

Fanzine précédent- Article suivant

Le mot du président



Je veux remercier tous les membres qui ont contribué au bon déroulement de la fête médiévale qui a été un succès total. Nous avons eu aussi, de bonnes nouvelles concernant AMIGANEWS qui va revenir en kiosque avec un CD après le rachat de la maison d'édition. La deuxième bonne nouvelle c'est la sortie du nouvel OS 3.5 qui est prévu pour le premier trimestre 99 mais méfions-nous des re virements nombreux d'Amiga INC. J'espère que cette nouvelle mouture du fanzine vous plaira car, croyez-moi, il y a du travail.

Bon clic....

EDITORIAL

Aujourd'hui on peut le dire, notre journal national préféré va reparaitre, j'ai parlé d'"AMIGANEWS". Le n°114 fut le dernier sur papier mais nos amis ont continués en sortant le 115 puis le 116 sur Internet. Je le savais depuis un moment par le truchement d'ADFI mais il ne fallait pas encore le publier à la demande de la rédaction d'AMIGANEWS, aujourd'hui, c'est officiel depuis le n°116 ; le seul vrai journal français sur Amiga va reparaitre en début d'année prochaine, ils l'ont annoncé sur Internet, la maison d'édition a été rachetée par des amoureux de la machine et c'est la première bonne nouvelle depuis bien longtemps. La nouvelle formule sera, semble-t-il, plus accessible au profane et sera, cerise sur le gâteau, accompagnée d'un Cédérom , en principe. Autre bonne nouvelle, l'annonce de la sortie prochaine, certainement au cours du premier trimestre 99, du nouveau WORKBENCH. Vous avez bien lu, le WB 3.5 est annoncé et sera compatible avec le KICKSTART 3.1 donc, pas besoin de changer de ROM pour ceux qui sont sous ce système. Ce nouvel OS intégrera les librairies PPC et, c'est un bruit insistant qui court mais pourquoi pas, il intégrerait aussi MUI mais là, ce n'est pas vraiment certain, attendons plutôt sa sortie effective. Voilà, ça paraît peu mais pour les amigaïstes que nous sommes, deux nouvelles comme ça, c'est déjà énorme, cela prouve, au moins, que Gateway n'oublie pas notre machine, c'est déjà bien en soi. Sur ces bonnes paroles je vous souhaite bonne lecture.

Votre rédac'chef préféré (enfin peut-être)

Fanzine précédent- Article suivant

LES NOUVELLES DU 4A

Cette fin d'année aura été une bonne chose pour l'association. Tout d'abord, la fête médiévale. Vous trouverez un article en parlant dans ce journal mais je peux déjà dire que ce fut un succès. Les numéros spéciaux de notre fanzine se sont bien vendus et les visiteurs (pas Jean Reno ni Christian Clavier bien sur) sont venus voir la présentation multimédia.

Autre nouveauté, certains l'ont déplorés en son temps. Il n'y a aucune femme dans l'association, du moins en faisant partie en tant que membre, si tout va bien, ce sera chose faite. Melle Fabienne MOGUE, amoureuse de son Amiga 1000 (éh oui, ça vous en bouche un coin, n'est-ce pas ?) pense rejoindre notre groupe. Si cela se fait (et je le crois volontiers vu son enthousiasme), le vingt en unième membre du 4A sera féminin, bienvenue à elle par avance.

Le Grélé 7/13

UN AMIGA PAS COMME LES AUTRES

Face à la concurrence voilà comment un Amiga peut rester de marbre

Procédure a faire

Il faut démonter la bestiole ; pour ce test, il fut choisi un glorieux Amiga 500 (on peut choisir un tout autre Amiga ; j'ai testé la procédure avec mon Amiga 500, qui est, je dois le dire Glorieux, bien que ce soit un Amiga 500 de seconde main). Il faut peindre le dessus et le dessous, séparément, en blanc mat.

Pour la décoration :

Il faut impérativement, dans un bac assez grand, mettre l'eau à bonne température, c'est-à-dire entre 26° et 29° (on a donc besoin d'un "thermomètre" ; il faut consulter votre quincaillier préféré). On fait glisser le film sur l'eau, et on enlève les bulles d'air, s'il y en a, à l'aide d'une soufflette (donc une soufflette il faut avoir ; même adresse). On passe de l'activateur, au pistolet, sur toute la surface du film. Le produit dissout le film : sur la surface de l'eau reste l'encre. On plonge (délicatement : "on est pas des sauvages, tout de même") les deux pièces dedans, lentement, et entièrement. L'encre se dépose sur la surface. Après, il suffit de rincer les deux pièces à l'eau tiède, (pourquoi de l'eau tiède, me direz-vous ? Ne vous inquiétez pas, je vais répondre à cette énigme digne de l'époque des Rahan et autre Pif-Gadget : car, tout simplement, la pièce est encore gluante).

Ensuite, patiemment, on attend (jusqu'à 30 ans) que tout sèche, et nous pouvons faire des retouches au pinceau, si besoin ; mais cela est parfois nécessaire (il faut donc avoir de petites paluches et une bonne dose de patience).

On vernit les pièces, avec deux couches croisées.

Après le séchage, on remonte la bestiole et le résultat :

**un Amiga Marbré....
Ou Un Amiga taillé dans le marbre.**

Salut à tous ... John



[Edito- Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

TIENS ? C'EST BIENTOT NOEL ...

Eh ben oui, c'est bientôt Noël et à cette occasion, je vous souhaite une très bonne fin d'année. Après ce préambule traditionnel et parceque vous avez été bien sage, voilà un cadeau. Dans le mot du président, Yannick vous demande de vous méfier des annonces d'Amiga Inc. Je suis allé faire un tour sur le site internet et là, on trouve le Workbench 3.5 expliqué.

Pour commencer, les configurations requises pour l'utiliser: un Amiga, vous vous en doutez bien mais il doit être accompagné d'un lecteur de cédérom (il paraît qu'en bon français on doit dire comme ça) car le nouvel OS sera sur CDROM (moi je le dit comme je veux). Un disque dur est indispensable ainsi qu'un 68020 ou plus, la ROM 3.1 et 4 Mo de mémoire dite fastram. Quand je dit configurations au pluriel c'est qu'Amiga Inc. ajoute qu'il vaut mieux avoir un 68030 ou plus, 8 Mo de fast un accélérateur graphique et/ou un scandoubler. A cela vous devez rajouter un modem pour profiter pleinement de tous les avantages de l'OS 3.5 mais le mieux, toujours pour Amiga Inc., c'est encore d'avoir un 68060 avec un PowerPC, une carte son 16 bit tout cela accompagné, comme il se doit, de 32 Mo de fastram.

