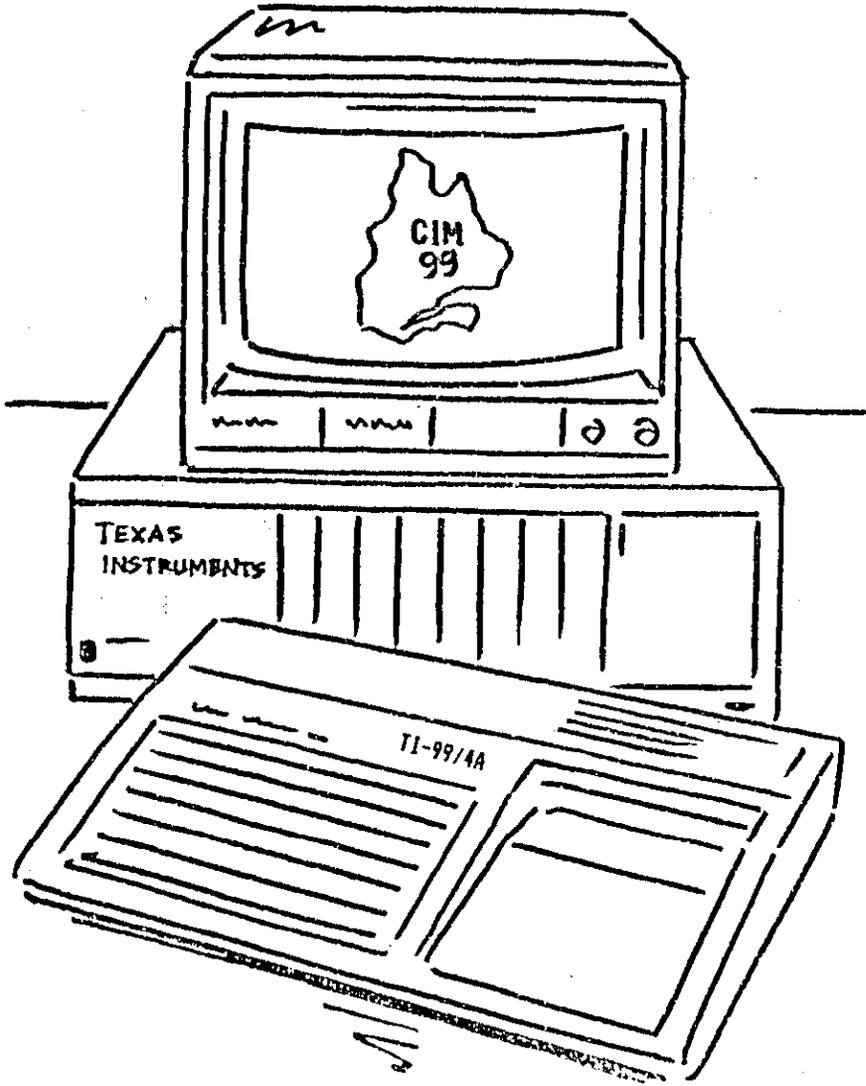


# CIM 99

CLUB INFORMATIQUE  
MONTREAL



Now lets add it all up like the other computer companies do!!!

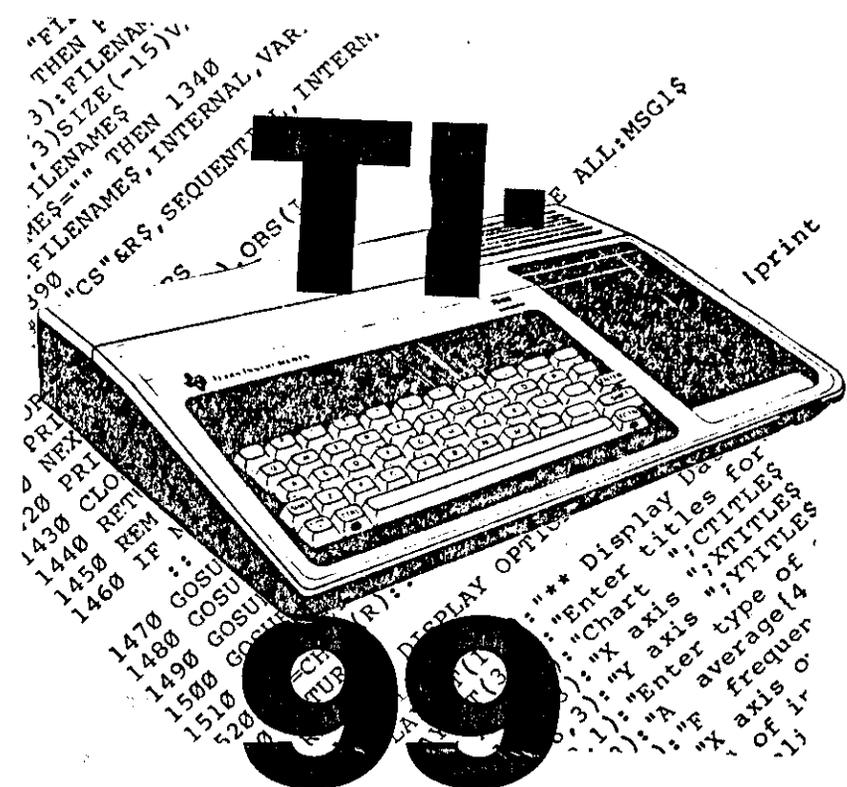
CONSOLE MEMORY

8K Console	ROM @>0000->1FFF	8K Console	RAM @>8000->9FFF
18K Console	GROM @>0000->5800 *	16K VDP	RAM @>0000->3FFF *
-----			
26K of ROM/GROM Total		24K of RAM total	

CONSOLE MEMORY plus EXTENDED BASIC

8K Console	ROM @>0000->1FFF	8K Console	RAM @>8000->9FFF *
12K X-Basic	ROM @>6000->7FFF	16K VDP	RAM @>0000->3FFF *
18K Console	GROM @>0000->57FF *	-----	
24K X-Basic	GROM @>6000->D7FF *	24K of RAM Total	
-----			
62K of ROM/GROM Total			

Now add  
MEMORY PARAMETER and the SPEECH SYNTHESIZER



VOLUME 4, numéro 5  
AOUT 1988

LE CLUB INFORMATIQUE MONTREAL 99  
CIM-99  
SOMMAIRE

La Revue des Evénements .....	4
Echanges de Newsletters .....	7
Télécommunications : Le Mode Editeur de TELCO ...	8
Comment récupérer une disquette détruite .....	11
Jeux : "Strike 3" against "Baseball" .....	13
Jeux : "Strike 3" versus "Baseball" .....	15
From GENIE : 9640 News .....	15
How to Offend Everyone .....	18
Le Marché aux Puces .....	21
Le Calendrier des Evénements .....	22

## LA REVUE DES EVENEMENTS

N'a-t-on pas écrit quelque part que les maniaques de l'informatique ralentissent toujours un peu leurs activités par les grandes chaleurs de l'été? Pour certains, peut-être, les obligations familiales et les vacances en dehors de la ville ou au chalet l'emportant sur la passion pour le clavier noir. Pour d'autres, vacances ou non, chaleur ou non, on pitonne...

