



FEUILLET N°1

15 janvier 81

Les personnes théoriquement concernées sont :

- SYLVIANE
- CHRISTOPHE
- VINCIANE
- MICHAEL

- RODOLPHE
- AXEL
- PATRICE
- RUDI ...etc...

SOMMAIRE

- Hist' oric
- Un 2 lignes coloré
- Message
- Le RESET
- Jeu: psychiatric
- Oric et les MATHS.
- BASIC ou HEXADECIMAL
- Liste complète des Logiciels.



N'EST ORIC...



Mais qu'est-ce qu'il a de moins L'ORIC ?

Tout ce qu'il m'a pas eu c'est de la chance.

En effet, il m'a pas eu de chance au si mon il serait le premier de tous. En 1980 ORIC TANGERINE LTD sortait un ordinateur L'ORIC 1; très belle machine anglaise qui arrivait sur le marché; il était déjà de loin supérieur grâce à son interpréteur qui lui permet de tracer des cercles facilement, de tracer des droites, de jongler facilement avec la musique ... Mais comme toutes premières machines il y a des améliorations à apporter, oh, rien de très grave: le clavier qui pour certain laisse à désirer / un transfère sur cassette peu aisément et c'est à peu près tout.

Mais son frère est déjà près à sortir ... l'oric ATMOS: chouette clavier, BASI C encore plus puissant. Il se vend pas mal en Angleterre, très bien en France et bien en Belgique.

C'est déjà trop tard car Commodore se vend plus grâce aux commandes dans les écoles et clubs... et puis les softs...

Tout cela à la fois c'est de trop et Oric se retrouve en faillite mais la France se trouve sur le coup et rachète tout. Ça boum pas fort au début mais ces français avaient une idée derrière la tête le minitel, qui malheureusement laissera aux quelques oriciens belges plus aucun espoir d'être concernés.

Et le Téléstrat sort, puissante machine pour la télécommunication. On ne sait toujours pas si cela marchera, mais on espère bien que oui, au si non c'est la fin des Haricots...

Enfin il y aura toujours les logiciels les accessoires et autres bricoles, mais ce qu'il faut faire avant tout c'est d'exploiter au maximum son Oric et puis on verra qu'on s'en sort bien seul.

Tout ce que l'on peut souhaiter c'est de voir apparaître en Belgique un réseau similaire au minitel ce qui changerait beaucoup.

R.S.

UN DEUX LIGNES, ESSAYEZ, VOUS VERREZ ?

```
0 CLS:FORA=0T07:POKE#B7F0+A,7:NEXT:POKE  
#BB80,6:POKE#BBA3,7:FORA=1T033STEP2  
1 DOKE#BB80+A,#FE7E:NEXT:PRINT:PRINT"4  
COULEURS ALLIGNEES SUR 2 PLOTS, QUI DIT  
MIEUX"
```

Si vous avez des questions, écrivez-les ici en dessous et dans le prochain feuillet une réponse vous sera donnée si pour autant les questions m'arrivent. Cela aura pour effet de donner un intérêt général aux problèmes qui vous préoccupent



Avis ---
--- très ---
IMPORTANT
--- --- STOP.

ATMOS

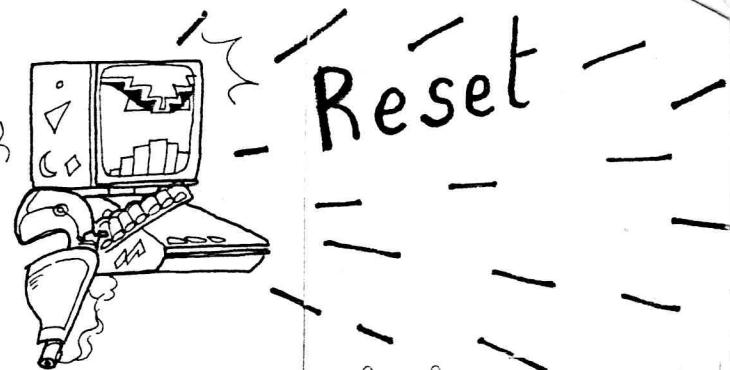
L'ORIC
se plante.

* A QUOI SERT LE RESET ?

J'peut arriver que l'ORIC se plante c'est-à-dire qu'il vienne à se bloquer pour quelque raison que ce soit:

- une fausse manœuvre au clavier
- une erreur dans le programme
- une surchauffe (pourquoi pas)
- un mauvais chargement du à une erreur de lecture de la cassette
- etc...

Et bien le bouton dit de RESET vous évitera dans la plupart des cas de déconnecter votre ordinateur et par la même occasion de détruire un programme qui se trouvait en mémoire.



Un bon fonctionnement du

RESET se traduit par un retour à du papier blanc avec de l'encre noire, mais le plus important c'est de voir le message Ready apparaître avec le clignotement du curseur.

Cette opération est aussi appelée reset à chaud de l'ordinateur. D'ailleurs il est possible de le simuler à partir du clavier: faites CALL#247 et vous verrez bien...

