

Article suivant

## EDITO

Amiga-fans, bonjour !

Réussir le premier numéro d'un fanzine n'est pas une mince affaire.

A fortiori cela paraît assez simple: on écrit deux ou trois articles pompés ça et là, on colle trois ou quatre images, on rajoute des jeux, sans oublier quelques blagues, pour divertir.

A fortiori seulement, car la réalité est tout autre.

Il faut non seulement les capacités de le faire, mais aussi la volonté de se donner à fond dans ce que l'on veut y mettre. Et ce n'est pas évident pour tout le monde!

Mais après maintes difficultés et d'efforts intellectuels, le voici donc, ce fameux premier numéro, encore tout fumant et emprunt de toute la ferveur de ceux qui l'ont mis au monde.

Le secrétaire , membre fondateur et rédacteur en chef, Stéphane Georget.

## Nouvelles neuves de 4A

Le show de fin d'année pour le dixième anniversaire du jumelage de la ville de Surgères et de la fête médiévale approche, et l'Amiga Show servira de préparatoire.

Une grande bouffe est prévue entre membres.

Nous comptons également participer à l'Amiga Bouffe du Bugss.

Un Show est prévu pour les grandes vacances (août ?).

Une plus grande campagne de publicité va être faite autour de l'association.

Article suivant

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

## *L'Association des Amateurs de l'Amiga en Aunis*

### **4A... MAIS QU'EST-CE-QUE...**

L'Association des Amateurs de l'Amiga en Aunis (4A) a pour but de rassembler tous les Amigaïstes de la Charente Maritime, et aussi des régions proches, afin de créer une force suffisamment puissante pour redonner à l'Amiga la place qu'elle mérite, le maître mot étant la promotion.

Il ne faut pas avoir honte de son Amiga ! C'est ce qui le tue ! C'est ce qui nous tue !

Il n'y a qu'un moyen pour enrayer ça : BOUGER !

Ce n'est pas en se lamentant derrière sa machine que tout va s'arranger ! C'est aussi à nous de se faire entendre, de faire voir qu'il y a une autre alternative au PC. C'est dans cet optique que l'association a été créée... Par 3 personnes, au départ, toutes motivées par cette machine "peu ordinaire" qui nous enchante.... Nous avons été depuis rejoint par 13 personnes, et ceci en moins d'un an !

Nous avons tous beaucoup de motivations. Après chaque shows, nous constatons avec joie et étonnement les réactions positives. Après un peu plus d'un an d'existence, nous avons déjà à notre actif quelques manifestations, à laquelle tout le monde peut participer, chacun fait ce qu'il veut... Pas besoin de faire partie au préalable de l'association, tout le monde est le bienvenu.

Pour ceux qui habiteraient trop loin, il est possible, et même conseillé, d'être nos correspondants, qui recevront un compte rendu de toutes nos manifestations. Pour le moment, il n'est nullement question de diffusion (pas assez de moyen financier), car ce n'est pas notre objectif. Mais il se pourrait que nous y venions.

Nous n'avons aucun codeur ou programmeur, juste des musiciens et des graphistes débutants. D'ailleurs personne n'a la grosse tête dans le 4A. Nous formons une équipe joviale et bout-en-train, et nous souhaitons le rester ! Personnes ne commande réellement ; nous formons une famille respectueuse des choix de chacun. Notre démarche reste, avant tout, dans un but d'entraide et de convivialité entre les membres.

Voilà, vous savez tout du 4A. En espérant avoir satisfait votre curiosité... N'hésiter pas à nous contacter !

## *Les humeurs de Murphy*

Salut !

Qu'il est dur de commencer un article ! Mais bon , puisqu'il faut le faire, allons-y !

Je pense qu'une telle rubrique est nécessaire dans un fanzine. C'est bien beau d'écrire des sujets divers, intéressants certes, mais un peu plats et souvent ennuyeux. Un fanzine n'est pas qu'un livret informatif, droit comme la justice et aux articles écrits comme un militaire ! Il faut lui donner une âme, faire éprouver au lecteur une espérance, un salut ! Lui dire qu'il n'est pas seul et rejeter parce qu'il n'est pas "aux normes" !

Je vais essayer, de part cette rubrique, de casser le style de mes collègues apprentis journaliste que nous sommes, de lui donner cette âme, qualité sine qua non pour la réussite d'une publication.

Pour cette fois, je vais vous parler des motivations qui m'on poussé à acheter un Amiga (A1200, disque dur Quantum Firball 1.2 Go, CD-ROM Pioneer 12x, carte d'accélération Blizzard 1230 ventilé, 16 Mo de RAM le tout dans un mini-tower PC de 200 W (contenant disque dur et deuxième lecteur de disquette), enceintes amplifiées et une imprimante Canon BJC-240).

