

# LE PETIT MEM'ORIC

Février 1987

N°3

ce journal est en vente dans  
toutes les pharmacies . S.A.M.

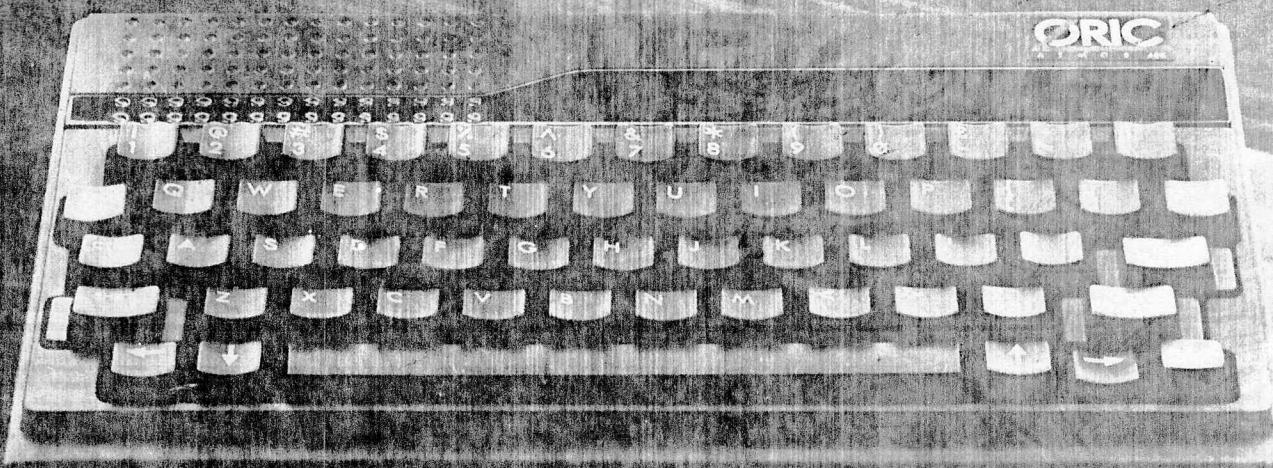
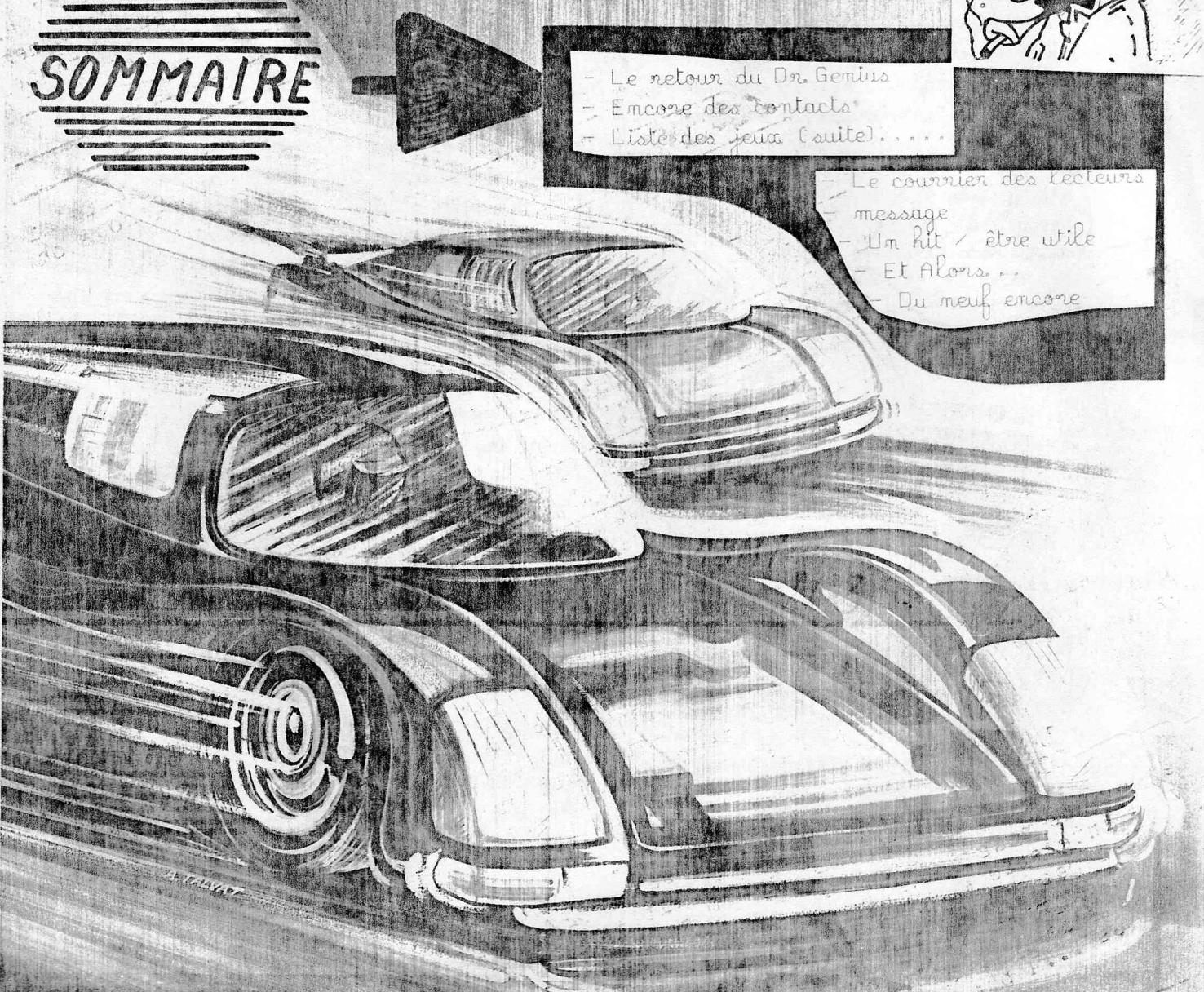


