

Musique MAESTRO ! (7)

Quelques démos

Par Dominique Pessan, André Chéramy et Claude Sittler

Vous avez construit un Oric Maestro et vous aimeriez bien entendre de quoi il est capable ? Voilà de quoi lui donner un peu de voix. Il s'agit, de transformer la partie musicale de la démo « Welcome to Oric Atmos » en lecteur stéréo.

Cette routine est listée et commentée dans l'article « Interruptions musicales » du numéro double 99-100 du CEO-MAG. Nous vous invitons à vous y reporter car nous ne décrivons ici que les modifications apportées. Le principe est simple, Nous avons détourné les appels de PLAY et MUSIC de la routine vers le code qui vous est présenté ci dessous et qui permet de gérer le second PSG.

Voici tout d'abord la partie de la routine affectée par la modification (avant la modification).

8153	68	PLA	Dépile A
8154	C9 01	CMP #\$01	Est-ce que c'est 1 ?
8156	D0 06	BNE \$815E	non, aller en \$815E
8158	20 18 FC	JSR \$FC18	Oui, alors appel de la routine MUSIC
815B	38	SEC	
815C	B0 CA	BCS \$8128	Saut inconditionnel en \$8128
815E	20 D0 FB	JSR \$FBDO	Ce n'était pas 1, donc c'était 2, appel de la routine PLAY
8161	38	SEC	
8162	B0 F8	BCS \$815C	Saut inconditionnel en \$815C

Le même code après la modification :

8153	68	PLA	
8154	C9 01	CMP #\$01	
8156	D0 06	BNE \$815E	
8158	20 C5 81	JSR \$81C5	Saut vers le greffon « enrichissant » MUSIC
815B	38	SEC	
815C	B0 CA	BCS \$8128	
815E	20 90 81	JSR \$8190	Saut vers le greffon « enrichissant » PLAY
8161	38	SEC	
8162	B0 F8	BCS \$815C	

Modification de l'appel de PLAY

8190	AD E1 02	LDA \$02E1	Charge le premier paramètre de PLAY
8193	F0 0B	BEQ \$81A0	Si c'est 0 (PLAY0,0,0,0) aller en \$81A0 pour faire PLAY8,8,0 ,0 (couper le 2 nd PSG)
8195	C9 07	CMP #\$07	Est-ce PLAY7,0 ,0,0
8197	F0 16	BEQ \$81AF	Oui, aller en \$81AF pour faire aussi PLAY9,8,0,0 (activer le 2 nd PSG)
8199	20 D0 FB	JSR \$FBDO	Si ce n'est ni 0 ni 7, appel de PLAY
819C	60	RTS	retour à la routine de lecture des données
819D	EA	NOP	ne rien faire
819E	EA	NOP	ne rien faire
819F	03		ici, on stocke le numéro de canal que l'on souhaite jouer sur le 2 nd PSG

Sous programme : « coupe tous les 2 PSG »

81A0	20 D0 FB	JSR \$FBDO	coupe tous les sons du 1 ^{er} PSG
-------------	----------	------------	--

81A3	A9 08	LDA #08	Place les paramètres corrects
81A5	8D E1 02	STA \$02E1	en \$2E1
81A8	8D E3 02	STA \$02E3	et \$2E3
81AB	20 D0 FB	JSR \$FBD0	Pour couper tous les canaux du 2 nd PSG (PLAY8,8,0,0)
81AE	60	RTS	retour à la routine de lecture des données

Sous programme : « active 2 PSG »

81AF	A9 03	LDA #03	C'est ici qu'on décide quel canal sera joué sur le 2 nd PSG (le 3 a été choisi)
81B1	8D 9F 81	STA \$819F	le numéro du canal est stocké en \$819F
81B4	20 D0 FB	JSR \$FBD0	PLAY7,0,0,0
81B7	A9 09	LDA #09	place les paramètres corrects en
81B9	8D E1 02	STA \$02E1	\$02E1
81BC	A9 08	LDA #08	et
81BE	8D E3 02	STA \$02E3	\$02E3
81C1	20 D0 FB	JSR \$FBD0	pour activer le 2 nd PSG (PLAY9,8,0,0)
81C4	60	RTS	retour à la routine de lecture des données

Modification de l'appel de MUSIC

81C5	AD E1 02	LDA \$02E1	Est ce le canal que l'on a choisi pour être joué sur le 2 nd PSG ?
81C8	CD 9F 81	CMP \$819F	
81CB	F0 04	BEQ \$81D1	Oui, aller en \$81D1
81CD	20 18 FC	JSR \$FC18	non, appeler MUSIC directement
81D0	60	RTS	retour à la routine de lecture des données
81D4	A9 04	LDA #04	ici, on joue sur le 2 nd PSG
81D6	8D E1 02	STA \$02E1	
81D9	20 18 FC	JSR \$FC18	Donc MUSIC 4,O,N,V
81DC	60	RTS	retour à la routine de lecture des données

La marche à suivre

- 1 – Chargez la démo par **DEMO,N** ou **WELCOME,N** (en fonction du nom de la version que vous avez
- 2 – A l'aide d'un éditeur (MONAC1 par exemple) entrez les modifications décrites ci-dessus
- 3 – Sauvegardez par **SAVE « MUSIC »,A#3400,E#9774**
- 4 – **NEW** puis entrez le listing suivant

```

10 REM DEMO MAESTRO STEREO
15 !MUSIC
20 CLS:PRINTCHR$(17):PAPER0:INK2
30 PRINT@6,7;"1- God save the Queen"
40 PRINT@6,9;"2- L'arnaque"
50 PRINT@6,11;"3- BACH"
55 REPEAT
60 GETA:PLAY0,0,0,0:PLAY8,8,0,0
70 ONA GOTO 80,90,100
80 DOKE#70,#3400:POKE#72,1:DOKE#24B,#810B:POKE#24A,#4C
85 GOTO110
90 DOKE#70,#3900:POKE#72,1:DOKE#24B,#810B:POKE#24A,#4C
95 GOTO110
100 DOKE#70,#8300:POKE#72,1:DOKE#24B,#810B:POKE#24A,#4C
105 GOTO110
110 UNTILA>3
120 POKE#24A,#40:PLAY0,0,0,0:PLAY8,8,0,0

```

- 5 – Sauvez le listing par **SAVE « DEMOM »**
- 6 – **RUN**
- 7 - **1,2** ou **3**
- 8 – Ecoutez, c'est magique !