### ARCHIVER 4.1

Et c'est malgré cette chaleur accablante que s'est quand même rempli notre salle de réunion en juillet dernier. Lou Berrelli, notre désormais célèbre maître de cérémonie, y est allé avec brio pour l'explication détaillée du fameux programme ARCHIVER 4.1 (disponible à la librairie du club) : Lou n'a pas managé les effets visuels en jouant au magicien pendant quelques minutes, le temps de créer l'image dans la tête des gens de ce qui consiste l'archivage et le compactage des programmes. Pour ceux qui ont un peu oublié les conventions de ce programme peuvent consulter la Revue des Evénements de février 1988 où il en est question.

Lou faisait incidemment une excellente suggestion à l'intention de tous ceux qui se procurent la disquette du mois à chaque réunion : vous pouvez tirer avantage d'ARCHIVER en archivant et compactant les textes du journal sur disque après lecture. Vous pouvez les sauvegarder sous des noms simples comme 88-07:K pour l'édition de juillet 88 ... ou --- comme disait Lou --- MAY43:K pour l'édition de mai 1943... (ahem!)

### SWAN GRAPHIC WRITER

Vêtu des couleurs les plus hawaïennes, le "coloré" Sylvain Mornard a enchaîné avec un démo de son prototype de SGW. Ce programme, lorsque terminé, permettra de créer des dessins simples et de les incorporer en format texte (si! si! vous avez bien entendu...) à un texte conventionnel. Comme vous le devinez, l'application la plus évidente qui nous passe par l'esprit est évidemment : les entêtes de lettre. Il sera en effet bientôt possible d'incorporer des entêtes de lettre type en utilisant TI-WRITER ou l'équivalent.

En mode composition de dessin, SGW s'inspire fortement du programme GRAPHIC LABELER du cousin Réjean Felton : au bas de l'écran apparaît une image mobile grossie (zoom) qui permet de dessiner pixel à pixel alors qu'au haut de l'écran l'image en grandeur réelle apparaît, montrant à l'utilisateur l'apparence et les proportions réelles du dessin.

Un programme qui sera fort utile à toute la communauté TI et percera sans aucun les frontières québécoises...

Date prévue de sortie : environ "deux semaines..."

## "DEUX SEMAINES..."

Cà sonne familier comme expression? Lou "2 semaines" Philips donnait une conférence sur COMPUSERVE le 19 juillet dernier. Je ne saurais dire quelle partie a été la plus intéressante : le 60 minutes d'hystérie en mode conférence qui a précédé l'arrivée de Mr Philips ou sa conférence en tant que tel...

Quoiqu'il en soit, plusieurs Tleurs de tous les coins de l'Amérique s'étaient donné rendez-vous en mode conférence dans la section TIFORUM pour entendre le grand Lou lui-même. Le génie se faisant attendre (comme toujours), l'anarchie la plus délirante s'est emparée des membres présents qui se sont mis à déconner comme c'est pas permis. Un vrai party où Jane Laflamme était d'ailleurs de la partie. A l'arrivée de Lou Philips sur COMPUSERVE, le calme est revenu. Quelques questions directes et un peu sèches ont démarré sur un ton un peu agressif cette conférence ; par contre, après une quinzaine de minutes, le ton s'est radouci, Philips se lançant dans les explications techniques et entraînant encore une fois son auditoire dans le sillage du rêve qu'il poursuit pour la cause du II.

Pour revenir à la réalité : OUI! la carte du contrôleur de disque dur est disponible. Une cinquantaine d'unités a été vendue aux USA plus un autre 25 en Europe. Myarc prétend cependant qu'il devra remplacer un des chips, d'où sa lenteur à mettre les cartes sur le marché pour éviter des frais de poste et de remplacement élevés. Vaut mieux attendre encore quelques semaines pour être sûr d'avoir une carte 100% fonctionnelle.

Pour les GENEVEs, de la patience! Cette carte ne fonctionnera qu'avec une version 1.04 du DOS. MYARC jubile parce qu'il vient de recevoir la dite version de Paul Charlton (apparemment) et était à la tester. A mon avis, il faudra attendre l'automne avant qu'on voit un GENEVE avec cette carte. Quant à l'Advanced Basic que ces mêmes victimes se font promettre depuis belle lurette, ils devront patienter jusqu'à la version 1.20 du DOS, laquelle contiendra les routines essentielles à certaines opérations ou performances du langage. Aucune date avancée. Une simple indication : "it's been tested" and "soon..." ("nous la testons" "c'est pour bientôt..."). Je serai heureux d'en manger mon chapeau mais je dirai que l'advanced basic sera le cadeau de Noël des GENEVEs...

## LABEL GRAPHIC MAKER 3.0

La version 3.0 est arrivée sur le BBS. S'inspirant comme "par hasard" des qualités de GRAPHIC LABELER 2.0 de Réjean, le LABEL GRAPHIC MAKER a corrigé plusieurs des défauts qu'on reprochait à sa version 2.0. Il est maintenant plus rapide et plus simple d'utilisation.

Par contre, sa fonction n'a pas changé : ce programme fait des étiquettes à partir d'une librairie de dessins disponibles. Ce programme NE PEUT éditer ou créer des dessins contrairement au programme de Réjean.

## SEGREGATION

Les amateurs de jeux "intellectuels" ont été servis ce mois-ci avec l'arrivée de SEGREGATION (disponible à la librairie du club). Ce programme en X-BASIC vous affiche 16 cubes aux couleurs et textures différentes ; chaque cube est composé lui-même de 16 carrés identiques. Le jeu permet d'interchanger des rangées ou des colonnes entre les cubes sur le même principe du désormais jeu RUBIK. Au début, l'ordinateur fait une série d'échanges de colonnes et de rangées et vous présente le résultat ; une belle mosaïque de toutes les couleurs. Le but est de recréer les 16 cubes avec leurs textures et leurs couleurs originales avec un nombre minimum de changement. Facile? Non!!! Vous arriverez éventuellement à recréer les cubes originaux... mais dans le nombre de coups prescrits... hmmm! j'en doute...