Mais qu'est-ce qu'il nous fait-il, cet OS 3.5 ? Voilà ses nouveautés:

- 1) Support de cartes RTG: il supporte les cartes graphiques Amiga et inclue même les toutes nouvelles comme la carte ATEO.
- 2) Support de cartes son: il supporte, si j'ai bien tout compris mais c'est pas sur, la compatibilité avec AHI.
- 3) Meilleur accès à Internet: nous feraient-ils le coup de Billou en nous intégrant un browser dans le Workbench ? Franchement ça m'étonnerait mais sait-on jamais.
- 4) Enfin, le bel OS nous promet une meilleur impression sur nos Amiga préférés avec des options plus riches, plus de drivers et le support des imprimantes modernes ce qui veut dire que jusque là, les imprimantes qu'on pouvait faire marcher étaient vieilles voire même très vieilles mais là, je rigole, bien sur.
- 5) "Vous n'aurez plus à acheter votre disque dur dans un musée" c'est textuellement ce que nous dit notre cher Amiga Inc. Simpa, il nous met un OS capable de gérer des disques de plus de 4 Go.
- 6) Un CD file system de première à ce qu'il paraît, cool comme ils disent sur le oueb (si si, maintenant c'est très simple de franciser les mots anglais, c'est comme fioul au lieu de fuel même si ça se prononce de la même façon, ça fait nettement plus français surtout quand on le voit écrit).
- 7) Arexx aussi a droit à son neupe datte (là j'exagère peut-être un peu) alors, de quoi se plaint-on ? Je vous le demande.
- 8) Un nouveau Shell (non, pas la marque d'essence) avec tout plein de nouvelles commandes étendues.
- 9) Ah, pendant qu'on y est, le look (tant pis pour les anglophobes et c'est pas un gros mot) du Workbench s'améliore avec tout un tas de choses en plus et un nouveau GUI (vous avez dit MUI ?), des icones et tout et tout, qu'est-ce qu'on est gâté, quand même.
- 10) Bon, pour les plus riches d'entre nous, il supporte aussi les PowerPC mais bon, hein ?

11) La docu (vous croyez que j'aurais du mettre le u là ?), puisque le Miga sera mieux préparé à l'Internet, devinez ce que nos potes d'Amiga Inc. on fait ? Ouais, vous avez trouvé, toute la doc (c'est mieux comme ça) sera en HTML, c'est pas beau ça ?

12) La cerise sur le gâteau: y parait qu'on aura droit avec tout ça, à l'histoire de l'Amiga passée (on la connait déjà un peu non ?), présente (celle-là aussi, je crois) mais aussi future et là je dit chapeau et merci Amiga Inc. pourvu que ce soit un bon présage. Tiens, je pense que je vais réciter deux AVE et trois PATER moi.

13) si vous en voulez d'autres, Bill Gates Way pardon, je veux dire Gateway nous dit qu'il y encore toute une myriade de nouveautés et d'options, je vous en parle pas car ils en causent pas non plus.

Bon, veuillez me pardonner le ton de cet article mais plus j'ai avancé dans sa rédaction et plus j'ai pété les plombs, ce n'est pas de la moquerie mais pour une fois que nous avons de bonnes nouvelles, j'ai bien le droit de disjoncter. Allez, joyeuses Pâques à tous

Le Grélé 7/13

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

RUBRIQUE < <QU'EST-CE-QUE ?> >***LE MICROPROCESSEUR MOTOROLA
MC 68000*****5) Microprocesseur (CPU)****Le coeur de votre ordinateur**

Savez-vous ce que c'est qu'un registre ? Savez-vous la différence entre un bus de données de 16 et 32 bits ? Alors passez ce paragraphe...

Pour les lecteurs moins férus, nous allons expliquer quelques notions au sujet du microprocesseur... Et pour cela, on va se baser sur le 68000...

5.1) CPU - Cadence (en Mhz) et bus de données

Le coeur de l'Amiga est le microprocesseur MC68000 de Motorola. Le nom d'un processeur n'est pas facile à expliquer, et nous n'avons pu en trouver l'origine. Peut-être s'appelle-t-il 68000 parce que son prédécesseur était un MC6800. Un chiffre plus élevé laisse en général supposer que les performances sont également supérieures... Il est toutefois intéressant de noter qu'un numéro de gamme existant, les modèles suivants, plus performants, se voient attribuer un numéro supérieur :

6800, 68000, 68010, 68020, 68030, 68040, 68060...
8086, 80186, 80286, 80386, 80486...

5.2) Cadence de cycle

Plusieurs circuits spécialisés (le processeur et les microprocesseurs blitter, copper...) doivent travailler ensemble sur l'Amiga. Chacun de ces circuits ne peut donc pas fonctionner à sa cadence la plus rapide. Tous les circuits doivent être mis en accord. Le quartz donne le rythme de travail, et celui de l'Amiga oscille, pour le MC68000, à 7,16 Mhz. Un microprocesseur identifie et traite un certain nombre de données. Il est néanmoins rare qu'une instruction soit exécutée en un seul cycle. La cadence de cycle n'a donc qu'une influence toute relative sur la rapidité d'un microprocesseur, et il est bien plus important de savoir combien de cycles sont demandés pour exécuter une instruction donnée.

5.3) Quelle est l'utilité d'un bus sur ordinateur ?

Imaginez-vous que le circuit imprimé de votre Amiga dispose à un bout d'un circuit MC68000, et l'autre extrémité des puces mémoires. Un microprocesseur peut être cadencé à une vitesse très rapide, mais... Il ne se passera rien ! Les différents composants d'un ordinateur doivent bien évidemment être reliés entre eux.

Le nombre de lignes employées ne relève pas du hasard, et la vitesse de l'ordinateur en dépend directement. 16 lignes transmettent ici les données. L'ensemble des lignes pour transmettre un même signal s'appelle, en informatique, un bus.