## SOMMAIRE

- Le retour du Dr Genius
- Encore des contacts
- Liste des jeux (suite) .....

### Le courrier des lecteurs

- message
- Un hit / être utile
- Et Alors ...
- Du neuf encore



# LE RETOUR DU DR GENIUS !!!

R.S.

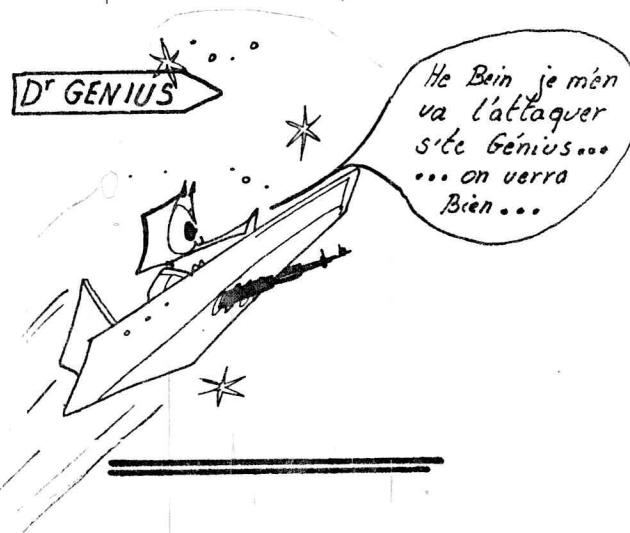
La première page du quotidien "Le Monde" lui est consacrée car il possède l'arme absolue, celle qui détruira l'humanité toute entière... Triste perspective à laquelle ce genre de jeux nous habitue et qui, pourtant, est une épée de Damoclès bien réelle, mais la question n'est pas là, et revenons-en à notre logiciel.

Dans son infinie bonté, Génius vous laisse une ultime chance de contrecarrer son projet démoniaque. Il vous permet d'accéder à son vaisseau pour tenter de désamorcer son arme. Courageux comme vous l'êtes, vous voilà parti mais attention, le triste docteur ne vous accorde que 20 minutes, alors ne traînez pas en route c'est une des originalités de se dérouler en temps réel. La liste du vocabulaire vous est inconnue et, s'il vous est possible de sauvegarder une partie en cours, il faudra néanmoins découvrir la procédure. Il y a près de 150 mots en mémoire...

Le jeu est plein d'humour, les réponses de l'ordinateur vous le prouveront, et l'analyseur sait comprendre vos intentions sur les seules 4 premières lettres des mots, que vous pouvez assembler.

2 par 2.

Lors de votre mort, après s'être gentiment moqué de vous, l'ordinateur une petite musique et vous invite à recommencer. Si par contre, vous réussissez à vaincre Génius l'infâme docteur vous promettra de reprendre sa revanche...



