

CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD CPC



**GILLES FOUCHARD
ET JEAN-YVES CORRE**

***CRÉATION ET
ANIMATIONS GRAPHIQUES
SUR AMSTRAD CPC***

Connaissez-vous toute la collection Amstrad chez P.S.I. ?

Pour les Amstrad CPC 464, 664 et 6128 :

Initiation

- La découverte de l'Amstrad — Daniel-Jean David
- Exercices en Basic pour Amstrad — Maurice Charbit

Programmation BASIC

- 102 programmes pour Amstrad — Jacques Deconchat
- Super jeux pour Amstrad — Jean-François Sehan
- Amstrad en famille — Jean-François Sehan
- Super générateur de caractères sur Amstrad — Jean-François Sehan
- Photographie sur Amstrad et Apple II — Pierrick Moigneau et Xavier de la Tullaye
- Amstrad en musique — Daniel Lemahieu

Maitrise du BASIC

- Basic Amstrad, 1. Méthodes pratiques — Jacques Boisgontier et Bruno César
- Basic Amstrad, 2. Programmes et fichiers — Jacques Boisgontier
- Basic Plus, 80 routines sur Amstrad — Michel Martin
- Périphériques et fichiers sur Amstrad — Daniel-Jean David

Langages

- Assembleur de l'Amstrad — Marcel Henrot
- Graphisme en assembleur sur Amstrad CPC — Francis Piérot
- Trois étapes vers l'intelligence artificielle sur Amstrad CPC — René Descamps
- Turbo Pascal sur Amstrad — Pierre Brandeis et Frédéric Blanc
- Clefs pour dBASE II et III — Michel Keller

Système

- Clefs pour Amstrad, 1. Système de base — Daniel Martin
- CP/M Plus sur Amstrad 6128 et 8256 — Yvon Dargery
- Clefs pour Amstrad, 2. Système disque — Daniel Martin et Philippe Jadoul

A paraître :

- Intelligence artificielle : langage et formes sur Amstrad — Thierry Lévy-Abégnolli et Olivier Magnan
- Clefs pour Amstrad 8256 — Eric Baumarti

Pour tout problème rencontré dans les ouvrages P.S.I.
vous pouvez nous contacter au numéro ci-dessous :

Numéro Vert/Appel Gratuit en France

05 21 22 01

(Composer tous les chiffres, même en région parisienne)

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant, aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite » (alinéa 1^{er} de l'article 40).

Cette représentation ou reproduction, par quelque procédé que ce soit, constituerait donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

MICRO ET TECHNIQUES

**CRÉATION ET
ANIMATIONS GRAPHIQUES
SUR AMSTRAD CPC**

**GILLES FOUCHARD
ET JEAN-YVES CORRE**



**ÉDITIONS DU P.S.I.
1986**



Sommaire

Présentation	9
CRÉATION GRAPHIQUE	11
Introduction	13
Chapitre 1. – Les outils	15
Les matériels Amstrad et les périphériques	15
Les outils de fabrication de l'image	16
Les outils de restitution	17
Les logiciels graphiques	17
Les fonctions interactives de dessin	17
Les fonctions interactives évoluées	18
Les fonctions de "mise en page"	19
Les fonctions de transformation de l'image par calcul	19
Les fonctions de définition de l'environnement de travail	20
Les fonctions texte	21
Les utilitaires	21
Les fonctions diverses	21
Environnement et outils de développement	22
Le système d'exploitation des disquettes	22
Le Basic Amstrad	23
Le langage Assembleur Z-80	24
L'éditeur Assembleur	25

Chapitre 2. – La gestion de l'image	27
Les modes graphiques et les systèmes de coordonnées	28
Les systèmes de coordonnées	30
La mémoire écran	30
Description de l'écran	31
Description de la mémoire écran	31
Comment fonctionne la couleur ?	32
Chapitre 3. – Le déplacement d'objets	33
La fabrication de formes ou d'objets	33
Remarques sur le programme CREOBJ.BAS	41
La gestion du mouvement d'une forme ou objet	42
L'algorithme général du déplacement	42
Le calcul et la validation de la nouvelle position	44
L'affichage et l'effacement de l'objet (méthode de l'empreinte)	46
L'affichage et l'effacement de l'objet (méthode du tracé)	49
La gestion du déplacement d'un caractère	54
La vitesse de déplacement et la synchronisation d'affichage	55
La modification des pas X et Y du déplacement	55
La boucle de temporisation	56
Possibilité de synchroniser l'affichage de l'objet avec l'affichage de l'écran	56
Chapitre 4. – Les exemples pratiques de fonctions de dessin	57
L'outil de dessin	57
Les applications de dessin interactives	58
Le tracé libre avec le joystick	58
La gomme	60
L'aérographe	61
Les transformations d'images	66
Le zoom "couleur"	66
Les transformations dans une fenêtre	71

	7
ANIMATIONS	79
Introduction	81
Chapitre 1. – Le champ d’application et ses limites	83
Les possibilités de stockage	83
Les vitesses de traitement	84
Chapitre 2. – Les programmes utilisant des tables d’adresses	85
Le principe de fonctionnement / la description des tables	85
Les “scrollings” (4 exemples)	87
La décomposition d’une image en 2 000 rectangles !	91
Les serpentins	93
La myriade (affichage aléatoire)	100
Chapitre 3. – Les animations “pleine page”	103
Chapitre 4. – L’animation de cinq pages graphiques	107
Conclusion	109
Annexe 1. – Le guide utilisateur de la disquette	111
Annexe 2. – La description des catalogues de la disquette	115
Annexe 3. – La liste des routines “ROM” utilisées dans les programmes	117
Annexe 4. – Disquette d’accompagnement	121
Conseils de lecture	123





Présentation

Ce livre s'adresse à toutes les personnes désireuses de développer conjointement leurs connaissances techniques et leur sens créatif.

Nous voulons donner le goût de la création d'images aux "branchés" de la micro, et convaincre les autres que la micro-informatique est un outil pour la création, au même titre que les outils "classiques" (dessin, photo, vidéo...).

Le premier chapitre traite de la **création graphique**, décrivant les outils (matériels et logiciels) de création sur Amstrad 464, 664 et 6128. Nous proposons des exemples pratiques de dessin interactif à l'aide de la souris ou du joystick (ces programmes fonctionnent sur l'ensemble de la gamme Amstrad).

Le deuxième chapitre traite de **l'animation des images** ; ce sujet est également illustré par des exemples de réalisations pratiques (une des animations ne peut fonctionner que sur le modèle 6128, car elle nécessite 128K de mémoire centrale). Vous pourrez – à l'aide des programmes présentés – réaliser vos propres animations, et imaginer d'autres principes d'animation. Alors, si vous avez des images plein la tête, tous à vos claviers...

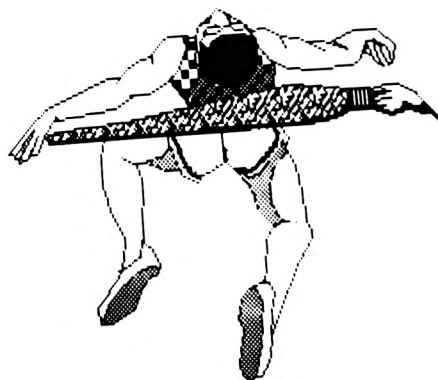
Ce livre n'est pas un manuel de référence du Basic Amstrad ou de l'assembleur Z-80, mais la diversité des exemples proposés peut constituer un excellent outil d'apprentissage de ces langages. Vous trouverez dans ce document l'ensemble des listes sources Basic et Assembleur ; nous avons préféré décrire chaque programme de manière concise, les explications sur le fonctionnement et les méthodes de programmation choisies étant spécifiées en commentaires à l'intérieur des sources ; cela vous évitera donc des allées et venues pénibles entre un texte explicatif et un programme source.



Vous pouvez d'autre part vous procurer par correspondance la disquette d'accompagnement (face A : Création graphique / face B : Animations) contenant l'ensemble des programmes sources et "exécutables", ainsi que les images couleur présentées en couverture et en illustration interne.

Enfin, en annexe, sont regroupés le guide utilisateur de la disquette et la description des catalogues, la liste des routines utilisées dans les programmes (point d'entrée dans la ROM, et description) ainsi qu'une bibliographie.

CREATION GRAPHIQUE





Introduction

L'utilisation des outils informatiques engendre une nouvelle forme de communication visuelle ; ainsi, le "gestionnaire" manipule des images tout comme Monsieur Jourdain faisait de la prose : un écran est un ensemble de fenêtres permettant de jeter un regard sur des lieux d'information "éloignés" ; telle fenêtre est un regard sur une fiche client par exemple, et telle autre visualise un état des commandes du client ; à une question fonctionnelle est associée une image synthétique. La représentation de la réponse à l'écran n'est pas unique : le choix étant guidé par des considérations techniques (limites de l'écran, organisation des fichiers...) et ergonomiques (facilité d'enchaînement sur une autre tâche : utilisation des menus déroulants, compréhension visuelle, utilisation de symboles ou icônes désignant une action précise...) ; on pourra faire appel à des représentations schématiques : graphes, histogrammes ; enfin, l'utilisation de la couleur sera un atout supplémentaire.

Dans un tout autre domaine, celui des jeux, la production de graphismes de plus en plus sophistiqués est nécessaire pour satisfaire les consommateurs les plus exigeants. Les jeux d'adresse font principalement appel à l'animation de motifs (personnages, objets...) ; les images "plein écran" correspondant aux différents degrés de difficulté du jeu. La qualité graphique des images est souvent meilleure dans les jeux d'aventure (ou de rôle), où le réalisme des décors conditionne le moral du joueur ; on s'investit beaucoup plus lorsque les images vous "parlent", et on franchit alors le pas qui vous conduit dans un monde imaginaire.

Le domaine ludique rejoint le domaine éducatif où l'image devient prépondérante dans les logiciels s'adressant à de très jeunes enfants ; un programme de coloriage est-il un exemple d'apprentissage... du



coloriage d'une image ou de l'utilisation d'un micro-ordinateur ? En fait, l'ordinateur est un outil bien vite oublié par l'enfant, qui ne voit plus que son "crocodile bleu et vert".

Finalement, l'ordinateur est un outil d'expérimentation idéal pour la création graphique ; les possibilités de transformation rapide de l'image (inversion de couleur par exemple) sont séduisantes pour les graphistes ; ainsi, la couverture de ce livre et les illustrations internes ont été fabriquées sur un Amstrad 664 en mode 16 couleurs.

Mais la communication visuelle est d'autant plus attrayante que nous disposons d'outils bien adaptés à notre dialogue avec le micro-ordinateur ; la qualité de la communication exige en effet un comportement plus naturel avec la machine : la reconnaissance vocale en est l'exemple le plus sophistiqué ; nous serons moins exigeant, la "souris" ou le joystick permettent de déplacer des objets à l'écran et de donner des ordres en "cliquant" ; le gestionnaire utilisera la souris pour fabriquer du texte : il "coupe", "copie" et "colle" des morceaux de texte à l'aide de la souris ; l'enfant de quatre ans manipule la souris avec autant d'aisance, il va "cliquer" sur un pinceau représenté à l'écran, choisir une couleur et colorier son crocodile ; nous utiliserons la souris (ou le joystick) pour tracer, gommer, "vaporiser", ou définir et déplacer des fenêtres de travail à l'intérieur desquelles nous pourrions transformer l'image (zoom, symétries et inversion de couleurs).