Le bus d'adressage dispose de 23 lignes ; le bus de données 16 lignes. 16 lignes de données permettent de transmettre

des nombres allant de 0 à 2 puissance 16, soit de 0 à 65536. Ce dernier nombre est plus simple à représenter sous la forme exponentielle 2 puissance 16 (soit 2 puissance 8 * 2 puissance 8). Or, 2 puissance 8 est égal à un octet. Le chiffre 65536 est donc exactement formé de 2 octets, soit un mot.

Reste à voir quelle est la plage d'adressage pouvant être exploitée par le MC 68000. Les 23 lignes d'adressage permettent de former 2 puissance 23 adresses différentes, soit 8 388 608.

Si vous lisez la capacité mémoire indiquée sur le WorkBench, vous allez constater qu'il est loin d'exploiter ces possibilités. Sur les 8 Mo admissibles, l'Amiga 500 n'est équipée, en série, que de 512 Ko, et l'Amiga 2000 que d'un seul Mo..

6) Registres, drapeaux, piles

6.1) Microprocesseur ou CPU ?

Avez-vous déjà entendu le terme CPU ? Vous vous demandez probablement quelle est la différence entre un microprocesseur et un CPU ? La réponse peut se résumer en un simple mot : aucun ! L'Amiga dispose d'un microprocesseur MC 68000, qui gère le système. C'est la raison pour laquelle il est aussi appelé CPU (Central processing Unit = unité de traitement central). Sa principale tâche est le calcul. Mais ne vous faites pas d'illusions, un 68000 n'est pas si intelligent que ça ; ses capacités de calculs ne dépassent pas le niveau du cours élémentaire, soit l'addition, la soustraction, la multiplication et la division.

6.2) Qu'est-ce-qu'un registre ?

Vous avez tous vu une personne qui, en faisant un calcul mental, utilise ses doigts pour poser les retenues, et aller plus vite. Alors vous savez déjà quelle peut être l'utilité d'un registre. La réalité est, bien sûr, plus compliquée, puisque le microprocesseur mémorise, dans ses registres, tous les chiffres utilisés pour son calcul, et pas seulement les résultats intermédiaires. Les registres sont aussi mis à profit pour d'autres applications.

Comme tous les composants d'un ordinateur, le 68000 est hautement spécialisé. Les registres n'échappent pas à cette règle, et se différencient selon 3 groupes distincts : 8 registres de données, 8 registres d'adressage, et quelques registres spécifiques.

Voyons la principale différence entre les registres de données et les registres d'adressage (la fonction des registres spécifiques sera vue ultérieurement) :

Registre de données : le processeur garde ici tous les chiffres qu'il doit utiliser pour effectuer ses opérations.

Registre d'adressage : le 68000 mémorise ici l'adresse des nombres, ou groupes de nombres, importants.

6.3) Les drapeaux, ou comment le processeur garde ses résultats en mémoire

Lors des procédures de calcul du microprocesseur, certains événements particuliers représentent un certain intérêt pour le programmeur. Le processeur note ceux-ci dans un registre particulier, le registre d'état. Seuls quelques uns des 16 bits de ce registre sont utilisés. Chacun de ceux-ci a une signification particulière. Le bit est posé (mis à 1) lorsque la condition correspondante est remplie. Dans le cas contraire, le bit reste à 0. Si le résultat d'une soustraction, est, par exemple, négatif, le drapeau "négatif" sera posé.

C'est, par définition, le quatrième bit de registre d'état. Si vous écrivez, par la suite, une routine, en langage machine, qui doit permettre de soustraire vos dépenses de vos revenus, il vous suffit d'interroger de quatrième bits d'état pour savoir immédiatement si votre résultat est négatif.

6.4) Un PC dans le 68000 ?

Pas de panique... Votre Amiga ne comporte pas d'ordinateur PC. C'est en fait l'abréviation du terme anglais "Programm Counter", soit compteur d'instructions. Toute routine en langage machine est placée sur une plage mémoire de l'Amiga, puis traitée instruction par instruction. Ce compteur d'instructions permet au processeur de toujours savoir où il se trouve, et quelle est la prochaine instruction à traiter.

6.5) La mémoire à court terme de la CPU - La pile -

Bien sur, en cas de déclenchement d'une sous-routine, le 68000 doit bien entendu mémoriser quelque part à quelle adresse il a interrompu le traitement du programme principal. Une mémoire spécifique est utilisée pour ceci, la pile. Si vous voulez savoir pourquoi il n'est pas plus facile d'utiliser un registre de pile, nous pouvons vous dire que le processeur ne pourrait alors appeler qu'un seul sous-programme, puisqu'il ne pourrait garder en mémoire qu'une seule adresse de retour. Pour cette raison, la solution adoptée est un peu différente. Le processeur ne mémorise pas l'adresse de retour dans le registre de pile, mais l'adresse de début de cette mémoire spécifique, de la pile. En effet, en cas de départ d'une sous-routine, le registre de la pile adresse la prochaine adresse libre dans la pile et y inscrit l'adresse de retour. Cette procédure peut donc être renouvelée successivement autant de fois que cela s'impose. Lorsqu'il faut revenir à l'adresse voulue, le processeur utilise la pile pour retrouver l'adresse de retour. Le processeur recherche dans toutes les adresses mémorisées auparavant. Puisque le registre de pile montre toujours sur la dernière adresse de retour notée, le registre de pile se nomme en fait "pointeur de pile" (StackPointer, SP). Le processeur 68000 utilise toujours le registre d'adressage A7 comme pointeur de pile. Ce registre d'adressage ne peut être utilisé à d'autre fin, car le processeur "*en perdrait son latin*". Et serait incapable de retrouver l'adresse de retour.

Voilà la fin de cette série d'articles, qui sont issus de cours reçues à l'Université de Poitiers il y a quelques années.

"Vous pouvez maintenant reprendre une activité normale".

Et je laisse ma place à des personnes plus instruites. Mais ne croyez-pas que vous allez vous débarrasser de moi aussi facilement :

JE REVIENDRAI.

A plus ... Sekken

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

L'AMIGA ET LE BUG DE L'AN 2000

Tout le monde en parle, pourquoi pas nous. Comme je vous l'ai dit plus avant, je suis allé sur le site Internet d'Amiga Inc. et j'y ai trouvé une article sur le sujet. Voilà ce qu'il en est.

