

Super-Oric : Test du Son et des Codes de Contrôle

par André C.

Dans un précédent article, j'ai essayé, avec ma console Snes, le clavier+interface que m'a prêté Fabrice (voir le Ceo-Mag de Novembre 2005, pages 8 à 10). Toutefois, j'avais 'oublié' de tester les codes de contrôle. En fait, j'en avais bien testé quelques uns (CTRL+A, CTRL+T, etc.) mais j'aurais aimé tester aussi les codes n°6 = CTRL+F (bascule clic clavier) et n°7 = CTRL+G (Ping) et ni mon moniteur ni ma télé ne semblaient disposés à émettre du son. J'ai donc remis à plus tard.

Et ce plus tard est arrivé. Lors de la dernière Visu, Jean B. et moi avons testé la cartouche Super-Oric 'SndTest' de Fabrice F. Pas le moindre son, alors que la chose marche avec un émulateur de console Snes! Pour en avoir le coeur net, nous avons essayé une cartouche Snes d'origine et là, nous avons bel et bien obtenu de la musique. Ce n'était donc pas notre installation qui était en cause.

J'ai repris calmement l'ensemble de ces tests: Son et codes de contrôle. En voici les résultats.



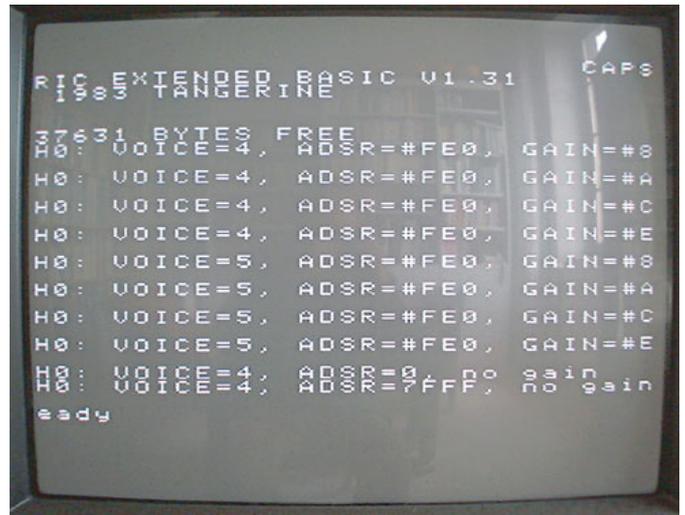
A) LE SON SUR SUPER-ORIC

La première photo vous montre mon installation: Une console Snes, avec Joypad et Clavier de Fabrice, branchée sur une télé Toshiba.

Premier essai, quatre jeux Snes d'origine: Super Soccer, Star Wing, NHL 95 et Int. Superstar soccer. J'ai de la musique (magnifique d'ailleurs) avec toutes ces cartouches.

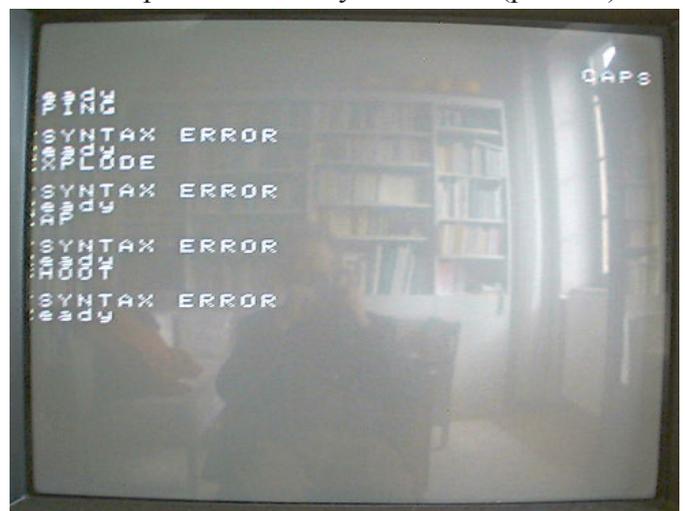
Second essai, la cartouche SndTest de Fabrice: Le

programme se déroule correctement à l'écran (photo 2), mais aucun son ne sort de la télé. J'observe un petit problème de décalage horizontal de l'affichage: ma télé est mal réglée, mais bon, je ne touche à rien car



elle n'est pas jeune et si elle marche ce n'est déjà pas si mal (en fait, je n'ai jamais réussi à comprendre le mode d'emploi!). Ce défaut de réglage est particulièrement voyant du fait que, contrairement à l'Oric, le Super-Oric n'a plus les deux colonnes de marges à gauche.

