

Fanzine précédent- Article suivant



Le mot du président

Le Show du mois de mai s'est très bien passé, ça nous a permis de faire connaissance avec des membres de l'association AmigaPower, ainsi que certains ataristes des environs. Presque tous les membres avaient répondu présent. Il y a plusieurs manifestations prévues pour lesquelles nous ferons peut-être le déplacement. Des nouveautés sont aussi prévues comme le Médiateur PCI, la Carte SCSI d'Atéo Concept et Exodus un jeu de stratégie en temps réel et bien d'autres choses.

Bon clic...

EDITORIAL

Salut à tous. Ca y est, cela a l'air de vouloir redémarrer, j'ai enfin reçu quelques articles je vais donc pouvoir continuer, pourvu que ça dure. Yannick m'a envoyé un article sur FXPaint mais j'ai décidé de le reporter au numéro prochain car j'ai l'intention de le mettre en parallèle avec PhotoGenics 4.5 que je possède depuis trop peu de temps pour pouvoir en parler correctement, patience donc mais voyez quand même dans ce numéro, j'en parle juste un tout petit peu. Dans cet article, d'ailleurs, je fais un mea culpa pour Computer Graphics dont j'ai dit peut-être un petit peu trop de mal dans le dernier fanzine.

Bon, aujourd'hui j'ai un peu de mal à faire mon édito, depuis quelque temps j'ai délaissé un peu l'Amiga non pas au profit d'un PC mais pour d'autres raisons plus personnelles et, pour ma part, je n'ai pas de grandes nouvelles à vous annoncer mais il faut bien boucher les trous.

Une dernière chose, cette fois, pas de concierge dans la page humour, elle est partie en vacances, c'est bien son droit, mais vous avez autre chose à vous mettre derrière le sourire alors haut les coeurs. Maintenant je vous laisse à votre fanzine et vous en souhaite bonne lecture

Le grélé 7/13.

LES NOUVELLES DU 4A

Quoi vous dire sinon que je n'ai, justement rien à vous dire. Comme chacun (?) a pu le voir, je n'étais pas présent au show pour cause d'accident du travail («mais c'est pas grave») alors je ne sais pas ce qui s'y est vraiment passé.

Le médiéval se rapproche mais le numéro spécial est en très bonne voie, bravo Frédéric pour le bon boulot que tu as fait.

Ben voilà, j'espère que la prochaine fois j'aurai plus de nouvelles à vous offrir mais, pour aujourd'hui, ce sera tout.

A plus.

Le grélé 7/13

Fanzine précédent- Article suivant

HE, QUOI DE NEUF DOCTEUR ?

L'Amiga a, une fois de plus été racheté, Gateway n'en est plus le propriétaire mais l'avenir n'est pas encore bien assuré. Au moment où j'écris ces lignes, je sais que Murphy a fait quelque chose sur ce sujet mais comme je ne l'ai pas encore, peut-être le trouverez-vous quelque part dans ce fanzine, peut-être pas.

Ce que je sais (source ADFI) c'est que, contrairement à ce qu'il avait annoncé, VillageTronic va peut-être (ça fait beaucoup de «peut-être» depuis le début de cet article) refaire une fabrication de sa carte Picasso IV. Cette fabrication est à la condition que les personnes intéressées se fassent pré-inscrire. Selon le nombre qui le fera, plusieurs possibilités sont à craindre ou à espérer.

1: il n'y a pas assez de pré-commandes et pas de carte.

2: le nombre est suffisant et là, trois cas se présentent:

a) Le prix fixé aujourd'hui est de 400 Fr moins chère qu'avant, c'est une bonne nouvelle.

b) Il y a plus de commandes que prévues et le prix baisse encore, cette une meilleure nouvelle.

c) Il n'y a pas tout à fait assez de commandes et le prix augmente, la nouvelle est nettement moins bonne. Le point noir dans tout cela est que personne ne peut encore dire si oui ou non la carte va être refabriquée ni quand et ça, c'est tout aussi embêtant.

Pour les heureux possesseurs de la Picasso IV que cela peut intéresser, après les modules Paloma, Pablo ou autre, VillageTronic vient de sortir un module 3DFX, vous m'excuserez mais je ne me souvient plus de son nom, ceux qui ont accès à internet le trouveront sur le site de VillageTronic.

Autre nouvelle, si l'on peut dire, c'est la disparition d'Amiga News. Je reçois, régulièrement des mails d'ADFI et s'il y a peu, ils étaient confiant sur le retour du journal, dans le dernier message, ils conseillaient de s'abonner à Amiga Power, en attendant. Je suis d'accord, si on veut, mais que dire aux personnes qui, pour aider Amiga News, notre journal préféré, ont payé 400 Fr de pré-abonnement pour, après quasiment un an, n'avoir reçu que trois numéros et des CD qui ne fonctionnent pas? Je me pose la question, franchement, mais espérons encore.

Bon, cette rubrique est close pour aujourd'hui, j'espère en avoir plus à vous dire là prochaine fois.

J'oubliais, je vais avoir, bientôt une carte Emplant à vendre, si ça intéresse quelqu'un?

Le Grélé 7/13

COMPUTER GRAPHICS et les autres

Bon, dans le précédent numéro, j'ai peut-être été un peu méchant avec ce logiciel mais c'est vrai qu'il ne fait rien pour arranger les choses, je veux parler de son approche.

J'ai eu l'occasion, que dis-je, la chance de travailler un peu sur PhotoShop version 5 bardé de plein de «plug's In» made in domaine public et je dois dire que c'est, quand même, bel et bien la référence en la matière. Sa puissance, ses ressources, tous ses modes en font un logiciel assez extraordinaire et ça ne m'étonne pas qu'il soit celui des professionnels surtout si on considère son prix mais ne soyons pas mercantils. Son gros problème, enfin, c'était plutôt le mien, c'est que sur un PC à 133 Mhz, ça rame un peu, beaucoup, passionnément.

