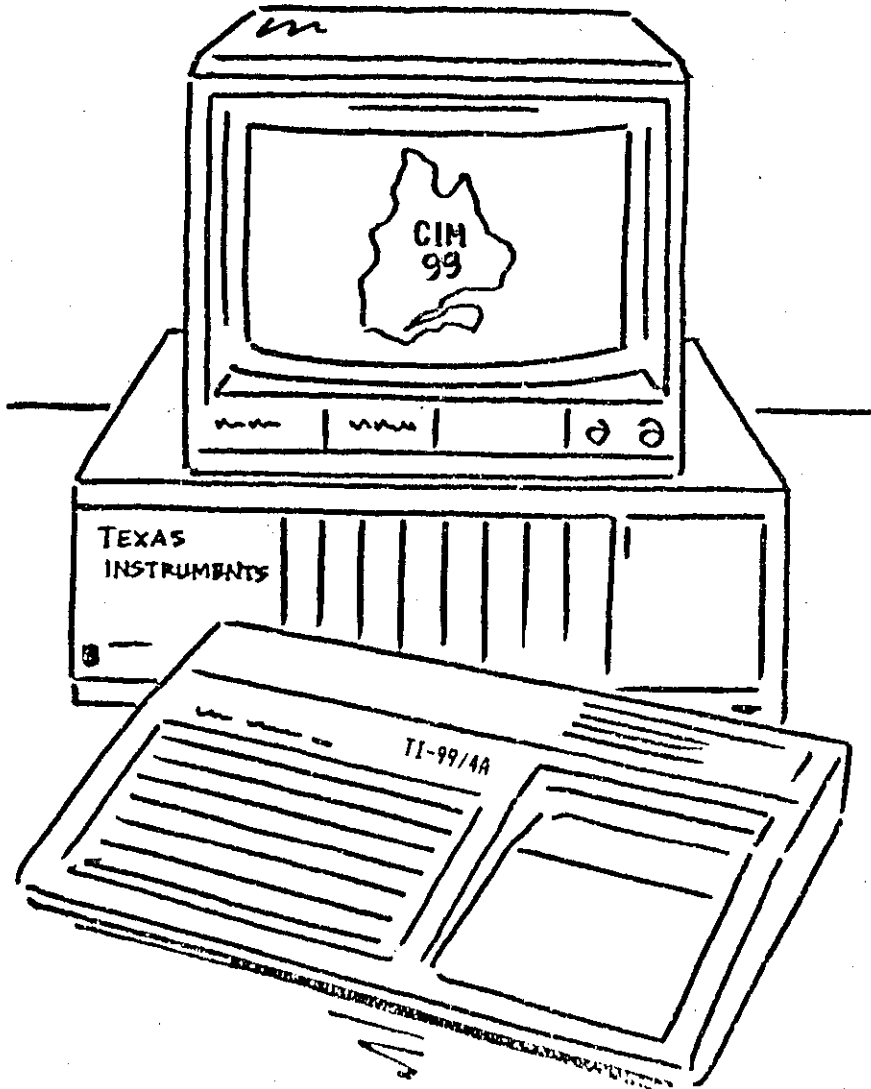


CIM 99

CLUB INFORMATIQUE
MONTREAL



SCS WAZ S

NOTION CONFUSION
CREATED WHEN
OWN MIND
DIFFERENCES THE



VOLUME 4, numéro 4
JUILLET 1988

LE CLUB INFORMATIQUE MONTREAL 99
CIM-99
SOMMAIRE

La Revue des Evénements	4
Télécommunications ; TELCO 2.1 et COMPUERVE	6
MULTIPLAN : Comment faire un budget - 3e partie..	9
GRAPHIC EDITOR 2.0 - La Revue de Ti-MOT	11
Introduction à l'Assembleur	13
GOLF - 1e Jeu	15
What is a Printer anyway?	18
Le Marché aux Puces	20
Le Calendrier des Evénements	22

LA REVUE DES EVENEMENTS

Le mois de juin a vu surgir la venue du HDCC. Au moment d'écrire ces lignes, il était censé être disponible, mais seulement pour être utilisé sur le T199/4A, cruel à lire si vous possédez un GENEVE et avez déjà donné un dépôt sur la carte.

Enfin attendons deux semaines, soit le soir de la réunion mensuelle, j'aurai peut-être le plaisir de vous dire qu'il est arrivé, moment tant attendu de tous.

Notre BBS s'est remis de son surmenage. Avec la canicule qui nous a frappé, les usagers ont délaissé un peu leurs claviers, et j'ai entendu dire que plusieurs épouses ne s'en plaignaient pas trop.

FOUDRE

ATTENTION! La venue de l'été et des orages a causé beaucoup de dégâts jusqu'à maintenant. Il serait prudent de disconnecter vos modems de la prise de téléphone ou de vous procurer un "surge protector" pour ligne de téléphone.

Lorsque la foudre s'abat sur les lignes téléphoniques, cela ne paraît pas, pas de boules de feu, pas de bruit, rien, mais aussi plus de modem, plus de RS232 et peut-être plus de carte d'expansion!!!!!!

N'attendez pas que ce soit votre tour, réagissez maintenant, après, il sera trop tard.

COMPUTER DOWNLOAD UNLIMITED

Comment se porte vos portefeuilles, après le passage de M. Boone. Pas trop mal, tant mieux. Sa visite a probablement été le point de mire de la dernière réunion. Heureusement que notre président n'avait rien à dire, cela a laissé un peu de temps aux autres de présenter leurs programmes, ainsi que de vous faire un compte-rendu de la collecte "Freeware", ainsi qu'à vous, de pouvoir admirer tout ce que Bob Boone nous avait apporté.