Pour les Amiga récents c'est à dire à partir du Workbench 2.0 et concernant les machines fabriquées entre 1986 et 1997, il ne doit pas y avoir de problème, notre machine doit passer le cap du siècle prochain grâce à sa manière de calculer les dates. Certes, comme nos cousins les PC, il nous affiche l'année sur deux chiffres comme, par exemple la date à laquelle j'écris ces mots: 3 nov. 98, cependant, il ajoute le 98 à 1900 pour la raison suivante lorsque l'Amiga est lancé pour la première fois, l'heure et la date sont 00:00:00 1 jan 1978, ce sont les valeurs par défaut. Il compte alors le nombre de secondes ou le nombre de jours écoulés depuis. Lorsque l'année est supérieure à 78, il lui ajoute 1900, exemple 1998 pour 98 etc ..., quand le compteur arrive à 00, il ajoute 100 de plus soit 2000 et le siècle est passé comme une fleur. Cette particularité est gérée par la commande dos «SETCLOCK» avec laquelle on régle l'heure et la date. Il peut y avoir des variantes suivant les versions de la commande mais cela doit fonctionner avec les machines précitées.

Toute médaille ayant son revers, il n'en va pas de même avec les versions 1.2 et 1.3 du Workbench qui eux, ne passerons pas la barre du prochain siècle sans déboires. Mais rassurons nous, tonton Amiga Inc. à pensé à nous et offre gratuitement une archive contenant la commande «SETCLOCK» nouvelle génération et adaptée aux OS 1.2 et 1.3. Il suffit de désarchiver, de lire le fichier «Readme» qui l'accompagne mais surtout de copier la commande toute neuve dans son tiroir C:

J'ai donc téléchargé l'archive depuis le site Amiga Inc., je l'ai sauvegardée sur mon disque dur et je la tiens à la disposition de tous ceux qui, travaillant sous les deux OS concernés, m'en feront la demande.

Voilà résumé trois pages d'explications, c'est un peu court mais nous pouvons passer le 1er janvier 2000 sans avoir les même craintes qu'un certain PC. Je vous souhaite de bonnes fêtes de fin d'année et à plus pour l'an 2000.

Le Grélé 7/13

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

RUBRIQUE PRESENTE MATOS

LE CEDEROM

■ Introduction

Support mémoire optique d'une très grande capacité (650 MégaOctets) qui s'est développé avec l'apparition du multimedia. Il permet de stocker des fichiers très volumineux (images, sons, vidéos). Les données qu'il contient ne peuvent plus qu'être lues par l'utilisateur. Il devient un support de plus en plus répandu pour toutes les applications informatiques (logiciels, banques de données, sauvegarde de réseaux, encyclopédies...).

■ Principe de fonctionnement

Il s'agit d'un disque en aluminium, protégé sur ses deux faces par une couche plastique. Les données sont gravées sous forme de petites cuvettes, et lues par un rayon laser. Les variations de rayonnement lumineux sont converties en courant électrique, qui est lui-même, ensuite, interprété en nombres (0 et 1). Les données gravées sur le CD-ROM le sont une fois pour toute. L'utilisateur ne peut donc réécrire sur ce support. Contrairement au disque dur, le CD-ROM n'a qu'une seule piste, en spirale, découpée en secteurs de même taille.

■ Vitesse

Elle dépend du taux de transfert (le nombre de Kilo-octets par seconde ; Ko/s) et du temps moyen d'accès (temps mis par le système de lecture pour accéder à une information sur le disque, qui s'exprime en millisecondes ; ms). Le taux de transfert d'un CD-ROM octuple vitesse est de 1200 Kilo-octets par seconde, contre 2 MégaOctets en moyenne pour un disque dur. Le temps d'accès se situe aux environs de 140 ms pour un CD-ROM x 8, alors qu'il est de l'ordre de 10 à 20 ms pour un disque dur.

■ La norme XA

Il s'agit d'une norme qui régit les CD-ROM. Les lecteurs à la norme XA sont capable de lire différents types de disques, en particulier les CD-Audio et Photo-CD. Pour les Cd-i et les CD-Vidéo, il faut disposer de cartes spécifiques, assurant le décodage des informations.

■ Les différents modèles de CD-ROM

■ Photo-CD

Le Photo-CD est un produit réalisé par la firme Kodak. Il s'agit, en réalité, d'un service qui permet de numériser des négatifs, ou diapositives, et de les graver sur un disque optique. Ce service est accessible aux particuliers dans les magasins Kodak. On peut stocker 100 photos sur un disque, en une ou plusieurs fois. Si le disque est gravé en plusieurs fois, il est alors dit CD multisession.

■ CD Portfolio

Il s'agit d'un CD-ROM, réalisé par Kodak, sur lequel on fait graver des images, éventuellement accompagnées de textes et de sons. Les données sont organisées selon une arborescence déterminée au préalable. On récupère alors un CD-ROM Hypermédia.

■ CD-i

Le CD-i (Compact Disk interactive) est un disque optique, de même nature que le CD-ROM. Il permet de stocker des applications multimedias interactives, mais nécessite un lecteur spécifique, avec une sortie sur un téléviseur. Il contient également des fichiers informatiques nécessaires à sa mise en oeuvre. On peut utiliser un CD-i avec un ordinateur, si celui-ci est équipé d'un lecteur de CD-Rom et d'une carte spécifique.