Ceci dit, ne soyons pas jaloux, sur notre machine, il existe presque (oui, j'ai bien dit presque) l'équivalent. Pas mal de logiciels sont d'ores et déjà connus tels ImageFX, ArtEffect, TVPaint dans une moindre mesure car il est plus logiciel de dessins que retouche photos mais bon, il le fait quand même. Je ne parlerai pas du bon vieux mais encore crédible DeluxePaint V car il est plus orienté dessin pur. Je les ai tous essayés dans des versions plus ou moins récentes, je devrai plutôt dire plus ou moins anciennes, et ils ont, chacun, leur lot d'effets et d'outils suffisamment performants. Ces programmes continuent leur petit bonhomme de chemin mais la relève arrive, je dirai même plus, elle est déjà arrivée. Mais qui sont ces petits nouveaux qui veulent détronner les autres? Ils sont au nombre de trois et je les ai tous. Pour commencer, il y a le déjà nommé Computer Graphics que j'ai un peu éreinté au passage. Après avoir reçu, gratuitement, une mise à jour de transition qui doit mener vers une version plus élaborée, je dois dire que mon opinion a quelque peu changé (il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis). Il paraît plus rapide et des tests récents font état d'une augmentation de vitesse non négligeable (source ADFI). Son point faible, toujours selon moi, est son interface quelque peu déroutante à prendre en main mais la prochaine version remédiera peut-être à cet état de fait.

Le second est déjà plus intéressant car il revient à une interface déjà plus compréhensible des amigaïstes malgré quelques nouveautés. Je ne vais pas m'étendre outre mesure sur ce logiciel car Yannick doit en faire le tour pour vous. Je ne vais vous dire que son nom, il s'appelle du doux nom de FXPaint apparemment en version 1.1. Sachez aussi que sur ma machine, il n'est pas très stable et qu'il plante souvent. Ce point est mentionné dans la doc et l'auteur conseille d'effacer un fichier, ce que j'ai fait mais cela ne change rien. Il faut avouer que cela ne prouve rien, c'est peut-être ma machine qui a un problème. Enfin, il y a PhotoGenics? Vous allez me dire "Mais, il n'est pas nouveau celui-là?" Hé ben si, il l'est. Je m'étais arrêté à la version 2 éditée par Amathera mais son auteur, Paul Nolan, s'est fait avoir aussi a-t-il créé sa propre maison et il s'est lancé dans la version 4 qu'il diffuse lui-même.

Que dire de ce logiciel? Je vous en ferai un petit exposé dans le prochain numéro comme promis dans l'édito, en parallèle avec FXPaint. Pour le moment, je vous dirai que c'est, et de loin, mon préféré. Sa puissance me paraît sans limite et cela pour deux raisons, le logiciel et ses possibilités et pour son évolution rapide. J'ai commandé PhotoGenics 4 chez APS. Au téléphone, j'ai demandé le numéro de la version, ils m'ont répondu c'est la version 4.2. Deux jours après, je recevais la version 4.3, c'était peut-être une erreur d'APS. Trois jours passent et je me connecte au site de Paul Nolan. Surprise, la version 4.4-73 beta est disponible au downloading, je la télécharge aussitôt, bien évidemment mais ce n'est pas fini. Quatre jours sont passés et en surfant, je décide d'aller voir l'ami Nolan, Paul de son prénom et, nouvelle surprise, la version 4.5 - 83 beta est là, dans toute sa splendeur. Vous doutez bien de ce qui se passe, je télécharge encore ce qui veut dire qu'en moins de quinze jours (pourvu que ça dure) je suis passé de la version 2 qui tournait sur mon Amiga depuis un certain temps, pour ne pas dire un temps certain, à la version 4.5 sans passer par la case départ, bravo, ça c'est du boulot et tout ça pour moins de 700 francs port compris et communications aussi. C'est quand même fort quand on songe que les nouveautés ne sont pas négligeables à chaque fois et que son ergonomie s'améliore en même temps, pour donner un exemple, pour certaines actions, il n'y a même plus à cliquer, il suffit de

passer dessus avec le curseur pour activer une fonction.

Je vais arrêter là cette énumération mais, pour mon compte, il est incontestable que Photogenics est le meilleurs car même sur PhotoShop, je n'ai pas vu certaines de ses fonctions mais attendons le prochain fanzine pour voir, je n'ai pas la science infuse (c'est dommage ça!!!) et peut-être que FXPaint ou Computer Graphics sont mieux, attendons pour voir. Le Grélé 7/13

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

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

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

LE COIN DU FOUINEUR

Internet est vaste, on peut trouver de tout pour son Amiga préféré, encore faut-il avoir le temps et trouver les bonnes adresses...

Je vous propose donc cette nouvelle rubrique pour faire le plein de liens intéressants. Attention la plupart sont en anglais.

<http://www.geocities.com/area51/1739/1260.html>

une page perso dédiée au 68060 et plus spécialement à la 1260, vous apprendrez notamment à bien installer les dernières librairies 68040 et 68060 de Phase5.

<http://www.amiganet.org/newicons>

comme son nom l'indique le site des icônes de type "NewIcons" beaucoup d'archives disponibles.

<http://www.amiga.dk/tumult/tumult.html>

un site où vous pourrez trouver toutes les dernières librairies pour MUI. Très utile car souvent les logiciels qui les utilisent ne donnent pas les librairies...

<Http://personal.inet.fi/bailu/zuulikuuli/dl/SecondSpin>

vous aimez la musique sur Amiga ? vous adorez les players de MP3 ? Alors téléchargez SecondSpin un logiciel de compression au format Mpeg. Très simple d'emploi et très performant. Attention, il ne reconnaît pas tous les lecteurs de CD-ROM.

<Http://WWW.innovative-web.de/download/fw/BlackIRC.lha>

BlackIRC est un logiciel de discussion par internet, il est maintenant gratuit. Profitez-en et discutez des heures au sujet de l'Amiga !

Sur n'importe quel site Aminet dans comm/net je vous conseille aussi Amigate un logiciel qui permet de télécharger plus rapidement et plus simplement sur Aminet.

Voilà bon surf et à bientôt !

P@cMan

NDLR: Attention, j'ai essayé BlackIRC et AmiIRC, ils sont bien mais les notes de téléphone peuvent s'allonger si on y prend pas garde, le virus est vite pris. Si quelqu'un connaît quelques adresses IRC (sur #amiga.fr par exemple) en français, qu'il me les fasse connaître, merci d'avance. Le Grélé 7/13

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

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

AMIGA, une nouvelle fois racheté ?