Chapitre 1

LES OUTILS

LES MATÉRIELS AMSTRAD ET LES PÉRIPHÉRIQUES

Les différents modèles de la gamme Amstrad sont commercialisés avec un moniteur vidéo (monochrome ou couleur) ; si vous désirez connecter l'unité centrale à votre téléviseur, vous devrez vous procurer un interface Péritel couplé à un boîtier d'alimentation spécifique (en effet les moniteurs Amstrad contiennent l'alimentation spécifique de l'unité centrale) ; tous ces écrans de visualisation fonctionnent suivant le même principe : le balayage de trame (une autre famille d'écrans cathodiques utilise la technologie du balayage cavalier : ces écrans graphiques spécialisés sont utilisés principalement en CAO).

Le critère principal d'évaluation d'un écran de visualisation (à balayage de trame) est sa définition : elle correspond au nombre de points affichables par ligne et au nombre de lignes balayées ; mais la définition réelle de l'image sera en dernier ressort conditionnée par les caractéristiques techniques de l'UC (et par le mode de gestion de l'image utilisée : voir à ce sujet le chapitre 2). Il ne faut donc pas s'affoler si un cercle présente des marches d'escalier, c'est plus pratique pour en faire le tour !

On retrouve cette notion de qualité de définition dans les supports traditionnels en dessin (le grain de la feuille) ; l'image agrandie d'un trait de crayon sur une feuille ne donne pas une ligne continue : c'est un tracé discontinu – comme le sont les points/pixels de l'écran – mais



de nature irrégulière. Il n'y a pas de définition idéale de l'image, un seuil en dessous duquel une image n'aurait plus de valeur : tout dépend de l'effet et de la précision recherchée ; cependant, si l'on cherche à représenter une image réaliste d'un objet, la précision recherchée exige la meilleure définition... au coût le plus supportable

Le grain important de certaines émulsions photographiques peut être recherché volontairement ; de même, une faible définition électronique peut apporter un effet visuel désiré ; une contrainte technique (mauvaise définition, flou de hachures...) peut devenir un atout pour une réalisation particulière. Une faible quantité d'informations visualisées peut conduire à une lecture parfaite, l'art résidant dans l'agencement particulier des "informations" disponibles.

Les critères d'évaluation indépendants du micro-ordinateur sont la taille du point et les caractéristiques de contraste, de luminosité et de saturation des couleurs ; mais la "maison" AMSTRAD ne vous laisse pas le choix du moniteur. Les illustrations couleur du livre ont été réalisées à partir de photographies d'écran du moniteur vidéo couleur CTM644.

Vous possédez une "feuille-écran", il vous faut maintenant choisir votre outil de saisie : votre "crayon à tout faire" ; en effet, un outil unique réalisera les fonctions de crayon/gomme/pinceau qui sont prises en charge par le logiciel.

L'outil de saisie traditionnel est le clavier ; aujourd'hui indispensable – pour le développement et la mise au point des logiciels, ou la saisie de texte et de chiffres –, son emploi peu convivial tend à être minimisé dans la création graphique, laissant la place à des outils plus interactifs.

Les outils de fabrication de l'image

- Le stylo optique** (light-pen) : il doit permettre de désigner des fonctions ou des objets en les pointant à l'écran ; le logiciel interprète alors le point visé et "réagit" en conséquence ; cependant, le crayon actuellement distribué par Amstrad ne possède pas d'interrupteur, les sélections doivent donc être validées au clavier ; cette conception est regrettable et pénalisante pour une application de dessin.
- La manette "balai"** (joystick) est principalement utilisée dans les jeux vidéo ; elle permet de dessiner de façon agréable car votre liberté de mouvement est plus grande et implique plus de spontanéité dans vos tracés. Mais la plupart des modèles manquent de précision pour le dessin ou se dégradent à l'usage, surtout si vous êtes un boulimique des jeux d'adresse.

- Enfin, la souris – **AMX MOUSE** – est mieux adaptée au dessin que le joystick, car elle est plus maniable et précise. Elle a besoin d'une surface plane et lisse de préférence pour évoluer, alors si votre table de travail est un "vrai chantier", il faudra réviser vos méthodes de travail pour laisser un peu de place à votre souris. Ce petit boîtier roulant sur votre table déplace le curseur à l'écran et vous permet de sélectionner une fonction ou un outil de dessin en "cliquant" le bouton du boîtier. AMX MOUSE est livrée avec un logiciel de dessin AMX ART.

Les outils de restitution

L'image affichée sur l'écran de visualisation réside dans la mémoire vive du micro-ordinateur ; cette mémoire étant volatile, vous devez donc stocker vos travaux sur une mémoire annexe – disquette ou cassette – en vue d'un ré-affichage et traitement ultérieur.

Pour restituer vos travaux, vous pouvez utiliser l'imprimante DMP 2000 qui possède six modes graphiques imprimant de 480 à 1 920 points par ligne ; ces modes peuvent être programmés en Basic Amstrad.

Pour conserver une "trace" couleur de vos travaux, la seule solution est la photographie d'écran ; un matériel photographique standard donne entière satisfaction, à vous de trouver la meilleure façon de procéder.

LES LOGICIELS GRAPHIQUES

Un logiciel graphique met à la disposition de l'utilisateur un ensemble de fonctions que nous présentons ci-après.

Les fonctions interactives de dessin

Ces fonctions réalisent des tracés par pilotage d'un outil de saisie : souris, joystick...

- **Le tracé d'un point** : le déplacement de la souris positionne un curseur (ou un autre objet symbolique, crayon) à l'écran ; on clique, on "relâche" le bouton et le point est fixé dans la couleur en cours ; cette fonction est marginale : il n'est pas question de construire une image point par point... par contre, cette fonction sera utilisée pour construire un motif (faible taille) ou une trame, ou pour travailler à la "loupe" un détail de l'image...



- Le tracé d'une ligne** : on peut retenir deux méthodes : on clique, on relâche, on déplace, on clique à nouveau, on relâche, la droite est tracée ; l'autre méthode permet de visualiser le tracé avant l'enregistrement définitif en mémoire : on clique, on maintient le bouton de la souris enfoncé, on déplace la souris, on "étire" donc la ligne, on change l'angle de tracé, la "ligne" est tracée dès que l'on relâche le bouton.
- Le tracé libre** permet, tout en maintenant le bouton enclenché, de réaliser l'ébauche spontanée d'un dessin : c'est la fonction de base du dessin ; elle traduit le mouvement de la main ; la réponse au mouvement est tributaire de la sensibilité de la souris, qu'il peut être bon de modifier dans certains cas.
- Le tracé de lignes "continues"** est un prolongement du tracé de ligne ; le départ d'une ligne coïncide avec le point d'arrivée de la ligne précédente.
- Le tracé de "rayons"** : toutes les lignes convergent vers un point unique.
- Le tracé de rectangle.**
- Le tracé de cercle.**
- Le tracé d'ellipse.**
- L'aérographe** : cette fonction consiste à tracer une grille de points espacés ; on pourra réaliser des "ombrages" en "vaporisant" plus ou moins sur une zone de l'image.
- La gomme** : elle efface, en fait elle trace en noir.

Les fonctions interactives évoluées

- Le coloriage** permet de remplir une surface fermée : la surface est délimitée par un contour ; s'il manque un point sur ce contour, la couleur se "déversera" dans d'autres parties de l'image ! Il est donc à utiliser avec précaution lorsque l'on n'a pas la possibilité d'annuler la dernière commande.
La couleur de coloriage peut être une trame.
- Le dessin à la loupe (zoom)** : une partie de l'image est agrandie, un point étant représenté par un rectangle de points ; on "trace" dans la zone agrandie, les modifications sont répercutées sur l'image initiale.
- La fabrication d'objets et de motifs** et l'édition de ces objets sur une image ; un objet correspond à un tracé que l'on peut "copier" en différents endroits de l'image. Une extension de l'utilisation des tables d'objets est le jeu de pinceaux et brosses disponibles ;

chaque brosse étant un objet particulier avec lequel on peut dessiner : le programme réalise un tracé continu de la brosse sélectionnée.

Les fonctions de "mise en page"

- Le découpage** (capture / cut).
- La copie** (copy).
- Le collage** (paste).

Ces fonctions constituent le "noyau" d'un éditeur graphique ; les actions de "mise en page" sont similaires aux fonctions évoluées d'un traitement de texte (cut/copy/paste) ; mais au lieu d'agir sur des mots ou paragraphes, on agit sur une matrice de points délimités par une fenêtre.

Certains logiciels (SuperPaint chez Micro-Application) permettent le détournage d'une forme : la "capture au lasso" permet de découper une forme quelconque ; dans la plupart des cas, la capture est rectangulaire (fenêtre).

Une zone "capturée" peut être déplacée et collée à un autre endroit de l'image ; on peut également recopier la zone dans tout emplacement de la page graphique.

Les fonctions de transformation de l'image par calcul

On peut distinguer deux classes de transformations : les transformations géométriques et les variations sur les couleurs.

- Les transformations géométriques** : les fonctions les plus classiques sont les fonctions "miroirs" qui permettent de renverser l'image (dans le sens vertical ou horizontal) ; l'opération peut être interactive : vous avez choisi une symétrie par rapport à une verticale partageant l'écran en deux zones ; votre tracé dans la partie gauche sera recopié et inversé dans la partie droite en "temps réel".

On peut envisager la réduction d'une image ; compte tenu des résolutions disponibles sur Amstrad, l'algorithme utilisé peut conduire à une image réduite illisible ; il est conseillé d'utiliser la réduction sur des images "dépouillées" (larges tracés en noir et blanc par exemple).



- **Les variations sur les couleurs** : trois modes sont intéressants pour le graphiste et conduisent à d'étonnantes variations sur une même image :
 - l'inversion des couleurs ;
 - l'échange de deux couleurs ;
 - le remplacement d'une couleur par une autre.

Un atout supplémentaire est de pouvoir activer ces fonctions sur une partie "capturée" de l'image.

La magie de l'ordinateur réside dans ces possibilités de jouer avec les couleurs ; votre travail sera démultiplié, vous pouvez ainsi, par essais successifs, rechercher le meilleur effet visuel.

Les fonctions de définition de l'environnement de travail

Ces fonctions déterminent le choix de vos outils ; pour dessiner et "peindre", vous devez sélectionner vos tubes et vos pinceaux, vous devez préparer vos mélanges de couleurs...

- **La gestion de la palette de couleurs** : en fonction du mode graphique utilisé, cette fonction vous permet de choisir une couleur de travail en tracé libre ou en mode "coloriage"...
- **La fabrication de trames** : c'est une fonction essentielle lorsque l'on dispose d'une palette réduite (4 ou 16 couleurs) car la trame de points crée une impression de couleur supplémentaire ; d'autre part, la trame peut donner une impression de matière (texture) particulière.