Je profite donc de l'occasion pour le remercier, en mon nom ainsi qu'en le vôtre, pour tout le bon travail qu'il fait, afin de nous trouver toutes sortes de produits à bon prix, tout en donnant un excellent service après vente.

Thank you Bob, you'll always be welcome in Montreal.

A noter que Bob doit déménager pour les besoins de son travail à North Bay et ce, dès ce mois-ci. Bob continuera à fournir les TIeurs en matériel de son nouvel emplacement. Aussitôt que le club connaîtra la nouvelle adresse de Bob, nous vous la communiquerons.

Une dernière parenthèse : Bob a égaré son calepin de notes lors de sa visite chez nous... Est-ce que quelqu'un a vu le calepin de Bob? Si oui, communiquez immédiatement avec Michel Johnson au 288-7627...

COLLECTE DU MOIS

Encore une fois merci. Nous avons ramassé un bon montant d'argent pour l'auteur du FunnelWriter. Si nous continuons de la sorte, nous pourrions nous vanter de soutenir le monde du Freeware et ainsi nous assurer de toujours en avoir de disponible et, qui sait, peut-être les recevoir en primeur!!!!

Ce mois-ci, la collecte est pour Archiver. Cet excellent programme permet non seulement de diminuer le temps de download des programmes, mais aussi de pouvoir garder une multitude de programmes, que nous utilisons rarement, sur une disquette plutôt que sur trois!!!!!!

Encore une fois, soyez généreux, car ce programme nous permet réellement d'économiser.

OTTAWA USER GROUP

Ruth O'Neill, qui accompagnait Bob Boone lors de son voyage à Montréal, nous a gracieusement remis plusieurs copies du newsletter de ce club.

A elle aussi, je transmets nos remerciements.
Thank you Ruth, we really appreciated it.

FELICITATIONS SYLVAIN

Les articles sur le langage "c" de l'ami Mornard sont maintenant publiés dans le journal sur disque de Monsieur Espi et sont à faire le tour de l'Europe. Félicitations Sylvain, tu contribues à mettre CIM99 sur "la map" du monde...

RAPPEL : SONDAGE

Le journal du mois dernier contenait une petite feuille questionnaire. Nous apprécierions de tous les membres que vous nous faissiez parvenir vos questionnaires remplis le plus tôt possible. Nous vous rappelons que ce questionnaire est diffusé à la grandeur du Québec dans chacun des clubs TI-99 et que votre participation est importante. Vos questionnaires peuvent être envoyés au soin du club qui les fera parvenir à qui de droit...

Un gros merci!

Et bien, assez de bla bla, gardez vous au frais durant l'été, assistez en grand nombre à nos réunions et bonnes vacances à ceux qui partiront ce mois-ci.

Daniel

TELECOMMUNICATIONS

COMMENT UTILISER COMPUSERVE AVEC TELCO 2.1

Par Michel Johnson

Charles Earl nous arrive ce mois-ci avec une bien agréable surprise pour l'été : sa version 2.1 du programme de communication TELCO. On a peu parlé dans le journal du programme TELCO depuis la sortie de la version 1.0 en mars dernier, peut-être parce que les discussions concernant ce programme se font surtout sur le BBS pour ceux qui ont des modems.

Du'est-ce que TELCO?

Un rapide survol de TELCO pour ceux qui ne le connaissent pas : TELCO est actuellement le "state of the art", le summum de ce qui existe en matière de programme de communication pour le TI-99 et le GENEVE. Ce programme de près de 300 secteurs est sectionné en fichiers et en "modules" pour respecter les limites de mémoire du TI tout en permettant une incroyable variété de commandes.

TELCO permet la communication facile entre le TI et d'autres ordinateurs ou système ; il supporte différents modes d'émulations lui permettant ainsi de s'adapter au besoin à des systèmes non-TI ; il permet le mode conférence, les transferts de programmes ou de texte ; il permet également les commandes de disques (catalogue, protection, effacement) ; son nouveau mode éditeur permet de composer et sauvegarder en mémoire des textes sans avoir recours à TI-WRITER ; son option "autodial" peut conserver en mémoire jusqu'à 99 références de systèmes incluant le nom, le numéro de téléphone et toutes les références techniques typiques à ce système. Sa fonction "macro" permet la programmation de plus de 26 macros simples ou complexes. Bref! Telco est devenu le standard de communication du monde du TI battant FAST-TERM à platte couture.

A ceux et celles qui n'ont pas encore découvert les joies de la télécommunication avec leur TI, rappelons qu'il ne vous faut qu'une carte RS232 (env. 90\$US) et un modem (à partir de 50\$CDN). L'un et l'autre sont disponibles à travers les vendeurs TI tel TEXCOMP (USA) ou COMPUTER DOWNLOAD-BOB BOONE (Ottawa).

TELCO ET COMPUSERVE

La nouvelle version de TELCO permet aux utilisateurs de COMPUSERVE (CIS) une plus grande souplesse d'utilisation ; on retrouve maintenant des options tel le "PROTOCOL B" qui est un protocole de transfert typique à CIS, donc plus rapide que le bon vieux PROTOCOL X. L'option des macros permet également la programmation de macros qui tiennent compte des exigences de systèmes tel CIS.