Voici la totalité d'un article paru sur le site "Amiga Impact" sur internet. Je vous le livre tel quel, à vous de vous faire une opinion.

Mais que prépare Amiga ?

Introduction

Le 1er janvier 2000, Amino Corporation annonce qu'ils ont racheté Amiga. Ce fût un grand soulagement pour la plupart des Amigaïstes de la planète qui commencèrent à se demander ce que Gateway allait faire de l'Amiga depuis que Jim Collas a été viré. Depuis ce rachat, le nouvel Amiga Incorporated travaille dur pour préparer le retour de la marque sur le marché de l'informatique. Malgré tout les efforts que Bill McEwen, CEO d'Amiga et Fleecy Moss, CTO d'Amiga ont fait pour tenter de redonner confiance à la communauté, il faut se rendre à l'évidence, les projets d'Amiga ne sont pas clairs dans la majorité des esprits des Amigaïstes. Cela peut en partie s'expliquer par le fait que pour la plupart des (suite page onze) Amigaïstes, l'avenir de l'Amiga passe par le PowerPC et l'AmigaOS "classique". Ils se demande donc pourquoi Amiga a choisit d'abandonner la plateforme classique. C'est ce que nous verrons tout d'abord. Nous étudierons ensuite les plans d'Amiga et dans quelles mesures ils peuvent intéresser la communauté actuelle mais aussi les autres communauté, incluant PC, Mac et même les personnes qui ne sont pas encore convaincues par l'informatique.

Pourquoi abandonner l'Amiga Classique ?

En fait la réponse réside dans le marché visé par Amiga qui est celui de la Digitale Convergence. Vous me direz sûrement: "Mais pourquoi choisir un autre marché?". La réponse est simple, Amiga est une entreprise et comme toute entreprise elle doit faire de l'argent pour vivre. Le marché actuel de l'informatique est plein, j'en veux pour preuve que même Apple a eu énormément de mal à faire son nid. Si Amiga avait choisit de continuer sur ce marché, le nouvel Amiga n'aurait intéressé que les Amigaïstes actuels, et encore. C'est dur à dire, mais la communauté Amiga actuelle n'est pas suffisante pour faire vivre une entreprise. Amiga a vite compris cela et a donc cherché un nouveau marché potentiel: la Digitale Convergence. Certes, Amiga n'est pas le seul sur ce marché, mais ce marché offre une possibilité à Amiga qu'il doit saisir. En fait on peut comparer ce nouveau marché à celui de l'informatique des années 80, en ce qui concerne la concurrence. Cela offre donc à Amiga une nouvelle chance de repartir à zéro et d'essayer encore une fois de surprendre, comme l'a fait Commodore-Amiga avec l'Amiga 1000.

La Digitale Convergence

Vous vous demandez certainement ce qu'est la Digitale Convergence. C'est un concept qui est née du constat qu'il y avait de nombreux appareils électroniques différents qui avaient des capacités propres et qu'ils ne servaient à rien d'autre qu'à ce pour quoi ils ont été conçus. L'idée de la Digitale Convergence est de permettre aux différents appareils électroniques existants de communiquer entre eux afin de partager leurs ressources et donc d'accroître leurs capacités, faire du travail d'équipe en somme :-). On voit tout de suite les différentes applications que ça implique, comme par exemple regarder la télé sur son ordinateur tout en surfant sur internet et cela sans carte TV additionnel, simplement en utilisant la TV du salon qui retransmet l'image sur son ordinateur, ou alors pouvoir programmer son DVD Recorder à distance depuis son téléphone portable. Mais vous me direz, cela est déjà possible avec la domotique!!! Oui, c'est vrai mais la domotique actuelle est TRES chères car elle est basé sur des concepts et des technologies qui ne sont pas adaptés. Je vous poserais simplement une question, pourquoi acheter du matériel supplémentaire (exemple: Carte tuner TV) si on a déjà un appareil qui peut faire ce que l'on veut faire ? Dans l'absolu la réponse à cette question est qu'il n'y a aucune raison! Dans la réalité d'aujourd'hui, il est impossible d'utiliser sa télé de salon pour retransmettre l'image sur son ordinateur car les technologies actuelles pour arriver à cela ne sont pas trop

chères, car elles ne sont pas conçues pour cela au départ. Il faut donc créer de nouvelles technologies pour rendre la Digitale Convergence accessible à tous. Le plus gros du travail est évidemment de créer l'environnement d'exploitation qui inclura tous les protocoles de communication et les logiciels de bases nécessaires. De nombreux systèmes qui pourraient potentiellement réaliser cette tâche sont en développement, parmi eux on peut citer QNX, BeOS, ou encore Linux. Mais il y en a un qui possède un atout majeur par rapport aux autres: Elate de Tao-Group.

Comment Amiga compte-t-il percer ?