Le jeu est superbement bien fait ; il vous offre des degrés de difficultés de 1 à 20. Essayez les niveaux 1 et 2 en premier. Je n'ai personnellement jamais résolu l'énigme dans le nombre de coups demandés au delà du niveau 2...

## TI-BASE vs FIRST BASE

COMPUTER SHOPPER annonce dans sa section TI la sortie du programme TI-BASE. Ce programme (25\$US) est semblable à PRBASE d'après la description que l'article de cette revue en donne. Il a cependant l'avantage d'inclure certaines fonctions mathématiques. Son fonctionnement est comparé au programme DBASE II de la grosse bleue.

Il ne faut pas confondre TI-BASE et FIRST-BASE dont la sortie est prévue pour la fin de l'été. FIRST-BASE est le programme qui a été démontré par Peter Hoodie au dernier TI-FEST d'Ottawa. FIRST-BASE devrait contenir l'équivalent de TI-BASE en plus de certaines fonctions de recherches à partir de champs multiples (mon rêve!).

Il est cependant beaucoup trop tôt pour comparer l'un ou l'autre. Incidemment, ceux qui ont demandé la reprise des sessions de travail sur PRBASE comprennent maintenant le pourquoi du retard volontaire de ces sessions, à savoir la venue imminente de databases possiblement plus puissants que PR-BASE...

Pour tous ceux qui sont en vacances, on pense à vous autres!  
A la rentrée en septembre...

ECHANGES DE NEWSLETTERS  
Compilé par Paul Gagnon

EN DATE DU 08 JUIN 88

CLUB TI	ADRESSE	VILLE	PAYS CODE
BAYOU 99-4A U.G.	P.O. BOX 921	LAKE CHARLES, LA.	USA 70602
BOSTON COMPUTER SOCIETY TI-99/4A USER GROUP	ONE CENTER PLAZA	BOSTON, MASS	USA 02108
BRANDON TI-99/4A U.G.	2512 LAURELWOOD LANE	VALRICO, FL.	USA 33594
CIN-DAY 99/4A U.G.	P.O. BOX 519	WEST CHESTER, OH	USA 45069-0
DELAWARE VALLEY U.G.	BOX 6240 STANTON BR.	WILMINGTON, DE.	USA 19804
EAST ANGLIA REGION U.G.	13 ELM WALK	LAKENHEATH,	ENG 1P27 9QR
EDMONTON 99/4A U.G.	P/O BOX 11983	EDMONTON, ALBERTA	CAN T5J 3L1
GDID 99/4A GR.UTILIS.	1046 LOUIS HEBERT	CAP ROUGE, QC.	CAN 61Y 1Z1
HUNTER VALLEY 99/4A U.G.	9 THIRLMERE	TARPO, N.S.W.	AUSTR. 2322
K13 TI USER GROUP	P/O BOX 1945	KANKAKEE, IL.	USA 60901
K-TOWN 99/4A USER GR.	116 RICHARDS DRIVE	OLIVER SPRINGS, TN.	USA 37840
KIROUAC ROBERT	473A DE LA MONTAGNE	N.D. DU PORTAGE	CAN 60L 1Y0
LE TI-MOT	3130 LAVIOLETTE	TROIS RIVIERES, QC.	CAN 68Z 1E7
LONG ISLAND 99/4A U.G.	P/O BOX 544	DEER PARK, N.Y.	USA 11729
LOS ANGELES 99/4A U.G.	P/O BOX 67A79	LOS ANGELES, CA.	USA 90067
MIAMI COUNTY AREA 99/4A	P/O BOX 1194	PERU, IN.	USA 46970
MICROFENDIUM MAGAZINE	P/O BOX 1343	TOUND ROCK, TX.	USA 78680
MUSIC CITY 99/4A U.G.	P/O BOX 24886	NASHVILLE, TN.	USA 37202-4
NORTHERN NEVADA U.G.	75 COUNT FLEET LT	RENO, NV.	USA 89502
OTTAWA 99/4 USER GROUP	BOX 2144 STATION D	OTTAWA, ONT.	CAN K1P 5W3
PITTSBURGH USER GROUP	P/O BOX 8043	PITTSBURGH, PA.	USA 15216
JB-99ers U.G.	QUEENSBOROUGH COM. COL.	BAYSIDE, N.Y.	USA 11364
RYTE-DATA	BOX 210 MOUNTAIN ST.	HALIBURTON, ONT.	CAN K0M 7S0
SASKATOON 99/4A U.G.	P/O BOX 7925	SASKATOON, SASK.	CAN S7K 4R6
SSGT DONALD COPELAND	1979 CS/L66 FCS 8x5927	AFD, N.Y.	USA 09179-5
SUNCOAST BEEFER	8421 WESTRIDGE DRIVE	TAMPA, FL.	USA 33615
T.I.N.S. 99/4A U.G.	P/O BOX 3391 DEFS	DARTMOUTH, N.S.	CAN B2W 6G3
T.I.RIVERSIDE 99/4A U.G.	2372 ELSINORE ROAD	RIVERSIDE, CA.	USA 92506
TISHUG 99/4A U.G.	P/O BOX 214	FEDERN, N.S.W.	AUSTR. 2016
TORONTO 919 USER GROUP	1109-2356 GERRARD ST. E	TORONTO, ONT.	CAN M4E 2E2
WEST-FENN 99/4A U.G.	P/O BOX 73A ROAD 11	JEANETTE, PA.	USA 15644
WINNIPEG 99/4A U.G.	1334 AIKINS ST.	WINNIPEG, MAN.	CAN R2V 2C7

Le club correspond avec les clubs ci-hauts et reçoit leurs journaux respectifs. Paul Gagnon met à jour la liste des revues et journaux reçus. Tous ces documents sont disponibles pour emprunt à chaque réunion. Contactez les soeurs Blouins, responsables de la librairie écrite. Ce service est gratuit.

**TELECOMMUNICATIONS**  
**COMMENT UTILISER COMPUSEVE AVEC TELCO 2.1**  
Le mode EDITEUR  
par Michel Johnson

La dernière version de TELCO vient avec un éditeur de texte plus que valable pour les besoins de communications. A quoi sert un éditeur de texte? Bonne question!