■ CD-R

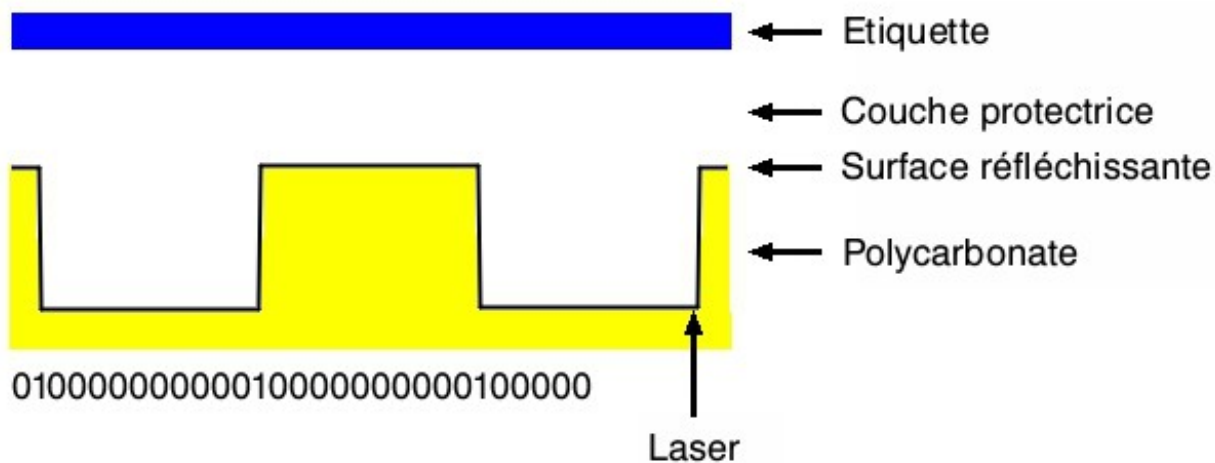
Le CD-R (Compact Disc Recordable) est un compact disk sur lequel on peut stocker des données à l'aide d'un graveur spécifique. Ce dernier, connecté à l'ordinateur avec une connection SCSI, permet d'enregistrer des fichiers du disque dur sur le CD, qui devient alors un CD-ROM. En effet, une fois les informations écrites sur le CD, on ne peut plus les modifier.

■ DVD

Nouveau support de stockage des informations, le DVD (Digital Video Disc) est appelé à remplacer les CD-ROM. La capacité de stockage d'un DVD est de plusieurs GigaOctets (suivant les types de disques). On peut ainsi y stocker des films vidéo complets. Il est appelé, de plus, à remplacer le cassette vidéo et son lecteur, le magnétoscope de salon. Toutefois, l'utilisation de la vidéo par l'ordinateur nécessite l'emploi d'une carte de décompression très performante MPEG2.

■ Changeur de CD-ROM

Il s'agit d'un boîtier équipé d'un lecteur de CD-ROM, et d'un chargeur, pouvant contenir plusieurs CD, jusqu'à 6. Il se connecte sur un micro-ordinateur par un port SCSI. Chaque CD-ROM sera considéré comme un unité logique, comme si les disques étaient insérés dans différents lecteurs, évitant ainsi une intervention manuelle.



Sekken

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

A LA FETE MEDIEVALE

Tentative de "rapport" sur la participation de l'Association des Amateurs de l'Amiga en Aunis (4A) à la Fête Médiévale de Surgères le 10 Octobre 1998

Tout a commencé il y a 14 mois... En effet, la Mairie de Surgères avait organisée une réunion avec tous les responsables d'associations, afin de mettre au point une journée intitulée "Fête Médiévale", afin d'accueillir, en grandes pompes (non, pas les chaussures), les correspondants Allemands de la ville de Wipperfürth, et de fêter les 10 ans de jumelage avec cette ville Allemande. En cet honneur, la Mairie a décidée d'organiser une Journée Médiévale.

Le bureau, enthousiasmé, à décidé de présenter au plus tôt un pré-dossier d'animation devant la Mairie et devant ses membres. Ce pré-dossier, prévoyait, en outre, une présentation multimédia de quelques aspects de l'histoire de la ville de Surgères... Le travail était lancé !

Et donc vint rapidement cette fatidique journée, le 10 Octobre 1998...

Après moult remoux et travaux titanesques, quelques compères se rencontrèrent chez le chef Fre men Bip afin de participer à un rituel étrange organisé par un clan de Surgériens : une participation, impromptue mais non imprévue, à une cérémonie quasi mystique : une fête médiévale.

Et c'est donc sous un vent glacial, subissant les éléments déchaînés, que ces quelques compagnons se retrouvèrent, et décidèrent d'aller inspecter le lieu qui leur servirait de tanière durant les quelques heures qui allaient suivre.

Déjà des incertitudes naissaient au sein du groupe, dirigé d'une main de maître par notre Président adoré, qui était épaulé, faut-il le souligner, par un Secrétaire qui n'était pas encore trop d'attaque : mouillé par la pluie, il ne s'éclatera véritablement que dans l'après-midi... Cette incertitude concernait la tanière : le Président ne savait où donner de la tête, car on lui avait fourni de faux renseignements... Interpellé, sur le parking, par un autochtone, celui-ci connaissait l'emplacement de notre tanière, et nous y conduisit : on se retrouva dans les bas fonds d'une tour médiévale, en plein dans l'enceinte.

Après un nettoyage expéditif (expulsion du Dragon - provisoirement, il s'en remettra - et surtout après avoir viré les quelques cadavres et squelettes qui prenaient de la place), les compères, toujours aussi mouillés, se mirent en devoir d'installer un matériel qui, il faut le souligner, faisait très moy enâgeux : tout un clan de Miga, avec ses fils, ses souris, et ses tapis, nous sautèrent à la gorge, après avoir ouvert nos carrioles à moteur, et s'installèrent de force, malgré toutes nos protestations, éminemment verbales, dans la tanière ci-dessus citée.

Malgré la pluie environnante, quelques autochtones, Elfes, Hobbits et autres Gnomes nous avaient rejoints, et s'apprêtaient à faire vivre aux Surgériens une journée fort différente de celles qu'ils avaient connu jusqu'alors.

Au moment où nos appareils étaient en marche, et marchaient fort bien, malgré le froid glacial et l'humidité régnante, notre Dyder national décida de faire un petit tour, déguisé en bossu, tandis que nous revêtions nos robes de bure, espérant convertir au Dieu Amiga (notre Maître à tous) un grand nombre (d'âmes) de personnes perdues, ne cessant de vénérer le Dieu P.C., dont le suppôt n'était autre qu'un personnage assez obscur s'appelant Bill Gates. Mais cessons là notre divergence. Nous avons préparé plusieurs surprises pour les Surgériens. En effet, nous n'étions que les représentants d'une petite association, dont le projet remontait tout de même à 14 mois, et qui avait demandé la

collaboration de quelques personnages, qui avaient entouré le Gremlin, principal tortionnaire et victime, de toute leur affection... Mais, et surtout, de leur intérêt...