Elate est donc la botte secrète d'Amiga. Son principal atout par rapport à ses concurrents est qu'il est complètement indépendant du matériel sur lequel il tourne. Cette indépendance a lieu au niveau binaire, c'est à dire qu'un logiciel développé pour Elate peut tourner indifféremment sans recompilation sur une machine Intel, PowerPC, ARM, Alpha...etc. Il suffit juste que Elate soit disponible sur la machine en question. Mais comment est ce possible, vous demandez vous. En fait Tao est parti du concept de Java et l'a amélioré. Comme chacun sait, un programme Java est conçu pour une machine virtuelle puis ensuite lors de l'exécution il est traduit à la volée dans le langage machine de la machine hôte. Un programme sous Elate est identiquement compilé pour un processeur virtuel puis transcrit lors de l'exécution. J'en vois déjà qui se disent: "Oui, c'est bien tout ça, mais ça doit ralentir énormément!!". Là est toute la différence entre une machine virtuelle Java actuel et la technologie de traduction qu'a développé Tao. En effet la technologie de Tao, protégée par un brevet, permet, d'après Tao et cela a été confirmé par des journalistes qui ont eu la chance de tester ce produit, de traduire le code Virtual Processor vers le code machine plus rapidement que le chargement d'un disque dur, même le plus rapide. Le but d'Amiga dans tout cela est de créer un système adapté à la Digitale Convergence en se basant sur Elate. Le fait qu'Elate soit totalement indépendant du matériel, permet de simplifier énormément un concept de base de la Digitale Convergence: le partage des ressources. En effet avec un système comme QNX ou BeOS, il y aurait fallu que les développeurs fassent pour chaque application, comme par exemple une application pour regarder la TV sur son micro, une version pour chaque modèle de TV et d'ordinateurs. Vous me direz sûrement qu'il n'y a qu'à choisir une architecture standard pour les TV et les ordinateurs. Oui mais voilà, c'est plus facile à dire qu'à faire, car dans le monde de la télévision, il y a beaucoup plus de concurrence que dans le monde informatique actuel et chaque constructeur de téléviseur doit savoir faire la différence pour s'en sortir. Il en est de même dans le monde des téléphones portables et dans la plupart des domaines couverts par les appareils électroniques. Si on leur impose une architecture standard, ça va tuer la concurrence et certaines entreprises par la même occasion, car tout ne se jouera plus qu'avec le prix et non plus par l'innovation, vous savez que c'est très mauvais, j'en veux pour preuve Microsoft. Amiga et Tao ensemble proposeront donc une solution bien plus intéressante pour les différents constructeurs d'appareils électroniques que QNX ou BeOS. Donc en résumé, Amiga et Tao veulent offrir aux gens la possibilité d'exploiter au maximum tout l'équipement de leur foyer et cela afin d'améliorer évidemment encore plus leur confort au quotidien.

Et pour les nouveaux Amigas ?

Concrètement, les nouveaux Amiga seront des ordinateurs basés sur n'importe quel processeur existant et supporté par le système Amiga : Ami. Parmi les processeurs les plus ciblés, il y a les processeurs Intel et les PowerPC. Pour ce qui est du système d'exploitation, il pourra tourner soit par dessus un autre système d'exploitation soit en version native. Les systèmes d'exploitation sur lesquels pourront tourner Ami sont entre autre: AmigaOS + WarpOS, Linux, Windows...etc. Sachez d'ores et déjà que Amiga et Anti Gravity se sont associés pour qu'Ami soit porté sur le BoXeR. Dans tout les cas, un émulateur AmigaOS classique sera inclus.

Conclusion

La solution d'Amiga semble au bout du compte la seule solution viable si l'on souhaite que l'Amiga réussisse sur le long terme. Cependant, la notion de Digitale Convergence étant nouvelle, il apparaît évident que ce concept va mettre un peu de temps avant d'arriver à son apogée. Il convient donc de penser à faire une solution de transition, d'où la possibilité de faire tourner Ami par dessus un autre système, permettant ainsi à l'utilisateur de continuer à utiliser ses anciennes applications en parallèle. De même l'émulateur AmigaOS permettra de satisfaire les Amigaistes actuels quelque soit l'architecture qu'ils choisiront. Il ne reste plus pour Amiga qu'à concrétiser tout cela et à se faire connaître des différents acteurs sur le marché de la Digitale Convergence. Pour ce deuxième point, il semble qu'Amiga y travaille déjà étant donné que SONY, Motorola, JVC et SUN compte déjà parmi les partenaires d'Amiga sans

compter le fait que, d'après Amiga, plus de 170 logiciels seront présents dès la sortie des premiers nouveaux Amigas, qui risquent d'être des machines POP (PowerPC Open Platform) ou des clones PC Intel.

Si vous souhaitez en savoir plus sur les projets d'Amiga, je ne serais que trop vous conseiller la lecture de AmigaWorld disponible sur le site d'Amiga: AmigaWorld N°1

JoeBVPPC

Voilà, je demande pardon à Murphy qui m'avait passé un article du même style mais je l'ai perdu (effacé par erreur?)
Le Grélé 7/13

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

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

Le concept d'un logiciel libre peut-il exister ?

Il existe de nombreuses définitions différentes d'un logiciel ou Software, mais nous utiliserons celle de Jérôme Gleizes (1999) qui paraît la plus réaliste et la plus complète. "Un médium comprenant une suite de codes interprétée par un média informatique (l'ordinateur) donnant un sens à une utilisation humaine. Il peut prendre une forme matérielle ou immatérielle ; il peut être durable ou non, et peut être marchand ou non. La durabilité du logiciel est fonction de la durée des versions et de leur compatibilité temporelle".

Il est nécessaire de faire la distinction entre deux types de logiciels qui peuvent exister : Le système d'exploitation, autrement appelé OS (Operating System) qui sert à gérer les ressources de la machine ; Les logiciels d'application, c'est-à-dire ceux dont l'utilisateur va réellement se servir. Ce sont des programmes de bureautique (traitement de texte, logiciels de calcul) de création multimédia, de mise en page, d'infographie. Ces deux types de logiciels ne sont pas indépendants l'un de l'autre, dans la mesure où le système d'exploitation (OS) est le support des logiciels d'application, qui ne peuvent fonctionner sans le premier. D'où l'intérêt, pour une entreprise, désirent dominer le marché des logiciels, d'imposer son système d'exploitation. En effet, une société en position de monopole sur le marché des systèmes d'exploitation peut faire en sorte d'imposer à leurs utilisateurs ses propres logiciels d'application par différents moyens (compatibilité, conseils, formations de formateurs, entreprises de services agréées). C'est d'ailleurs le procès qui est fait actuellement à MicroSoft, entreprise accusée non seulement d'être en situation de monopole, mais aussi de fusionner OS et logiciels d'application depuis Windows 95, ce qui peut créer une certaine confusion dans l'esprit des consommateurs, qui ne font plus la différence entre ces deux niveaux, et se retrouvent dans une situation de lock-in.

La typologie des logiciels

Il existe souvent des confusions entre les différents logiciels ; certains pensent que les logiciels libres sont tout simplement des logiciels gratuits classons les différentes catégories de logiciel selon 3 caractéristiques : l'accès ou non à leur code source (le "cur" du programme, la suite de codes composant ledit programme), le système Droit de Propriété auquel ils sont soumis, et leur prix.