Pour ceux qui utilisent des systèmes gratuits ou locaux, la question d'argent ne se pose pas tellement : on va sur le système et on prend tout son temps pour taper des messages. Lorsqu'on veut utiliser un système payant comme COMPUSEVE, GENIE ou qu'on veuille communiquer avec un BBS qui passe par l'interurbain, on a avantage à agir autrement.

La méthode la plus simple pour lire à son propre rythme consiste à se connecter sur un système et à y lire les messages ; on "intercepte" ces messages sur disque avec l'option FTNC L (ouvrir un fichier) ; le suffixe LW, suivi de LA apparaît au bas de l'écran. On ferme ce fichier à la fin de la transmission en appuyant à nouveau sur FCTN L ; le suffixe LC apparaît pour un bref moment. . Une fois cette opération terminée, on QUITTE IMMEDIATEMENT le système payant... pour économiser...

Tout en restant dans TELCO, on fait FCTN 9 pour voir apparaître le menu principal et on demande le CATALOGUE. On consulte la disquette pour aller voir le ou les fichiers de messages interceptés par TELCO. Comment lire à notre vitesse ces messages (surtout si on a communiqué à 1200 baud)? Simple!!! Allez identifier avec les flèches le ou les fichiers à lire et marquez les avec l'option "M" ("Mark") ; appuyer sur "V" (View a file) et TELCO va afficher à l'écran votre texte. Contrôlez la vitesse d'affichage en jouant avec la touche <espace> ... et lisez tout bonnement vos messages à votre rythme tout en sirotant votre café. Prenez note des messages auxquels vous voulez répondre.

### L'EDITEUR

Maintenant que vous avez tranquillement lu, vous voulez peut-être répondre à certains messages. Pourquoi payer 20 minutes de communication à taper un texte "on line" alors que vous pouvez le faire "off line" et sans quitter TELCO...

Faites FCTN 9 à nouveau pour aller chercher dans le menu principal l'option EDITEUR. Le premier menu vous demandera de choisir l'une des options suivantes :

LOAD  
EDIT  
SAVE  
PURGE

## Ecrire un message

Des commandes sont auto-explicatives... A noter que LOAD vous sera utile pour aller chercher un fichier, texte ou tableau en VAR 80. Vous voulez écrire un texte? Allez chercher l'option EDIT. Un semblant de menu TI-WRITER apparaît dans le haut : il s'agit d'une règle de tabulateur que vous pouvez programmer. Faites FCTN 7 pour voir apparaître le sous-menu d'aide de ce sous-programme. Comme vous le voyez, vous pouvez programmer les tabulation, la marge de droite (CTRL R) et une cloche (CTRL B). La cloche (le "B") vous sonnera un "beep" lorsque vous serez en bout de ligne, comme une machine à écrire.

Pour la reste, écrivez votre texte comme vous le feriez avec TI-WRITER sans le mode "word wrap" par contre). Les touches FCTN 1, FCTN 2, FCTN 3 et FCTN 8 sont identiques.

Votre texte terminé, faites FCTN 9 pour revoir les options du sous-programme et sauvegarder votre message SOUS UN NOM SIMPLE (ex.: DSKS.M1). Faites PURGE si vous désirez écrire plus d'un message et sauvegardez-les sous différents noms. Vous êtes prêts à transmettre? FCTN 9 vous apportera au menu principal où vous demandez le mode TERMINAL ; vous rétablissez la communication avec votre système et vous aller dans la section message. Après les menus d'usage du système, au moment où le système vous demande de taper votre texte, faites FCTN 6 (Upload) (Si vous oubliez, faites FCTN 7 pour le menu d'aide...). Choisissez le mode de transmission ASCII, identifiez votre fichier et poofff! la transmission se déclenche à la vitesse de l'éclair. Voyez au bas de l'écran les numéros de lignes transmises par TELCO.

Une petite mise en garde avec des BBS comme celui de CIM ou ceux utilisant TEX-LINK : à cause de l'option "word wrap" de ces BBS, cette méthode de transmission ne peut être retenue. TELCO est trop vite pour le mode warp de ces programmes et le BBS perdra plusieurs caractères par ligne sans savoir ce qui s'est passé...

## COMFUSERVE

Appliqué à COMFUSERVE, cette technique donne ce qui suit.

Une fois votre message écrit, vous avez la possibilité d'accéder la section MESSAGE et d'utiliser l'option "L" (leave a message) ; vous serez alors requis de fournir le nom ET le numéro du destinataire ainsi que le titre du message. Même si votre titre est identique à celui du message que vous répondez, CIS ne comprendra pas qu'il doit faire parti du même groupe de message. Les usagers qui liront la série des messages après auront également quelques problèmes à suivre la conversation, spécialement s'il s'agit d'un forum très achalandé comme SCI-FIC (science fiction). Alors, comment faire?

Comme on a déjà dit, la méthode favorite de lecture de messages sur CIS est la lecture par "threads" ou groupe de messages du même sujet.

Au moment de la lecture des messages, prenez en note le NUMERO du message à répondre ; notez-le sur un bout de papier pour être capable plus tard de faire le lien entre le message M1 que vous venez d'écrire et le message no. 123456 auquel vous désirez répondre.

Après avoir établi la connection et être retourné dans la section "message", tapez "RE"(REply). CIS vous demandera le numéro du message auquel vous voulez répondre ; tapez ce numéro. CIS vous met immédiatement en mode EDITEUR en tapant "i:" en attente de votre première ligne de texte. Tel que décrit plus haut, faites FCIN 6(upload), choisissez l'option "ASCII" et tapez le nom du fichier approprié à transmettre (ex.: DSKS.MS) et ça y est!

A la fin de la transmission (qui ne prend que quelques secondes), tapez /EXIT pour sortir de l'éditeur de CIS (à moins que "/EXIT" n'ait été incorporé comme dernière ligne de texte à transmettre), puis tapez "SU" (Store Unformatted) ou "S" (Store) à l'option de sauvegarde qui vous est demandé. "SU" sauvegardera votre message SANS le formater, ce qui est pratique si vous faites des tableaux ou écrivez d'une façon 'fancy' en 80 colonnes. Sinon, utilisez simplement "S".

CIS ajoutera ce message à la liste des messages sous le même sujet ; il indiquera le nom du destinataire ainsi que le titre du message pour vous...

