

2e Programme Magique pour Super-Oric

Par André C.

Après celui d'octobre, voici un autre mini programme qui dessine des barres verticales multicolores et animées. **Rappel:** Même si vous n'avez pas de console Snes, il vous est possible d'utiliser un émulateur Snes.

POUR CE FAIRE IL VOUS FAUT:

- 1) Taper (ou récupérer à partir de l'emag) le programme ci-dessous au format texte (de nom barres.txt).
- 2) Mouliner ce texte avec txt2bas.exe (syntaxe: txt2bas -v1 barres.txt barres.tap).
- 3) Avec un éditeur hexadécimal remplacer le 8e octet du fichier barres.tap qui est à #00 par une valeur quelconque non nulle, pour que le programme soit en 'AUTO'.
- 4) Mouliner ce fichier barres.tap avec l'utilitaire buildcart.exe (syntaxe: buildcart barres) en présence de la Rom Super-Oric (fichier Oric2.sys, actuellement version 1.39), ce qui vous donnera un fichier: barres.smc (c'est une cartouche Snes). Cette cartouche sera exécutable avec un émulateur de console Snes.

OUTILS NÉCESSAIRES:

- 1) Txt2bas.exe, disponible sur le site de Fabrice F.: <<http://oric.free.fr/TOOLS/txt2bas.zip>>.
- 2) Un éditeur hexadécimal. Par exemple Hexworkshop, que vous trouverez à <<http://www.bpssoft.com/downloads/index.html>>. La dernière version est utilisable en démo 30 jours, mais une version plus ancienne (mais encore disponible), la 2.54, semble être utilisable en démo illimitée. Tout autre éditeur hexadécimal fera l'affaire.
- 3) Le fichier builccart.zip (contenant Buildcart.exe, Oric2.sys et le mode d'emploi Buildcart.txt) est disponible sur <<http://andre.cheramy.net/telechargement/>>.
- 4) Un émulateur Snes, par exemple Snes9x

(<<http://www.snes9x.com/>>).

Bon il est temps de vous mettre au travail!

```
10 PRINT:PRINT:PRINT
20 PRINT«Patientez 30s S.V.P»
30 WAIT500:HIRE
40 FOR I=0 TO 255
50 CURSET I,0,3
60 DEF INK I,0
70 INK I:DRAW 0,223,1
80 NEXT
90 K=-1
100 FOR I=0 TO 255
110 K=K+1:IF K=32768 THEN K=0
120 DEF INK I,K
130 NEXT
140 GOTO 100
```

Il est infiniment plus rapide de redéfinir des couleurs que de tracer un écran Hires. Illustration: Pendant les 30s de délai, le programme dessine à l'écran 256 barres en utilisant 256 couleurs de n°0 à 255. Mais ces 256 couleurs sont toutes définies (provisoirement) en noir.

Dans une 2e phase, ces 256 couleurs sont successivement redéfinies en boucle avec l'une des 32768 définitions possibles. Le résultat à l'écran est assez surprenant.

Variante: Il est possible de n'utiliser qu'une définition sur deux parmi les 32768 possibilités. Cela accélère la dynamique de l'animation colorée. Pour ce faire modifier la ligne 110 avec:

```
110 K=K+2:IF K=32768 THEN K=0
```

et éventuellement ajuster la valeur d'initialisation, ligne 90:

```
90 K=-2
```

Autres valeurs possibles, oeuf corse!

Bon amusement...