Le logiciel propriétaire

C'est un logiciel dont le code source n'est pas accessible. Ainsi, ces codes ne peuvent ni être consultés ni modifiés, de sorte qu'un utilisateur est obligé de rester passif : il ne pourra ni adapter le programme à son utilisation personnelle, ni corriger les bugs, c'est-à-dire les erreurs du programme. C'est, en effet, l'entreprise propriétaire qui se charge, grâce à une équipe de programmeurs, de détecter les bugs ou de centraliser les remarques des utilisateurs à ce sujet, et de les corriger, ou pas, dans un laps de temps plus ou moins long. Tout utilisateur souhaitant utiliser le logiciel doit acquérir une licence, la plupart du temps payante. Cependant, il arrive que des versions gratuites soient fournies.

Le logiciel gratuit ou Freeware

C'est un logiciel distribué gratuitement, souvent créé de façon "artisanale", par des jeunes développeurs, que l'on peut télécharger sur des sites Internet spécialisés. Il se présente également sous forme de CD-ROM offert, par exemple, avec des magazines d'informatique. Généralement, leur code source n'est pas accessible.

Le Shareware

C'est un logiciel propriétaire particulier, puisque, après une période d'utilisation gratuite, son utilisateur est soumis à une rétribution du concepteur du programme. Généralement, cette contribution est modeste car le modèle de distribution est direct. En effet, il n'existe pas d'intermédiaire entre l'acheteur et le concepteur qui est généralement vendeur et utilise le plus souvent le réseau Internet pour diffuser son produit. Ceci permet de diminuer les prix par rapport à un logiciel identique qui aurait été vendu à travers un circuit de distribution classique.

Le programme du Domaine Public

C'est un programme qui n'a pas de propriétaire, que personne ne peut utiliser sans payer de licence, et que toute entreprise peut s'approprier pour en faire la base d'un logiciel propriétaire.

Le logiciel Source, ou Open Source

C'est un logiciel dont le code source est disponible pour tous les utilisateurs. De plus, sa modification est également autorisée. De ce fait, et au contraire du logiciel propriétaire, tout utilisateur peut être actif : il peut librement détecter les bugs, les corriger, améliorer la version actuelle du logiciel, ainsi qu'adapter celui-ci à son activité. Un contrat de licence autorise la distribution ainsi que la diffusion initiale ou modifiée du logiciel, à condition que les codes sources d'origine accompagnent toujours la version modifiée. Le logiciel peut appartenir à ses auteurs, contrairement aux logiciels du Domaine Public, grâce à un système de copyright, mais ils ne peuvent s'opposer à la diffusion des codes sources initiaux et des versions successives.

Ainsi, un logiciel libre donne "la liberté à ses utilisateurs d'exécuter, de copier, de distribuer, d'étudier, de modifier et d'améliorer le logiciel". Cependant, il serait erroné de penser qu'un logiciel libre est gratuit. En effet, les logiciels libres s'opposent bien aux logiciels propriétaires, mais pas aux logiciels commerciaux, dans la mesure où, même si l'on peut l'obtenir gratuitement, du fait de sa libre diffusion, un logiciel libre peut être payant.

Quelques exemples de logiciels libres :

Linux, système d'exploitation livré avec son code source ;

Apache, serveur Web considéré comme le plus efficace et utilisé par 42% des sites de la toile mondiale ;

SendMail, logiciel de transmission du courrier électronique ;

WU-FTP, serveur de fichiers STP;

Bind, logiciel de gestion des noms de Domaine ;

INN, logiciel de gestion de News ;

Perl, logiciel de programmation de pages Web.

Quatre décennies de logiciels scientifiques libres

C'est dans le domaine scientifique que les logiciels libres ont réellement commencé à exister dans les années 1960. En effet, des logiciels scientifiques ont été diffusés librement depuis des décennies dans pratiquement toutes les disciplines. Le principe était le suivant : les logiciels étant cités dans les bibliographies des publications scientifiques, donc connus par les communautés de chercheurs concernées. La diffusion se faisait ensuite sur demande auprès des programmeurs avec les supports informatiques disponibles à l'époque (cartes, rubans, bandes, disques, disquettes). Le domaine de la chimie quantique a été l'un des premiers à ressentir le besoin de diffusion de logiciels spécialisés entre les chercheurs. En effet, les coûts liés aux calculs sont tellement élevés que le coût d'une diffusion est bien inférieur au surcoût pouvant être occasionné par la répétition de ces calculs par d'autres équipes. Par ailleurs, l'absence d'applications commerciales immédiates favorisait une diffusion de type universitaire de toutes les sources. Ainsi, le programme QCPE, programme d'échange de logiciels dans le domaine de la chimie quantique lancé en 1962 est l'une des organisations s'étant spécialisée le plus tôt dans la diffusion libre de logiciels scientifiques. Son but était de répéter et de diffuser tous les programmes disponibles en chimie quantique et dans les disciplines connexes. La chimie quantique n'est cependant pas la seule communauté de chercheurs ayant tiré profit des logiciels libres. La diffusion des logiciels scientifiques a également eu lieu plus ou moins intensivement et tôt, avec ou sans l'aide d'organismes, dans des disciplines telles que la physique, avec l'appui du CERN, la biologie, des sciences agronomiques et environnementales, avec l'appui de l'USDA.

Cependant, l'apparition d'applications commerciales et industrielles immédiates de ces recherches a conduit à la fermeture des logiciels libres permettant les calculs scientifiques. Ainsi, les industries pharmaceutiques ont repris les codes sources des logiciels de chimie pour en faire des logiciels propriétaires et commerciaux. C'est également le cas dans l'électronique où un programme développé par l'Université de Berkeley, afin d'effectuer les calculs des circuits électroniques, a été commercialisé.

Ainsi, on peut se rendre compte que le concept de logiciel libre a vu le jour et s'est imposé naturellement comme le système le plus efficient dès les années 1960, c'est-à-dire dès les débuts de l'informatique, dans les milieux scientifiques, alors seuls milieux informatisés. Il n'est donc pas nouveau et a toujours existé. Ce n'est que plus tard avec le développement fulgurant de l'informatique que les enjeux commerciaux des logiciels ont fait apparaître le concept de logiciel propriétaire et un monopole sur ce marché. C'est pour dénoncer les effets pervers de ce monopole que des associations vont se créer pour défendre les logiciels libres et les intérêts des utilisateurs.