Ce mode de transmission est BEAUCOUP PLUS RAPIDE que celui du ligne-à-ligne utilisé par FAST-TERM. Cette opération terminée, quittez immédiatement le système. Si vous êtes habiles, votre temps de connection ne sera que de quelques minutes pour la lecture des messages et que de trois à quatre minutes pour un travail avec TELCO de 30 minutes.

**Note:**

Les maniaques aiment conserver les textes capturés sur des systèmes. Avant d'ouvrir un fichier de capture avec l'option FCIN L, vérifiez avec le catalogue le nom du dernier fichier utilisé sur la disquette (ex.: BBS-003) et utiliser un nom chronologique (ex.: BBS-004) pour assurer une suite logique et éventuellement faciliter leur utilisation avec l'option ".IF" de TI-WRITER (pour imprimer). Assurez-vous que votre disque ait assez de place disponible. Utilisez les options supplémentaires de CATALOGUE au besoin (Delete, Unprotect, etc...)

A la prochaine!

COMMENT RECUPERER  
UNE DISQUETTE DETRUITE  
Par Lionel Arav

Il y a quelques jours de ça, après une longue séance avec Comuserve et après avoir rempli presque une disquette de 720 secteurs de fichiers, mon deuxième lecteur qui se trouvait dans la boîte d'expansion s'est arrêté de fonctionner. Toutes mes tentatives pour le faire démarrer ayant échouées, j'ai décidé de le remplacer. Je ne sais pas réparer un lecteur mais je sais le remplacer par exemple.

J'avais un autre lecteur du même type que j'utilisais comme DSK3, mais avec une plaque avant pleine grandeur. Donc je démonte les deux lecteurs de la boîte d'expansion et remplace le DSK2 défectueux avec le DSK3, après avoir interchangé les plaques avant des deux lecteurs.

Avant de les ré-installer définitivement dans la boîte d'expansion, je fais un essai avec DM-1000. Je peux accéder à chacun des deux lecteurs et je peux également faire un catalogue.

Pensant que le test était concluant je remonte le tout, insère la disquette Archiver dans DSK1 et la disquette avec les fichiers de Comuserve dans DSK2. Sur cette dernière il y a un fichier Archivé, compressé qui s'appelle music.

Voyant qu'il y a encore de la place, je décide de le décompresser sur la même disquette. Ce faisant je reçois un message d'erreur. Ma deuxième tentative de le décompresser aussi échoue. J'essaie de cataloguer le fichier compressé. Archiver me réponds que ce n'est pas un fichier Archivé. Alors je pense faire un catalogue de la disquette. Je reçois un message d'erreur. La panique commence à s'emparer de moi. J'essaie de cataloguer avec DM1000 et DM2. Tous les deux m'affirment que ma disquette n'est pas initialisée. Alors j'essaie tous les éditeurs de secteurs que j'ai pu trouver sous la main. Tous sont unanimes, aucun ne peut lire les secteurs 0 et 1. Donc c'est clair, ces deux secteurs sont détruits. Non pas effacés mais belle et bien détruits.

Il me faut d'abord trouver la raison, puis essayer de réparer la disquette. Je formate une autre disquette et l'insère dans DSK2. Je sauve un fichier dessus, refait un catalogue et reçoit la même réponse; disquette non initialisée. Il est clair que DSK2 détruit les disquettes.

Je démonte les deux lecteurs, les vérifie à l'oeil mais ne vois rien d'anormal, sauf que les blocs de résistances de terminaison étaient bien tranquillement dans leur sockets sur les deux lecteurs. Dans le temps que j'utilisais des Remex je laissais ces terminaisons sur chaque lecteur, cela ne m'avait jamais causé de problème. Je décide de les enlever. Je fais un essai et tout fonctionne bien, plus de directory de détruit. J'avais trouvé le coupable.

Maintenant il me restait à récupérer ma disquette Compuserve. Sinon j'aurais été obligé de faire une autre séance pour aller chercher ces fichiers que j'avais promis de uploader sur le BBS du Club.

Je savais que c'était faisable. Je me disais que d'autres avant moi ont du l'avoir fait. Alors pourquoi pas moi? Je commence mes recherches pour tomber justement sur un article dans TI-Shug du MAY-1988. "Navarone DBM File Recovery". Je lis tout l'article, une couple de fois, misère. Pour réussir ce tour de force il faut être un génie et professeur en assembleur. De plus l'écrivain utilise Disk Utilities pour faire une copie de la disquette. Dans mon cas ce programme ne veut rien savoir. J'essaie Disk Patch, Disk Fixer, GBS. Aucun ne peut lire les secteurs 0 et 1. Les instructions de Disk Fixer expliquent comment récupérer une disquette telle que la mienne. Il faudrait d'abord copier les secteurs 0 et 1 d'une autre disquette sur la disquette malade pour reconstituer ces deux secteurs. Cela ne fonctionne pas. Le reste des instructions sont tellement rocambolesque que j'ai carrément l'impression de me faire rire au nez.

Je décide alors des étapes à suivre:

- 1) Formater une disquette.
- 2) Transférer les secteurs 002 à 2CF (719 en décimal dans le cas d'un lecteur à deux faces) sur la disquette nouvellement formattée.
- 3) Lire les secteurs 002 à 032 et marquer au crayon tous les noms des fichiers qui se trouvent sur la disquette.
- 4) Reconstituer les secteurs 0 et 1.

Le plan de travail étant fait, il restait à trouver les logiciels pour l'exécuter. Formater une disquette était chose facile, quand à transférer les secteurs 002 à 719 dessus était une autre chose. DISK PATCH et GBS étaient à court de souffle. DISK FIXER pouvait le faire, mais un secteur à la fois. J'ai vraiment commencé à le faire. Au septième secteur j'ai abandonné. Cela aurait pris toute la journée pour transférer 718 secteurs d'une disquette à l'autre. Il fallait qu'il existe un programme pour le faire automatiquement.

J'ai recommencé à chercher dans mon arsenal de programmes pour finalement découvrir NIBBLER. Tout juste ce qu'il fallait. Il suffisait d'indiquer à quel secteur commencer et à quel secteur arrêter la lecture et à partir de quel secteur les récrire sur la nouvelle disquette, le tout en hexadécimal. Dans mon cas il s'agissait de lire les secteurs 002 à 2CF et les récrire à partir du secteur 002 sur la disquette nouvellement formattée. Une fois ces informations rentrées, le transfert a pris à peu près deux minutes.