Cette fonction est essentielle certes, mais attention, même en mode 16 couleurs, on reste limité : à vous d'exploiter au mieux les contraintes techniques.

Les trames peuvent être pré-définies ou construites selon les désirs du dessinateur ; on dispose dans ce cas d'une grille (matrice de points) de travail dans laquelle on dispose des points de couleurs ; la répétition de la trame ainsi construite permettra de colorier une surface ou de "peindre" cette trame avec une brosse large.

Plus la palette de couleurs est grande, plus il est intéressant d'utiliser une large grille de fabrication afin d'augmenter les possibilités d'effets tramés ; ainsi, une grille de 8 par 8 sera idéale ; une grille plus large présenterait cependant peu d'intérêt, compte tenu de la résolution, une grille de 4 par 4 serait par contre insuffisante.

- **Le jeu de pinceaux ou brosses** : un logiciel graphique propose un jeu de brosses très utile en mode "peinture" ; une brosse est une forme géométrique qui conditionne votre tracé.

Les fonctions texte

Une image peut comporter du texte ; vous avez le choix entre plusieurs polices de caractères, chaque lettre est en fait une forme particulière ; il peut être intéressant de fabriquer ses propres caractères : cependant, la définition de l'image ne vous permettra pas de reproduire les styles du catalogue Letraset.

Les utilitaires

Il s'agit des fonctions d'entrée-sortie, c'est-à-dire de stockage (sauvegarde) ou de rappel (chargement en mémoire centrale) d'une image, mais aussi d'une fenêtre d'image (window), d'une forme ou d'une table de formes, d'un jeu de brosses, d'une police de caractères, ou d'une palette de trames.

A cet ensemble de fonctions, on peut ajouter :

- le catalogue d'une disquette ;
- le formatage d'une disquette de travail ;
- la suppression de fichiers "image".

Les fonctions diverses

Une fonction non négligeable est la fonction d'annulation de la dernière commande. Cette fonction est vitale en mode "bit-map" où l'image se réduit à un ensemble de points et ne garde donc pas de trace des actions de dessin ; un logiciel peut fonctionner en mode "vecteur" ; c'est le cas des logiciels orientés "3D" : le fichier image est un ensemble d'actions (commande et paramètres de la commande) ; ainsi, on enregistre la commande "tracé d'une droite" et ses paramètres (point de départ et d'arrivée), au lieu de mémoriser l'ensemble des points constituant la droite ; il est donc possible de modifier une commande quelconque de la fabrication de l'image ; le fichier image en mode "vecteur" correspond à une liste d'affichage ; lors du rappel d'une telle image, on traduit les commandes et on visualise donc l'historique du tracé initial.

Enfin, un logiciel peut être auto-documenté, une fonction d'aide (help) étant disponible à tout instant de la fabrication de l'image. La standardisation et le symbolisme visuel des fonctions (menus déroulants, fenêtres de travail, icônes...) réduit le besoin de documentation.

Nous citons ci-après les principales familles de logiciels ou utilitaires graphiques :

- les logiciels de dessin comme SuperPaint de Micro-Application ;
- les utilitaires de représentation d'objets en trois dimensions ;
- les utilitaires de recopie d'écran sur une imprimante ;



- les logiciels d'aide à la programmation tel que HBASIC de Power-Soft, qui est une extension du Basic de l'Amstrad offrant 46 fonctions complémentaires, la plupart de ces fonctions étant des primitives graphiques ou des fonctions de transformation de l'image ;
- les logiciels d'éducation et d'apprentissage du dessin pour les enfants ; dans la catégorie des programmes de jeux, citons pour mémoire le puzzle développé par Yves Lamoureux, qui est un très bon logiciel de manipulation d'une image ;
- enfin, le logiciel STARGRAPH est l'outil de dessin que nous avons utilisé pour fabriquer la série d'images sur le sport. Il a été développé conjointement par Daniel Fichter et Tera-Conseil.

ENVIRONNEMENT ET OUTILS DE DÉVELOPPEMENT

Sans entrer dans le détail – la documentation Amstrad et certains ouvrages spécialisés traitant de ces sujets (consultez les conseils de lecture en annexe) –, nous décrivons ci-après les moyens logiciels disponibles pour développer des applications, graphiques entre autres.

Le système d'exploitation des disquettes : (SED ou Disk Operating System)

Le système d'exploitation est un programme qui "gère" les informations entre la mémoire centrale et un support magnétique (disquette, cassette) ; il dispose d'un jeu d'instructions (commandes) utilisable depuis un programme Basic pour sauvegarder ou charger une image par exemple.

A la mise sous tension de l'Amstrad, le système par défaut est AMSDOS ; c'est le système que nous avons utilisé pour le développement des programmes. Les systèmes d'exploitation CP/M Plus et CP/M 2.2 sont fournis avec le modèle 6128 ; ils permettent d'exploiter au mieux les 128K disponibles, offrent par exemple la possibilité de gérer l'accès direct dans un fichier de données ; les ressources supplémentaires de CP/M n'étaient cependant pas indispensables pour nos travaux de gestion de l'image.

Le Basic Amstrad

C'est un langage de programmation évolué que nous utiliserons principalement pour gérer les "entrées-sorties" : chargement d'images, chargement et appel (call) des routines graphiques en assembleur.

Le Basic Amstrad est un langage interprété ; il n'est pas adapté à toutes les tâches que nous présentons dans ce livre : un tracé avec la souris (ou le joystick) – programmé en Basic – se révélerait trop lent ; d'autre part, les ordres graphiques disponibles ne permettent pas de réaliser les animations présentées dans la deuxième partie.

Les ordres graphiques du Basic sont les suivants (pour plus de précision sur le passage des paramètres, se référer à un document traitant du Basic) :

- BORDER : permet d'affecter une couleur au cadre extérieur de l'écran.
- PAPER : est la couleur de fond en mode texte.
- GRAPHICS PAPER : fixe la couleur d'encre du fond graphique.
- PEN : détermine la couleur du stylo, c'est-à-dire la couleur des caractères "texte".
- GRAPHICS PEN : fixe la couleur d'encre pour le tracé de lignes ou de points ; une valeur de mode "opaque" ou "transparent" peut également être spécifiée ; le mode transparent influe sur la couleur de fond d'un caractère écrit avec la commande TAG (voir plus loin).
- MASK : définit un masque de tracé de ligne : la valeur spécifiée (comprise entre 0 et 255) permet d'activer ou non un pixel dans un groupe de 8 pixels consécutifs. On peut ainsi tracer des lignes discontinues.
- INK : détermine la couleur d'une encre donnée ; 16 encres peuvent être spécifiées, et 27 couleurs sont disponibles :
 INK 1,23 signifie que l'encre n° 1 est turquoise pastel.
 INK 2,3,12 signifie que l'encre n° 2 est une couleur clignotante, alternativement rouge et jaune ; la vitesse de passage d'une couleur à une autre est définie par la commande SPEED INK.
- DRAW : trace une ligne entre la position courante du curseur graphique et un point absolu donné ; on spécifie également l'encre de tracé.



Un mode de tracé détermine l'interaction du tracé sur l'image en cours (4 modes sont disponibles : normal,XOR,AND,OR).

La fonction DRAWR est similaire, mais les coordonnées spécifiées (x,y) ne correspondent plus à un point absolu, mais à un déplacement par rapport à la position courante du curseur.

- PLOT : et PLOTR tracent des points.
- FILL : exécute un coloriage à partir de la position du curseur graphique ; la zone à colorier est quelconque ; un point appartient au contour s'il a la couleur de l'encre du stylo en cours ou celle de l'encre de fond.
- FRAME : gère la synchronisation de l'écriture de graphiques (caractères ou objets) sur l'image vidéo, et supprime donc l'effet de scintillement.
- TAG : (Text At Graphics) autorise l'insertion de texte sur une page graphique, la position du curseur graphique détermine la position du premier caractère de la chaîne "texte" ; on peut dans ce mode déplacer pixel par pixel des caractères ou symboles.
- TAGOFF : désactive la commande TAG.
- SYMBOL : permet de redéfinir un caractère du jeu Amstrad (222 caractères ou symboles codés de h'32 à h'255).
- MOVE : positionne le curseur graphique de manière absolue ; MOVER correspond à une translation par rapport à la dernière position.

Le jeu d'instructions Basic concernant les traitements graphiques est particulièrement riche, et facile à mettre en œuvre ; mais la programmation assembleur devient indispensable dès qu'il s'agit d'effectuer des transformations ou des "mouvements" d'images ; aussi, la quasi-totalité des modules listés dans ce livre sont écrits en assembleur.

Le langage Assembleur Z-80

Chaque micro-ordinateur possède un langage machine propre à son micro-processeur : le Z-80 dans le cas de l'Amstrad.

Le langage machine – seul langage exécutable par l'ordinateur – peut être généré par la traduction d'un programme assembleur.

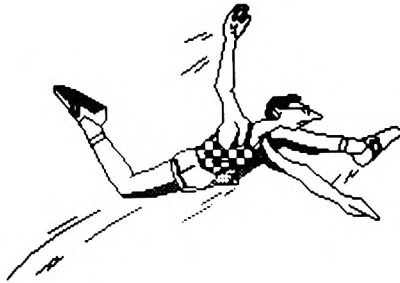
Nous ne décrivons pas de manière exhaustive comment programmer en assembleur ; cependant, la lecture des routines proposées peut être un bon apprentissage.

Afin de faciliter la tâche du programmeur, il existe des outils (l'éditeur assembleur) destinés à la fabrication des sources assembleur et à la compilation de ces sources.

L'éditeur Assembleur

Nous avons utilisé l'éditeur-Assembleur de AMSOFT ; cet utilitaire est en fait un éditeur ligne, qui fort heureusement peut être remplacé par le pseudo-éditeur pleine page du Basic.





Chapitre 2

LA GESTION DE L'IMAGE

Les différents modes graphiques que nous allons décrire conditionnent la définition de l'image, quelles que soient les caractéristiques de résolution de l'écran de visualisation utilisé, et déterminent la palette de couleurs disponibles (ces couleurs sont créées par le mélange optique des trois couleurs fondamentales en électronique : le rouge, le vert et le bleu /RVB ou RGB en anglais).

Chaque point visualisé à l'écran est caractérisé par les informations suivantes :

- son adresse ou position à l'écran ;
- sa valeur de couleur.

Ces informations sont codées dans la mémoire ; la taille mémoire nécessaire étant conditionnée par la définition et le nombre de couleurs affichables sur une même image ; ainsi, compte tenu des limites de mémoire disponible, si l'on veut augmenter le nombre de couleurs, il faudra accepter une définition moindre.