Tout a commencé avec Yannick (le président), il y a environ 10 ans. A l'époque il n'avait qu'un Sinclair ZX Spectrum. Ah, que d'heures passées avec Ranarama, Movie et Gryzor. Puis il y eut l'arrivée du Commodore 64.

Et puis un jour, ce qui devait arriver arriva : il passa à l'Amiga 500. Fini le temps des chargements à cassette. A nous les joies du MIGA avec non seulement ces jeux, mais aussi son incroyable puissance pour l'époque.

Environ 6 mois après, c'était au tour de Frédéric (le trésorier), de s'y mettre, puis de mon frère. La contagion galopa si vite que Yannick s'acheta un Amiga 2000/B, qui gonfla assez vite. Il aura fallu plus de 8 ans environ pour qu'enfin, je fasse l'acquisition de mon premier MIGA, un Amiga CD-32 (que Yannick avait également) auquel s'ajouta un boîtier SX-1.

Malheureusement, lors d'un show j'ai fait une mauvaise manipulation en branchant la carte FMV au SX-1 et j'ai grillé la CD-32. Après m'en être acheté une autre l'heure qui suivie, tout rentra dans l'ordre, et le show continua et fut un succès.

Quelle belle bécane quand même que cette CD-32 : j'étais le seul à faire tourner des animations QuickTime en écran Multiview en plein écran (mais sans son et en noir et blanc) ! Et quel bonheur de pouvoir voire des films de CDi ! Malheureusement, nouvelle mauvaise manipulation, nouvelle panne. C'est alors que je fis l'acquisition d'un Amiga 1200.

Que de galères pour avoir enfin la configuration actuelle, mais quelle joie que ce MIGA quand même (malgré quelques plantages de démarrage dont je n'arrive pas à localiser la source).

Mon frère a dû se séparer de son Amiga 500 pour un PC, études obliges. J'ai pu ainsi comparer les deux machines.

C'est sûr, un PC va plus vite, un Windows 95 est plus beau (quoique je préfère mon MagicWorkbench), mais cela manque d'intimité et ce n'est pas tout à fait multitâche. Alors que j'ai réussi à faire tourner 6 tâches en même temps ! Tout ça pour dire qu'avoir un Amiga, c'est toute une histoire, ça se mérite. Une véritable passion amoureuse se lie entre nous. J'aime mon Amiga, et je doute qu'un tel sentiment existe entre un PC et son utilisateur. C'est pour ça que, quand je vois les projets Amiga en cours, cela me redonne de l'espoir quand à un avenir meilleur pour nos machines, même si certains de ces projets me laisse perplexe.

Voilà, si vous aussi vous voulez donner votre avis, vos espoirs, vos craintes, où tout simplement l'histoire de votre

Amiga, écrivez-nous.

Murphy

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

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

## *Rubrique "Qu'est-ce que ?"*

### *Notions de base indispensables (1)*

#### **Introduction**

Ces notions de bases, reprises ici, m'ont été données, il y a quelques années, aux cours d'introduction à l'informatique donnés à Poitiers, à l'époque où l'Amiga était encore employé et étudié. Ces cours, de base, seront donnés sous forme de plusieurs articles. Ces articles seront volontairement épurés de toute information technique trop complexe, et ne constituent qu'une initiation.

Ces articles traiteront :

- 1) Bits, octets, mots longs
- 2) Les différentes unités de calculs
- 2) Comment convertir des nombres
- 4) Mémoires
- 5) Microprocesseur.

#### **1) Des bits, octets, mots et mots longs**

Vous avez probablement déjà entendu certains de ces termes. Mais savez-vous ce qu'ils signifient vraiment ?

##### **1.1) Qu'est-ce qu'un bit ?**

Un bit est tout d'abord la plus petite unité d'information utilisée en informatique. Il ne précise que si le courant passe en un point précis, ou ne passe pas. Ce sont en effet les deux seuls états que votre ordinateur discerne. Toutes les opérations menées à bien sur votre ordinateur (ou le mien) dépendent uniquement de ces différents états. Par convention, il faut savoir que l'état "UN" est obtenu lorsque le courant passe, alors que l'état "ZERO" est donné quand le courant ne passe plus. Le bit précisant donc si le courant passe ou non, il ne peut avoir que la valeur 0 ou 1. Précisons que dans de très anciens ordinateurs, le mot bit peut être remplacé par "Drapeau" (flag), et on dit alors "drapeau levé" (0) ou "drapeau abaissé" (1).

##### **1.2) Qu'est-ce qu'un octet, un mot ou un mot long ?**

Un octet, un mot ou un mot long ne sont rien d'autre que la suite d'un nombre donné de bits. Un octet comporte 8 bits. Un mot est formé de deux octets, soit de 16 bits. La prochaine unité, le mot long, regroupe 4 octets, ou encore deux mots, soit un total de 32 bits.

