la pin 2 du TI, tandis que la manette no 2 est reconnue par la pin 7 du TI.

TI	JOYSTICK no 1	JOYSTICK no 2
PIN	PIN	PIN
1	NC	NC
2	8	NC
3	1	1
4	6	6
5	3	3
6	NC	NC
7	NC	8
8	2	2
9	4	4

NC:NON CONNECTE
Comme vous pouvez le constater, la seule connection qui diffère
entre les deux manettes est la pin 8 de la manette.

D'ici le mois prochain, bon bricolage.

Daniel Desrochers
BBS CIN99 Usager no 2
Genie ODESROCHERS



LE MARCHÉ AUX PUCES

A VENDRE

BOITE D'EXPANSION	175.00
DISK CONTROLLEUR TI	60.00
CONSOLE	45.00
2 RAMDISK 192 K CH.	165.00/ch
MAXIMEM 48K	95.00

En bloc ou séparément

FERNAND PAQUET 663-8398

RECHERCHE

A la recherche du module MULTIPLAN avec le livre et les disquettes.

Contactez: Alain Beaulieu 684-8754

A VENDRE

Imprimante GEMINI 10X en bon état 65\$
Contactez Michel Johnson au 288-7627 le soir
ou laissez un message sur le BBS

```

* * * * *
* B O O K S M O O L L A B L U E *
* R A E C T R C A D R A Z I W R *
* I Y T L E A L I N O P A P E R *
* C U U N V I N A C R O W N S O *
* K A E R B P M H A L L A I R S *
* V P R R O R Y C L I Y A R D E *
* O N A C I B O E S O P A E N R *
* L R O A U I L E W N D Q P A O *
* Y M H R W G R A A R V U M W O *
* R C R G N E C L A I T A A E N *
* O O O A H L A G O P C R T G L *
* B D I P O V O L Y O A I S D E *
* O R S V A N I R O C K U R I D *
* T Z O R K N C G R U E M E R G *
* T E A P O T N O M R D H D B E *
* * * * *

```

AQUARIUM - BALLOON - BAT - BLUE - BOOKS - BRICK - BRIDGE - CAKE
 - CAVERN CHAIRMAN - COIN - CROWN - CRYPT - DEMON - DOG - DRAGON - GRUE -
 HALL INPCOM - KEY - LAIR - LAMP - LAVA - LEDGE - LIBRARY - LIZARD -
 OPENER PAPER - RED - ROBOT - ROCK - ROOM - ROSE - RUBY - SPHERES - STAMP
 - TEAPOT TRIANGLE - VAULT - VIOLIN - VOLCANO - WAND - WIZARD - ZORK

Trouvez les mots en encerclant les lettres. Les mots sont à l'horizontal, vertical, diagonale. De haut en bas, de gauche à droite ou vice versa.

Réunissez les lettres qui restent pour former le MOT CACHE.

Find the words by circling the letters. The words are horizontal, vertical, diagonal. From top to bottom, from left to right or vice-versa.

Assemble the remaining letters to form the HIDDEN WORD.

INDICE DU MOIS

CLUB OF THE MONTH

12 LETTRES. 2 MOTS. Une chambre qui tourne?

12 LETTERS. 2 WORDS. A room that spins?

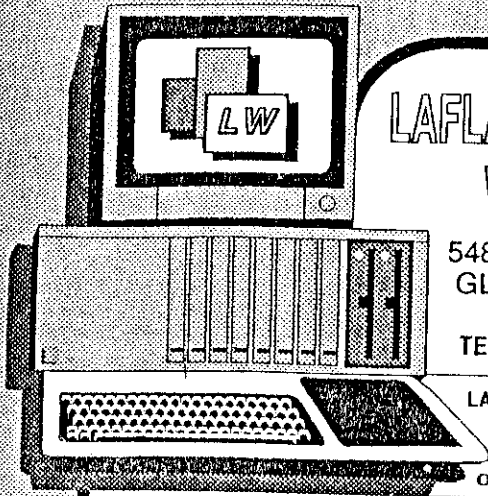
GAGNANT DE MAI
 Alain Bourgoïn
 BEYOND VIDEO

GAGNANT DE JUIN
 Gilles Labbé
 RESEQUENCE

CHES

Postez votre réponse au:
 Mail your answer to:
 MOT CACHE
 a/s Alain Beaulieu
 9820 Gouin Ouest app 401
 Pierrefonds
 Qc. H8Y 3G7

Participez et gagnez une boîte de disquettes.
 Participate and win a box of diskettes.



LAFLAMME & WRIGLEY WHOLESALE

5480 Canotek Road, Unit #16
GLOUCESTER, ONTARIO
K1J 9H6
TEL: (613) 745-2225 Fax: 744-4784

LAFLAMME & WRIGLEY DATA PHONES:
DELPHI "JANELAFLAMME" (no space)
CompuServe "76046,2006"
Ottawa BBS(TEXLINK) (613) 738-0617

Authorized Distributor for the following:

ASGARD Software GENIAL COMPUTERWARE

Insebot, Inc. MYARC, Inc. T and J Software

Support your Canadian dealers:

COMPUTER DOWNLOAD UNLIMITED

8 Talon St.
North Bay, Ontario
P1A 1N5
(705) 476-9391
Data (TEXLINK) 476-3043
CompuServe "73657,3617"
DELPHI I.D. "CDU"

DATA*PORT

2846 Gottingen St.
Halifax, N.S.
B3K 3E1
(902) 454-0232
Data (TEXLINK) 455-2076

Dealer enquiries welcome!