ETABLIR LA COMMUNICATION

Il est possible maintenant d'établir la communication avec CIS avec une seule opération.... Supposons que votre numéro d'accès soit "12345,6789" et votre mot de passe : "SWEET+BABOO". Normalement, CIS vous demande d'abord votre numéro d'accès, fait une vérification de quelques secondes, puis vous demande le mot de passe correspondant. Après chacun de ces entrées, il faut taper <ENTER>.

Ex.:

CONNECT 1200

ID?: 12345,6789 <ENTER>
(attente de quelques secondes)

PASSWORD?: SWEET+BABOO <ENTER>

On peut programmer deux macros simples, la première contenant "12345,6789!", la deuxième : "SWEET+BABOO!". A noter que le point d'exclamation ne fait pas parti du mot de passe mais est le symbole qu'utilise TELCO pour envoyer à partir d'une macro l'équivalent de la touche <ENTER>.

On peut cependant résumer ces deux macros en une seule. TELCO peut en effet incorporer dans sa transmission de macros des pauses de durée variable. A titre d'exemple, nos deux macros de tantôt se résumeraient ainsi :

12345,6789!*#4SWEET+BABOO!

Lorsque transmise avec FCTN-M, cette macro envoie d'abord "12345,6789" suivi du code <ENTER> ; elle fait une pause de transmission de 4 secondes (temps que prends CIS pour réagir; on peut modifier ce temps à volonté) ; elle transmet alors le mot "SWEET+BABOO" suivi de la touche <ENTER>.

CIS reçoit le tout et transmet son message de bienvenue.

Les macros peuvent être liées entre elles avec l'utilisation de "&" ; par exemple, A&B liera la macro A et la macro B.

On comprend la puissance de ce jeu avec CIS puisqu'on est ainsi capable de programmer des menus entiers... Par exemple :

60 TIFORM!*#5RT!*#2N!

amènera l'utilisateur dans la section TI et lira les messages nouveaux par ordre de sujets ("threads").

LE PROTOCOL 'B'

TELCO offre maintenant les protocoles "Y" et "B" en plus du "X". Le "B" est un des protocoles très largement utilisés sur CIS et semble plus rapide que le "X".

Lorsque vous accédez une librairie sur CIS et que vous désirez downloader un programme, CIS vous demande une première fois quel protocole vous désirez utiliser ; choisissez le "PROTOCOL B" ou le "QUICK B". CIS vous demande alors le nom du fichier pour VOTRE ordinateur ; tapez un nom COMPLET tel DSK1.PROGRAMME , Faites <ENTER> et mettez-vous IMMEDIATEMENT en mode transfert (FCTN-4 pour download - FCTN-6 pour upload). TELCO vous demande de choisir le protocole, choisissez le "B" et ça y est! CIS se met en route et transmet le nom que vous avez choisi à votre TI, le fichier est ouvert et la transmission commence. A noter que le temps de transmission estimé par TELCO est sous-estimé ; il ne s'agit d'une erreur de programmation mais de la lenteur de CIS par rapport à un système local (CIS est en Ohio, ne l'oublions pas!)

60 PROFILE

CIS supporte la plupart des émulateurs de TELCO, que ce soit le ANSI, le ADM3A ou le VT100 ; il est suggéré d'informer CIS du type d'émulateur utilisé en mettant à jour l'information de 60 PROFILE. Dans ce fichier, vous avez également loisir de préciser si vous désirez le PROTOCOL 'B' ou le 'X' comme standard de transfert pour vos fichiers.

Le mois prochain, on voit comment utiliser le mode expert en connection avec la lecture des messages.

Bonne transmission.

>NO CARRIER....

MULTIPLAN

COMMENT FAIRE SON BUDGET AVEC MULTIPLAN

3ème partie

Par Lionel Arav

Multiplan, après avoir enterré le Visicalc, reste encore aujourd'hui un des meilleurs chiffriers. Sûrement le meilleur pour le TI99-4A et le Genève. Vous avez dû remarquer qu'il n'est pas très rapide sur le II, souvent il faut attendre une seconde ou plus avant de faire la prochaine entrée. L'important c'est qu'il est très performant et qu'il fait ce qu'on attend de lui. Utilisé avec le Genève, le Multiplan devient beaucoup plus rapide, même qu'on n'a pas besoin d'enlever l'option "Recalc" automatique.

Si vous êtes prêts, branchez votre module et chargez Multiplan. N'oubliez pas d'aller dans les "Options" et dire NO pour recalcul. Etape suivante, chargez votre fichier BUDGET/88 du mois passé. Si vous avez oublié le nom exact sous lequel vous l'avez sauvegardé, vous pouvez manager pour cataloguer. Après avoir fait T L (Transfert Load), au lieu de taper le nom à charger, faites Fonction et appuyez sur une des touches des flèches. Multiplan va cataloguer votre disquette. Descendez le curseur sur le fichier que vous voulez charger et tapez ENTER. Une fois le fichier chargé, l'écran vous montre exactement le même emplacement où vous vous trouviez au moment de la sauvegarde du fichier. La dernière ligne en bas de l'écran donne l'emplacement du curseur. A sa droite vous verrez la même information que contient la cellule, ou bien la formule qui se trouve dedans si une formule a été rentrée dans cette cellule. Plus loin vous avez le pourcentage non utilisé et le nom du fichier. Le pourcentage non utilisé dépend de la mémoire disponible et ne peut presque jamais atteindre la capacité maximum de Multiplan, sur le TI99-4A, qui est de 255 lignes et 63 colonnes. Dans notre cas nous pourrions probablement étendre notre budget présent jusqu'à 60 lignes et 20 colonnes.