LES MODES GRAPHIQUES ET LES SYSTÈMES DE COORDONNÉES

A la mise sous tension, votre Amstrad fonctionne par défaut en mode graphique "1" (ou mode 40 colonnes) ; le tableau suivant résume les caractéristiques des trois modes disponibles :

Mode	Résolution	Nb couleurs
0	160 * 200	16
1	320 * 200	4
2	640 * 200	2

La résolution verticale est la même, quel que soit le mode sélectionné ; les couleurs disponibles dans un mode sont choisies parmi une palette de 27 couleurs :

N° d'encre	Couleur
0	Noir
1	Bleu
2	Bleu vif
3	Rouge
4	Magenta
5	Mauve
6	Rouge vif
7	Violet
8	Magenta vif
9	Vert
10	Turquoise
11	Bleu ciel
12	Jaune
13	Blanc
14	Bleu pastel
15	Orange
16	Rose
17	Magenta pastel
18	Vert vif
19	Vert marin
20	Turquoise vif
21	Vert citron
22	Vert pastel
23	Turquoise pastel
24	Jaune vif
25	Jaune pastel
26	Blanc brillant

Une ligne écran est codée par 80 octets, quel que soit le mode sélectionné ; le tableau suivant donne, pour un mode graphique donné, le nombre de bits codant un pixel, et la correspondance bits/pixel au sein d'un octet :

Mode	Résolution	Nb points/octet	Nb bits/pt
0	160 * 200	8	1
1	320 * 200	4	2
2	640 * 200	2	4

La correspondance bits / pixel est la suivante :

- mode "0" : 0 1 pixels
 1 5 3 7 0 4 2 6 bits
- mode "1" : 0 1 2 3 pixels
 3 7 2 6 1 5 0 4 bits
- mode "2" : 0 1 2 3 4 5 6 7 pixels
 7 6 5 4 3 2 1 0 bits

Handwritten notes:
7 6 5 4 3 2 1 0
12 3 4 5 6 7 8

(le pixel 0 est le point le plus à gauche, le bit 7 est le poids le plus fort de l'octet).

Le mode "0" est celui que nous avons utilisé pour la fabrication des images de cet ouvrage et de la disquette d'accompagnement ; dans ce mode, 16 couleurs (INK) sont disponibles ; à l'initialisation de votre système, les valeurs par défaut de tracé (PEN) sont les suivantes :

N° du stylo (PEN)	N° d'encre (INK)
0	1
1	24
2	20
3	6
4	26
5	0
6	2
7	8
8	10
9	12
10	14
11	16
12	18
13	22
14	clignotement 1,24
15	clignotement 16,11



Nous avons utilisé cette palette par défaut dans le programme de création d'objets (*voir chapitre 3*) ; vous le constaterez sur la disquette d'accompagnement.

Mais cette affectation est bien entendu modifiable. La possibilité de faire clignoter des couleurs de tracé (et même de fond) est tout à fait intéressante pour réaliser des animations spécifiques ; une extension de cette possibilité "d'animation" est le cyclage des couleurs d'une image décrit dans la deuxième partie du livre.

LES SYSTÈMES DE COORDONNÉES

En Basic, l'utilisateur travaille toujours avec un écran idéal de résolution 640 par 200, le système se chargeant de convertir les coordonnées idéales (utilisateur) en coordonnées réelles suivant le mode graphique sélectionné.

En Assembleur, la majorité des routines systèmes disponibles fonctionnent en coordonnées "utilisateur", sauf celles qui sont spécifiques à un mode donné.

Trois systèmes de coordonnées sont disponibles :

- "Utilisateur" avec origine en bas et à gauche.
- "Utilisateur" avec origine redéfinie.
- Coordonnées réelles.

A l'exception d'une routine fonctionnant en coordonnées réelles, l'ensemble des programmes présentés fonctionne en mode "utilisateur" avec origine en bas et à gauche.

Un ensemble de routines systèmes permet de gérer la position courante du curseur graphique ; ces routines sont décrites en annexe, et accompagnées de commentaires dans les listes des programmes.

LA MÉMOIRE ÉCRAN

L'écran est représenté en mémoire par une zone de 16K débutant à l'adresse \$C000 et finissant en \$FFFF ; cette place correspond à la ROM supérieure contenant le Basic. Le système se charge de la commutation entre les deux plages ; aussi, lorsqu'on écrit à une adresse supérieure à \$C000, on "écrit" automatiquement sur l'écran. Les routines systèmes qui affectent l'écran sont bien entendu contenues dans la ROM inférieure, mais possèdent un point d'entrée dans la RAM.

Description de l'écran

Il est divisé en 200 lignes de 80 octets ou en 25 "lignes texte" de 80 caractères (un caractère a une hauteur de 8 lignes).

Description de la mémoire écran

Elle est divisée en 8 blocks de 2K, le premier bloc contient la première ligne de chacune des 25 "lignes texte", ..., le 8° bloc contient la dernière ligne de chacune des 25 "lignes texte" ; cette implantation mémoire est résumée par le schéma suivant :

<----- 80 octets ----->

Ligne	1	C000	etc.	C04F
	2	C800		C84F
	3	D000		D04F
	4	D800		D84F
	5	E000		E04F
	6	E800		E84F
	7	F000		F04F
	8	F800		F84F
Ligne	9	C050		C09F
	193	C780		C7CF
	194	CF80		CFCF
	195	D780		D7CF
	196	DF80		DFCF
	197	E780		E7CF
	198	FF80		FFCF
	199	F780		F7CF
	200	FF80		FFCF

On remarque qu'à la fin de chaque block il y a 48 octets inutilisés pour la description de l'image : en effet, un block a une taille de 2 048 octets et contient 25 lignes de 80 octets (soit 2 000 octets). Ces octets sont en fait utilisés pour effectuer des "déroulements" d'écran (provoqués par exemple par un "PRINT" ou <ENTER> au-delà de la dernière



ligne) ; un défilement d'écran consiste à modifier la valeur de départ de l'écran : cette valeur de départ vaut \$C000 + offset ; l'offset est une translation comprise entre \$0 et \$7FF.

L'activation d'une commande MODE remet à zéro l'offset ; les programmes contenus dans cet ouvrage sont initialisés par un "MODE 0" ; la mémoire écran commence donc toujours en \$C000.

COMMENT FONCTIONNE LA COULEUR ?

Vous avez remarqué que les couleurs fondamentales en électronique sont le rouge, le vert et le bleu alors qu'en peinture le vert est obtenu par mélange du bleu et du jaune (le jaune étant une couleur primaire) ; une gamme de couleur est obtenue par mélange des couleurs primaires : le mélange est dit additif en électronique (soustractif en peinture), le mélange parfait des trois couleurs de base donnant du blanc (le mélange des pigments primaires conduisant invariablement à du marron foncé...).

Il existe deux technologies pour reproduire la couleur :

- l'intérieur de la surface d'écran de votre moniteur vidéo est constitué d'une couche de phosphore ; en réalité, cette couche n'est pas uniforme, elle est constituée de "triades", de phosphore – chaque point de la triade étant rouge, vert et bleu –. Le tube cathodique est constitué de trois canons à électrons (R/V/B) ; les électrons émis par chaque canon viennent frapper le point de phosphore correspondant après avoir traversé une grille (masque perforé).
- l'autre technique est celle du tube à pénétration : la couleur est produite par un canon unique ; les électrons frappant plusieurs couches de phosphore : en faisant varier la tension d'accélération du faisceau d'électrons, on agit sur la pénétration dans les couches et on visualise donc des couleurs différentes.

En fait, dans la première technique (utilisée dans les moniteurs bon marché), les points de la triade sont si rapprochés qu'il sera impossible de percevoir les trois composantes et seule la couleur résultante sera perçue.

Mais la perception que nous avons des couleurs n'est pas toujours conforme avec "la réalité des faisceaux émis" ; ainsi deux triades consécutives interagissent : si vous fabriquez une trame "rouge et bleu" par exemple, et coloriez une partie de votre image à l'aide de cette trame, la surface coloriée apparaîtra violette ; l'examen des points à la loupe ne décèlera aucun point violet ; l'utilisation de trames enrichit donc artificiellement la palette puisque nous n'y voyons que du feu !



Chapitre 3

LE DEPLACEMENT D'OBJETS

Pour dessiner à l'écran, nous devons apprendre à représenter un outil de dessin schématisé, à visualiser le tracé effectué par cet outil, et à gérer son déplacement à l'aide d'un joystick ou d'une souris en l'occurrence.

LA FABRICATION DE FORMES OU D'OBJETS

La possibilité de construire et d'animer des formes est une ressource importante ; l'intérêt de l'utilisation des formes est très varié :

- une forme peut être l'élément d'un jeu d'adresse : un monstre, un personnage, une fusée, etc. ; le célèbre "Pacman", par exemple, est une forme qui a la forme ;
- une forme peut être un motif répétitif utilisé dans la fabrication d'une image ; il peut être intéressant de se constituer une bibliothèque de formes appelables à tout instant.
Dans un logiciel de décoration intérieure, par exemple, une table de formes sera constituée d'éléments de mobilier, sanitaires, lampes, plantes etc. ;
- on enregistre dans une table de formes l'ensemble des caractères constituant une police d'un style particulier ;

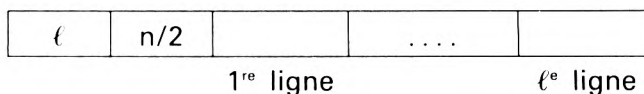
- une forme est aussi un objet symbolique visualisant une fonction précise, comme le crayon que nous allons déplacer avec le joystick.

Plusieurs solutions de description de la forme en mémoire sont possibles :

- la forme est un caractère redéfini par l'utilisateur ;
- une zone mémoire décrit la forme point par point, la taille de la zone est égale à la taille de l'objet ;
- la forme est enregistrée comme un ensemble de vecteurs (ou une liste de commandes plus évoluées : arcs, cercles...) ; un programme interpréteur est nécessaire pour l'affichage.

Nous vous présentons les deux premières possibilités :

- une forme "caractère" est gérée par la commande SYMBOL du Basic ; une restriction cependant, notre forme aura une couleur unique ;
- l'objet est décrit point par point, il est contenu dans un rectangle de largeur "n" points et de hauteur "ℓ" lignes ; la zone mémoire peut être ainsi schématisée :

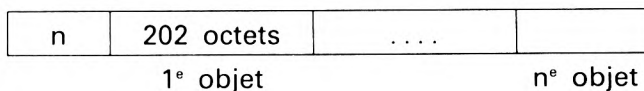


Une ligne contient n/2 octets ; en effet, en mode "0", un octet contient 2 points (si n est impair, on prendra l'arrondi supérieur de n/2).

L'utilisation de cette méthode permet de dessiner l'objet en 16 couleurs, la place mémoire nécessaire est bien entendu plus importante.

Nous décrivons ci-après le programme Basic CREOBJ ; ce programme permet de créer, visualiser ou modifier les éléments d'une table d'objets TABOBJ.BIN.