Cela peut servir également à récupérer les caractères d'origine si ceux-ci ont été redéfinis pour un programme.

Mais malheureusement il arrive que le RESET n'aie aucune action, alors il n'y a qu'une solution, vous la connaissez, c'est d'éteindre puis de rallumer Oric. Cette opération est appelée aussi RESET à froid, elle est également simulable au clavier par CALL#F88F.

Pour votre information, le bouton de reset se trouve au dos du clavier...

R.S.

~PSYCHIATRIC~

Les refuges ne sont plus ce qu'ils étaient. Le vôtre est peuplé de monstres infâmes et sanguinaires. Votre unique moyen est de les coincer dans des trous que vous aurez creusés dans le dallage, puis il faudra leur sauter sur la tête pour les empêcher définitivement de暮re. Mais pour votre malheur, les plus dangereux doivent tomber de deux étages pour être détruits. L'enfer quoi !

C'est loin d'être facile, et en plus vous êtes limité dans le temps pour ne rien arranger. C'est vraiment un jeu à vous rendre fou, d'où le titre, l'option deux joueurs instaurant la notion de compétition (en plus !).



Le graphisme est soigné et relativement joli, mais vous n'aurez nullement le temps de le contempler si vous jouez, croyez-moi sur parole. Le jeu possède plusieurs niveaux de difficulté et la possibilité de choisir ses touches: génial quoi...

Pour les FANS de la géométrie, voici comment tracer d'une façon claire une sinusoïde et une cosinusoïde.

En tapant ce programme essayer de comprendre les différentes étapes, par exemple taper une ligne puis faire RUN et regarder ce qui s'est passé, ainsi de suite.

Remarque importante: l'ordinateur travaille en Radian (ligne 50 et 70). Mais comme $2\pi = 360$ degré tout va bien!

```

36 PATTERN255
37 CURSET220,95,0:DRAW0,10,1
38 CURSET3,102,0:CHAR48,0,1
40 CURSET3,2,0:CHAR89,0,1
41 CURSET215,102,0:CHAR51,0,1:CURSET222,102,0:CHAR54,0,1:CURSET228,102,0
42 CHAR48,0,1
45 CURSET234,90,0:CHAR88,0,1
46 CURSET2,10,1:DRAW7,0,1:CURSET15,8,0:CHAR43,0,1:CURSET21,8,0:CHAR43,2,1
47 CURSET2,102,0:DRAW7,0,1:CURSET15,100,0:CHAR45,0,1:CURSET21,100,0:CHAR45,
50 FORA=2TO2XPI STEP.02
55 Y=10*SIN(A):Y=Y+1
56 CURSET35*A,100+Y,1
65 NEXTA
70 FORA=2TO2XPI STEP.02
75 Y=10*COS(A):Y=Y+1
80 CURSET35*A,100+Y,1
85 NEXTA
90 A$="Cos:sinusoïde"
95 FORR=1TOLEN(A$)
100 L$=MID$(A$,R,1):L=ASC(L$)
105 CURSET150+(R*6),100,0:CHARL,0,1
110 NEXTR
120 A$="Sinusoïde"
125 FORR=1TOLEN(A$)
130 L$=MID$(A$,R,1):L=ASC(L$)
135 CURSET150+(R*6),0,0:CHARL,0,1
140 NEXTR
150 PLAY1,0,1,100
151 WAIT50
152 PLAY1,0,1,500:WAIT50
155 PLAY1,0,1,1500

```

ET
N'oubliez pas
de faire RUN...

```

0 REM-----
1 REM- SINUSOÏDE & COSINUSOÏDE -
2 REM-
3 REM- R.S. 12/01/87.
4 REM-----
5 ,
6 ,
10 POKE#26A,10
15 HIRES
16 POKE#26A,10
20 CURSET8,100,0
22 PATTERN30
25 DRAW239,0,1
30 PATTERN255
31 CURSET110,95,0:DRAW0,10,1:CURSET110,102,0:CHAR49,0,1:PATTERN30
32 CURSET116,102,0:CHAR56,0,1
33 CURSET122,102,0:CHAR48,0,1
35 CURSET0,0,0:DRAW0,100,1

```



Basic ou Hexadécimal ? ? ? ?

- Pour le microprocesseur qui est le cerveau de l'Oric rien ne change car il travaille quand même qu'en binaire.

Mais c'est dans la rapidité d'exécution que la différence se verra.

En effet lorsque un programme est écrit en Basic le microprocesseur a besoin d'un traducteur nommé 'INTERPRETEUR BASIC' qui va traduire les lignes que l'on a écrites en code BINAIRES, vous savez 1/0 Si on veut se représenter plus facilement:

10 PRINT "BONJOUR" donnera 10100101011010
ATTENTION CECI EST UN EXEMPLE...

Et alors ? Et bien en basic il faudra attendre que le traducteur fasse son travail alors qu'en binaire il aura compris tout de suite... et tout de suite cela veux dire à la vitesse du courant !