La naissance de la FSF : les débuts du logiciel libre

En 1985, Richard Stallman crée la Free Software Foundation (FSF) destinée à soutenir les développements de logiciels libres. On lui doit notamment la pièce juridique des logiciels libres, la licence GPL, le contrat de licence sur lequel reposent la plupart des logiciels libres. La FSF a également mis au point de nombreux outils, comme le débogueur gdb, le compilateur gcc (l'un des plus utilisés au monde), l'éditeur de texte Emacs (répandu chez les programmeurs et utilisateurs des systèmes de type Unix).

La FSF, du fait du quasi-monopole de Windows sur les PC, a concentré ses critiques contre la politique de licensing (octroi de licences) de Microsoft, qui restreint la possibilité des utilisateurs de PC d'installer un autre OS que le sien sur les machines des grands constructeurs, et dont le format propriétaire enferme les utilisateurs dans une situation de lock-in. Cependant, les partisans du logiciel libre ne dirigent pas leurs critiques uniquement vers Microsoft, ce que prouve l'appel au boycott d'Apple par FSF dans les années 1980, l'éditeur ayant breveté et protégé par copyright son système d'interfaces graphiques ce qui empêchait notamment Microsoft d'utiliser ses icônes.

La diffusion des logiciels libres: le réseau Internet

Il manquait deux choses pour que des logiciels libres puissent être diffusés et prendre une place économique importante : un réseau d'individus suffisamment important, et une technologie permettant la diffusion rapide de ces logiciels entre les membres de ce réseau, aussi éloignés soient-ils.

Ce développement de l'Internet dans les années 1990 a permis de remplir ces deux conditions. En effet, celui-ci a provoqué une explosion du nombre d'auteurs potentiels de logiciels libres, en créant un réseau très large, puisque mondial, d'individus capables de communiquer entre eux à un coût peu élevé puisque l'utilisation d'Internet nécessite un ordinateur dont les prix ont baissé ces dernières années en rendant l'acquisition possible par un bon nombre de foyers un modem et une connexion Internet. Il a simultanément donné aux membres de ce réseau qu'il a créé une technologie leur permettant d'échanger des données, donc des logiciels. Ainsi, les membres du réseau sont capables de connaître l'existence d'un logiciel libre en surfant sur le Web. Ils peuvent ensuite obtenir les logiciels libres qui leurs paraissent intéressants, non pas via des procédures mises en place par un organisme, mais tout simplement en les téléchargeant directement sur un site ou demandant à un membre du réseau de le lui envoyer pour courrier électronique. Les logiciels ont toutes les caractéristiques d'une industrie de réseau, dont l'une des principales reste le fait que le développement d'une technologie ne puisse se faire sans un réseau d'utilisateurs suffisamment large. Or, si les logiciels libres ne se sont pas développés avant le milieu des années 1990, c'est certainement parce qu'il n'existait alors pas de moyen de diffusion suffisamment efficace remplissant les deux conditions précédentes. A la différence des logiciels libres, les logiciels commerciaux avaient des moyens de se développer car ils bénéficiaient d'une dynamique de diffusion grâce à la présence de circuits de distribution financés par leurs éditeurs.

Il est intéressant de constater que la période du développement et de l'essor des logiciels libres coïncide avec celle du "boom" de l'Internet. On peut donc avancer la thèse selon laquelle c'est le succès de l'Internet qui est aujourd'hui à la base de celui des logiciels libres car il aurait constitué l'outil permettant leur diffusion. On peut d'ailleurs remarquer que l'infrastructure du réseau Internet est elle-même gérée avec des outils à code source modifiable (SendMail, WU-FTP, Bind, Inn, Perl, Apache).

Le phénomène Linux

En 1990, Linus Torvalds, étudiant en informatique à la Faculté d'Helsinki, utilise un système d'exploitation aux capacités extrêmement limitées, mais livré avec son code source, Minix, un produit Unix destiné à l'enseignement. Linus Torvalds va, peu à peu, enrichir ce logiciel de nouvelles lignes de code et écrire un logiciel pilote de périphérique lui permettant d'utiliser un autre écran, un autre clavier et un autre système de gestion de fichiers. Par la suite, le Xfree86 Project apporte une interface graphique à ce système d'exploitation. le système Linux, contraction du prénom de son inventeur et d'Unix, est né. En 1994, une version aboutie de Linux, Linux 1.0, est disponible grâce à l'aide d'une importante communauté de programmeurs. Début 1999, la version 2.2 voit le jour, apporte de nombreuses améliorations et simplifications. Ainsi, Linux est parti d'une version contenant 10 000 lignes de code, et en compte aujourd'hui plus d'un million. On compte actuellement (1er Trimestre 2000) entre 7 et 10 millions d'utilisateurs de Linux comme système d'exploitation et celui-ci aurait connu, au cours de l'année 1998, une croissance en nombre des systèmes distribués de 412 %. Toujours au niveau mondial, la contribution de Linux à l'augmentation du nombre de licences de serveurs systèmes d'exploitation, + 800 000 en 1998, est indiscutable.

La France n'échappe pas au phénomène Linux dans la mesure où Les Logiciels du Soleil, l'importateur Français de Redhat, ont vendu 35 000 licences de la version 5.1 et 17 000 de la version 5.2 en 4 mois. Mais, ce qui est le plus intéressant, reste le résultat d'une étude récente effectuée par le Gartner Group : 14 % des entreprises Américaines reconnaissant l'utiliser, et ceci, après un questionnaire dans lequel ne figurait pas le nom de Linux, c'est-à-dire qu'il s'agissait de réponses spontanées. Ce chiffre semble, en effet, montrer que, contrairement à ce qui pu être affirmé auparavant, Linux n'est pas réservé à une utilisation personnelle, mais entre bien dans la composition des systèmes informatiques des entreprises. De source IDC, les ventes de Linux ont triplé en 1998 ; atteignant 17,2 % de part de marché des serveurs, alors que Windows NT en compte 36 %, Unix (tous Unix confondus sauf Linux) 17,4 %, et Netware 24,2 %.