Tout d'abord le Chef Fremmen Bip, qui passa des journées et des nuits entières à "infographiser" des images, en utilisant particulièrement des appareils barbares, dont les noms évoquent plus les souffrances d'une chambre à torture que des îles paradisiaques (où, sur un fond de cocotiers, une superbe fille, aux yeux verts, vêtue uniquement d'un bikini, sort lascivement de l'eau, tout en rejetant ses longs cheveux en arrière...)... Bref, revenons à nos instruments, j'ai nommé Scanner et Track Ball.

Ensuite, c'est notre Dyder national qui se mit de la partie, grâce, en particulier, à son oeil bionique. En effet, grâce à lui, l'association a pu saisir, sur le fait, quelques instantanées de la vie des monuments de Surgères, afin d'en tirer une quintessence quasi-mystique... Et pour cela, l'ami Dyder n'a pas hésité à suer sang et eau afin de saisir, en quelques millièmes de secondes, la cathédrale, les remparts, et tout autre instantané... Un grand coup de chapeau à Dyder (mais pas trop, parce que cela lui ferait mal, et puis, après, il prendrait la grosse tête...)... D'autant que son Miga s'apprêtait à dévorer du matériel électronique, pour son plus grand bonheur...

Un coup de chapeau à notre rédacteur en chef, le Grélé 7/13, vénéré et adoré... Qui a dû subir les textes du Gremlins pour tenter d'y voir clair dans cet amas de chiffres ASCII, qui a dû batailler ferme dans des combats épiques contre les photos d'orthographe, et qui a dû enfoncer des portes de châtaux ultra-protégées (avec des béliers électroniques) pour trouver des images et des graphiques afin d'illustrer le numéro spécial qui nous avait été demandé par la Mairie de Surgères... Ce numéro s'est relativement bien vendu : 23 numéros (sur les 25 enregistrés) ont été vendus, grâce à deux vendeuses bénévoles, que nous remercions tous...

Aussi un petit coup de chapeau, tout de même, pour le soutien de Murphy, qui a dû supporter toutes les humeurs de ce beau monde, qui a dû nager dans une atmosphère un peu particulière, et qui a toujours soutenu tous ces joyeux compères, ne cessant de distribuer, non pas des bonbons, des cacahuètes ou des gâteries, mais des encouragements, et qui a accepté de tester le logiciel de présentation multimédia durant une partie de l'après-midi.

Revenons à cette matinée... Sous les éléments déchaînés, côtoyant des personnes qui bravaient elles-aussi le mauvais temps, les Moines se présentaient à un public, hélas peu nombreux, la présentation multimédia sur la ville de Surgères...

Durant l'après-midi, les cieux se calmèrent, les Surgériens sortirent en masse se promener au milieu d'un quartier médiéval ressuscité, comme si le temps c'était effacé...

Notre exposition multimédia rencontra un grand succès : les Moines renseignaient les gens, remettait les machines en route, et n'hésitait pas à signaler tous compléments et tous renseignements afin de compléter la présentation...

Bien sûr, quelques adhérents nous rendirent visite. Signalons le passage express de Roger, qui, lui, s'était relié récemment à une des fameuses autoroutes de l'information (www) ; le passage Packman, Nono et Christophe, et enfin du Grélé 7/13, qui venait s'assurer que "son" Fanzine était entre de bonnes mains, et qui en profitait pour changer d'air...

Malgré la foule nombreuse, l'heure avançait inexorablement, et, à l'heure fatidique et fatale, c'est-à-dire vers 19 heures et quelques brouettes, s'annonçait la fin de la cérémonie, et les Amigas, tous fatigués mais heureux, décidèrent de prendre un repos bien mérité, et, les uns après les autres, se déconnectèrent et rejoignirent les carrioles à moteur afin de revenir dans leur tanière préférée.

Mais nos Moines, de nature facétieuses, décidèrent de rester un peu afin de participer, ou plutôt de regarder, l'ultime cérémonie, avant d'aller se sustenter dans un repaire de brigands où les attendait un festin qui était, selon les uns ou les autres, sustentateur, ou tout simplement prometteur.

Aussi, après avoir assisté à l'ultime cérémonie avec sons et lumières, nos joyeux drilles furent récompensés de leurs efforts par un pot de l'amitié, où ils durent supporter, par ailleurs, tous les discours des différentes personnalités. Après cet agapage "court mais intense", nos drilles, maintenant euphoriques, sentirent un appel du ventre (surtout Murphy), et décidèrent d'aller, d'un pas ferme et décidé, de ce rendre dans cette auberge où les attendait une bonne

chair...

Après une courte promenade dans les dédales obscures et sombres de la ville de Surgères, qui était maintenant très calme, tous ces personnages (de nature encore identifiables ?) se regroupèrent dans cette auberge, où ils firent victuailles, au milieu des récits d'un chantre, et des discussions à bâtons rompus (tout de même, quelle indiscipline)...

Repus, nos drilles décidèrent de quitter cette gargote, et de rejoindre leurs pénates... Leurs aventures, qui avaient commencées à près de 7 heures 30 du matin (mais dont certains s'étaient levés à 6 heures) prirent fin vers minuit...

Comment tirer un bilan de cette aventure ?

Tout d'abord il y eut quelques aspects positifs. Nous nous sommes fait connaître au milieu associatif de la Mairie, surtout envers la responsable de la vie associative, d'ailleurs adjoint au maire... Et notre activité, notre volonté de faire quelque chose a, PEUT ETRE, pesé lors de la demande de la Salle du Castel Park, qui a été acceptée...

S'est-on fait connaître des Surgèriens ? Peut-être, et cette réponse reste mitigée. Il est vrai que notre moyen d'action était limité, et notre exposition, statique, ne pouvait pas se permettre d'aller au-devant des gens. D'autre part, notre activité se prêtait mal à fonctionner sous un stand, de sorte que nous étions un peu caché du public, qui, il faut tout de même le signaler, est venu nombreux. La salle, pouvant contenir 4 machines, était un peu petite ; en effet, personne dans notre association n'avait prévu un tel afflux (sauf peut-être Murphy, qui est :

- soit un grand visionnaire,
- soit un grand optimiste.

Une salle un peu plus grande aurait permis, on le suppose, d'accueillir plus de personnes.