#### **2) Différentes unités de calculs**

Afin d'en dire plus au sujet des bits, octets, mots et mots longs, il nous faut aborder les différentes unités de calculs utilisées en informatique. Nous allons vous expliquer ces différences qu'il vous faut connaître, particulièrement si vous désirez vous adonner à la programmation.

##### **2.1) Le système décimal**

Le système décimal vous est familier. C'est celui que nous utilisons chaque jour, pour nos calculs les plus courants.

Comme son nom l'indique, le système décimal dispose de 10 chiffres différents (0,1,2,3,4,5,6,7,8,9). De plus, si l'on décale un chiffre d'une position vers la gauche (la position libre étant complétée par un 0), sa valeur est multiplié par 10. Le système décimal est donc un système de base 10.

## 2.2) Le système binaire

Mais il existe d'autres unités de calculs. L'une de celles-ci, le système binaire, est très importante. Ce système ne propose que deux chiffres, le 0 et le 1. Si l'on décale un chiffre d'une position vers la gauche, sa valeur est doublée. Le système binaire repose donc sur la base 2.

Vous voyez que le système binaire, et ses valeurs 0 et 1, semble vraiment tout indiqué pour traiter des bits. Pour distinguer un nombre binaire d'un nombre décimal, le nombre binaire sera toujours précédé du signe "%". La valeur %10 est donc égale à 2.

## 2.3) Le système hexadécimal

Une autre unité de calcul, souvent utilisé, est le système hexadécimal. Comme son nom l'indique, ce système repose sur une base 16. Mais comment représenter 16 unités différentes avec les 10 chiffres que nous connaissons? La solution n'est pas évitée. Certains caractères ont donc été utilisés en complément des chiffres. Vous allez penser que des caractères et des chiffres ne peuvent pas faire bon ménage ? N'ayez crainte, un nombre hexadécimal peut à tout moment se convertir en valeur décimale, puisqu'il en découle.

Quelle est la structure d'un nombre hexadécimal ? Les 10 premières valeurs sont identiques au système décimal, ce sont les chiffres 0 à 9. Les valeurs suivantes sont données par les caractères A, B, C D, E et F. Elles correspondent aux valeurs décimales suivantes :

A : 10  
B : 11  
C : 12  
D : 13  
E : 14  
F : 15

Nous sommes ainsi arrivés aux 16 valeurs annoncées. La valeur d'un nombre hexadécimal est multipliée par 16 lorsqu'elle est décalée d'une position vers la gauche. Vous allez poser une légitime question : "Pourquoi avons-nous besoin d'un troisième système d'unité ? Nous connaissons bien le système décimal, et le système binaire est en quelque sorte calqué sur le traitement binaire de l'ordinateur". Et je vous répondrai que le système hexadécimal offre un avantage déterminant. Un octet peut se représenter sur seulement deux positions (00 à FF) alors qu'il en faudrait 3 au système décimal (0 à 255). Il est en outre plus facile de mémoriser FFF que 65535. Ce système permet donc de représenter des nombres importants d'une façon simple.

Les nombres hexadécimaux sont précédés du signe "\$". La valeur \$11 est donc égale à 17.

Au prochain article, nous verrons comment convertir un nombre d'une base dans une autre.

Sekken

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

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

## *Rubrique "Present'Matos"*

### *Les disquettes*

#### **Introduction**

Support magnétique sur lequel sont enregistrés des données. De beaucoup plus faible capacité que le disque dur, il sert surtout à l'archivage et au transfert d'informations d'un ordinateur à un autre (fichiers programmes, textes, images...)

#### **Principe de fonctionnement**

Il s'agit d'un disque plastique, recouvert d'une pellicule magnétique. Ce disque est enfermé dans un boîtier plastique rigide. Une fois placée dans le lecteur, la disquette est mise en rotation ; et les têtes de lecture/écriture viennent se positionner d'avant en arrière sur la surface magnétique.

Les informations à stocker sont toutes codées à l'aide de 1 et de 0, qui sont transformés en impulsions électriques. Ces impulsions électriques traversent les électro-aimants des têtes de lecture/écriture, qui chargent la surface des disques en zones positives ou négatives. A l'inverse, en lecture, les zones chargées électriquement sont codées sous forme binaire (0 et 1).

#### **La capacité et le format**

L'unité de mesure de la capacité de stockage d'une disquette est l'octet (équivalent à un caractère). La capacité des disquettes est, actuellement, de 880 KiloOctet pour une double densité, et 1,76 MegaOctet pour une haute densité (PC : 720 Ko et 1,44 Mo).