Orie n'est pas complètement mort en Belgique, la preuve ; par le responsable du club CCO (Carolo Club Orie), qui malheureusement [il n'existe plus] j'ai pu avoir une liste de quelques oriciens belges ainsi que d'autres pays. Voilà donc une bonne nouvelle surtout quand je peux vous dire que déjà 4 m'ont répondus d'accord pour un échange. Si après je met les noms qui m'ont été communiqués et si vous voulez prendre contact avec une de ces personnes faites-moi signe !

\*\*\*\*\*  
\* -M WILLIOT Bernard de HUY \*  
\* -M ORNELIS MAURICE de AWIRS \*  
\* -M HEMROULLE Claude d'HERSTAL \*  
\* -M WIMART Patrick de FRANCE \*  
\* -M HOLGER SHLUTER d'ALLEMAGNE \*  
\* -M ROUHIER FREDERIC de FRANCE \*  
\* -M HERMET Philippe de FRANCE \*  
\* -M KEITH THOMSON d'ANGLETERRE \*  
\* \*\*\*\*\*

Des nouveaux programmes viennent al- longer notre liste :

- 154 -Jeux Olympiques... action
- 155 -Africa... aventure
- 156 -Poker... divers
- 157 -La maison de Dr PARANAUD... aventure
- 158 -Historic... utilitaire
- 159 -Pierre étoilée... aventure
- 160 -Jaguar... action
- 161 -Barji Bar... action
- 162 -Kryallis... action
- 163 -Reverse... réflexion
- 164 -Orion... utilitaire
- 165 -Flibustier... simulateur
- 166 -Esquive... aventure
- 167 -Agent 0013... aventure

# LE COURRIER des lecteurs . . .

- Question de F et A-M Aesloos :  
\* pourquoi certains logiciels ne  
ont pas sur disquette ?  
\* pour le bon fonctionnement de l'ordi  
il y a t'il des précautions à prendre  
éventuellement un entretien à faire  
à point de vue clavier et son drive ?

- avant toutes choses je voudrais  
vous remercier car sans ces 2 questions  
courrier du lecteur me serait pas é-  
tait ce mois !!!

Où sont donc passés nos amis Ori-  
ens . . . ?

\* Le drive ou lecteur de disquette  
utilisé pour le fonctionnement utilise  
un programme en langage machine qui s'im-  
plante entre l'adresse #400 et #4EF.  
Grâce à ce programme le dialogue avec  
l'ordinateur se réalise. Mais malheureu-  
sement un logiciel peut utiliser à son  
tour cette partie de la mémoire RAM, et  
qui est conséquent détruit le programme  
du drive. Il en découle qu'à ce moment  
l'ordinateur se bloque et rend impossible  
la mise sur disquette du logiciel !

Heureusement peut de logiciels crée ce  
problème. Il est vrai qu'il existe une  
solution qui consiste à réétudier tout  
le programme que l'on veut mettre sur  
disquette. Mais cela est un travail très  
difficile car la moindre erreur est  
mortelle pour le programme.

Rem. : le petit programme qu'utilise le  
drive se nomme T-DOS.

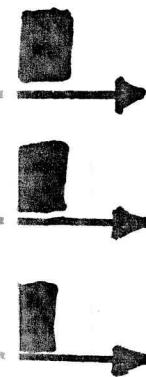
2\* A cette question je dirai que la  
chose primordiale est de protéger des  
poussières le clavier car à la longue  
celle-ci vienne s'entasser entre les  
touches et risque de perturber leur bon  
fonctionnement mécanique. Il faut égale-  
ment faire un nettoyage des contacts  
électrique lorsque des problèmes de re-  
bondissement se passent. (ce jour là ap-  
peler moi et j'y regarderai.)

Pour les précautions je dirais qu'il  
faut ménager son clavier lors des jeux  
d'action et éviter que des corps étran-  
gers viennent se loger entre les touches.

Enfin pour le drive un nettoyage de  
la tête de lecture doit se faire quand  
celui-ci éprouve certaines difficultés  
de chargement. Il existe pour cela des  
disques de nettoyage (Type Schneider)

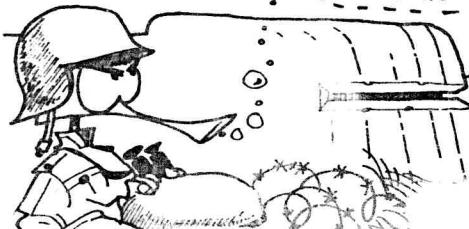


... message... bonne nouvelle... un orien de Rixensart vient se joindre à  
nous... Monsieur Derock Jean-Marc ... qui lui aussi trouve l'ori intéressant  
puisque il pense s'en servir pour son tra\_vail.... et c'est une très bonne im-  
tiative. .... STOP.