Maintenant je savais quoi faire par la suite. J'ai utilisé Disk Patch qui vient avec Funnelwriter pour lire les noms des fichiers qui se trouvaient à partir du secteur 002 et une fois que je les ai marqués sur

une feuille, j'ai reconstitué les secteurs 0 et 1 avec l'option Recover File du DM-1000. Il s'agit de rentrer les noms des fichiers qu'on a relevé avec Disk Patch, un à un, à chaque demande du DM-1000 et le tour était joué.

Des fois les programmes qui paraissent les plus insignifiants peuvent avoir des qualités que d'autres beaucoup plus performants n'ont pas et il n'est pas inutile de posséder un tel programme dans sa collection. Il y en a eu quelques uns qui m'ont déjà sauvé du désespoir.



### STRIKE THREE vs. BASEBALL

Excuse me! I had to do it!

I've had the module for a little over a month now and I keep promising myself to write an article about it in the newsletter. For those of you who don't know it yet, I'm talking about STRIKE THREE, a baseball game written by John Phillips in assembler.

I bought the module for thirty some canadian dollars because I like to encourage authors of software. But I should have remembered the flight simulator (hic) -4A FLYER- he once offered us... Anyways, I wanted to compare it to another baseball game written in extended basic, right here in the Montreal area, by Mario Beaulieu. I was afraid I would lack objectivity but after the comments of some of my friends, I realised I WAS being objective.

There is right from the start a big difference in the approach of each author. Phillips chose an reflex and luck game for customers who don't know too much about baseball but still want to play the game, as for Beaulieu, he took the same direction Texas Instruments did with their FOOTBALL (c) game on module i.e. the player has to use his knowledge of the sport if he wants any chance to win the game.

Both methods are good but where Phillips went wrong (again) it's when using the assembler language, he had in hand a powerful tool to offer us a great game; but he chose to go for the easy way, one more time, just like he did with 4A FLYER.

I made a chart to compare the two programs to help you choose when you want to play Baseball.



## STRIKE THREE

## BASEBALL (XB)

Language assembler	- Extended basic with 32K
Good graphics. Use a sprite (ball)	- Very good graphics. Use of many sprites.
Possibility of 2 players or one against the computer.	- Possibility of 2 players, one against the computer, watch the computer play against itself, or choose when you want the computer to play for you whenever you want.
Speed of execution: very good. But there is not a lot to be executed...	- Speed of execution: Very good, even surprising when you look at all the action in front of your eyes.
Defense options: ONLY the pitcher can choose: Low, middle, or high throw. Right, left or no curve. Fast or slow throw.	- Defense options: Pitcher: 5 options Infield - 9 options (other than the pitcher) Outfield - 6 options.
Offense options: High, middle or low swing.	- Offense options: Swing to hit, let the ball pass, bunt, steal second, third or home base, run for extra-base.
NO double play, NO base stealing, NO bunt.	- Possibility of double plays, catch a runner off base, base stealing, bunts.
Number of players on field: Pitcher, catcher, batter. et fraappeur.	- 10 or more players on the field at the same time i.e. all the defense unit plus the batter and all runners.
Price: \$31.58 canadiens Availability : USA	- Freeware, author ask for \$5.00 canadian. - Availability: Club library. (the second version should be completed very soon)



## STRIKE THREE vs. BASEBALL

par Alain Beaulieu

Excusez-moi! Il fallait que je le fasse!

Cà fait un peu plus d'un mois que j'ai reçu le module et que je me promet d'en écrire un article pour le journal. Pour ceux qui ne connaissent pas, je parle de STRIKE 3, un jeu de baseball en assembleur sur module écrit par John Phillips.

J'ai acheté ce module pour une trentaine de dollars canadiens parce que j'aime encourager les auteurs de programmes. Mais j'aurais dû me souvenir du simulateur de vol (hic) -4A FLYER- qu'il nous avait déjà offert... De toute façon, je voulais le comparer à un certain jeu de baseball écrit ici dans la région de Montréal, par Mario Beaulieu, en extended basic. Je craignais à un manque d'objectivité de ma part mais après les commentaires de quelques autres personnes, j'ai bien vu que OUI j'étais objectif.

Il y a au départ une grande différence dans l'approche de chacun des auteurs. Phillips a opté pour un jeu d'adresse et de chance, pour une clientèle sans trop de connaissances du baseball, tandis que Beaulieu a pris la même voie que Texas Instruments avait prise avec son module FOOTBALL(c), i.e. l'utilisateur doit se servir de ses connaissances du sport pour mettre le plus de chances de son côté.

Les deux méthodes sont bonnes mais où Phillips a encore manqué, c'est qu'en utilisant le langage assembleur, il avait en mains un outil pour nous offrir un jeu puissant mais il a décidé d'y aller pour la facilité, une fois de plus, comme il l'avait fait avec 4A FLYER.

J'ai fait un tableau de comparaison entre les 2 programmes afin de mieux vous aider à choisir.

STRIKE THREE	BASEBALL (XB)
Langage assembleur	- Basic étendu avec 32K
Graphique bon. Utilise un sprite à l'occasion.	- Graphique très bon. Utilisation de plusieurs sprites.
Possibilité de jouer à 2 ou contre l'ordinateur.	- Possibilité de jouer à 2, seul contre l'ordinateur, regarder l'ordinateur jouer contre lui-même ou choisir que l'ordinateur joue à votre place quand vous le désirez.
Rapidité d'exécution: très bon. Mais il n'y a pas grand chose qui s'exécute...	- Rapidité d'exécution: très bien, même surprenant quand on regarde toute l'action qui se déroule.
Options défensive: Seul le lanceur peut choisir: Lancer bas, ceinture, haut. Courbe à droite, à gauche ou pas de courbe. Lancer lent ou rapide.	- Options défensive: Lanceur - 5 options Avant-champ - 9 options (à part le lanceur) Champ - 6 options
Options offensive: Élan haut, ceinture ou bas.	- Options offensive: Frappe, laisse passer la balle, coup retenu, vol de 2ème, 3ème ou marbre, but supplémentaire en forçant un coureur.
Aucun double jeu, vol de but, coup retenu.	- Possibilités de doubles-jeux, surprendre un coureur sur les buts, vols de buts, coups
Nombre de joueurs sur le terrain: lanceur, receveur, et frappeur.	- 10 joueurs ou plus sur le terrain en même temps i.e toute la défensive ainsi que le frappeur et tous les coureurs.
Prix: \$31.58 canadiens	- Freeware, auteur demande \$5.00 canadiens.
Disponibilité: Etats-Unis	- Disponibilité: Librairie du club (La 2ème version devrait être complétée très bientôt.)