Ramenons le curseur au début de la feuille. Pour cela point besoin d'aller cellule par cellule. Contrôle 1 nous ramène à la première colonne de la première rangée que l'on appelle communément "HOME". Si on fait Fonction 1 à la place, cela nous amènerait à la dernière cellule de notre feuille (en bas à droite).

Séparons maintenant notre écran en deux fenêtres. Le curseur étant en position HOME tapez W (window) S (split) T (title) CONT I 1 et ENTER (ici number of rows doit demeurer 0 et number of columns doit devenir 1). Voici que vous avez maintenant deux fenêtres verticales. Déplacez votre curseur de la première colonne à la 14ème et revenez à la première. Pratiquez-vous avec W C (window close) pour annuler votre fenêtre et recommencez. Vous pouvez passer d'une fenêtre à l'autre avec la commande CTRL 6. Vous pouvez même encercler vos fenêtres avec des

bordures en utilisant la commande W B (window border). Vous pouvez encercler les deux fenêtres, créer d'autres horizontales ou verticales. Amusez-vous à pratiquer et gardez ce que vous aimez le plus. Pour ma part je n'utilise pas de bordure pour avoir le plus d'informations possible sur l'écran.

Pour que Multiplan additionne nos rangées et colonnes, il faudra rentrer des formules dans les cellules où nous voulons que ces totaux apparaissent. Il existe deux façons de le faire. La première est de donner un nom à la cellule qui porte le titre (comme ENTRETEN, CHAUFFAGE, JANVIER etc.), et demander à Multiplan de mettre le total de toute la rangée ou de la colonne, dans la cellule de notre choix. Cela se fait en amenant le curseur dans la cellule du titre et en tapant N (name). On rentre le nom (supposons CHAUFFAGE), puis on ramène le curseur dans la cellule où on veut que le total apparaisse et on tape V (value) et SUM(CHAUFFAGE) <ENTER>.

La deuxième façon de rentrer une formule est de la rentrer directement dans la cellule dont nous voulons que l'addition apparaisse. Personnellement je trouve ces formules très difficiles à mémoriser et je les fais rentrer par Multiplan lui-même. Au début ça peut paraître plus laborieux, mais c'est plus facile à mémoriser et c'est la façon que j'utilise le plus souvent. Voici comment ;

Prenons comme exemple notre budget qui se trouve dans le journal de CIM99 du mois de Mai. Nous voulons que les totaux de chaque ligne apparaissent dans la colonne 1988. Amenez le curseur à cette colonne et exactement sur la cellule dans laquelle le total de la première ligne doit apparaître. En réalité il s'agit de DIVERS MAISON et de la ligne 4. Une fois le curseur placé, tapez V (value) pour rentrer une formule. Puis tapez "SUM(" sans les guillemets. Maintenant avec la touche FCTN et la flèche vers la gauche amenez le curseur à la colonne précédente. Surveillez la formule se dessiner à l'écran. Tapez ";" toujours sans les guillemets. Le curseur est revenu à sa case de départ. Maintenant ramenez-le vers la gauche, jusqu'à la première cellule dont vous voulez additionner. Dans notre cas c'est la cellule qui se trouve sous le mois de Janvier. Utilisez la touche CTRL avec les flèches au lieu de la touche FCTN. Ca va plus vite. Si vous dépassez la colonne voulue ce n'est pas grave, ramenez la là où vous voulez que l'addition commence.

Une fois à la bonne place fermez la parenthèse. C'est à dire tapez) et une fois le curseur retourné à sa case de départ faites <ENTER>. C'est tout pour cette ligne.

Pratiquons nous à rentrer une formule pour additionner toutes les lignes de la colonne 1988. Amenez le curseur en bas de la colonne 1988, là où l'addition doit se faire. Tapez V et SUM(ensuite amenez le curseur une rangée au-dessus et tapez ; ramenez le curseur en haut, au début de la colonne, sur la première cellule que nous voulons additionner (utilisez CTRL flèche ou FCTN flèche), fermez la paranthèse et une fois le curseur descendu à sa place tapez <ENTER>.

Pour allumer ou éteindre un pixel à l'écran, il faut utiliser deux touches: la "C" et une autre pour la direction. A mon avis, l'adaptation de ce type d'algorithme à la logique d'utilisation d'une manette faciliterait drôlement le travail. Toutefois, il serait bien de conserver l'usage du clavier en remplaçant la touche "C" par la "Q". Ainsi libérée, la touche "C" aidée des touches W R et A permettraient les diagonales.

Vous dessinez, soudain vous heurtez le cadre. Vous faites FTGN D afin de poursuivre vers la droite mais voilà que vous vous retrouvez huit pixels plus loin. Il vous faut alors reculer afin de retrouver votre point de départ. Si vous travaillez sur le dessin d'un autre inutile de vous dire que, dans ces moments-là, vous cherchez votre maman. C'est le talon d'Achille de GRAPHIC EDITOR.

3- INVERSION transforme les pixels allumés en pixels éteints et vice-versa. C'est magique!

4- CHARGEMENT 5-SAUVEGARDE s'occupent sans problème de tous les /GR de C.S.G.D. par contre il est fastidieux de taper à chaque fois le numéro du lecteur. N'allez surtout pas reculer le curseur, lequel ne clignote pas, sur le numéro car GRAPHIC EDITOR gèlera dans la seconde.