Il existe différents types de disquettes. Le format de 5,25 pouces est totalement supplanté par le format 3,5 pouces. La capacité ne cesse de croître. De 880 Ko, on est passé à 1,76 Mo. Des informations portées sur les disquettes permettent de reconnaître leur type. De plus, les disquettes Haute Densité possède une seconde ouverture (en bas à droite vue de dessus).

Une disquette doit être initialisée (on dit formatée) avant sa première utilisation. Le formatage est une opération, assurée et contrôlée par un logiciel, qui consiste à préparer le support, en posant des repères magnétiques sur le disque. Ces repères déterminent des pistes et des secteurs dans lesquels seront inscrites les données.

#### **La protection**

Il est possible de protéger une disquette contre l'écriture. En réalité, c'est pour empêcher l'effacement des données. On dispose, pour cela, dans un angle de la disquette, d'un petit taquet, qui permet d'obturer, ou d'ouvrir, une petite fenêtre. Lorsqu'elle est fermée, l'écriture est autorisée, et interdite quand elle est ouverte.

Sekken

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

## Le p'tit mot de la fin

Le but de ce fanzine, dont cet exemplaire est présenté comme un "prototype", est de s'enrichir, je l'espère, de nombreuses rubriques, traitant de sujets divers. Nous pourrions aborder la découverte du Workbench et son étude, des conseils en graphique, images, sons, codes, et tout autres textes ayant trait à l'Amiga et au monde informatique (ce peut être des nouvelles, des spécifications Hardware...).

Ce que la rédaction envisage surtout, c'est que ce fanzine soit un véritable lieu d'échanges, de rencontres, entre chaque membres... Et pourquoi pas avec d'autres associations, clubs...

Mais pour cela nous avons besoin de VOUS... Alors ne soyez pas timide.... Envoyez-nous textes, graphiques, réflexions, critiques, Caca-Cola et Chocolats à votre rédacteur en chef préféré....

**MON AMIGA N'ATTEND QUE CELA, ET MON AMIGA A FAIM.**

La rédaction, Stéphane GEORGET

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

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

## *Virus & AntiVirus*

### **Introduction**

Le virus est un programme, invisible au micro-ordinateur non-équipé d'antivirus. Il est, en général, incorporé par son auteur (le programme de virus) à un logiciel quelconque (c'est la tactique du "Cheval de Troie"). Sauvegardé sur disquette, il suffit d'en faire des copies, et de le diffuser pour contaminer des machines, qui utiliseront ces copies. Les logiciels de jeux, très souvent piratés, sont d'excellents vecteurs de propagation des virus, ainsi que certains fichiers chargés sur Internet.

Il existe actuellement plusieurs centaines de virus.

Les effets engendrés peuvent être très légers, voire amusants, ou catastrophiques quand il s'agit de virus capables de bloquer le système, et de détruire le contenu de disques durs (dévalidation).

Pour se prémunir contre les virus, il est indispensable d'utiliser un logiciel antivirus.

Un antivirus peut se présenter sous deux formes, indépendantes ou complémentaires.

### **L'antivirus résident**

Il se lance dès qu'on met l'ordinateur en marche. Son rôle est de surveiller toute information nouvelle qui parvient en mémoire du micro-ordinateur, avant qu'elle ne soit stockée sur le disque dur, afin de détecter d'éventuels virus, et de leur interdire l'accès. Le principal avantage de cette méthode est une prévention constante, et le principal inconvénient est une diminution de la mémoire vive disponible.

### **L'antivirus qui s'exécute à la demande**

Il suffit de déclencher le logiciel antivirus quand il y a suspicion. Celui-ci inspecte l'ensemble des fichiers du disque, afin de vérifier s'ils sont, ou non, contaminés. L'inconvénient majeur reste que, lorsqu'on utilise l'antivirus de cette façon, même si celui-ci peut éradiquer le virus, il est fort possible que le micro-ordinateur ait déjà subi des dommages, parfois irréparables. A titre préventif, il est souhaitable d'examiner toute disquette suspecte, avant son utilisation, sur micro-ordinateur. D'autre part, il est nécessaire, avec un antivirus, de procéder à des mises à jour fréquentes de celui-ci. En effet, chaque mois voit naître de nouveaux virus, et les antivirus doivent apprendre à les reconnaître. En effet, chaque virus possède sa signature (quelques octets), et les antivirus sont programmés pour détecter ces signatures, et éliminer le programme virus sans détruire le fichier dans lequel il est incrusté.

Pour éviter des mises à jour trop fréquentes, et qui ont obligatoirement un temps de retard sur les virus, certains éditeurs proposent des antivirus, qui travaillent par comparaison. En premier lieu, ils mémorisent l'ensemble des fichiers contenus sur le disque dur, et sont donc à même de signaler chaque modification d'en-tête de fichier.

Cependant, il est quand même nécessaire de se procurer la mise à jour pour la décontamination.

Sekken