Je trouve qu'il serait bien de sonder  
auprès de chacun d'entre nous les 2 logi-  
ciels le plus souvent charger et de  
leur donner une côte de préférence sous  
forme d'étoile : 1=bon / 2=très bon / 3=  
super. Ensuite le classement selon votre  
côte d'amour sera publié le mois pro-  
chain.

- 49.505... QUI FERA MIEUX -



## ESOFTS

En toute confiance je vous demanderais  
de donner si possible le score que vous  
déterminez pour rendre plus compétitif  
les records détenus.

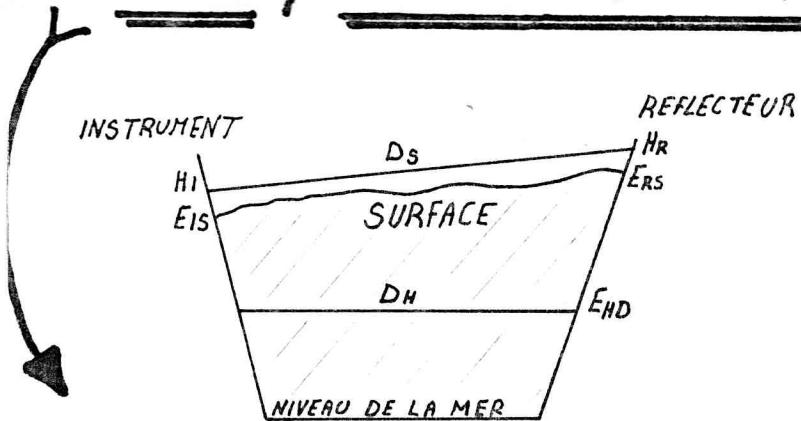
Donc le nom du logiciel + \* + score  
et ce fois 7. J'espère que tous parti-  
cipent à ce HIT des Softs.

Alors à vos plumes !

## GAME OVER



# \* Cela peut être utile \*



## Formule de base

$$D_H = (R+E_{HD}) \sqrt{\frac{D_S^2 - (E_{RS} + H_R - E_{IS} - H_I)^2}{(R+E_{IS}+H_I)(R+E_{RS}+H_R)}}$$

### \* REDUCTION DE DISTANCE INCLINEE \*

Ce programme calcule la distance horizontale entre deux points quelconques dont les altitudes sont connues. La distance inclinée entre les deux points mesurée par un appareil de mesure de distance (MED) doit être aussi connue. La distance horizontale correspondant à n'importe quelle altitude entre le niveau de la mer et le MED peut aussi être calculée.

ATTENTION toutes les mesures seront en pieds.

Ds=distance horiz. en pieds à EHD

DS=distance inclinée entre l'instrument et le réflecteur

EHD=altitude pour laquelle on doit calculer DH

ERS=altitude du réflecteur

EIS=altitude de l'instrument

HR=hauteur du réflecteur au dessus ERS

HI=hauteur de l'instrument au dessus EIS

RT=rayon de la terre (20.902.983 pieds)

```

5 PAPER0:INK7:CLS:POKE#26A,10
10 PRINT:PRINTCHR$(4);CHR$(27)"J REDUCTION DE DISTANCE INCLINEE"
11 PRINTCHR$(4):PRINT:PRINT
12 IF A=1 THEN RETURN
15 PRINT"-Donnez la distance inclinée entre l'instrument et le réflecteur"
16 INPUT" >";DS
17 PRINT
18 PRINT"-Donnez l'altitude de la station MED"
19 INPUT" >";EIS
20 PRINT
21 PRINT"-Donnez l'hauteur de l'instrument"
22 INPUT" >";HI
23 PRINT
24 PRINT"-Donnez l'altitude du réflecteur au dessus de ERS"
25 INPUT" >";ERS
26 PRINT
27 PRINT"-Donnez la hauteur du réflecteur au dessus de ERS"
28 INPUT" >";HR
30 FOR R=5T025: PLOT0,R,"":NEXT
35 A=1:GOSUB5
36 PRINT:PRINT"Ds=";DS;"Eis=";EIS
37 PRINT:PRINT"Hi=";HI;"Ers=";ERS
38 PRINT:PRINT"HR=";HR
40 RT=20902983
45 C1=DS^2-(ERS+HR-EIS-HI)^2
46 C2=C1/((RT+EIS+HI)*(RT+ERS+HR))
47 C3=SQR(C2)*(RT+3000)
48 PRINT:PRINT:PRINT
50 PRINT"LA DISTANCE HORI.= ";C3