6- IMPRESSION D'UN DESSIN. Sur Epson FX, le résultat est impeccable.

7- CATALOGUE affiche uniquement les /GR contenus sur la disquette examinée ce qui est très pratique. Comme bien des utilisateurs paresseux, j'adorerais pouvoir charger les dessins à partir du catalogue en pointant tout simplement, mais la version 2.0 ne le permet pas...

8- ETIQUETTES fonctionne merveilleusement bien. Il centre votre texte sans que vous lui en fassiez la demande. Vous ne voulez pas? Poussez le curseur au bout de la ligne avant de faire ENTER et le tour est joué. Vous voulez retoucher votre texte? Faites O. Il est possible d'imprimer jusqu'à neuf étiquettes.

9- FIN. Autant vous prévenir, vous n'avez pas droit au: "Etes-vous certain?"

Ainsi GRAPHIC EDITOR, malgré ses quelques défauts qui pourraient être corrigés dans une possible version 3.0, possède des qualités indéniables et devrait vous rendre de précieux services.

Encouragez un programmeur québécois en lui faisant l'honneur d'un petit 10\$.

François Gauthier (Trois-Rivières)

ASSEMBLEUR

Introduction à l'assembleur
Par R. Felton

Tout d'abord, avant de commencer, je voudrais remercier François Sauthier pour son article concernant Graphic Editor 2.0 dans le TI-MOT. Les modifications qu'il suggère sont claires. Je crois que je n'aurai plus le choix d'écrire une version 3.0! Je tiens à lui dire que toute critique constructive, comme la sienne, est toujours la bienvenue. L'amélioration des logiciels ne peut se faire que de cette façon: la critique...

Maintenant que le message est passé, revenons à l'assembleur. Mes derniers articles traitaient de l'accès aux fichiers. Nous savons donc maintenant que chaque fois que nous voulons charger un fichier en mémoire, celui-ci passe tout d'abord par la mémoire VDP et doit être transféré dans la mémoire CPU pour être traité par le programme.

Ca, c'est bien beau mais comment charger un fichier comme CHARAI ou un programme à partir d'un autre programme assembleur? C'est ce que nous allons voir. N'ayez crainte, ce n'est pas plus difficile que de lire un fichier. Comme c'est le plus facile, nous commencerons par CHARAI.

Encore une fois, on doit créer un PAB pour accéder au lecteur de disque. Ce PAB doit, encore une fois, contenir toutes les informations relatives au programme que l'on veut charger. Le PAB en question ressemblera donc à ceci:

```
PAB DATA >0500,>07FA,>0000,>1000,>000B
      TEXT 'DSK1.CHARAI'
```

On se rappelle que le premier Byte est celui qui détermine l'opération à effectuer. Comme nous voulons charger un programme, et non un fichier, nous n'utiliserons pas OPEN mais LOAD. Cette opération porte le numéro 5, comme vous pouvez le constater.

Le second Byte définit le type de fichier à ouvrir (Display, Internal, etc...). Comme nous traitons un programme, nous laissons >00 à cette position.

Les deux bytes suivants déterminent l'adresse de chargement dans la mémoire VDP. Si vous vous rappelez bien, la définition des caractères se fait aussi dans la mémoire VDP. Nous venons de gagner une étape! Nous n'aurons pas besoin de déplacer le programme une fois chargé puisque nous voulons qu'il soit dans la mémoire VDP... La seule chose est de lui donner la bonne adresse de départ. Celle-ci étant affichée plus haut, je n'ai sûrement pas besoin de vous dire que c'est >07FA!!!

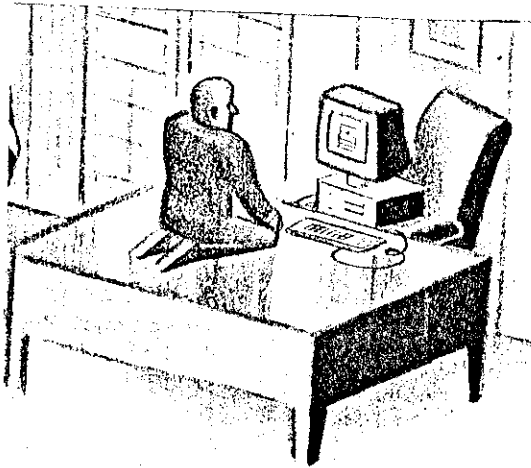
Les deux bytes suivant ne sont utilisés que pour les fichiers, nous les laissons à >0000. Les septième et huitième, par contre, déterminent le nombre de bytes que nous voulons lire dans le programme.

Pour CHARA1, nous voulons charger 4096 bytes donc, nous donnerons >1000 (D4096). Le byte suivant ne sert que pour les fichier sur cassettes et le dernier est le nombre de bytes dans le nom 'DSK1.CHARA1'. Il y en a 11 donc >0B. Pour charger le programme, il ne reste plus qu'à suivre la même procédure que pour les fichiers (Voir CIM Mars et Avril '88).

Evidemment, la procédure reste à peu près la même pour un programme du genre UTIL1. Les principales différences sont: l'adresse de la mémoire VDP doit être plus élevée que pour CHARA1 car nous voulons que ce programme se retrouve en mémoire CPU après chargement et le nombre de Bytes doit être réglé à >2000 (BK). On utilise alors la même procédure de chargement que pour CHARA1. Une fois le programme chargé, on doit le transférer dans la mémoire CPU avec un BLWP à VM8R. L'adresse dans la mémoire VDP doit être la même que celle indiquée par les troisième et quatrième bytes du programme à charger. Une fois toutes les sections chargées et transférées, on doit alors faire un B >xxxx. Le xxxx signifie l'adresse de départ du programme.