Et Le LANGAGE MACHINE dans tout cela est très très proche du BINAIRES car base 2 ou base 16 c'est presque le même.
ET OUI CAR LE LANGAGE MACHINE N'EST RIEN D'AUTRE QUE L'HEXADECIMAL



- | | |
|--|--|
| 0 . . 1-Xénon 1... action | 0 . . 51-O Munch... action |
| 0 . . 2-Réversi champion... réflexion | 0 . . 52-Doggy... action |
| 0 . . 3-Painter... action | 0 . . 53-Arsène Lapin... aventure |
| 0 . . 4-Quack à Jack... action | 0 . . 54-Gestion... utilitaire |
| 0 . . 5-Gravitor... action | 0 . . 55-Chess II... réflexion |
| 0 . . 6-Rat Splat... action | 0 . . 56-Le sceptre d'Anubis... aventure |
| 0 . . 7-Waydor... aventure | 0 . . 57-Le masque d'Or... aventure |
| 0 . . 8-Micromo... réflexion | 0 . . 58-Oric Calc... utilitaire |
| 0 . . 9-Ghost Gobbler... action | 0 . . 59-Damebuster... simulateur |
| 0 . . 10-L'aigle d'or... aventure | 0 . . 60-Driver... action |
| 0 . . 11-Forth... utilitaire | 0 . . 61-Gaspach... action |
| 0 . . 12-Zodiac... aventure | 0 . . 62-Hubbert... action |
| 0 . . 13-Nowotnick... réflexion | 0 . . 63-Hunchback... action |
| 0 . . 14-Mission delta... simulateur | 0 . . 64-Annuaire... utilitaire |
| 0 . . 15-Zorgon... action | 0 . . 65-Hopper... action |
| 0 . . 16-Probe 3... action | 0 . . 66-Oric mon... utilitaire |
| 0 . . 17-Axayac... action | 0 . . 67-The Hobbit... aventure |
| 0 . . 18-TGT la tortue... action | 0 . . 68-Super jeep... action |
| 0 . . 19-Léopard Lord... aventure | 0 . . 69-3D Fongus... action |
| 0 . . 20-Bombyx... action | 0 . . 70-Mornifles... action |
| 0 . . 21-RU. de la terreur... aventure | 0 . . 71-Lone Raider... action |
| 0 . . 22-Arme Rouge... réflexion | 0 . . 72-House of death... aventure |
| 0 . . 23-Godilloric... action | 0 . . 73-Island of death... aventure |
| 0 . . 24-Défence force... action | 0 . . 74-Flipper... action |
| 0 . . 25-Orion... action | 0 . . 75-Light cycle... action |
| 0 . . 26-Moniteur 1.0.Lori... utilitaire | 0 . . 76-Attack of Cyberman... action |
| 0 . . 27-Rabbit... action | 0 . . 77-Strip 21... action |
| 0 . . 28-Flight 401... simulateur | 0 . . 78-Pengoric... action |
| 0 . . 29-Terminus... aventure | 0 . . 79-Styx... action |
| 0 . . 30-Xénon 3... action | 0 . . 80-Oric Cad... utilitaire |
| 0 . . 31-Tarakunda... aventure | 0 . . 81-Chess I... réflexion |
| 0 . . 32-M.A.R.C... action | 0 . . 82-Author... utilitaire |
| 0 . . 33-Cobra Pinball... action | 0 . . 83-The Ultra... action |
| 0 . . 34-Roland Garros... action | 0 . . 84-Playground 21... action |
| 0 . . 35-Frelon... action | 0 . . 85-Oric Base... utilitaire |
| 0 . . 36-Mushroom Mania... action | 0 . . 86-Route Raider... action |
| 0 . . 37-Yi-King... utilitaire | 0 . . 87-Détective Story... réflexion |
| 0 . . 38-Ultima Zone... action | 0 . . 88-Vortex... utilitaire |
| 0 . . 39-Delta 4... action | 0 . . 89-Chopper... action |
| 0 . . 40-Saga... simulateur | 0 . . 90-Le tour du M. en 80 j... aventure |
| 0 . . 41-Kit écran... utilitaire | 0 . . 91-Karaté... action |
| 0 . . 42-Toad... action | 0 . . 92-Dasmel in detress... action |
| 0 . . 43-Breachout... action | 0 . . 93-Canada... aventure |
| 0 . . 44-Protector... action | 0 . . 94-Course aux lettres... réflexion |
| 0 . . 45-Acheron's race... action | 0 . . 95-Maison mystérieuse... aventure |
| 0 . . 46-Kikéhankoi... aventure | 0 . . 96-Dessimateur... utilitaire |
| 0 . . 47-Dossier G... utilitaire | 0 . . 97-Mission impossible... aventure |
| 0 . . 48-Hellion... action | 0 . . 98-Une affaire en or... réflexion |
| 0 . . 49-Centipède... action | 0 . . 99-Mimautor... réflexion |
| 0 . . 50-Oric Munch... action | 0 . . 100-Auto école... réflexion |