Enfin, Linux semble être la référence Internet puisqu'il est numéro un des sites Web ; 26,2 % de ceux-ci fonctionnent sous Linux contre 22,8% sous Unix BSD et 22,8% sous Windows. Il apparaît donc que l'industrie des logiciels se situe dans une situation telle qu'une entreprise, MicroSoft, a réussi à imposer ses produits comme standard. Cependant, comme les chiffres le prouvent, les logiciels libres, et notamment Linux, commencent depuis quelques années à le concurrencer, en lui "grignotant" quelques parts de marché. Mais le "phénomène Linux" est-il un feu de paille passager, ou ce logiciel possède-t-il un potentiel de développement et les atouts qui pourraient réellement autoriser son émergence, lui permettant de se placer, dans tous les domaines, comme un concurrent, voire le standard remplaçant de MicroSoft ?

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

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

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

C'est paru dans le journal l'HEBDO

Amiga n'est pas mort

L'association des Amateurs de l'Amiga en Aunis (4A) défend avec acharnement le droit à la différence en matière d'ordinateurs.

A la fin de chaque mois ils sont une douzaine à se retrouver à la salle du Lavoir autour de leur raison d'être : un ordinateur Amiga.

Ce type de machine, qui n'est plus commercialisé depuis une dizaine d'années, conserve encore nombre d'aficionados comme Yannick Bridier, président des 4A. "Les PC régnent en maître sur le monde de l'informatique. Mais les personnes qui utilisent l'Amiga le font avec passion. Pour eux il est difficile de trouver du matériel, mais chaque nouvelle avancée dans l'acquisition d'un périphérique est une victoire".

Cette machine a été commercialisée pour la première fois en 1985. Il s'agissait de la première machine multimédia. Elle était alors considérée comme une alternative au PC ou au MAC. Commodore a vendu 5 millions de ces machines avant de faire faillite en 1994. En 1995, le constructeur allemand Escom a tenté de ressusciter l'Amiga mais il a également fait faillite un an plus tard. 1997 voit l'américain Gateway acquérir les droits de l'Amiga et, surprise, à la fin de 1999, la nouvelle entité annonce la sortie d'une nouvelle génération d'Amiga.

La nouvelle a de quoi réjouir les membres des 4A. Ceux-ci vont organiser une rencontre, un regroupement d'utilisateurs et d'associations défendant, comme eux, le monde du non-Windows. Bill Gates n'a qu'à bien se tenir !

Cette Amigasession se tiendra les 27 et 28 mai à la salle du Lavoir. Les 4A travaillent également à un dossier de présentation de la société du Moyen Age dans le cadre de la fête médiévale du 12 août.

Cette présentation sera accessible sur le Net et comprendra notamment des volets dédiés aux contes et légendes et à l'imagerie populaire médiévale. Qui a dit que l'Amiga était fini ?

Cyril Giraud

Article paru dans l'Hebdo de la Charente Maritime N°138 du Jeudi 27 avril 2000

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

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

AMIGA, dernière minute

Faisant suite à l'article précédent, voici un e mail de dernière que je viens juste de recevoir d'ADFI, à vous de juger.

Quelques informations sur le nouvel Amiga. Traduction automatique réalisée par Systrans.

A.D.F.I. Application 47 avenue de la libération 63000 Clermont Ferrand FRANCE

Achat-Vente Amiga/PC, Réparation Amiga/Atari/PC.

Téléphone : 04 73 34 34 34.

Mel : sdli@sdli.net - Internet : <http://www.sdli.net>

Communiqué de Presse

Amiga est de retour, et changera encore l'informatique pour toujours.

Amiga, le créateur des ordinateurs multimédia, a annoncé la mise à disposition de leur kit de développement pour les développeurs Amiga, Linux, et Java.

Juin 3, 2000, Snoqualmie, WA - Amiga annonce la mise à disposition du kit de développement de logiciel Amiga, le premier nouveau produit pour préparer la plate-forme Amiga de prochaine génération.

Le kit de développement logiciel Amiga fournit les outils et les exemples de base pour permettre aux programmeurs de créer un passionnant contenu multimédia pour les multiples dispositifs et environnements de calcul. La force unique du nouvel Amiga vient de l'association avec le groupe de Tao, la lecture en anglais fournissant une base où les développeurs peuvent tirer profit d'un environnement de calcul omniprésent.

En 1984 Amiga établi tout ce qui est considéré aujourd'hui comme multimédia. En raison de ceci, des systèmes d'Amiga sont employés de part le monde pour des studios de film, des animateurs, et dans des applications de mission critiques. En utilisant ceci comme base, l'Amiga avance en créant le multimédia pour de nombreux dispositifs et environnements de calcul à la maison, au bureau et ailleurs.

L'OS d'Amiga est capable de fonctionner de par lui-même ou en se reposant sur d'autres systèmes d'exploitation. Une application simple est capable de travailler sur le PC X86, le Power PC, le M.core, le BRAS, le StrongArm, le MIPs, le SH3/4, et d'autres. Dans un environnement hôte, le nouvel Amiga fonctionne sur des versions de CE de Linux, de Windows 95,98/NT, de Windows, d'OS/9, de QNX4, et de d'autres à annoncer.

Le nouvel OS embrasse également la langue du Java d'une nouvelle, puissante et conforme manière. La renommée de la technologie Java de Tao est reconnue dans le monde pour sa vitesse d'exécution et la compacité des applications Java. Avec le nouvel environnement, les développeurs pourront tirer profit à la fois du Java, et du codage portatif de l'assembleur. "Aujourd'hui nous prenons la première mesure vers le futur, " a dit Bill MEWEN, Président/EO d'Amiga, inc.. " Le nouvel Amiga SDK fournit un environnement où les meilleurs fabricants au monde peuvent établir des applications passionnantes, qui peut dépasser des limitations de matériel.

Aujourd'hui des programmeurs Amiga peuvent être rejoints par les programmeurs Linux et Java dans un environnement qui fournit la base pour la livraison du futur contenu."