Une chose importante, le programme que vous désirez charger ne doit pas écrire par dessus votre 'loader', sinon plus rien ne fonctionnera. Une façon simple d'éviter ce problème est de placer la section qui s'occupe de charger le programme dans la basse mémoire. Pour ce faire, vous n'avez qu'à placer toutes les définitions concernant le chargement dans un même segment de programme, et juste avant la première instruction faites: ADRG >3000 et à la fin, RORG. Ceci devrait simplifier les choses.

Si vous désirez plus d'informations à ce sujet, n'hésitez pas à les demander, je vous répondrai le plus rapidement possible. J'espère que ce texte ne vous semble pas trop complexe. Je dois vous avouer que je m'y perds facilement moi-même. Bonne chance avec votre programmation!



GOLF

Version 1.0
 Copyright (c) 1988
 Alain Mario Beaulieu

Quelquefois, ça ne vous tente vraiment pas de conduire votre auto durant des heures, mais comme vous voudriez pratiquer votre sport favori...le GOLF.

Et bien maintenant c'est possible de simuler une partie sur votre terrain de golf préféré. Ce programme vous arrive déjà avec 2 parcours qui sont des répliques à l'échelle de vrais terrains de golf. Vous pouvez même avoir votre propre terrain en suivant 2 conditions.

1- Vous devez être propriétaire enregistré. Et pour cela, nous vous demandons \$20.00/cdn. Etre enrregistré vous donne encore plus...

2- Pour obtenir votre propre parcours, envoyez nous la mappe/plan du terrain: DISTANCES, FORMES, LACS, RIVIERES, TRAPPE DE SABLE, ARBRES, PARS, et autant sinon toutes les spécifications du parcours. Si vous voulez y ajouter quelque chose, écrivez le clairement. La meilleure façon d'obtenir ces renseignements, est de demander la prochaine fois que vous visiterez votre club de golf préféré. Cela veut dire que les propriétaires enregistrés de GOLF recevront un nouveau parcours à chaque fois qu'ils enverront un plan, et un disque, il n'en coûtera que la poste. Les propriétaires enregistrés, et seulement eux, seront avisés des nouveaux parcours disponibles et ils pourront se les procurer en envoyant une disquette et \$1.00 pour frais de poste.

Ainsi, vous pouvez considérer GOLF comme n'ayant pas de fin. Si vous êtes tannés de jouer sur un terrain, allez faire un tour sur un autre...Sans avoir à conduire durant des heures...

Je suis déjà à construire 2 autres parcours dont un intitulé: 'Les 18 trous les plus difficiles de la région de Montréal' 18 trous de différents parcours sur un même parcours. Vous ne verrez jamais cela ailleurs...

Et tout est fait à l'échelle avec tout ce que vous pouvez trouver sur un terrain de golf: Lacs, trappes, ruisseaux, arbres, vent, etc... Tous les parcours sont fait avec 18 trous mais vous n'avez pas à les jouer tous comme vous verrez plus loin.

Quatre (4) personnes peuvent jouer dans une partie. Vous pouvez utiliser la manette 2 ou le clavier.

LA PARTIE

Pour charger faites: OLD DSK1.GOLFLOAD. Et tapez 'RUN'. Vous

attendez environ 15 secondes pour que les graphiques et le GOLFJEU se chargent. Vous êtes demandé: 'COMBIEN DE TROUS?' Tapez un nombre de 1 à 18. Après, 'QUEL PARCOURS' suivi de la liste des parcours disponibles. Il y en a présentement deux. 'JOYSTICKS?' suit. Vous répondez (O)ui ou (N)on. Ensuite, 'COMBIEN DE JOUEURS' apparaît. Vous tapez un chiffre de 1 à 4 et entrez leur nom. Quand vous jouez la partie, le nom avec l'astérisque à sa gauche est celui qui joue.

Le nom au haut de la liste est toujours celui qui débute un nouveau trou. Ensuite, le joueur le plus loin du trou jouera en premier. C'est à ce moment que le 1er trou se charge. Vous entendez BEEP quand tout est prêt. Vous verrez, au fur et à mesure que vous jouerez, que les trous ne sont pas toujours à la même place sur le VERT. Comme sur un vrai parcours. Réellement, la seule chose pour laquelle vous devrez vous déplacer sera ce rafraichissement au 9ème trou...

OK. Maintenant vous apercevez l'écran principal. Vous voyez:

NOM DU JOUEUR	1	COUPS	COUPS
" " "	2	TOTAUX	PAR
" " "	3		TROU
" " "	4		

POSITION DE BALLE

NUMERO DU TROU

VENT

DISTANCE/PAR

BOIS 1 - 3 FERS 3 - 5 - 7 - 9 - W - P
 CLES 1 - 2 3 - 5 - 7 - 9 - W - P

Pour choisir un baton, tapez la clé appropriée. Si vous voulez savoir la distance moyenne pour un baton, tapez la clé 'CTRL' et la clé correspondant au baton voulu AVANT de choisir vos options. EX: FER 3, tapez CTRL 3. Une fois le baton choisi, vous devez choisir une des 3 forces de frappe: COURT (1) NORMAL (2) FORT (3)

Après avoir fait vos sélections, MAIS AVANT DE POUSSER LE BOUTON DE TIR OU LA CLE 'Y', si vous décidez que vous voulez changer votre choix, tapez CTRL 9. Mais n'appuyez pas trop longtemps car vous serez en train de lire la distance du fer 9. Mais si vous appuyez trop long temps, ça ne fait rien parce que vous revenez au début des options de toute façon.