```



# ► ET ALORS ?

À première vue l'idée lancée le mois passé ne vous attire pas beaucoup, pas tous du moins. Mais le fait est que SYLVIANE a pris mon défi au sérieux et à réussi sans mon aide (comme l'on aurait pu le croire) à écrire le programme demandé ce qui lui rapporte d'abord de l'expérience et en plus un petit cadeau (la cassette originale de RAT-SPLAT !). BIEN SYLVIANE pour son programme à tourné sans problème et du premier coup... voici sa solution :

```

0 REM
1 POKE#26A,10
10 PAPER0:INK2:CLS
12 REM
15 PRINT:PRINT"*** TIRAGE ALEATOIRE DE
4 NOMBRES ***"
16 PLOT1,0,20:PLOT1,2,20
20 FORR=1TO4
25 A(R)=INT(RND(1)*1100)
30 IF A(R)<10RA(R)>1000THEN25
50 NEXT R
52 REM
55 W=A(1):X=A(2):Y=A(3):Z=A(4)
58 REM
60 IF W=XORW=YORW=ZORX=YORY=ZORZ=XTHEN20
62 REM
64 PRINT:PRINT:PRINT
65 PRINT" ";"PREMIER NOMBRE :" ;:WAIT10
3:PRINTW
66 PRINT:PRINT"X ";"DEUXIEME NOMBRE :" ;
:WAIT10:PRINTX
67 PRINT:PRINT"Y ";"TROISIEME NOMBRE :"
```

```

;:WAIT100:PRINTY
68 PRINT:PRINT"Z ";"QUATRIEME NOMBRE :"
;:WAIT100:PRINTZ
80 PRINT:PRINT"*****";PRINT:PRINT
101 REM
104 PRINT:PRINT:WAIT50:PRINT" 1"," 2",
3," 4":PRINT
105 IF W>XANDX>YANDY>ZTHENPRINTW,X,Y,Z
110 IF X>YANDY>ZANDZ>WTHENPRINTX,Y,Z,W
115 IF Y>ZANDZ>WANDW>XTHENPRINTY,Z,W,X
120 IF Z>WANDW>XANDX>YTHENPRINTZ,W,X,Y
125 IF Z>XANDX>WANDW>YTHENPRINTZ,X,W,Y
130 IF X>ZANDZ>WANDW>YTHENPRINTX,Z,W,Y
135 IF X>ZANDZ>YANDY>WTHENPRINTX,Z,Y,W
140 IF X>YANDY>WANDW>ZTHENPRINTX,Y,W,Z
145 IF Z>YANDY>WANDW>XTHENPRINTZ,Y,W,X
150 IF X>WANDW>YANDY>ZTHENPRINTX,W,Y,Z
155 IF W>XANDX>ZANDZ>YTHENPRINTW,X,Z,Y
160 IF Z>XANDX>YANDY>WTHENPRINTZ,X,Y,W
165 IF Y>XANDX>ZANDZ>WTHENPRINTY,X,Z,W
170 IF W>YANDY>ZANDZ>XTHENPRINTW,Y,Z,X
175 IF W>ZANDZ>XANDX>YTHENPRINTW,Z,X,Y
180 IF Y>XANDX>WANDW>ZTHENPRINTY,X,W,Z
185 IF W>ZANDZ>YANDY>XTHENPRINTW,Z,Y,X
190 IF X>WANDW>ZANDZ>YTHENPRINTX,W,Z,Y
195 IF W>YANDY>XANDX>ZTHENPRINTW,Y,X,Z
200 IF Z>YANDY>XANDX>WTHENPRINTZ,Y,X,W
205 IF Y>WANDW>XANDX>ZTHENPRINTY,W,X,Z
210 IF Y>WANDW>ZANDZ>XTHENPRINTY,W,Z,X
215 IF Z>WANDW>YANDY>XTHENPRINTZ,W,Y,X
220 IF Y>ZANDZ>XANDX>WTHENPRINTY,Z,X,W
500 PLOT3,22,"VOULEZ-VOUS RECOMMENCER?"
505 GETA$
510 IF A$="O"THENCLS:GOTO12
515 IF A$="N"THENCLS:END
```

Je relance quand même un nouveau problème puis l'on verra ...

