



Atelier Super-Oric

par Fabrice F. et André C.

Au programme : Le Clignotement Texte

De André: Pour ma série d'articles sur la programmation du Super-Oric, je voudrais montrer comment palier à l'absence des attributs vidéo. J'ai déjà fait la vidéo inverse. Je voudrais faire le clignotement. Une boucle avec Wait ne me satisfait pas. Comment as-tu fait clignoter le curseur? Est-ce utilisable pour n'importe quel caractère de l'écran?

D'une manière générale, il ne me semble pas possible d'émuler les attributs vidéo de manière à ce qu'un écran texte sauvegardé incorpore cette émulation, comme avec l'Oric classique. Sauf peut-être si on incorpore devant l'écran texte une routine LM qui se lance au chargement de l'écran. Qu'en penses-tu?

Comment accède t-on à la 2e banque autrement qu'avec CLOADTEXT etc.? Je crois savoir que tu peux aussi y lancer un programme LM...

Beaucoup de questions tout ça...

De Fabrice: [comment palier à l'absence des attributs vidéo] Plus exactement à la différence des attributs vidéos, puisque la SNES propose six bits d'attributs pour chaque caractère écran (retournements, etc.)... [Comment as-tu fait clignoter le curseur? Est-ce utilisable pour n'importe quel caractère de l'écran?] Et non, désolé... Le curseur ne clignote pas à cause d'un attribut de clignotement, mais parce que la routine d'interruption de l'Oric transforme alternativement le caractère situé à la position du curseur en son inverse vidéo...

[routine LM] Il se trouve qu'avec le Super-Oric, la routine d'interruption (IRQ) n'est pas déclenchée par le VIA, mais par le retour du balayage vidéo. On peut donc imaginer mettre une routine en LM qui sera appelée de manière

synchronisée au balayage écran pour faire des effets spéciaux... Mais quels attributs vidéos de l'Oric voudrais-tu émuler? Côté couleurs, il y a tout ce qu'il faut sur la SNES, et ils sont en parallèle... Côté jeu alternatif de caractères, idem, pas besoin de se casser la tête avec les 1024 caractères possibles... Donc tu regrettes le clignotement et la double hauteur... Mhhh, pour la double hauteur, on peut imaginer que le grand nombre de caractères permet de définir des caractères de grande taille en plusieurs morceaux, c'est pas très pratique pour du texte, mais la résolution est meilleure...

Reste effectivement le clignotement... Les terminaux alphanumériques dispose souvent de cet attribut de clignotement pour attirer l'attention sur un fragment de texte, mais aussi d'autres attributs comme le soulignement, ou les caractères gras, italiques, etc. S'il s'agit d'attirer l'attention sur un morceau de texte avec le Super-Oric, on peut imaginer faire des jeux de caractères dérivés du jeu de caractère Oric de base, par exemple en rajoutant un soulignement, ou en inclinant les caractères... Mais pour un effet dynamique, il faut effectivement passer par de la programmation en LM...

Pour l'instant, c'est vrai que les possibilités d'affichage du Super-Oric n'exploitent pas toutes les possibilités hardware SNES, je n'ai fait qu'étendre les commandes Basic de l'Oric...

Par exemple, il est très facile de scroller un écran sur la SNES, il y a des registres vidéos qui permettent d'indiquer la position d'origine de l'écran. Pour des jeux en Basic, ça ne coûterait quasiment rien de déplacer la totalité de l'écran... Et puis il y a les sprites; je pourrais fournir des instructions Basic pour les manipuler, ça serait aussi très pratique pour les jeux...

[Comment accède t-on à la 2e banque autrement qu'avec LOADTEXT etc.] Tu veux dire pour faire des PEEK et des POKE par exemple? Actuellement on ne peut pas, il faudrait que je modifie par exemple ces commandes pour accepter une adresse 24 bits, ça te serait utile ?

[Je crois savoir que tu peux aussi y lancer un programme LM] Pareil pour CALL, si je prends en paramètre une adresse 24 bits, ça serait possible...

Bon, je vais cogiter à tout ça....

De André: Merci pour tes réponses. Ci-dessous les miennes:

[Plus exactement à la différence des attributs vidéos] Oui, bien sûr, ces possibilités sont intéressantes. Il faudrait que je songe à les mettre en valeur.

[Et non, désolé. Le curseur ne clignote pas... mais parce... vidéo] C'est bien ce que je craignais.

[On peut donc imaginer mettre une routine en LM qui sera appelée de manière synchronisée au balayage écran pour faire des effets spéciaux] J'imagine que cette routine LM pourrait aussi être utilisée pour faire du bi-tâche (par ex. pour jouer de la musique, comme dans la démo de l'Oric)

[Côté couleurs, il y a tout ce qu'il faut sur la SNES] C'est même LE progrès majeur.

[Côté jeu alternatif de caractères, idem, pas besoin de se casser la tête avec les 1024 caractères possibles] J'avais bien vu ça.

[pour la double hauteur, on peut imaginer que le

grand nombre de caractères permet de définir des caractères de grande taille en plusieurs morceaux, c'est pas très pratique pour du texte, mais la résolution est meilleure] C'est aussi que je j'avais sur ma liste TO DO. Avec beaucoup plus de liberté que la double hauteur classique.

[Mais pour un effet dynamique, il faut effectivement passer par de la programmation en LM] Il me semble qu'on peut soit modifier dynamiquement la définition des caractères ou celle des couleurs, soit intervenir dans l'écran sur le code ASCII ou les attributs notamment la palette utilisée). Mais en Basic, ça risque en effet d'être trop lent.

[scroller un écran sur la SNES... Et puis il y a les sprites...] J'aurai de quoi m'occuper encore un peu...

[il faudrait que je modifie par exemple les commandes PEEK et POKE pour accepter une adresse 24 bits, ça te serait utile ?] Je ne sais pas. Actuellement on peut déjà intervenir avec DEFCHAR, DEFINK, SCRNB et PLOT. L'idée serait d'intervenir plus directement en LM. Mais je ne connais rien à l'adressage 24 bits et ne sais même pas si on a le droit de l'utiliser. Je n'ai même pas encore tenté de routine 6502.

[Pareil pour CALL, si je prends en paramètre une adresse 24 bits, ça serait possible... Bon, je vais cogiter à tout ça...] Il n'y a pas le feu, je suis de toute façon trop occupé (et trop lent) pour tester tout ce que j'ai déjà envisagé avec le Super-Oric. En tout cas, c'est un jouet superbe et je t'en remercie.