"Tao avait parlé pendant un certain temps maintenant au sujet de nos développements pour créer Heaven(TM) numérique et nous voyons l'Amiga et sa communauté comme partie fondamentale du nouvel ordre qui peut la faire se produire et prendre une avance dans l'industrie. Avec la fine ténacité et les nombreuses qualités de MEWEN et de son équipe d'Amiga, le monde va découvrir Amiga en tant que premier maillon des les appareils numériques en réseau, " a dit le Président Francis Charig Chairman du Tao-Group.

Pour le programmeur, le nouveau SDK crée un environnement simple qui est le parcelllement des dispositifs courants,

tels que la cellule téléphone de nouvelles versions ascendantes du kit; plus tard dans l'année nous présenterons beaucoup de nouveaux dispositifs adapté à chaque médium. Les versions actuelles et futures permettront le rendement compact et élevé et des solutions solide pour utiliser les différents médias à travers une large gamme des dispositifs en utilisant une plate-forme binaire identique.

Le nouvel Amiga SDK est disponible pour les revendeurs locaux pour \$99,00 sur les sites Amiga, Amazon.com et d'autres sources bientôt disponibles. Une version disponible par l'intermédiaire d'un distributeur japonais sera annoncée sous peu. Au sujet de l'Amiga: Amiga incorporated est consacré à créer un environnement multimédia de fonctionnement, permettant à des fabricants et à des utilisateurs d'éprouver un nouveau niveau de plaisir. Car il était déjà disponible au début des années 80, Amiga est prêt à présenter le prochain niveau de l'informatique.

Marques déposées :

Amiga est une marque déposée d'Amiga inc..

intent(TM) est une marque déposée de groupe Ltd de Tao

Digital Heaven(TM) est une marque déposée de groupe Ltd de Tao

Linux(R) est une marque déposée enregistrée de Linus Torvalds

Windows(R) est une marque déposée enregistrée de la Microsoft Corporation

QNX est une marque déposée enregistrée de QNX Software Systems Ltd

OS-9(R) est une marque déposée enregistrée de Microware Systems Corporation

NEC V850(R) est une marque déposée enregistrée de NEC Corporation in the United States and other countries

MIPS est une marque déposée enregistrée et MIPS-based est une marque déposée de MIPS Technologies, Inc.

ARM, et StrongARM est une marque déposée de ARM Limited

Motorola PowerPCTM et M-CoreTM est une marque déposée de Motorola, Inc

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

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

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

LA PAGE HUMOUR ou méfiez-vous des logiciels

Voici la lettre d'un grand éditeur:

«nous avons reçu de nombreuses plaintes de nos utilisatrices qui ont précipitamment remplacé leur bonne vieille version de MONMEC 1.0 par MONMARI 1.0. Les bugs suivants ont été soulignés:

Alors que MONMEC 1.0 fonctionnait automatiquement sans problème chaque jour, MONMARI 1.0 refuse de se mettre en route plus d'une fois par semaine, à la rigueur deux et encore, faut-il avoir activé, auparavant, LINGERIEFINE 3.0 et TURLUTTE 4.2.

MONMEC 1.0 était livré avec de nombreuses extensions différentes alors que MONMARI 1.0 n'en propose qu'une seule, l'extension «missionnaire».

Alors que MONMEC 1.0 fonctionnait sans problème pendant 24 heures, MONMARI 1.0 se désactive au bout de 3 minutes et affiche le message «exécution de la routine terminée, passage en mode veille». La phase de veille étant accompagnée de l'émission d'un inquiétant bourdonnement de l'unité centrale impossible à supprimer. Certaines utilisatrices ont pu désactiver la carte son par application de la fonction «oreiller sur la tête» mais cela peut provoquer des arrêts définitifs du système. Les extensions «Bouquetdefleurs», «Caféaulit», «Repasauxchandelles» et «Venisetravel» ont été, tout bonnement, supprimés sur MONMARI 1.0 et remplacées par des extensions tout à fait superflues telles que «TVfoot», «TVrugby», «TVformule1» et «Cuiteavecmespotes». De plus, ces extensions se mettent automatiquement en route toutes les fois qu'on essaye d'activer l'extension «vaissellewash» qui fonctionnait pourtant très bien avec MONMEC 1.0.

L'extension «ecoute», plus ou moins développée suivant les différentes versions de MONMEC à complètement disparue de MONMARI 1.0.

Les utilisatrices ayant essayé d'installer la version de MONMEC 2.0 pour suppléer aux déficiences de MONMARI 1.0 ont essuyé de cuisants échecs, MONMARI 1.0 étant équipé de l'antivirus POINGDANSLAGUEULE 8.0.

En raison d'une utilisation excessive des fonctions «cuisinefine» et «Apéro» qui provoque un stockage massif de données au niveau de la zone médiane du disque dur (qui, du coup, devient de moins en moins dur), MONMARI 1.0 a une fâcheuse tendance à augmenter en taille et en poids. De façon générale, le malentendu vient du fait que MONMEC 1.0 faisait partie de la catégorie «Utilities and Entertainment Software» alors que MONMARI 1.0 est un système d'exploitation qui tend à accaparer toutes les ressources de votre système.

MONMARI 1.0 génère des bugs affectant un certain nombre de programmes vitaux pour un fonctionnement harmonieux de votre environnement tels que «PhoneChat 6.0», «MeetFriends 2.0», «movie 5.0» et «ReadBook 3.2».

Certaines versions de MONMARI essayent même de supprimer «MyJob 1.0» et de le remplacer par «Children 5.1», auquel cas il deviendrait extrêmement difficile pour votre système de tourner sans l'assistance de MONMARI 1.0.

Certaines utilisatrices ont trouvé la solution qui consiste à désinstaller MONMARI 1.0, si possible avant d'avoir mis en route la fonction «Children 5.1» et de la remplacer par plusieurs instances de MONMEC 1.0 tournant simultanément.

Leur bon fonctionnement nécessitera un usage sélectif de votre mémoire, le compartimentage rigoureux de vos ressources et une excellente gestion de votre système.

N'oubliez surtout pas de réactualiser fréquemment par des nouvelles releases (disponibles gratuitement dans le domaine public) votre version de MONMEC 1.0.

VOTRE BONHEUR EST A CE PRIX.»

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