

TRUCS - ASTUCES

Par André C

3) SEEK et CHANGE

Il existe des commandes géniales dans Sédoric (suite). SEEK et CHANGE en font partie. Ces deux commandes acceptent soit des mots-clé du BASIC sous forme de token (exemple SEEK CHR\$(131) pour rechercher tous les RECALL), soit sous forme de chaîne alphanumérique (exemple SEEK "TOTO" listera tous les TOTO présents dans le programme).

Il est possible de faire avec Sédoric beaucoup plus qu'indiqué dans le manuel, notamment combiner des token et des chaînes alphanumériques. C'est très simple: soit à rechercher tous les CHR\$(17). Sachant que le token de CHR\$ est 237 (voir le manuel page 315), faire:

- soit directement SEEK CHR\$(237)+"(17)"
- soit ZZ\$=CHR\$(237)+"(17)" puis SEEK ZZ\$
- soit enfin, ZZ\$=CHR\$(17) puis TKEN ZZ\$ et SEEK ZZ\$, si vous n'avez pas le manuel de l'Atmos sous la main et que vous ignorez le token de la commande.

CHANGE fonctionne de la même manière. Pour changer tous les "CHR\$(17)" en "POKE#26A,(PEEK(#26A)AND#FE)" faire ZZ\$=CHR\$(17) puis TKEN ZZ\$ et CHANGE ZZ\$ TO "POKE#26A,(PEEK(#26A)AND#FE)".

Pour adapter la valeur de l'argument d'un WAIT (n° de token 181), faire:

- soit directement CHANGE CHR\$(181)+" 50" TO "WAIT100"
- soit ZZ\$="CHR\$(181)+" 50" puis CHANGE ZZ\$ TO "WAIT100"
- soit enfin, ZZ\$="WAIT 50" puis TKEN ZZ\$ et CHANGE ZZ\$ TO "WAIT100", si vous n'avez pas le manuel de l'Atmos sous la main, et que vous ignorez le token de la commande. Dans les 3 cas, il n'est pas nécessaire de coder la 2ème partie (WAIT100).

Voici quelques exemples utiles, lorsque l'on veut adapter un programme Oric-1 -> Atmos ou K7 -> disquette:

```
SEEK CHR$(191) listera tous les CALL
SEEK CHR$(192) listera tous les !
SEEK CHR$(182) et SEEK CHR$(183) listera tous les CLOAD et CSAVE
SEEK "LOAD" ou SEEK "SAVE" listera tous les LOAD et SAVE
SEEK CHR$(230) et SEEK CHR$(231) listera tous les PEEK et DEEK
SEEK CHR$(185) et SEEK CHR$(138) listera les POKE et les DOKE
SEEK "1230" recherchera tous les GOTO 1230, GOSUB 1230, etc...
SEEK CHR$(157) puis SEEK CHR$(39) vous listera tous les REM et '
CHANGE CHR$(157) TO CHR$(39) remplacera tous les REM par'
```

4) Ligne service

Cette ligne située en haut de l'écran est inaccessible aux PRINT et PLOT, il est seulement possible de POKER:

- a) Pour effacer la très utile mais affreux "CAPS":
POKE#BBA3,0
- b) Pour effacer toute la ligne:
FOR I=#BB80 TO #BBA7:POKE I,32:NEXT
(marche en mode immédiat et dans un programme).
- c) Pour mettre la ligne aux couleurs PAPER/INK de l'écran:
POKE#BB80,PEEK(#26B) et POKE#BB81,PEEK(#26C) ou encore:
POKE#BB80,PEEK(#BBA8) et POKE#BB81,PEEK(#BBA9).
- d) Pour basculer entre les modes "MAJUSCULES" et "minuscules" sans afficher l'odieux "CAPS":
POKE#20C,#FF qui force le mode "MAJUSCULES"
POKE#20C,#7F qui force le mode "minuscules"
- e) Pour plus de souplesse utilisez le programme SERVICE.COM