Troisième essai, une cartouche 'TestClavier' en deux versions contenant soit la même Rom que SndTest, soit la dernière version à ce jour (1.33) de la Rom Super-Oric. Cette cartouche se contente d'afficher un petit message et de rendre la main. Je n'ai constaté aucune différence entre les deux versions de cette cartouche 'TestClavier'. Premier constat, CTRL+G ne fait rien entendre. CTRL+F semble inactif. Les commandes PING, EXPLODE, ZAP et SHOOT se contentent de produire une 'Syntax Error' (photo 3).



```

ORIC EXTENDED BASIC V1.31      CAPS
© 1983 TANGERINE

37631 BYTES FREE
CH0: VOICE=4, ADSR=#FE0, GAIN=#8
CH0: VOICE=4, ADSR=#FE0, GAIN=#A
CH0: VOICE=4, ADSR=#FE0, GAIN=#C
CH0: VOICE=4, ADSR=#FE0, GAIN=#E
CH0: VOICE=5, ADSR=#FE0, GAIN=#8
CH0: VOICE=5, ADSR=#FE0, GAIN=#A
CH0: VOICE=5, ADSR=#FE0, GAIN=#C
CH0: VOICE=5, ADSR=#FE0, GAIN=#E
CH0: VOICE=4, ADSR=0, no gain
CH0: VOICE=4, ADSR=7FFF, no gain

Ready

```

Quatrième essai, l'émulateur Zsnes: 'SndTest' produit de jolies gammes. Voir la photo 4, hélas muette!

Cinquième essai, l'émulateur Snes9x: 'SndTest' marche comme la console réelle: Le programme se déroule correctement à l'écran (résultat identique à la photo 4), mais aucun son ne sort.

Conclusion de cette première partie. Le chantier 'son' sur Super-Oric est toujours en cours. 1) La cartouche Snes que nous avons bricolée pour qu'elle puisse recevoir des mémoires flash au lieu des Roms d'origine a peut-être un problème pour le son (piste indûment coupée ou autre chose). Il faudrait transférer sur une Flash le contenu de la Rom d'une cartouche Snes d'origine pour voir s'il en sort toujours du son. 2) Il n'existe pas de documentation officielle sur les entrailles de la console Snes. On trouve sur Internet des documents épars et incomplets. Il est possible que le son ait besoin d'un 'drapeau' peu documenté, utilisé par le concepteur de le Zsnes, mais ni par celui de la Snes9x ni par Fabrice. 3) La différence entre les deux émulateurs n'est pas troublante, car c'est monnaie courante entre eux. On est loin de la fidélité d'Euphoric vis à vis des Oric d'origine et un bon émulateur Snes se fait toujours attendre. Il serait prématuré de conclure que Zsnes est meilleur que Snes9x pour le son. En effet, je n'ai pas testé d'images de vraies cartouches Snes avec Snes9x. Peut-être qu'elles produisent correctement du son.

Il y a donc plusieurs possibilités tant 'hardware' que 'software' qui pourraient expliquer l'hétérogénéité des résultats obtenus dans les cinq essais que j'ai effectués. Et donc bon espoir d'arriver à une solution.