Cette fois ci je ne donne pas de programme de base car cela n'est pas nécessaire. Tout ce que je demande c'est d'écrire un programme qui me donne une table de multiplication comprise entre 1

et 10 ce après un choix demandé par l'ordinateur au début. De plus le programme doit être bouclé, donc qui ne s'arrête jamais et surtout travaillez la syntaxe à l'écran.

Je vous dis quand même les éventuelles instruction, qui peuvent être employées:

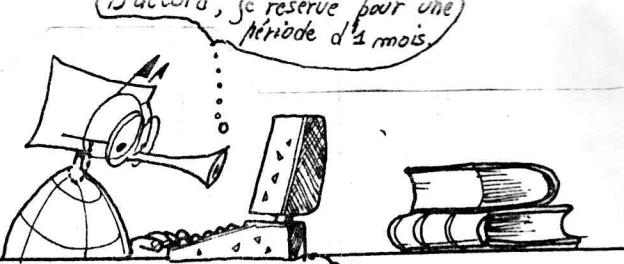
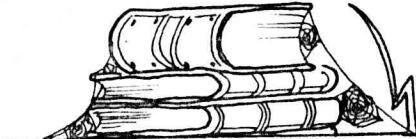
FOR/NEXT - IF THEN ELSE - GOTO - GOSUB

voilà les principales, à vous de jouer.

(pour les conditions du meilleure programme, retournez voir le N° 2)



# DU NEUF, encore du NEUF



2 ► Un service bibliothèque est intéressant pour celui qui veut en savoir plus.

Pour ce faire une liste des livres que je possède se trouve ci-dessous et dans laquelle chacun peut y faire son choix.

Pour 50 francs un de ces livres sera prêté pour une durée de 15 jours (cotisation que je trouve acceptable pour des livres dont les prix tournent toujours autour des 8,900 francs). De plus se sera un moyen de faire vivre mieux notre petit groupe, lui donnant ainsi la possibilité de créer par exemple un interface Joystick qui serait mis en jeu.

L'on verra bien comment cela prendra forme. J'insiste pour vous bien vous faire comprendre que je ne tire aucun intérêt personnel et que cela toujours vrai ! VIVAM ORICUM RAM ROM...

Pour vous donner une idée sur le sujet dont chaque livre traite, un petit texte explicatif est donné :

## 1 CLEFS POUR L'ORIC (Oric 1 / Oric Atmos)

Ce livre est un mémento qui explique clairement chaque instruction basic et language machine. Aussi trucs et astuces vous sont donnés, comparaisons entre Oric 1 et Atmos. (bon livre théorique).

## 2 GUIDE PRATIQUE DE L'ORIC ATMOS

Un guide en 2 parties qui reprend les mots du basic un à un en donnant à chaque fois un exemple d'application. 1 partie théorique et l'autre pratique

## 3 DES EXTENSIONS POUR VOTRE ATMOS

Des plans pour construire une RS232, programmeur de PROM, interface E/S...

## 4 AU COEUR DE L'ORIC ATMOS

Livre qui vous donne l'implantation de toutes les routines ainsi que toutes les adresses. Comment utiliser la touche fonction / le JOYSTICK et la carte de Math

## 5 ORIC ATMOS, VOS PROGRAMMES

Basic + language machine, des jeux de réflexes, de hasard, de mémoire. Des jeux pour créer et pour comprendre. Très bon livre pour celui qui veux créer des programmes.

## 6 JEUX EN BASIC SUR ATMOS

18 jeux vous sont proposés simple mais qui peuvent servir de bonne base.

## 7 INTERFACES POUR ORIC 1 ET ATMOS

Livre qui permet d'ouvrir la porte sur le monde extérieur à Oric.

## 8 L'ASSEMBLEUR DE L'ORIC 1 ET ATMOS

Apprendre à programmer en LM... un rêve et Bien grâce à ce livre vous progresserez pas à pas vers ce monde curieux.

## 9 MIEUX PROGRAMMER SUR ORIC 1 ET ATMOS

Un très bon livre qui vous permettra de comprendre mieux votre Oric afin de l'utiliser dans ses pleines capacités.

## 10 SIXTY PROGRAMS FOR YOUR ORIC

sans explications...

## 11 LA PROGRAMMATION DU 6502

Livre qui s'adresse à tout ceux qui veulent programmer mieux en LM.

## 12 ORIC ADVANCED USER GUIDE

Livre déjà plus technique et malheureusement en ENGLISH !