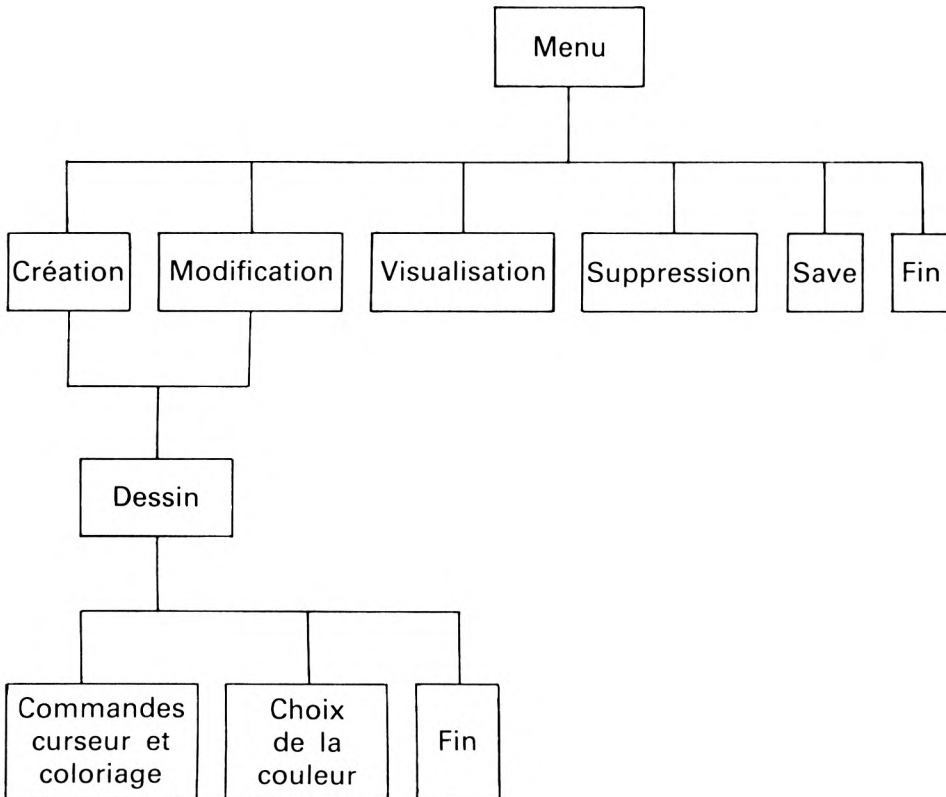
Cette table d'objets a la structure suivante :



L'objet fabriqué est stocké dans une zone de longueur fixe de 202 octets, il est inscrit dans un rectangle ayant une taille maximale de 20 points par 20 lignes ; 10 octets permettent de coder 20 points,

200 octets sont donc nécessaires pour coder le rectangle, les deux octets complémentaires servent à enregistrer la largeur et la hauteur réelle de l'objet inscrit dans le rectangle.

L'algorithme général du **programme CREOBJ.BAS** est le suivant :



Voici la liste du **programme CREOBJ** :

```

10 '          *****  CREATION D'OBJETS  *****
20 '
30 MEMORY 18999:ON ERROR GOTO 1980
40 LOAD "affcre.ass",19200:LOAD "tabobj",22160:nbobj=PEEK(22160)
50 'AFFICHAGE MENU
60 '-----
70 MODE 1:PRINT TAB(11);"CREATION D'OBJETS"
80 RESTORE 130
  
```



```

90 FOR i=1 TO 6:LOCATE 1,2*i+4:READ a$:PRINT i;"- ";a$:NEXT i
100 GOSUB 1810
110 CLEAR INPUT:ON b GOSUB 760,140,570,420,280,350
120 GOTO 50
130 DATA Creation,Visualisation,Modification,Suppression,Sauvegarde,Fin
140 'VISUALISATION
150 '-----
160 IF nbobj=0 THEN RETURN
170 MODE 0:PRINT TAB(3);"VISUALISATION"
180 FOR i=1 TO nbobj
190   LOCATE 2-7*(i>5),5+3*(i+5*(i>5)):PRINT i
200   MOVE 160-200*(i>5),343-48*(i+5*(i>5))
210   adr=22161+202*(i-1)
220   POKE 19201,adr-INT(adr/256)*256:POKE 19202,INT(adr/256)
230   CALL 19200
240 NEXT i
250 IF INKEY#<>"" THEN 250
260 IF INKEY#="" THEN 260
270 RETURN
280 'SAUVEGARDE
290 '-----
300 MODE 1:PRINT "Confirmation sauvegarde ? (O/N)"
310 a#=INKEY#:IF a#="" THEN 310
320 IF a#<>"O" AND a#<>"o" THEN RETURN
330 SAVE "TABOBJ",b,22160,1+202*nbobj
340 RETURN
350 'FIN
360 '---
370 MODE 1:PRINT TAB(18);"FIN"
380 LOCATE 1,8:PRINT "Sauvegarde ? (O/N)"
390 a#=INKEY#:IF a#="" THEN 390
400 IF a#="o" OR a#="O" THEN SAVE "TABOBJ",b,22160,1+202*nbobj
410 RUN "menu"
420 'SUPPRESSION
430 '-----
440 IF nbobj=0 THEN RETURN
450 MODE 0:PRINT TAB(4);"SUPPRESSION"
460 GOSUB 180
470 LOCATE 1,24:INPUT "Numero de l'objet ";d
480 IF d=0 THEN RETURN
490 IF d<0 OR d>nbobj THEN 470
500 FOR j=d+1 TO nbobj
510   FOR k=0 TO 273
520     POKE ((j-2)*202+22161+k),PEEK((j-1)*202+22161+k)
530   NEXT k
540 NEXT j
550 nbobj=nbobj-1:POKE 22160,nbobj
560 RETURN
570 'MODIFICATION

```

```

580 '-----
590 IF nbobj=0 THEN RETURN
600 MODE 0:PRINT TAB(3);"MODIFICATION"
610 GOSUB 180
620 LOCATE 1,23:INPUT "Numero de l'objet ";m
630 IF m=0 THEN RETURN
640 IF m<0 OR m>nbobj THEN 620
650 h=PEEK(22161+(m-1)*202):l=(PEEK(22162+(m-1)*202))*2:ptr=22163+(m-1)*202
660 GOSUB 850:GOSUB 1740
670 FOR y=4+(h-1)*14 TO 4 STEP -14
680   FOR x=8 TO 8+(l-2)*28 STEP 56
690     POKE 19255,PEEK(ptr):CALL 19278
700     MOVE x,y:FILL PEEK(19253)
710     MOVE x+28,y:FILL PEEK(19254)
720     ptr=ptr+1
730   NEXT x
740 NEXT y
750 x=8:y=4:GOSUB 1740:GOTO 1080
760 'CREATION
770 '-----
780 IF nbobj=10 THEN RETURN ELSE nbobj=nbobj+1:m=nbobj:POKE 22160,m
790 MODE 1:PRINT TAB(16);"CREATION"
800 LOCATE 1,4:INPUT "Largeur (entre 1 et 20) ";l
810 IF l<1 OR l>20 THEN 800
820 LOCATE 1,7:INPUT "Hauteur (entre 1 et 20) ";h
830 IF h<1 OR h>20 THEN 820
840 GOSUB 850:GOTO 1080
850 'AFFICHAGE COMMANDES
860 '-----
870 MODE 1:RESTORE 940:PRINT TAB(15);"COMMANDES":LOCATE 1,4
880 FOR i=1 TO 14
890   READ a,b,a$:IF i>11 THEN PRINT TAB(6);
900   IF a=1 THEN PRINT " ";
910   PRINT CHR$(a);CHR$(b);" : ";a$
920 NEXT i
930 IF INKEY$="" THEN 930
940 DATA 1,11, ,1,10,deplacement curseur,1,8, ,1,9,
950 DATA 102,56,coloriage haut colonne,102,50,coloriage bas colonne
960 DATA 102,52,coloriage debut ligne,102,54,coloriage fin ligne
970 DATA 1,13,coloriage case,102,32,fin dessin,99,32,choix couleur
980 DATA 1,8,deplacement curseur,1,9, ,1,13,fin choix couleur
990 'AFFICHAGE ECRAN POUR DESSIN
1000 '-----
1010 MODE 0:WINDOW #1,1,20,22,25:ORIGIN 0,63
1020 FOR y=0 TO h*14 STEP 14:MOVE 0,y:DRAW 1*28,y,1,0:NEXT y
1030 FOR x=0 TO 1*28 STEP 28:MOVE x,0:DRAW x,h*14,1,0:NEXT x
1040 x=8:y=4:GOSUB 1740
1050 LOCATE #1,2,2:FOR i=0 TO 15:PEN #1,i:PRINT #1,CHR$(143);:NEXT i
1060 c=3:LOCATE #1,c,3:PEN #1,1:PRINT #1,CHR$(240)

```



```

1070 RETURN
1080 'DESSIN D'UN OBJET
1090 '-----
1100 GOSUB 1820
1110 ON b GOTO 1620,1470,1290,1120,1160,1200,1240,1310,1350,1390,1430
1120 'HAUT
1130 '----
1140 IF y+14<h*14 THEN GOSUB 1740:y=y+14:GOSUB 1740
1150 GOTO 1080
1160 'BAS
1170 '---
1180 IF y-14>0 THEN GOSUB 1740:y=y-14:GOSUB 1740
1190 GOTO 1080
1200 'GAUCHE
1210 '-----
1220 IF x-28>0 THEN GOSUB 1740:x=x-28:GOSUB 1740
1230 GOTO 1080
1240 'DROITE
1250 '-----
1260 IF x+28<1*28 THEN GOSUB 1740:x=x+28:GOSUB 1740
1270 GOTO 1080
1280 'COLORIAGE CASE
1290 '-----
1300 GOSUB 1740:FILL c-2:GOSUB 1740:GOTO 1080
1310 'COLORIAGE HAUT COLONNE
1320 '-----
1330 GOSUB 1740:FOR yc=y TO h*14-10 STEP 14:MOVE x,yc:FILL c-2:NEXT yc
1340 GOSUB 1740:GOTO 1080
1350 'COLORIAGE BAS COLONNE
1360 '-----
1370 GOSUB 1740:FOR yc=y TO 4 STEP -14:MOVE x,yc:FILL c-2:NEXT yc
1380 GOSUB 1740:GOTO 1080
1390 'COLORIAGE DEBUT LIGNE
1400 '-----
1410 GOSUB 1740:FOR xc=x TO 8 STEP -28:MOVE xc,y:FILL c-2:NEXT xc
1420 GOSUB 1740:GOTO 1080
1430 'COLORIAGE FIN LIGNE
1440 '-----
1450 GOSUB 1740:FOR xc=x TO 1*28-20 STEP 28:MOVE xc,y:FILL c-2:NEXT xc
1460 GOSUB 1740:GOTO 1080
1470 'CHOIX DE LA COULEUR
1480 '-----
1490 GOSUB 1740
1500 GOSUB 1830:ON b GOTO 1590,1540,1510
1510 'COULEUR GAUCHE
1520 '-----
1530 IF c=2 THEN 1500 ELSE nc=c-1:GOTO 1570
1540 'COULEUR DROITE
1550 '-----