Nous avons eu tout de même quelques contacts intéressants, avec quelques Surgèriens, qui nous interrogèrent sur notre association et notre présentation multimédia (comme par exemple une discussion avec une personne qui venait d'arriver à Surgères)... Nous eûmes également des contacts avec des personnes possédant un Amiga, (dont une personne, venant de Paris, qui participait à la représentation), et un autre contact que pris à pari Big Boss.

Le rapport moral, comme le rapport d'activité, est "largement" positif. Marquons tout de même un petit bémol : la faible participation des membres de l'Association à un Travail d'Association Médiéval, qui nous aurait permis de présenter d'autres projets, qui auraient peut-être permis de diversifier notre activité... Soit !

Nous avons eu 14 mois pour le faire...

Et il y a un bilan financier positif...

La vente de notre Fanzine (Hors Série n°2) a permis de faire quelques bénéfices, qui, je l'espère, permettront de couvrir l'achat et le développement de photographies que notre Dyder national a bien voulu prendre...

Le bilan financier, pour l'instant, reste incomplet.

Le Gremlins

Conteur de l'Association des Amateurs de l'Amiga en Aunis (4A)

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

LES HUMEURS DE...

SEKKEN (PART 1)

Dans un de ses articles, Murphy a exprimé le désir, ô combien impérieux, de connaître le pourquoi et le comment "y en est tombé dans l'Amiga", et bien sûr se réjouir de nos galères (Ho Hisse) et de nos joies (pas trop tout de même). Aussi, je ne désire pas le contrarier (je le connais depuis plus de 200 ans - plutôt 20 ans, c'est plus évident, et je n'ai pas envie de corriger cette faute de frappe - non, non il n'y a plus de moquette dans ma chambre, désolé - , c'est pour dire... On a usé nos fonds de culotte sur les mêmes bancs), et, de toute façon un **secrétaire**, surtout celui de l'**Association 4A, N'A JAMAIS TORT** (tiens, je devrais écrire des livres sur le **4A**, comme la collection "OUI-OUI" : par exemple "4A A L'AMIGA BOUFFE DE BUGSS" ; "4A A COUERON" ; "LES SHOWS DE 4A" ; "4A ET MURPHY" ; "4A CONTRE MISTER PC"... Soit...

Alors *il était une fois* (parce que cela débute toujours comme ceci)...

Un petit *Gremlins* qui découvrit l'informatique avec un vieux *SILZ* (un gros cube, énorme, avec un écran monochrome vert, et qui faisait BIP BIP lorsqu'on tapait, et, dès qu'on l'allumait, le basic se lançait en route, et il servait alors de simple calculatrice... Avec des disquettes de 5,33 pouces, il exécutait quelques programmes...

Un an plus tard, notre *Gremlins*, un tout petit peu plus grand (d'ailleurs, il ne grandira plus beaucoup, il restera un *Gremlins Nain* toute sa vie... Il portera à jamais cette croix et cette bannière... Surtout, ne lui dite pas, il ne sait pas tout cela, et évitez de lui donner des cacahuètes, il prend plutôt bien les mauvaises habitudes) découvrit le *PC* avec l'étude d'un logiciel adoré par une génération de lycéen, *Framework* (enfin, tout est ironique, parce que les cauchemars)...

Or le compatible ne le branche pas... Il n'arrive vraiment pas à se mettre au courant (est-ce-pour cela qu'on a construit des centrales nucléaires à *Saint Caprais, en Gironde*, et à *Civaux, en Vienne*)...

Et, de plus, cette année-là, dans la cour du lycée (Dautet, La Rochelle), tout le monde parle de l'*Atari* (machine extraordinaire, sons pas croyables, jeux à tire la Rigaud...)... Donc notre *Gremlins*, de nature facétieuse, décidera de ne pas acheter un *Atari*... Et de se rabattre sur une calculatrice à 4 fonctions (et de toute façon ça coûte moins cher...), calculette équipée, tout de même, de quatre roulettes (qu'il aura du mal à dénicher)..

. L'histoire de notre petit (enfin, plus si petit que cela, il mesure plus de 10 cm) *Gremlins* aurait pu en rester là... C'est alors que *Murphy* intervient **en traître** (bien sûr, pour la calculatrice, pas pour le *Gremlins*, qui, lui, est vacciné contre les débordements d'humeurs de *Murphy*, - la *Murphymania* -, et qui d'ailleurs se connaissent depuis 2000 ans, "et le *Gremlins* est toujours l'*ami de Murphy*" (illusion à une cassette des Guignols de l'info [n°6, "*La combine à Nanard*..."]...).

Celui-ci, lors d'une discussion animée, décida de traîner le *Gremlins* (par les cheveux, il faut l'avouer aujourd'hui) dans la brousse, dans un village d'autochtones, un village perdu, appelé "*Surgères*", où, une nuit, des extra-terrestres, après avoir fumé du foin fraîchement ramassé, ont laissé derrière eux une chose appelée *AMIGA 500*, et qu'un espèce de *Gourou* (en fait, un *monteur d'Amiga*, on l'apprendra plus tard) s'est mis en tête de l'étudier, afin d'en tirer le pouvoir de maîtriser le monde entier (à défaut de se maîtriser lui-même).

Après un voyage périlleux, à deux, le *Gremlins* et *Murphy*, monté sur deux fidèles destriers mécaniques (en fait, deux vélocipèdes "*ma foi d'une fort belle facture*") arrivèrent, après 30 minutes d'efforts intenses, après avoir écarté du chemin divers bêtes voraces appelées "*voitures*", devant le repère du *Gourou*. Après les sommations d'usage, le passage des barrières et des gardes, et surtout après avoir dévoilé les 38.974 mots de passe (si si, je les ai compté), nous eûmes **LE GRAND HONNEUR** d'être introduit auprès du **Grand Gourou** (Yannick, nom initiatique *BIP*, "*le*

monteur de l'Amiga") qui nous fit découvrir (au *Gremlins*, pas à *Murphy*) cet étrange engin, qui, lui, ne faisait pas Bip Bip, n'était pas monochrome, et diffusait des images de toute beauté, et des animations à couper le souffle (normal, me diriez-vous, c'était une machine Alienne, et c'est toujours une machine Alienne...).

