
TRUCS ET ASTUCES

par André Chéramy

1) Curseur on/off

Le classique PRINT CHR\$(17) ou CTRL/Q est une bascule qui permet d'afficher ou de cacher le curseur selon son état préalable, c'est à dire selon qu'il est caché ou visible, respectivement. Il est très difficile de gérer l'état du curseur à l'intérieur d'un programme un peu complexe, avec sous-programme et boucles diverses. Utilisez plutôt:

POKE#26A,(PEEK(#26A)AND#FE) pour l'effacer de manière certaine
POKE#26A,(PEEK(#26A)OR#01) pour l'afficher à coup sûr.

Notez que ces POKES ne prennent effet qu'au prochain PRINT ou PRINT@.

2) Changement de drive

Sédoric est vraiment génial compte tenu de sa taille et de la modestie du système! Les commandes les plus folles sont probablement **STRUN** et **TKEN**. STRUN permet d'exécuter la chaîne alphanumérique qui suit en argument et donc de jongler avec les commandes. Mais dans cette chaîne, les mots clés du BASIC doivent être codés en token. C'est ce que fait la commande TKEN en transformant en chaîne codée la chaîne alphanumérique donnée en argument.

Exemple: comment changer de lecteur de disquette à l'intérieur d'un programme BASIC? Impossible, il n'y a pas de commande pour ça! Heureusement STRUN est là. Voici un petit sous-programme BASIC qui rendra service à ceux d'entre vous qui ont plusieurs lecteurs de disquette et qui montrera aux autres comment utiliser TKEN et STRUN:

```
60000 REM Sous-programme changement de drive
60010 PRINT"Drive (A,B,C ou D)?"::GET DR$:PRINT DR$
60020 IF DR$<"A" OR DR$>"D" THEN PING:GOTO 60010
60030 DR$=DR$+"-":TKEN DR$:STRUN DR$:RETURN
```

NB: dans un programme en LM il faudrait faire:

```
JSR 0472 (passage sur la RAM overlay)
LDA $00 (00 pour A, 01 pour B, 02 pour C, 03 pour D)
STA C000 (indique le n du drive actif)
JSR 0472 (retour sur la ROM)
```