```



```

1560 IF c=17 THEN 1500 ELSE nc=c+1
1570 LOCATE #1,c,3:PRINT #1," ":c=nc:LOCATE #1,c,3:PRINT #1,CHR$(240)
1580 GOTO 1500
1590 'FIN CHOIX COULEUR
1600 '-----
1610 GRAPHICS PEN c-2:GOSUB 1740:GOTO 1080
1620 'FIN DESSIN OBJET
1630 '-----
1640 GOSUB 1740:cpt=22161+(m-1)*202
1650 POKE cpt,h:POKE cpt+1,INT(1/2+0.5):cpt=cpt+2
1660 FOR y=h*14-10 TO 4 STEP -14
1670   FOR x=8 TO 1*28-20 STEP 56
1680     z=TEST(x,y):POKE 19253,z
1690     z=TEST(x+28,y):POKE 19254,z
1700     CALL 19256:POKE cpt,PEEK(19255):cpt=cpt+1
1710   NEXT x
1720 NEXT y
1730 RETURN
1740 'ECRITURE / EFFACEMENT CURSEUR
1750 '-----
1760 MOVE x,y
1770 DRAWR 12,0,1,1:DRAWR 0,6,1,1:DRAWR -12,0,1,1:DRAWR 0,-6,1,1
1780 RETURN
1790 'ATTENTE D'UNE COMMANDE
1800 '-----
1810 fin=6:b=0:WHILE(b=0):RESTORE 1920:GOSUB 1840:WEND:RETURN
1820 fin=11:b=0:WHILE(b=0):RESTORE 1940:GOSUB 1840:WEND:RETURN
1830 fin=3:b=0:WHILE(b=0):RESTORE 1960:GOSUB 1840:WEND:RETURN
1840 b=0
1850 FOR i=1 TO fin
1860   READ t
1870   IF INKEY(t)=0 THEN b=i:i=fin
1880 NEXT i
1890 RETURN

1900 'CODES DES TOUCHES DE COMMANDE
1910 '-----
1920 DATA 64,65,57,56,49,48
1940 DATA 53,62,18,0,2,8,1,11,14,20,4
1960 DATA 18,1,8
1980 IF DERR=146 THEN nbobj=0:POKE 22160,0:RESUME NEXT
1990 PRINT "erreur ligne ";ERL;" ERR=";ERR;"DERR=";DERR
2000 a$=INKEY$:IF a$="" THEN 2000
2010 PRINT a$;:GOTO 2000

```



```

1 ; ----- AFFICHAGE OBJET -----
2 ;
4B00 3 ORG 19200
4B00 21C05D 4 LD HL,24000 ;debut objet
4B03 46 5 LD B,(HL) ;hauteur objet
4B04 23 6 INC HL
4B05 4E 7 LD C,(HL) ;largeur objet
4B06 23 8 INC HL
4B07 EB 9 EX DE,HL ;DE=debut dessin objet
4B08 CD1C4B 10 CALL ADR ;HL=adresse ecran curs.
4B08 EB 11 EX DE,HL ;echange DE-HL
12 ;
4B0C C5 13 BCL1: PUSH BC
4B0D D5 14 PUSH DE
4B0E 0600 15 LD B,0 ;BC=largeur objet
4B10 EDB0 16 LDIR ;transfert ligne
4B12 D1 17 POP DE
4B13 EB 18 EX DE,HL
4B14 CD26BC 19 CALL #BC26 ;ligne ecran suivante
4B17 EB 20 EX DE,HL
4B18 C1 21 POP BC
4B19 10F1 22 DJNZ BCL1 ;test fin objet
4B1B C9 23 RET
24 ;
25 ; Conversion position curseur graphique->adresse ecran:
26 ;
4B1C F5 27 ADR: PUSH AF
4B1D C5 28 PUSH BC
4B1E D5 29 PUSH DE
4B1F CDC6BB 30 CALL #BBC6 ;HL,DE=coordonnees curs.
4B22 CB3C 31 SRL H ;Y / 2
4B24 CB1D 32 RR L
4B26 CB3A 33 SRL D ;X / 4
4B28 CB1B 34 RR E
4B2A CB3A 35 SRL D
4B2C CB1B 36 RR E
4B2E CD1DBC 37 CALL #BC1D ;=>HL=adresse ecran
4B31 D1 38 POP DE
4B32 C1 39 POP BC
4B33 F1 40 POP AF
4B34 C9 41 RET
42 ;
43 ; ---- CONVERSION 2 NO ENCRES -> ENCRES CODEES SUR 1 OCTET
44 ;
4B35 00 45 ENCG: DEFB 0 ;NO encre pt gauche
4B36 00 46 ENCD: DEFB 0 ;NO encre pt droite
4B37 00 47 OCTET: DEFB 0 ;resultat code
4B38 3A354B 48 LD A,(ENCG)
4B3B CD2CBC 49 CALL #BC2C ;A=masque encre pt gauche
4B3E E6AA 50 AND %10101010 ;effacement pt droite du masque
4B40 47 51 LD B,A

```

```

4B41 3A364B 52      LD  A,(ENCD)
4B44 CD2CBC 53      CALL #BC2C      ;A=masque encre pt droite
4B47 E655 54      AND %01010101 ;effacement pt gauche du masque
4B49 B0 55      OR  B          ;A=pt gauche,pt droite
4B4A 32374B 56      LD  (OCTET),A
4B4D C9 57      RET
58 ;
59 ; ---- CONVERSION INVERSE DE LA PRECEDENTE ----
60 ;
4B4E 3A374B 61      LD  A,(OCTET)
4B51 E6AA 62      AND %10101010 ;masquage pt gauche
4B53 CD2FBC 63      CALL #BC2F      ;decodage encre
4B56 32354B 64      LD  (ENCG),A
65 ;
4B59 3A374B 66      LD  A,(OCTET)
4B5C E655 67      AND %01010101 ;masquage pt droite
4B5E 17 68      RLA          ;devient pt gauche
4B5F CD2FBC 69      CALL #BC2F      ;decodage encre
4B62 32364B 70      LD  (ENCD),A
4B65 C9 71      RET

```

Remarques sur le programme CREOBJ.BAS

Le module VISUALISATION fait appel à une routine assembleur (19200) pour afficher à la position du curseur graphique un objet dont l'adresse de départ est stockée en 19201 et 19202.

La fonction SUPPRESSION détruit l'objet sélectionné ; cet objet est écrasé par son suivant immédiat, le processus se répétant jusqu'à la fin de la table d'objets.

La routine MODIFICATION utilise une routine assembleur (19278) de décodage d'un "octet-objet" (octet stocké en 19255) en deux numéros de couleurs correspondant aux points gauche et droite (situés en 19253 et 19254 respectivement).

Le module AFFICHAGE ÉCRAN POUR DESSIN trace une grille de description de l'objet point par point.

La gestion des commandes est détaillée en annexe A1 (guide utilisateur de la disquette).

Le module FIN fait appel à un programme assembleur (19256) combinant deux numéros de couleur (19253/point gauche et 19254/point droite) en un "octet-objet" situé en 19255 et représentant deux pixels en mode "0".

Le curseur de repérage (mode dessin) est tracé en mode graphique XOR ; il est donc effacé par surimpression.



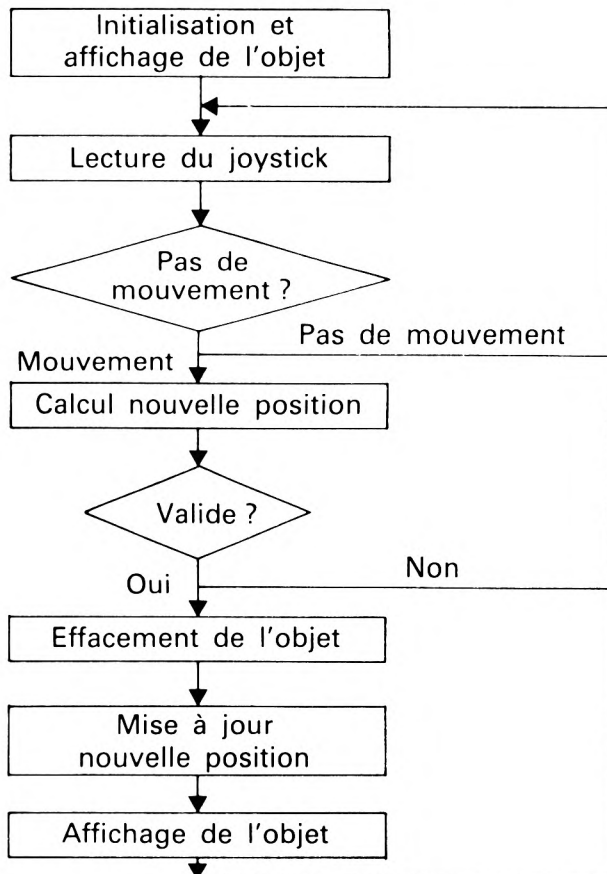
Signalons enfin que les points coloriés avec la couleur n° 1 ne peuvent être effacés ; pour les autres couleurs, il n'y a pas de contraintes.

Les routines Assembleur appelées dans ce programme sont regroupées dans le programme AFFCRE.ASS. Certaines instructions utilisées étant spécifiques aux modèles CPC 664 et 6128, ce programme nécessite quelques modifications en vue d'une adaptation pour le CPC 464 : l'instruction FILL, par exemple, peut être remplacée par une suite de tracés de droites (la zone à colorier étant un rectangle).

LA GESTION DU MOUVEMENT D'UNE FORME OU OBJET

Nous venons de créer nos premiers objets, il s'agit maintenant de programmer leur déplacement à l'écran.

L'algorithme général du déplacement



Voici la liste du module **Assembleur DEPLF.ASS** (ce module fait appel aux sous-programmes de validation de la position – VALID.ASS – et d'affichage de l'objet – AFFOBJ.ASS – décrit dans les pages suivantes).

```

1 ; ----- DEPLACEMENT D'UN OBJET -----
2 ;
3 ;          PROGRAMME PRINCIPAL
4 ;
4A38          5      ORG 19000
4A38 1803      6      JR  DEBUT
4A3A 01        7 OBJ:  DEFB 1
4A3B 9156      8 ADROBJ: DEFW 22161
4A9C          9 VALID: EQU 19100
4B00         10 AFFOBJ: EQU 19200
4A3D 3A3A4A   11 DEBUT: LD  A,(OBJ)           ;n0 de l'objet
4A40 21C755   12      LD  HL,21959           ;adr 1er objet - 202
4A43 11CA00   13      LD  DE,202           ;longueur objet
4A46 47        14      LD  B,A
4A47 19        15 SUIVAN: ADD HL,DE           ;HL=adresse objet
4A49 10FD     16      DJNZ SUIVAN
4A4A 223B4A   17      LD  (ADROBJ),HL           ;stockage adresse
4A4D CD004B   18      CALL AFFOBJ           ;affichage objet
19 ;
4A50 3E42     20 RELECT: LD  A,66           ;code touche ESC
4A52 CD1EBB   21      CALL #BB1E           ;test touche
4A55 C0       22      RET  NZ           ;retour si appuyee
4A56 CD24BB   23      CALL #BB24           ;lecture joystick
4A59 E60F     24      AND  #0F
4A5B 28F3     25      JR  Z,RELECT           ;relecture si rien
26 ;
4A5D CD9C4A   27      CALL VALID           ;deplacement
4A60 38EE     28      JR  C,RELECT           ;relecture si deplacement
29 ;          impossible
4A62 E5       30      PUSH HL           ;sauv. nouvelle position
4A63 D5       31      PUSH DE
4A64 CD19BD   32      CALL #BD19           ;synchronisation
4A67 2A3B4A   33      LD  HL,(ADROBJ)
4A6A CD004B   34      CALL AFFOBJ           ;effacement objet
4A6D D1       35      POP  DE           ;rest. nouvelle position
4A6E E1       36      POP  HL
4A6F CDC0BB   37      CALL #BBC0           ;mise a jour pos.cursor
4A72 CD19BD   38      CALL #BD19           ;synchronisation
4A75 2A3B4A   39      LD  HL,(ADROBJ)
4A78 CD004B   40      CALL AFFOBJ           ;affichage objet
4A7B 18D3     41      JR  RELECT

