
Réponses... Réponses... Réponses... (10)

Sujet n°20 - Petit Lexique.

Nous avons tendance à jargonner. C'est un fait de société auquel les informaticiens, mêmes modestes, ont du mal à échapper. Pourtant, rares sont ceux qui osent demander : «Qu'est-ce qu'un sprite ?» ou «Que signifie SNES ?» ou «Pourquoi un Mo vaut-il 1,048576 million d'octets ?» etc. Nous tentons aujourd'hui quelques éclaircissements. Et ce ne sont pas les plus jeunes qui en auront le plus besoin... Que vous ayez des questions ou des réponses (snes), soyez les bienvenus !

Bit : Unité binaire utilisée pour identifier une information élémentaire. Un Bit peut prendre deux valeurs : 0 ou 1, souvent représentées par les états électriques 0 ou 5 volts. Comme son nom le suggère, un octet est un groupe de 8 bits. Un Mo (Méga octets) = 1024 Ko (Kilo octets) = 1024x1024x8 bits. Pourquoi 1024 et non pas 1000 ? La réponse est simple : Vu qu'un bit ne peut prendre que 2 valeurs (et non pas dix), nous sommes en système binaire et non en décimal. Les nombres sont donc définis comme étant le chiffre 2 à la puissance n.

Hardware / Software : Le «hard», c'est tout ce qui est physique dans votre ordinateur : la carte mère, le processeur, les circuits intégrés, etc. Le «soft», c'est tout ce qui est logiciel (les programmes). Pour vous embrouiller un peu, une ROM (mémoire en lecture seule) comporte une partie «hard» (la puce) et une partie «soft» (le code écrit dans cette puce). Il serait erroné de croire que le plus «dur» dans un ordinateur est le «hardware» !

PSG : «Programmable Sound Generator» ou «Générateur de Sons Programmable», donc rien à voir avec le football. C'est une des premières classes de circuits sonores à avoir équipé les consoles de jeux vidéo et les premiers ordinateurs familiaux. Le plus courant est le General Instruments AY-3-8912 , justement présent dans nos Oric.

RAM / ROM / EPROM : La RAM ou «Random Access Memory» est la mémoire de travail («mémoire vive») de l'ordinateur. Toutes les données de vos applications y sont stockées jusqu'à extinction de l'ordinateur. Cette mémoire est donc volatile. Au contraire, la ROM ou «Read Only Memory» est la mémoire permanente («mémoire morte») de l'ordinateur. Le contenu de cette mémoire est fixé en usine. Cette mémoire «en lecture seule» contient les données de bases de l'ordinateur, lui permettant de booter et même parfois de travailler (cf le BASIC de nos Oric). L'EPROM ou «Erasable Read Only Memory» est simplement une ROM effaçable aux ultra-violets et reprogrammable ensuite. Les EPROM sont reconnaissables à une petite fenêtre en verre, protégée de la lumière par une étiquette. La ROM d'origine de l'Oric, étant implantée sur un support de circuit intégré, peut facilement être remplacée par une EPROM, qui peut contenir une mise à jour du code d'origine ou tout code de votre cru. Avec le «hard» de l'Oric on peut donc élaborer une toute autre machine.

Scrolling : C'est tout simplement l'impression que l'écran défile sous vos yeux pendant une application. Un bon scrolling, c'est quand ce défilement se fait sans saccades. Le scrolling peut seulement concerner une portion de l'écran et se faire dans les quatre directions.

Sprites : Parfois traduit par «lutins graphiques», ce sont tout simplement de petits objets graphiques affichés par votre micro lorsque vous jouez. Ils sont en général assez nombreux et de petite taille. Pour faire des gros sprites, on assemble parfois des sprites plus petits. Nos Oric ne sont guère gâtés coté support «hard» pour les sprites, en dehors de la banale redéfinition des caractères.