9640 News

Now Introducing the first disk newsletter specifically for the Geneve 9640 is "9640 News". "9640 News" will contain the latest information on advancements with the 9640 along with Geneve specific software. Soon to be released G-Base, a piece of software runnable from MDOS providing limited data base capabilities will be released and with your subscription to "9640 News", no freeware payments, etc will be required. The latest software and hardware hacks and advancements will be released by "9640 News".

As currently stated, only Geneve specific software and information will be available on the disk. No AA compatible software will be included on the disk as I do not wish to compete directly with another fine Disk Magazine that is currently available for the AA.

Contributions by software developers are welcome provided they are Geneve specific. The current subscription rate for 5 disk issues is:

- \$25 for U.S. delivery
- \$30 for foreign delivery surface mail
- \$38 for foreign delivery air mail

Outside U.S. pay postal or international money order, within the U.S., personal checks are welcome.

Mail your check or money order to:

Beery W. Miller  
1561 Galveston  
Memphis, TN 38114

Include the following information:

- Name:
- Address:
- City:
- State:
- Zip Code:
- Double Density capability (Y/N):

CIM99 Ce texte a été remis par Bernard Pelletier pour publication dans

The following is from the May 1986 issue of the Chicago Times, the newsletter of the Chicago TI-99/4a Users Group. If you want to share this please do but please state where it came from.

#### HOW TO OFFEND EVERYONE

(Or what language you program in, reveals your personality.)

#### BASIC

The universal language of microcomputers. BASIC was probably the first computer language most of us learned. BASIC users are flexible, and don't care that it isn't fast. It gets the job done with a minimum of fuss, hence, BASIC users are get-it-done-now types, pragmatic and either too busy or too lazy to learn another language, depending on your point of view. This has also made them a bit defensive about their programming skills, as they may not always be in touch with the more exotic aspects of advanced programming. For example, to many BASIC programmers the term "relocatable object code" means the street address of their new home. BASIC programmers most likely work in the Family Room while wearing blue jeans and a user group T-Shirt and while drinking Coke or Pepsi. The motto of the BASIC user is probably: "I can do everything I need to do in BASIC, and I'm too busy (lazy) to learn another language."

#### LOGO

The language for kids. LOGO users rarely confess that they program in this language, since I suspect that most of them are really adults. This has made these programmers "Closet Regressives". How many adults do you know who will admit that they talk to turtles? LOGO programmers are also unnecessarily enamored of something called "recursion", which is the ability of a routine to call itself, like this. LOGO programmers are also unnecessarily enamored of something called "recursion", which is the ability of a routine to call itself, like this. This also amply demonstrates that these people are easy to please. LOGO programmers work at a small desk in the bedroom while wearing those pajamas with feet on the bottom and drinking milk. Motto: "My kids love it!"

#### PASCAL

For the 99/4A user this requires the p-Code card, and writing programs in something known as UCSD Pascal, which stands for Unclear Code Structured Diligently. Pascal is the programming language most often taught in colleges. Being a more educated group, Pascal programmers tend to be elitist and usually suffer from superiority complexes. They know that not everyone can afford a p-Code card (the name for which,

incidentally was inspired by e. e. cummings), making them a special group. It is a little known fact that the same people who program in Pascal drive Volvos and know how to operate a Cuisinart. That's right, this is the programming language of yuppies. They program in the den with a view of the lake while wearing designer jeans, an Izod shirt, and Toppers deck shoes while drinking either white wine chilled to exactly 52 degrees or fresh carrot juice. Motto: "You mean you DON'T program in Pascal?"

ASSEMBLY:

Power to the nerds. To program in Assembly requires both a high intelligence and a low sociability quotient. I believe it states this somewhere in the manual. These people are rugged individualists in the worst sense of both halves of that term. They are highly competitive. No assembly programmer ever admired the source code of another assembly programmer. They tend to be Obsessive-Compulsives, and don't just have a tolerance for the minute details of things, they love those details! An assembly programmer will work for 17 weeks on a routine they could have done in 5 minutes in BASIC, or 30 seconds with a calculator. They are much less concerned with how a program looks than they are with what it does, and they appear to follow this same creed in their choice of clothing. While they are occasionally embarrassed by their lack of social skills, on the other hand Assembly programmers do not really care what you think about them, they already KNOW they can program you under the table. They can often be seen before or after user group meetings demonstrating their latest bit-jiggling routines. Those sitting at the front of the demo oohing and aahing are the BASIC programmers, those sitting in the back whispering that they wrote an even better routine last year are other Assembly programmers. Assembly language programmers have a great deal of difficulty with the English language. They program in the garage, wearing whatever happened to be on the floor next to the bed when they got up, and drinking something they found in the refrigerator which might or might not be orange juice. Motto: "MOV \$R1,\$R2"

FORTH:

This is the language that TI released into public domain just after they called it quits. FORTH programmers want the power of Assembly, but don't want to spend the time pondering the existential significance of memory to memory architecture or the successful disassembly of a DSR. As a result of this, FORTH programmers feel a bit smug about having all the power of the TI available to them without all the work. Some of them are reformed Assembly language programmers, and many of them can speak syntactically correct English much of the time. They occasionally exhibit inferiority complexes due to trying to keep up with Assembly programmers, and when their language is put down they can be defensive, and have been known to pop their stacks. Considering the syntax of FORTH, invented by Charles Moore apparently while in a temporary psychotic state, many of these programmers develop severe thinking disorders from attempting to actually follow all the DUPs, ROTs, and SWAPs they engage in. The

language has also attracted a following among Sociopathic con men, since its code is actually a digital version of the old "shell game". It is also a little known fact that FORTH programmers don't actually write FORTH programs, they "develop tools" for solving problems. In fact, this is all they do, making them the Black and Deckers of programming. FORTH programmers usually work in the utility room, or even better, in the tool shed, while wearing blue workshirts with their names stitched above the pocket and while drinking Miller's beer. Motto: "It's just as good as Assembly, it really is, really."

