

## DROIT D'USAGE DES LOGICIELS

Nos logiciels, programmes de démonstration ou autres font l'objet de droits d'auteurs. Toute reproduction en est formellement interdite (Loi du 11 mars 1957). Toutes interventions sur ces logiciels peut entraîner leur destruction OU CELLE DES DISQUETTES SUR LESQUELLES VOUS INTERVENEZ et sont aux risques et périls de l'utilisateur I-N rejette toutes responsabilités de ce fait.

Copyright 1986 Informatique et Nature  
Auteur Jean Pierre MARIE.

## PRESENTATION DE BD-DISK

BD-DISK est un logiciel utilitaire de travail sur disquette.

Il est utilisable sur le micro-ordinateur ORIC-ATMOS et lecteur de disquette microdisc.

Il permet les rename, prot-unprot, delete, travail sur piste et secteurs (lecture-écriture-désassemblage-modifications), déplacement du GAMEINIT SEDORIC se trouvant en #400, sortie sur imprimante, etc...

BD-DISK, entièrement en langage machine est très puissant tant en vitesse de traitement qu'en facilité d'emploi.

## MISE EN SERVICE

Placer la disquette BD-DISK dans le lecteur et booter. Le programme est chargé automatiquement et présente le menu des fonctions. Il suffit ensuite de retirer la disquette BD-DISK et de la remplacer par la disquette sur laquelle vous désirez travailler. Il est conseillé de faire une copie de cette disquette de travail, car une erreur de votre part est toujours possible et peut entraîner sa destruction partielle ou totale.

LA DISQUETTE BD-DISK NE COMPORTE PAS DE PISTE CATALOGUE pour éviter au maximum sa destruction. Elle n'est pas utilisable pour la sauvegarde de programmes.

LA TOUCHE ESC PERMET A TOUT MOMENT DE REVENIR AU MENU.

Toutes les saisies se font en hexadécimal.

Les caractères non affichables sont représentés par un carré sur l'écran et par un "]" sur l'imprimante (codes inférieur à 32).

Tous les traitements se font en tapant uniquement le numéro du programme sur lequel vous voulez intervenir.

L'appel d'une fonction se fait en tapant 2 chiffres 00, 01, 02, etc... L'appui sur 10 met l'imprimante en service ou hors service.

---

Pour tous problèmes rencontrés, contactez nous.

I-N bureau d'études - Route de Cavaillon 13440 CABANNES  
Tél : 90 95 20 04 - Serveur minitel : 90 95 21 00

# LES FONCTIONS DE BD-DISK

## 00 Liste

Affiche le catalogue de la disquette (jusqu'à 120 programmes au total et 50 par écran). Appuyer sur une touche pour passer à l'écran suivant.

## 01 Prot-Unprot

(protection d'écriture: P - déprotection: U)

- Traitement global de tous les programmes (P ou U) en quelques secondes.
- Traitement 1 par 1 après sélection de P ou U.

## 02 Rename

Permet de modifier le nom du programme choisi:

- en texte, en tapant directement la lettre ou le chiffre choisi.
  - en valeur, en tapant le nombre hexadécimal.
  - vous pouvez également remplacer les extensions.
- ATTENTION !! ne pas oublier le point entre le nom et l'extension du programme.

## 03 Adresses

a) Affichage des adresses de début et fin de tous les programmes.

b) Affichage des adresses d'un programme sélectionné. Il est possible dans ce cas de modifier directement l'adresse de début, (très utile pour faire "tourner" un programme basic ailleurs qu'en #0500). Pour un programme en BASIC il faut DOKER l'adresse de départ +1 en #9A et taper CALL #C55F pour rétablir le chainage des lignes. Veiller à la relogeabilité du programme s'il est en langage machine.

## 04 Défilement

Après avoir choisi le programme, tous les secteurs le composant defilent à l'écran

- **T**exte affiche les caractères alphanumériques de 32 à 127 et un pavé blanc pour les codes inférieur à 32.
- **V**aleur donne la valeur HEXA de chaque octet
- **I**nverse affiche les caractères alphanumériques de 32 à 127 et ceux dont le bit 7 est à 1 (160 à 255).
- **D**ésassemble le secteur dans le buffer #A500 (les branchements relatifs se feront donc en \$A5..)
- **L**ecture du secteur affiché en ligne 0.
- **E**criture du secteur sur la disquette tel qu'il est à l'écran, modifié ou non.
- **M**odification du secteur affiche:
  - \* en texte: tapez directement le chiffre ou la lettre que vous voulez modifier
  - \* en valeur: vous devez taper la nouvelle valeur de l'octet (soit 2 chiffres HEXA).
  - \* taper RETURN pour valider la modification. Utiliser E pour écrire le secteur ainsi modifié, sur la disquette.
- Cette fonction permet d'écrire le secteur affiché sur un autre secteur de votre choix. La BIT-MAP (piste #14 secteur #02) n'est pas mise à jour. Le système ne connaît pas l'existence de ce secteur. L'appel de la fonction par appui sur deux touches évite les erreurs de manipulation.
- **ESC** renvoie au menu.
- L'appui sur une autre touche permet de lire le secteur suivant.
- On obtient les minuscules par CTRL T et inversement.

## 05 Delete

Suppression d'un programme  
S'effectue 1 par 1 après confirmation.

## 06 Edition des protégés

Permet l'édition en continu du contenu des disquettes (programmes protégés par PROT uniquement).