B) LES CODES DE CONTRÔLE ET LE SUPER-ORIC

La rom du Super-Oric est directement dérivée de la Rom v1.1 de l'Atmos. Fabrice a seulement modifié le minimum, pour que le Basic de l'Atmos puisse tourner dans une console Snes. Les fameux attributs 'sé-

ries' d'affichage ont été supprimés. En fait ils ont été remplacés par des attributs 'parallèles', liés à chaque caractère de l'écran texte. Toutes les commandes liées aux 'codes escape' ont donc été modifiées, voire supprimées. Le nombre de codes de contrôle et les combinaisons de touche CTRL+... a donc un peu diminué.

Déjà, l'Oric n'utilisait pas toutes les possibilités. Par exemple les codes 0 (CTRL+@), 2 (CTRL+B), 5 (CTRL+E), 18 (CTRL+R), 21 à 23 (CTRL+U à W), 25 (CTRL+Y) et 28 (CTRL+\) sont inutilisés. J'ai donc testé les autres, voici les résultats:

Code Touches Fonction

- 1 CTRL+A Copie = n'est plus utilisé par le Super-Oric
- 3 CTRL+C Break = n'est plus utilisé, remplacé par ESC
- 4 CTRL+D Double hauteur = plus utilisé (attribut 'série')
- 6 CTRL+F Bascule dé clicl. = ne semble plus utilisé
- 7 CTRL+G Ping = n'est plus utilisé (voir *)
- 8 CTRL+H Curseur vers la gauche = OK
- 9 CTRL+I Curseur vers la droite = OK
- 10 CTRL+J Curseur vers le bas = OK
- 11 CTRL+K Curseur vers le haut = OK
- 12 CTRL+L Effacement de l'écran = OK
- 13 CTRL+M Return (retour chariot sans linefeed) = OK
- 14 CTRL+N Effacement de la ligne = OK
- 15 CTRL+O Invalidation de l'écran = OK
- 16 CTRL+P Bascule clignotement du curseur = OK
- 17 CTRL+Q Bascule affichage du curseur = OK
- 19 CTRL+S Invalidation de l'écran = OK
- 20 CTRL+T Bascule CAPS = OK
- 24 CTRL+X Annulation de la ligne Basic =OK
- 26 CTRL+Z ESC = n'est plus utilisé (plus d'attribut 'série')
- 27 CTRL+[ESC = n'est plus utilisé (plus d'attribut 'série')
- 29 CTRL+] Protec. deux 1ere colonnes = n'existent plus
- 30 CTRL+^ Home (curseur au début de l'écran) = OK
- 31 CTRL+£ DEL = ne marche pas non plus avec l'Atmos

Pour mener à bien le test de tous ces codes de contrôle, j'ai utilisé soit le mode direct (au clavier), soit le mode programme. Dans ce dernier cas notamment, pour tester les deux émulateurs (sans clavier). Le programme utilisé à été tapé directement sur le Super-Oric, à l'aide du clavier de Fabrice. En voici le listing:

```

5 CLS:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT:PRINT
10 PRINT"TEST DE QUELQUES CTRL"
20 PRINT:PRINT"CTRL+G PING"
30 PRINTCHR$(7)
40 WAIT50:PRINT:PRINT"CTRL+M RETURN"
50 PRINT"AVANT";
60 WAIT50:PRINTCHR$(13)"APRES"
70 WAIT50:PRINT"FLECHE HAUT + CLIGN CURS"
80 PRINTCHR$(11);:WAIT150:PRINTCHR$(16);:WAIT150:
   PRINTCHR$(16);:WAIT150
90 PRINT:PRINT"CTRL+^ HOME"
100 WAIT50:PRINTCHR$(30)"A";:WAIT100

```

Voici ce que ça donne sur avec le Super-Oric réel (explications plus loin): [photo 6]



J'ai également tapé et testé ce même programme sous Euphoric en configuration Atmos. Je l'ai transféré dans une image de cartouche 'CtrlTest.smc' (même rom que 'SndTest.smc' de Fabrice) et testé sur les deux émulateurs Zsnes et Snes9x.