Après une telle démons-tration, notre *Gremlins*, toujours de nature facétieuse, rencontra **BIG BOSS** (le dé-monteur de l'Amiga), qui lui divulgua une information secrète, selon laquelle les Aliens posséderaient, à la Rochelle, un hangar, dans lequel il pourrait se procurer une telle machine.

Notre *Gremlins*, qui ne s'en laisse pas compter, et qui est toujours aussi facétieux, organisa une véritable opération Commando. Après s'être nommé "*Seigneur de la Guerre*" (pour une durée de deux heures), il rappela le ban et l'arrière ban de ses amis afin de compléter son Commando. Nom de l'opération : *SUS A L'AMIGA*. Date : 04-08-1990. Nom des participants : *Le Gremlins*, *Jason*, *Le Matheux*, *Murphy*. L'opération dura une heure, de 14 à 15 H. Après avoir investi les lieux, une discussion brève avec les Aliens, le *Gremlins* rentra en possession d'un *Amiga 500*, sans heurts, en échange bien sûr de quelques crédits (en fait les frais de transport, l'*Amiga 500* provenant de la planète *Commodore* près d'Altair).

Mais notre *Gremlins* déchantait bien vite... Après 8 heures de joie (que dis-je...), l'*Amiga 500* ne voulut plus rien savoir. Il explosa quelques disquettes avant de s'auto-détruire (en fait, les Aliens auraient-ils oublié de retirer le système d'auto-destruction ?). Après quelques semaines de vives discussions (où le service après-vente des Aliens démontra sa totale impuissance), notre *Gremlins*, plus du tout facétieux, se renomma "*Seigneur de la Guerre*" (pour une durée de 4 heures), reconvoqua le ban et l'arrière-ban de ses amis pour une seconde opération Commando. Nom de l'opération : *SUS A L'AMIGA 2 : LE RETOUR*. Date : 24-09-1990. Nom des participants : *Le Gremlins*, *Jason*, *Le Matheux*, *Murphy*. L'opération dura à peine une heure, de 14 à 15 h. Après avoir investi les lieux, il y eut une brève discussion avec les Aliens : remboursement des crédits, ou échange standard de la machine. Après divers coups de fil (et ça, ça fait mal), l'échange standard était effectué... Un nouvel *Amiga 500* arrivait enfin dans le modeste meublé du *Gremlins*, et lui, marchera du feu de Dieu... Et il marche toujours aujourd'hui.

Bien sûr, il n'arriva pas seul. Il était accompagné de quelques matériels d'une provenance inconnue et douteuse : quelques disquettes de 3,5 pouces (*WorkBench 1.32 version 34.28*, et le Pack *Amiga 500 Starter* [comprenant *KindWords 2.0*, *Fusion Paint*, *Indiana Jones and the Last Crusade*, *F/A-18 Interceptor*, et *Kick Off*]).

Muni de ce nouveau matériel, le *Gremlins* demandai à être reçu par le **GRAND GOUROU DE L'AMIGA**, et, dès lors, commença l'initiation du *Gremlins* à l'Amiga. Deux constatations s'imposèrent : l'achat de matériels Aliens, heureusement ou malheureusement construit par des terriens. C'est ainsi qu'il fut acquis, très vite, une carte d'extension mémoire à 2 Mo et un second lecteur de disquette (RF302C).

Hélas, en proie à une guerre galactique, inter-galactique et à des rebellions internes diverses, la planète *Commodore* avait de plus en plus de mal à pouvoir envoyer l'Amiga (en cause : des querelles internes, une mauvaise tactique d'attaque et de défense, et la montée en puissance des ennemis *PC*). Les Aliens délaissèrent très vite La Rochelle. L'approvisionnement s'interrompit bien vite : on ne put alors que survivre. Notre **GRAND GOUROU** put, avant cette date fatidique, acquérir un matériel plus puissant (c'est normal, un **GOUROU** est un **GOUROU**, et un **GOUROU** n'a pas peur des **GOUROUS**, même des **GOUROUS** générés par une **AMIGA**).

Aussi, durant de longues années, notre *Gremlins* utilisa son *Amiga 500*, tout en utilisant, pour son travail, des Poste Caca (dont le fameux *Mistral*, qui ne comportait pas de souris). Il supportait bien la comparaison, et, question de feeling, pas de problème, notre *Gremlins* était hors du temps et de l'espace (c'est à partir de cette année que la moquette à commencé à partir... Mais où ? Si quelqu'un l'a vu, qu'il me contacte au journal "Le 4A", j'ai des questions à lui poser... A moins que...).

Bien sûr, comme dans toute les histoires, il y aura une suite....

MAIS CECI EST DEJA UNE AUTRE HISTOIRE !

Le Gremlins

[Article précédent](#)- [Article suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>

[Article précédent](#)- [Fanzine suivant](#)

LA PAGE HUMOUR

Les ragots de la concierge

Dans la série "j'ai vu les ordinateurs" voici le rubrique "j'ai toujours rien compris".

Vous connaissez pas la dernière? Y a quelqu'un qui m'espionne au journal. Oui, depuis que j'y fais le ménage, je cause, je cause et puis je me suis aperçue que mes paroles étaient toutes dedans le fanzine comme ils appellent ça. Un fanzine, vous parlez d'un nom, y pourraient pas dire un journal comme tout le monde? y parait même que ça veut dire magazine de fans et même de fanatiques, quand je vous disais que l'Amiga était une secte.

Et puis , y s'y passe des choses bizarres. En balayant, je regarde leurs machines, y a des claviers, c'est comme des machines à écrire quoi, en gros. Alors, c'est où c'est y qu'y mettent le papier? Y a même pas de fente derrière les touches. j'ai demandé au petit de Mme Chaber, y parait que le gros machin à côté, ça s'appelle une imprimante et que c'est là qu'on les met les feuilles. Moi, je veux bien mais les petits marteaux avec les lettres dessus, j'les ai pas vu, moi. Alors ça doit être de la magie, en tout cas, c'est pas clair tout ça.

Enfin, j'ai du courrier à faire et une bonne feuille avec un stylo, ça au moins, c'est quelque chose qu'on sait ce qu'on fait avec, hein? Allez, j'vous laisse.

La concierge du journal

[Article précédent](#)- [Fanzine suivant](#)

<http://perso.wanadoo.fr/4.A>