## 07 Relogement GAMEINIT

Le GAMEINIT SEDORIC est d'origine en #0400 / #04FF.  
De nombreux programmes non relogeables facilement sont implantés en #400. Il vous suffit de taper le début de la nouvelle adresse d'implantation (tapez B8 et le programme du SED s'implantera en #B800 pendant le boot.

## 08 Catalogue automatique

Cette fonction permet de sauver sur toute disquette comportant un SED GAMEINIT, le catalogue automatique. Il est enregistré sous le nom (c). Lors du BOOT de la disquette, il affiche le nom et le numéro des programmes protégés par PROT. Il suffit de taper le numéro correspondant au programme désiré pour le charger et le lancer automatiquement.

## **07 Contrôle disquette**

Permet de contrôler si les secteurs d'une disquette ne sont pas altérés. Le programme demande le nombre de pistes à vérifier.

## **0A Examen secteurs**

Cette fonction permet d'explorer toute la disquette. Taper le numéro de piste et le numéro de secteur de départ et se reporter à la fonction 04 pour intervenir sur chaque secteur.

## **0B Copie**

Permet la copie de 1 à 6 pistes.  
Cette fonction est lente. Elle n'utilise pas les mêmes routines que le BACKUP incluse dans le SEDORIC mais vous permettra de récupérer des disquettes qu'il n'est plus possible de copier. Les pistes en mémoire peuvent être dupliquées autant de fois qu'on le désire sans rechargement.

## **0C Transfert K7 - D7**

Voir annexe spéciale.

## **0D Modifications des couleurs**

Permet un affichage aux couleurs d'encre et de fond de votre choix (codes de 00 à 07).

## **0E Initialisation imprimante**

Permet d'envoyer à l'imprimante les codes correspondant à un mode d'impression particulier.

## **0F Bascule clic clavier**

## **10 Bascule imprimante**

Tout ce qui est affiché à l'écran est imprimé. Le mode est signalé par le clignotement du logo de présentation.

La sauvegarde de la présentation.

LA TOUCHE ESC PERMET D'ARRÊTER L'IMPRESSION.

Toutes les sautes de page se font de façon automatique.

Les caractères non affichés en haut de page sont imprimés à la fin de la page et par un 00 sur l'imprimante d'origine.

Tous les déplacements se font de façon automatique par le programme sur l'écran vous pouvez commander.

L'appel d'une fonction se fait en tapant 3 chiffres (00 à 10) et en appuyant sur la touche d'impression.

## TRANSFERTS CASSETTE - DISQUETTE

Ce logiciel a été créé pour passer directement vos programmes de cassette à disquette quelque soit les adresses d'implantations. Il permet également la récupération de programmes dont les octets de synchronisation ont été altéré.

Il est conseillé d'effectuer les transferts sur une disquette initialisée et de préférence vierge. Un défaut de lecture de la bande pouvant altérer la longueur de fichiers à charger. La fonction COPY du SED vous permettra ensuite de refaire une disquette "propre" avec des noms de programmes significatifs.

Ce programme ne doit servir qu'à des transferts de logiciels personnels et en aucun cas à des fins de piratage. Cette pratique étant passible de poursuites, IN ne saurait être tenu pour responsable de l'utilisation illégale de ce logiciel.

A l'origine la vitesse de chargement cassette est en mode rapide.

### Les fonctions:

#### TRANSFERT K7 -> DISK

Le programme chargé en mémoire la vitesse choisie est sauvé directement sur la disquette sous un nom indiqué en clair comme suit:

- identique à celui de la cassette
- modifié en supprimant les caractères indésirables
- créé de toute pièce sous le nom "copie(x).COM"  
x variant de 0 à Z.

L'appui sur le bouton de RESET ramène au menu si vous voulez sortir de la routine.

#### ENTETES DE PROGRAMMES

lors de l'examen des entêtes de programmes sur la cassette les renseignements suivants sont affichés:

- le nom du programme
- les adresses de début et de fin
- le type de programme
- s'il est en démarrage automatique ou non

L'appui sur une touche permet de lire les coordonnées du programme suivant.

L'appui sur ESC ramène au menu.

L'appui sur le bouton de RESET permet de sortir de la routine

## FAST

Positionne le mode de lecture en vitesse rapide.

## SLOW

Positionne le mode de lecture en vitesse lente (.S).

## LECTURE A LA VOLEE

Cette fonction permet de récupérer des programmes non récupérables, où l'entête est inexistante, incomplète ou altérée.

Il se produit un stockage de tous les octets venant de la bande (y compris les octets de synchro) à partir de l'adresse #1000 dans la limite maximum de l'adresse #B500. Si le maximum est atteint la sauvegarde sur disquette est automatique.

Pour sortir prématurément de ce mode de chargement dans le but de sauver les octets ainsi stockés sur disquette, il faut appuyer sur le bouton de RESET.

Il appartient ensuite à l'utilisateur de faire le tri dans le bloc mémoire pour reconstituer le programme d'origine.

## ENTREES DE PROGRAMME

Après l'insertion de la disquette, le lecteur se met en marche et le programme est chargé dans la mémoire.

Le programme est exécuté à partir de l'adresse #1000.

Après l'exécution du programme, le lecteur se met en marche et le programme est chargé dans la mémoire.

Le programme est exécuté à partir de l'adresse #1000.

Après l'exécution du programme, le lecteur se met en marche et le programme est chargé dans la mémoire.