```



Le calcul et la validation de la nouvelle position

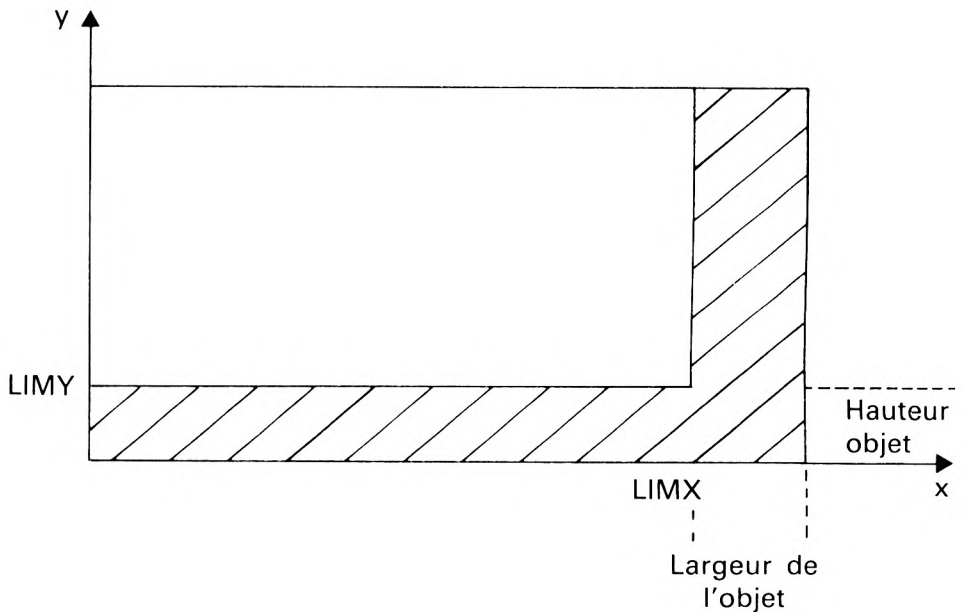
Cette fonction est gérée par le programme assembleur VALID.ASS : les nouvelles coordonnées du curseur graphique sont déduites de "l'état" du joystick ; pour être validée, la nouvelle position doit autoriser une visualisation complète de l'objet.

Le déplacement est calculé par "pas" ou groupe de points (PASX et PASY) ; puisque la position du curseur est définie en "coordonnées idéales" (640 par 400), les pas "X" et "Y" doivent l'être également.

En mode "0", on aura donc :

- PASX = 8 <====> déplacement de 2 points horizontalement ;
- PASY = 2 <====> déplacement d'1 point verticalement.

La position du curseur correspond au point en haut et à gauche de l'objet, aussi la visualisation complète de l'objet détermine les contraintes d'affichage ainsi schématisées :



(la zone hachurée correspond à la zone interdite pour le curseur graphique).

Voici la liste du **programme Assembleur VALID.ASS** :

```

1 ; ----- TEST VALIDITE DEPLACEMENT -----
2 ;
3 ;Entree: A=etat joystick
4 ;
5 ;Sortie: si Cy=1 deplacement impossible
6 ;       si Cy=0 deplacement possible
7 ;       et HL,DE = nouvelles coordonnes
8 ;
4A9C      9      ORG 19100
4A9C 180B    10      JR VAL
4A9E 0400    11 PASX: DEFW 4           ;pas X
4AA0 0200    12 PASY: DEFW 2           ;pas Y
4AA2 4002    13 LIMX: DEFW 576        ;limite superieure X
4AA4 2000    14 LIMY: DEFW 32         ;limite inferieure Y
4AA6 F5      15 VAL:  PUSH AF
4AA7 CDC6BB  16      CALL #BBC6          ;HL,DE=coordonnees curs.
4AAA F1      17      POP AF
4AAB 1F      18 HAUT: RRA                ;Cy=etat joystick haut
4AAC 300F    19      JR NC,BAS
4AAE ED4BA04A 20     LD BC,(PASY)
4AB2 09      21     ADD HL,BC          ;nouvelle coord. Y
4AB3 E5      22     PUSH HL
4AB4 019001  23     LD BC,400
4AB7 B7      24     OR A
4AB8 ED42    25     SBC HL,BC          ;Y < limite sup ?
4ABA E1      26     POP HL
4ABB 3F      27     CCF
4ABC D8      28     RET C           ;retour si non
4ABD 1F      29 BAS:  RRA                ;Cy=etat joystick bas
4ABE 3011    30     JR NC,GAUCHE
4AC0 ED4BA04A 31     LD BC,(PASY)
4AC4 B7      32     OR A
4AC5 ED42    33     SBC HL,BC          ;nouvelle coord. Y
4AC7 D8      34     RET C           ;retour si Y < 0
4AC8 E5      35     PUSH HL
4AC9 ED4BA44A 36     LD BC,(LIMY)
4ACD ED42    37     SBC HL,BC          ;Y > limite inf ?
4ACF E1      38     POP HL
4AD0 D8      39     RET C           ;retour si non
4AD1 EB      40 GAUCHE: EX DE,HL
4AD2 1F      41     RRA                ;Cy=etat joystick gauche
4AD3 3008    42     JR NC,DROITE
4AD5 ED4B9E4A 43     LD BC,(PASX)
4AD9 B7      44     OR A
4ADA ED42    45     SBC HL,BC          ;nouvelle coordonnee X

```



4ADC	D8	46	RET	C	;retour si X < 0
4ADD	1F	47	DROITE:	RRA	;Cy=etat joystick droite
4ADE	3010	48	JR	NC,FIN	
4AE0	ED4B9E4A	49	LD	BC,(PASX)	
4AE4	09	50	ADD	HL,BC	;nouvelle coordonnee X
4AE5	E5	51	PUSH	HL	
4AE6	ED4BA24A	52	LD	BC,(LIMX)	
4AEA	B7	53	OR	A	
4AEB	ED42	54	SBC	HL,BC	;X < limite sup ?
4AED	E1	55	POP	HL	
4AEE	3F	56	CCF		
4AEF	D8	57	RET	C	;retour si non
4AF0	EB	58	FIN:	EX DE,HL	
4AF1	C9	59	RET		

L'affichage et l'effacement de l'objet (méthode de l'empreinte)

Dans cette méthode, le tracé de l'objet est réalisé par un "ou exclusif" (XOR) entre la zone écran et la zone écran objet.

Les avantages de cette méthode sont les suivants :

- la zone mémoire utilisée est minimale ;
- deux affichages consécutifs (c'est-à-dire à la même adresse) restaurent l'image initiale : en effet, cela correspond au traitement $(P \text{ XOR } Q) \text{ XOR } Q, P$ étant la valeur du fond et Q celle de la zone objet ; or on a l'égalité : $(P \text{ XOR } Q) \text{ XOR } Q = P$;
- rapidité de traitement.

L'inconvénient est que les couleurs de l'objet changent suivant la nature du fond sur lequel il se déplace.

Deux modules Assembleur ont été étudiés (ces deux modules sont indépendants) :

- le premier module **XOR1.ASS** résout le cas où le pas de déplacement PASX est pair ; dans ce cas, l'objet est superposé tel quel à l'écran ;
- le second module **XOR2.ASS** traite les cas où PASX est soit impair, soit pair ; si l'abscisse (départ de l'objet) d'affichage est paire, on est ramené au cas précédent ; par contre, si cette abscisse est impaire, il y a décalage de l'objet par rapport à l'écran : le point "gauche" de chaque octet de l'objet doit être superposé au point de droite de l'octet-écran correspondant, et le point "droite" doit être superposé au point gauche de l'octet-écran correspondant suivant.

Voici les listes des deux **modules XOR1.ASS et XOR2.ASS** :

```

1 ; ----- SURIMPRESSIION "XOR" -----
2 ;
3 ;-> OU EXCLUSIF (XOR) entre zone memoire objet et ecran
4 ;
5 ;(cas ou le pas de deplacement suivant x est pair)
6 ;
7 ;Entree: HL=adresse de l'objet
8 ;
4B00      9      ORG 19200
4B00 4E    10      LD  C,(HL)          ;hauteur objet
4B01 23    11      INC  HL
4B02 46    12      LD  B,(HL)          ;largeur objet
4B03 23    13      INC  HL
4B04 EP    14      EX  DE,HL          ;DE=debut dessin objet
4B05 CD1A4B 15      CALL ADR          ;HL=adresse ecran
16 ;
4B08 C5    17 BCL1:  PUSH BC
4B09 E5    18      PUSH HL
19 ;
4B0A 1A    20 BCL2:  LD  A,(DE)
4B0B AE    21      XOR  (HL)
4B0C 77    22      LD  (HL),A          ;(HL)=(HL) XOR (DE)
4B0D 23    23      INC  HL
4B0E 13    24      INC  DE
4B0F 10F9  25      DJNZ BCL2          ;test fin ligne
26 ;
4B11 E1    27      POP  HL
4B12 CD26BC 28      CALL #BC26          ;ligne ecran suivante
4B15 C1    29      POP  BC
4B16 0D    30      DEC  C
4B17 20EF  31      JR   NZ,BCL1          ;test fin objet
4B19 C9    32      RET
33 ;
34 ; Conversion coordonnees curs. graphique -> adresse ecran
35 ;
4B1A F5    36 ADR:  PUSH AF
4B1B C5    37      PUSH BC
4B1C D5    38      PUSH DE
4B1D CDC6BB 39      CALL #BBC6          ;HL,DE=coord. curseur
40 ;
4B20 CB3C  41      SRL  H          ;Y / 2
4B22 CB1D  42      RR   L
43 ;
4B24 CB3A  44      SRL  D          ;X / 4
4B26 CB1B  45      RR   E