### ICI

There are actually several different types of people involved with this latest addition to the collection of II programming languages. While it seems that quite a few people in the group have Clint Pulley's adaptation of C for the II, no one actually does anything with it. Inus, C is for programming procrastinators who have all of the languages mentioned above and intend to learn them all, "whenever I get the time". Unfortunately for them, they aren't fooling anyone. This process also involves "getting a few good C programming books first", meaning a shelf of about 15 volumes. One of them is inevitably titled "From BASIC to C", which is the intellectual equivalent of going from Philadelphia to Pluto. Those few who actually have done something in C are programming gadflies who want the latest language available, no matter how unreadable its source code. This is so they can come to the group meetings and tell anyone who will listen that they have actually written something in C. As soon as the next language comes along, they will go with it. Some C programmers are depressives who have been known to become suicidal searching for a missing bracket in their source code. The language got its start as a term paper of an Assembly programmer. The name came from the grade it was given for readability, and the crayon didn't help any either. C programmers work wherever and whenever it is convenient, wearing the same clothes you last saw them in and drinking the latest no sugar, no caffeine, no taste cola. Motto: "And the next language I'll be learning is uh...FORTH, er. Assembly, no. C. Yeah, C. That's it, that's the ticket!"

---+---+---+---+---+---+---

The II-PICTURES series continues  
 Numbers 14 to 23 will be  
 available, in two parts,  
 next SEPTEMBER and OCTOBER  
 COME TO YOUR MEETING!

LE MARCHE AUX PUCES

- A VENDRE Souris Mechatronics / software \$100.00  
Printer Buffer 64K \$100.00  
Magnetophone a cassette TI (GE)  
  
Meilleure offre acceptee.  
Ramdisk 192K (Disponible des que l'autre sera fonctionnel) \$200.00  
  
Contactez Alain Beaulieu 684-8754
- +++++  
A VENDRE Modem GVC 1200 baud avec cable \$150.00  
  
Contactez Roland Lamer 767-4206  
+++++
- A VENDRE Imprimante TI Impact Printer (Epson MX-80), 80 car/sec. port serie.  
\$149.99  
Contacter: Jocelyn Desrochers 661-2275  
+++++
- A VENDRE Ramdisk 256K \$250.00  
Modem Signalman 300 baud \$40.00  
RS-232 Stand alone \$90.00  
  
Contacter: Aime Franche 669-7468  
+++++
- A VENDRE Televiseur Noir et Blanc: \$25.00  
Contacter: Michel Johnson apres 20h. 288-7627  
+++++
- A VENDRE 2 drives Tandon 80 tracks. Legerement defectueux (ne formattent pas  
correctement) \$35.00/ch  
Contacter: Lionel Aray  
Jour: 354-6654  
Soir: 581-9848
- +++++
- A VENDRE Moniteur TI original en bonne condition. \$200.00  
Contacter: Gordon Law  
Soir: 672-3708  
Jour: 341-7630 Loc.4132
- +++++
- A VENDRE Modem MM-01 300 baud manuel \$29.99  
Drive TI 555D \$60.00  
  
Contacter: Binh Nguyen 636-6495 (24h)  
+++++
- A VENDRE Imprimante Gemini 10X Star Manuel et Accessoires inclus: \$150.00  
Contactez: Michel Vincent 676-7366  
+++++

CALENDRIER DES EVENEMENTS

AOÛT

LUN/MON	MAR/THU	MER/WED	JEU/THR	VEN/FRI
8 +	9 +	10 +	11 +	12 +
		ASSEMBLEE+		
15 +	16 +	17 +	18 +	19 +
22 +	23 +	24 +	25 +	26 +
29 +	30 +	31 +		

SEPTEMBRE

LUN/MON	MAR/THU	MER/WED	JEU/THR	VEN/FRI
			1 +	2 +
FETE DU TRAVAIL +	6 +	7 +	8 +	9 +
12 +	13 +	14 +	15 +	16 +
	ASSEMBLEE +			

( ) ( ) ( ) ( ) ( )

La série TI-PICTURES continue  
 Les numéros de 14 à 23 seront  
 disponibles, en deux parties,  
 SEPTEMBRE et OCTOBRE prochain  
 VIENS A LA REUNION!

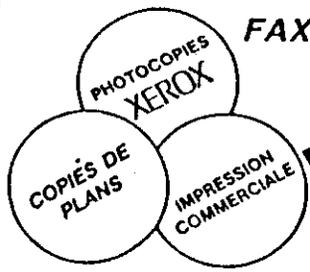
8K Console	ROM @>0000->1FFF	8K Expan	RAM @>2000->3FFF
12K X-Basic	ROM @>6000->7FFF	8K Console	RAM @>8000->9FFF
18K Console	GROM @>0000->57FF *	=24K Expan	RAM @>A000->FFFF
24K X-Basic	GROM @>6000->D7FF *	16K VDP	RAM @>0000->3FFF *
32K Speech	ROM @>0000->7FFF *		
-----			
94K of ROM/GROM Total		56K of RAM Total	

and finally add  
**THE RS232 CARD and THE DISK CONTROLLER CARD**

8K Console	ROM @>0000->1FFF	8K Expan	RAM @>2000->3FFF
2K RS232 DSR	ROM @>4000->4800 (aprox)	8K Console	RAM @>8000->9FFF
8K DISK DSR	ROM @>4000->5FFF	24K Expan	RAM @>A000->FFFF
12K X-Basic	ROM @>6000->7FFF	16K VDP	RAM @>0000->3FFF *
18K Console	GROM @>0000->57FF *		
24K X-Basic	GROM @>6000->D7FF *		
32K Speech	ROM @>0000->7FFF *		
-----			
104K of ROM/GROM Total		56K of RAM Total	

Boy do we have a lot of memory mapping to do!!

\* Note: These items are memory mapped devices. You cannot PEEK or LOAD here from Extended Basic.



FAX: 443-3200



Brossard — Tél.: 676-5454  
Longueuil — Tél.: 646-3432  
Saint-Hubert — Tél.: 445-9279

NOUS AVONS À VOTRE  
DISPOSITION LES

**XEROX** 9500  
9400  
1090

Vérifiez nos prix

- IMPRESSION RECTO-VERSO
- ASSEMBLAGE GRATUIT
- SERVICE RAPIDE
- BROCHAGE

Avec alimentation  
automatique

**5¢**

- 500 copies et plus
- Pour 3 copies et plus  
de chaque original

**4¢**

500 copies et plus du même original **.02<sup>9</sup>\$** et moins la copie

TAXES EN SUS

## IMPRESSION DE PLANS

- CIM 99
- C.P. 886
- Succ « C »
- MII, Qc H2L 4L5

TI-99/4R