Dépendant si vous avez choisi la manette 2 ou le clavier, voici comment viser pour frapper la balle. Le pointeur est TOUJOURS à la gauche de la balle quand votre tour vient. Vous déplacez le pointeur comme suit:

CLAVIER:	MANETTE:
E - HAUT	HAUT
X - BAS	BAS
S - GAUCHE	GAUCHE
D - DROITE	DROITE
Y - FRAPPE	BOUTON POUR FRAPPER

A un départ de trou, la balle est toujours placée dans le milieu de la boîte avec 4 points comme coins. Vous pouvez déplacer le pointeur plus près ou plus loin de la balle. A une distance maximum, vous aurez un plus grand élan et vice-versa. Ceci veut dire qu'en plus d'avoir 3 choix de force de frappe dans vos options, vous contrôlez encore plus votre élan en ajustant la distance séparant le pointeur de la balle. Quand c'est votre tour à jouer, les autres balles disparaissent afin de vous laisser une meilleur vision.

Si vous voulez seulement VOIR les trous d'un parcours, ou si vous ne voulez jouer que quelques trous, tapez CTRL 'Y' quand un trou est chargé et le prochain trou se chargera automatiquement.

Si votre balle est dans un bosquet ou dans l'eau où il est impossible de jouer, vous êtes pénalisé de 1 ou 2 coups dépendant de votre position et êtes requis de déplacer votre balle SANS vous approcher du trou. Utilisez les flèches.

Aussi, si votre balle est dans une position fâcheuse et vous voulez la déplacer, SANS VOUS APPROCHER DU TROU, tapez CTRL 'M' et ensuite les flèches pour la déplacer.

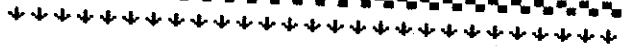
----- Souvenez-vous que ce jeu est aussi près de la vérité que possible. Ainsi, vous devez jouer tout comme si vous étiez sur un vrai parcours. Ne tentez pas de tricher en utilisant un baton que normalement vous ne pourriez pas utiliser sur un vrai terrain. EX: UN BOIS 1 AU LIEU D'UN WEDGE.

Vous trouverez peut-être le jeu lent. Mais souvenez-vous quand vous allez jouer une belle partie au soleil, tranquille, vous n'êtes pas là pour prendre une course. Vous devez réfléchir avant de jouer votre coup pour bien jouer et vous savez qu'il est difficile de réfléchir quand on est pressé. N'essayez pas de trouver l'ombre de votre balle au vol... Avez-vous déjà vu l'ombre de votre balle sur un vrai parcours??? Et si vous dites oui, c'était probablement par accident...et ça dû vous faire peur en bibittes... Vous pouvez faire autant de copies que vous désirez en autant que rien ne sera modifié.

Nous vous demandons juste que vous montriez votre appréciation en nous envoyant votre contribution à:

ALAIN BEAULIEU
53 WHITE OAK
DOLLARD DES ORMEAUX
QUEBEC
CANADA
H9B 1K2
TEL: 1-514-684-8754

What is a PRINTER, anyway??



The following is an article found in the computer magazine, "Educational Digest". It answered quite a few questions for me and I thought you might enjoy sharing my find by reading it for yourself.

Lou Borrelli



Printers for personal computer users can be divided into two main categories:

- A) *Non-impact printers* -> based on technologies such as: ink-jet, laser, thermal-transfer, ion-disposition and light-emitting diode;
- B) *Impact printers* -> such as the i) dot-matrix and ii) daisy wheel.

NON-IMPACT PRINTERS:

Non-impact printers produce images on the page without touching the paper. Though non-impact printers are the most recent entrants in the PC peripherals market, they are becoming more economical and functional for the PC user.

Non-impact printers are faster and quieter than their impact-printer counterparts. Users save time and can place the printer in open office areas. Non-impact printers also can merge text with high-quality graphics. Depending on the specific non-impact technology, they can provide color and price advantages. Major non-impact technologies discussed are i) ink-jet, ii) laser and iii) thermal transfer.

1) INK-JET printers:

Printers based on the ink-jet technology create a matrix of dots by spraying a mist of ink from tiny nozzles onto the page or transparency. Colors are added and mixed by additional nozzles.

Ink-jet printers can also produce fast, high-quality integrated text and graphics at low-noise levels. An inexpensive price tag makes these printers a good match for personal-computer users in office and home environments.

ii) LASER printers:

Laser-printer technology closely parallels copier technology where a laser-charged photostatic drum attracts toner particles and transfers images to paper.

In recent years, laser printers have received industrywide attention, especially for their speed. Even the slowest printer produces letter-quality documents at up to eight pages per minute.

Laser printers are used as office workhorses or for applications in the rapidly growing desktop-publishing market. Though the laser-printer market focus now is text-oriented, page-description-language software is expanding capabilities for merging text and graphics. Color laser printers are still under industry development and are expected to be several years away from market.

iii) THERMAL-TRANSFER printers:

These non-impact printers form characters in two ways: burning special, heat sensitive paper with heated pins or using thin-or thick-film printheads to melt and deposit a waxbased ink on the paper. Amylar ribbon holds the ink.