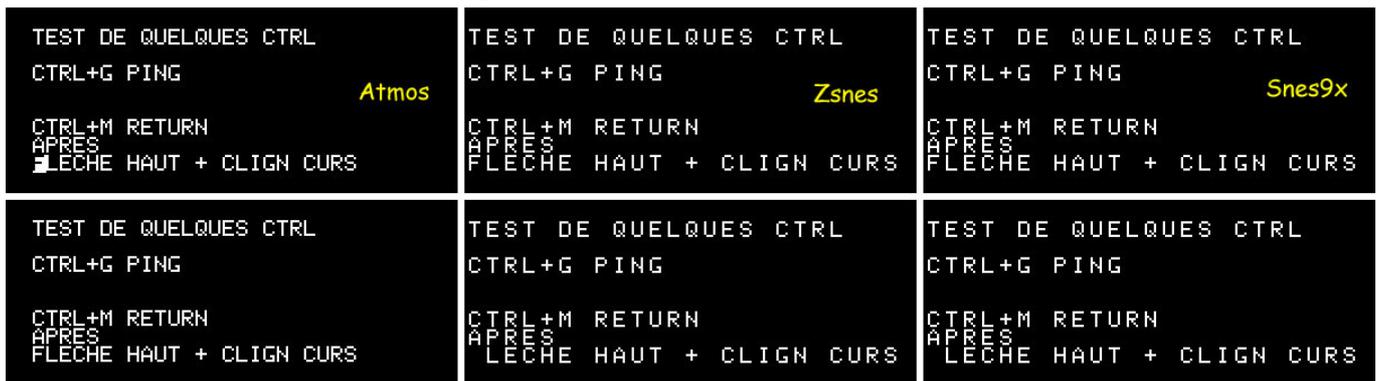
La ligne 30, destinée à effectuer un CTRL+G a fait retentir un Ping avec l'Atmos, mais dans aucune des trois autres configurations (Super-Oric réel et deux émulateurs, même avec Zsnes qui marche avec SndTest).

La ligne 60, destinée à effectuer un CTRL+M a fonctionné de manière identique dans les quatre configurations: Le curseur revient en début de ligne et affiche 'APRES' en écrasant 'AVANT' (photos 6 et 7).

Mais les trois configurations Super-Oric fonctionnent correctement. L'Oric bascule entre 'F' normal et 'F' inverse, tandis que les trois Super-Oric basculent entre 'F' normal et pas de 'F'.

Enfin, la ligne 100 teste la fonction 'Home' (rarement utilisée, un héritage des premiers ordinateurs familiaux). Effectivement, dans les quatre configurations, le curseur est renvoyé au début de l'écran où la lettre 'A' est affichée (Photos 6 et 9).

En conclusion de cette deuxième partie, mis à part le problème des CTRL+F et CTRL+G, liés au son, les codes de contrôles fonctionnent bien et de manière



La ligne 70 a pour but de montrer le clignotement du curseur. Dans le Super-Oric, il n'y a pas de vidéo inverse (voir Ceo-Mag 188, pages 8 à 12), mais un simple clignotement. Conséquence, on ne voit pas le curseur lorsqu'il est positionné sur un espace. Le 'PRINTCHR\$(11)' sert à déplacer (vers le haut) le curseur sur un caractère (le 'F' de 'FLECHE'). Le 'PRINTCHR\$(16)' sert à basculer clignotement du curseur. Les photos 6 et 8 montrent les différences entre l'Oric classique et le Super-Oric (présence ou pas d'une marge et présence ou pas de vidéo inverse).

identique dans toutes les configurations. Au total, aux nombreuses combinaisons inutilisées dans l'Oric classique, s'ajoutent maintenant quelques autres dans le Super-Oric, ouvrant bien des possibilités, surtout lorsque chaque Super-Oric disposera d'un clavier, ce qui n'est pas encore le cas. A quand un 'plugin' pour disposer d'un clavier avec les émulateurs de Snes?

Voilà, c'est tout pour aujourd'hui. Bon amusement avec votre Super-Oric, qu'il soit réel ou virtuel (rappelez-vous, c'est gratuit et sans bricolage).

A bientôt...