Because thermal-transfer printers use ribbons like dot-matrix printers, they are limited to seven colors. Thermal printers generally require special heat-resistant paper.

IMPACT PRINTERS

Impact printers produce images on the page when the printhead makes direct contact with the paper. Several industry analysts predict a decline in the use of impact printers, but they are still popular today.

Impact printers are said to be slower and noisier than the non-impact printers, though the technology is being refined in keeping with non-impact developments. Impact printers are able to create multi-part documents; like carbon copies, for applications such as government and banking. On the high end of the market are system printers, also called line or heavy-duty character printers.

i) DOT-MATRIX printers:

Dot-matrix printers feature printheads with pins or wires that hit a ribbon, which puts the ink on the paper. The more pins, the sharper the image.

These printers are used for fast near-letter-quality output. Color graphics can be produced on the dot-matrix, but non-impact technologies such as ink-jet produce higher quality graphics.

ii) DAISY-WHEEL printers:

Raised characters on a wheel hit a ribbon to put ink on the page, much like a typewriter. Despite the letter-quality output of the daisy wheel, advances in other printer technologies have caused decline in the use of daisy wheels.

They are used most often by individual users for spreadsheet or word processing applications, such as legal documents, letters, carbons or multi-part forms.

LE MARCHE AUX PUCES

A VENDRE Systeme complet: Console, Speech, PEB,
32K, 1 drive SSSD, Maxinem blanc.
\$500.00

A VENDRE Contacter: Craig Aronoff à 744-4413

Modem 5VC 1200 baud avec cable \$150.00

A VENDRE Contactez Roland Lamer à 767-4206

Imprimante TI Impact Printer (Epson
MX-80), 80 car/sec. port serie.
\$149.99

A VENDRE Contacter: Jocelyn Desrochers à 661-2275

Ramdisk 256K \$250.00
Modem Signalman 300 baud \$40.00
RS-232 Stand alone \$90.00

A VENDRE Contacter: Aime Franche à 669-7468

Televiser Noir et Blanc: \$25.00

A VENDRE
 Contacter: Michel Johnson à 288-7627
 ++++++
 Imprimante Spectrum LX-90 Epson.
 100 car/sec, 100% compatible au TI.
 Code de controle Epson standard, port
 serie. A use un seul ruban. Cabie
 inclus.
 C'est une Epson...

2 drives Tandon 80 tracks. Legerement
 defectueux (ne formattent pas
 correctement) \$35.00/ch

A VENDRE
 Contacter: Lionel Arav
 Jour: 354-6654
 Soir: 581-9848
 ++++++
 Moniteur TI original
 en bonne condition. \$200.0

A VENDRE
 Contacter: Gordon Law
 Soir: 672-3708
 Jour: 341-7630 Loc.4132
 ++++++
 Modem MM-01 300 baud manuel \$29.99
 Drive TI SSSD \$60.00

A VENDRE
 Contacter: Binh Nguyen
 636-6495 (24h)
 ++++++
 Modem Signalmán Anchor 300 Baud \$35.00

A VENDRE
 Contacter: Pierre Dionne à 683-7560
 ++++++
 TI Logo II Avec manuel original \$20.00
 Multiplan Avec Manuel original \$20.00
 Axion paralax printer \$25.00

A VENDRE
 Contactez: Jacques Linteau à 687-2165
 ++++++
 Imprimante Gemini 10X Star
 Manuel et Accesoires inclus: \$150.00
 Modem Avatex 1200 baud: \$120.00

A VENDRE
 Contactez: Michel Vincent à 676-7366
 ++++++
 1 Modem Radio Shack DCM-6 \$65.00

Contacteur: Alain Bourgoin
 46 rang St Pierre
 Metabetchouan 60W 2A0
 (418)-349-8336

RECHERCHE

 RS-232 Stand Alone
 Contacter: Francois Gauthier
 3130 Lavolette
 Trois-Rivieres
 682 1E7

CALENDRIER DES EVENEMENTS

JUILLET

LUN/MON	MAR/THU	MER/WED	JEU/THR	VEN/FRI
11 +	12 +	13 +	14 +	15 +
		ASSEMBLEE+		
18 +	19 +	20 +	21 +	22 +
25 +	26 +	27 +	28 +	29 +

AOUT

LUN/MON	MAR/THU	MER/WED	JEU/THR	VEN/FRI
1 +	2 +	3 +	4 +	5 +
8 +	9 +	10 +	11 +	12 +
	ASSEMBLEE +			

ERRATA

Dans l'article portant sur les fichiers "mailing list" fait à partir du programme PRBASE 2.0, une petite erreur s'est glissée au niveau du rappel sur TI-WRITER. Les habitués l'auront devinés : le symbole astérisque qui sépare les groupes de noms dans le fichier secondaire NE DOIVENT PAS être précédés d'un nombre, contraire à l'exemple illustré...

BOOY'S DESIRE TO
GAIN THE LIVES
OF THOSE WHO
ASSHOLE WHO
SEEM NEARLY
DESPERATE
III

Gratuite de.

FAX: 443-3200

PHOTOCOPIES
XEROX

COPIÉS DE
PLANS

IMPRESSION
COMMERCIALE

MITO
Imprimerie
MITO inc.
Depuis 1964

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 **.02⁹⁵\$** et moins la copie

TAXES EN SUS

IMPRESSION DE PLANS !

- CIM 99
- C.P. 686
- Succ « C »
- MII, Qc H2L 4L5

TI-99/4A