```



```

4B28 CB3A      46      SRL  D
4B2A CB1B      47      RR   E
                48 ;
4B2C CD1DBC    49      CALL #BC1D          ;-> adresse ecran
4B2F D1        50      POP  DE
4B30 C1        51      POP  BC
4B31 F1        52      POP  AF
4B32 C9        53      RET

                1 ; ----- SURIMPRESSION "XOR" -----
                2 ;
                3 ;-> OU EXCLUSIF (XOR) entre zone memoire objet et ecran
                4 ;
                5 ;(cas ou le pas de deplacement suivant x est impair)
                6 ;
                7 ;Entree: HL=adresse de l'objet
                8 ;
4B00           9      ORG  19200
4B00 4E        10      LD   C,(HL)          ;hauteur objet
4B01 23        11      INC  HL
4B02 46        12      LD   B,(HL)          ;largeur objet
4B03 23        13      INC  HL
4B04 EB        14      EX   DE,HL          ;DE=debut dessin objet
4B05 C5        15      PUSH BC
4B06 D5        16      PUSH DE
4B07 CDC6BB    17      CALL #BBC6          ;HL,DE=coord. curseur
                18 ;
4B0A CB3C      19      SRL  H          ;Y / 2
4B0C CB1D      20      RR   L
                21 ;
4B0E CB3A      22      SRL  D          ;X / 4
4B10 CB1B      23      RR   E
4B12 CB3A      24      SRL  D
4B14 CB1B      25      RR   E
4B16 CB43      26      BIT  0,E          ;test abscisse paire
4B18 F5        27      PUSH AF
4B19 CD1DBC    28      CALL #BC1D          ;-> adresse ecran
4B1C F1        29      POP  AF
4B1D D1        30      POP  DE
4B1E C1        31      POP  BC
4B1F 2012      32      JR   NZ,BCL3          ;affichage objet decale
                33 ;
                34 BCL1: PUSH BC          ;affichage si abscisse
4B21 C5        35      PUSH HL          ;paire
                36 ;
4B23 1A        37 BCL2: LD   A,(DE)
4B24 AE        38      XOR  (HL)
4B25 77        39      LD   (HL),A          ;(HL)=(HL) XOR (DE)
4B26 23        40      INC  HL

```

```

4B27 13      41      INC DE
4B28 10F9    42      DJNZ BCL2      ;test fin ligne
                43 ;
4B2A E1      44      POP HL
4B2B CD26BC  45      CALL #BC26     ;ligne ecran suivante
4B2E C1      46      POP BC
4B2F 0D      47      DEC C
4B30 20EF    48      JR NZ,BCL1 ;test fin objet
4B32 C9      49      RET
                50 ;
4B33 C5      51 BCL3:  PUSH BC     ;affichage si abscisse
4B34 E5      52      PUSH HL     ;impaire
4B35 4E      53      LD C,(HL)
                54 ;
4B36 1A      55 BCL4:  LD A,(DE)
4B37 E6AA    56      AND %10101010 ;point gauche
4B39 1F      57      RRA      ;devient point droite
4B3A A9      58      XOR C      ;XOR avec octet ecran
4B3B 77      59      LD (HL),A
4B3C 23      60      INC HL     ;octet ecran suivant
4B3D 1A      61      LD A,(DE)
4B3E E655    62      AND %01010101 ;point droite
4B40 17      63      RLA      ;devient point gauche
4B41 AE      64      XOR (HL)   ;XOR avec octet ecran
4B42 4F      65      LD C,A     ;-> dans C
4B43 13      66      INC DE     ;octet objet suivant
4B44 10F0    67      DJNZ BCL4 ;test fin ligne
                68 ;
4B46 E1      69      POP HL
4B47 CD26BC  70      CALL #BC26     ;ligne ecran suivante
4B4A C1      71      POP BC
4B4B 0D      72      DEC C
4B4C 20E5    73      JR NZ,BCL3 ;test fin objet
4B4E C9      74      RET

```

L'affichage et l'effacement de l'objet (méthode du tracé)

Les deux programmes que nous présentons affichent l'objet à une abscisse paire.

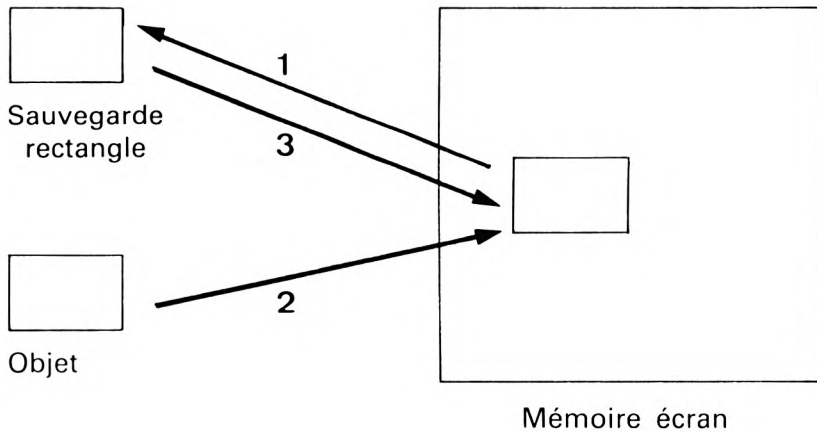
Le premier programme **TRACE1.ASS** échange la zone mémoire objet et le rectangle écran correspondant. Les avantages de cette méthode sont les suivants :

- la zone mémoire utilisée est minimale ;
- deux affichages consécutifs restituent l'image initiale ;
- rapidité de traitement.



Pendant, le rectangle objet étant échangé intégralement, si l'objet ne circonscrit pas le rectangle, il apparaîtra "au milieu" d'un rectangle vide à l'écran (on a perdu une partie des informations du fond) : le second programme **TRACE2.ASS** apporte une solution à cette anomalie : dans le cas général où l'objet ne remplit pas entièrement son rectangle, on ne doit afficher que la partie non nulle du rectangle. On doit donc obligatoirement sauvegarder le rectangle écran avant l'affichage de la partie non nulle du rectangle objet.

Le principe général peut être ainsi schématisé :



- 1 = Sauvegarde de la zone de réception de l'objet.
 3 = Restitution (réaffichage) du rectangle sauvegardé (après détection d'un déplacement).
 2 = Affichage objet (partie non nulle du rectangle objet).

Le programme TRACE2.ASS apporte donc la meilleure réponse au problème du déplacement de l'objet ; il exige cependant une zone mémoire plus importante, le traitement est plus lent, et il nous faut construire deux modules distincts (un pour l'affichage, l'autre pour l'effacement).

Voici les listes des programmes **TRACE1.ASS** et **TRACE2.ASS** :

```

1 ; ----- ECHANGE OBJET-ECRAN -----
2 ;
3 ;-> Echange zone memoire objet et zone memoire ecran
4 ;
5 ;Entree: HL=adresse de l'objet
6 ;

```

```

4B00          7      ORG 19200
4B00 4E       8      LD  C,(HL)           ;hauteur objet
4B01 23       9      INC HL
4B02 46      10     LD  B,(HL)           ;largeur objet
4B03 23      11     INC HL
4B04 EB      12     EX  DE,HL           ;DE=debut dessin objet
4B05 CD1C4B  13     CALL ADR           ;HL=adresse ecran
                14 ;
4B08 C5      15 BCL1: PUSH BC
4B09 E5      16     PUSH HL
                17 ;
4B0A 1A      18 BCL2: LD  A,(DE)
4B0B 4E      19     LD  C,(HL)
4B0C 77      20     LD  (HL),A           ;echange objet-ecran
4B0D 79      21     LD  A,C
4B0E 12      22     LD  (DE),A
4B0F 23      23     INC HL
4B10 13      24     INC DE
4B11 10F7    25     DJNZ BCL2           ;test fin ligne
                26 ;
4B13 E1      27     POP HL
4B14 CD26BC  28     CALL #BC26           ;ligne ecran suivante
4B17 C1      29     POP BC
4B18 0D      30     DEC C
4B19 20ED    31     JR  NZ,BCL1           ;test fin objet
4B1B C9      32     RET
                33 ;
                34 ; Conversion coordonnees curs. graphique -> adresse ecran
                35 ;
4B1C F5      36 ADR:  PUSH AF
4B1D C5      37     PUSH BC
4B1E D5      38     PUSH DE
4B1F CDC6BB  39     CALL #BBC6           ;HL,DE=coord. curseur
                40 ;
4B22 CB3C    41     SRL H           ;Y / 2
4B24 CB1D    42     RR  L
                43 ;
4B26 CB3A    44     SRL D           ;X / 4
4B28 CB1B    45     RR  E
4B2A CB3A    46     SRL D
4B2C CB1B    47     RR  E
                48 ;
4B2E CD1DBC  49     CALL #BC1D           ;-> adresse ecran
4B31 D1      50     POP DE
4B32 C1      51     POP BC
4B33 F1      52     POP AF
4B34 C9      53     RET

```



```

1 ; ----- AFFICHAGE OBJET -----
2 ;
3 ;-> Sauvegarde rectangle ecran
4 ; et ecrasement ecran par zone memoire objet non nulle
5 ;
6 ;Entree: HL=adresse de l'objet
7 ;
4B00      8      ORG 19200
4D58      9 SAUV: EQU 19800
4B00 E5    10     PUSH HL
4B01 46    11     LD B,(HL)           ;hauteur objet
4B02 23    12     INC HL
4B03 4E    13     LD C,(HL)           ;largeur objet
4B04 CD5E4B 14     CALL ADR           ;HL=adresse ecran
4B07 E5    15     PUSH HL
4B08 11584D 16     LD DE,SAUV         ;adresse sauvegarde
                                        ; du rectangle ecran
                                        ; ecran -> sauvegarde
4B0B C5    18 BCL1: PUSH BC
4B0C E5    19     PUSH HL
4B0D 0600  20     LD B,0             ;BC=largeur
4B0F EDB0  21     LDIR              ;transfert ligne
4B11 E1    22     POP HL
4B12 CD26BC 23     CALL #BC26         ;ligne ecran suivante
4B15 C1    24     POP BC
4B16 10F3  25     DJNZ BCL1          ;test fin rectangle
4B18 D1    26     POP DE           ;adresse ecran
4B19 E1    27     POP HL           ;adresse objet
4B1A 4E    28     LD C,(HL)        ;hauteur objet
4B1B 23    29     INC HL
4B1C 46    30     LD B,(HL)        ;largeur objet
4B1D 23    31     INC HL
4B1E EB    32     EX DE,HL
33 ;
4B1F C5    34 BCL2: PUSH BC
4B20 E5    35     PUSH HL
4B21 1A    36 BCL3: LD A,(DE)
4B22 E6AA  37     AND %10101010         ;pt gauche objet
4B24 2806  38     JR Z,SUIT1           ;nul ?
4B26 4F    39     LD C,A             ;non:
4B27 7E    40     LD A,(HL)        ;octet ecran
4B28 E655  41     AND %01010101         ;pt droite ecran
4B2A B1    42     OR C              ;+ pt gauche objet
4B2B 77    43     LD (HL),A         ;dans ecran
4B2C 1A    44 SUIT1: LD A,(DE)
4B2D E655  45     AND %01010101         ;pt droite objet
4B2F 2806  46     JR Z,SUIT2           ;nul ?
4B31 4F    47     LD C,A             ;non :
4B32 7E    48     LD A,(HL)        ;octet ecran
4B33 E6AA  49     AND %10101010         ;pt gauche ecran

```

```

4B35 B1      50      OR   C           ;+ pt droite objet
4B36 77      51      LD   (HL),A      ;dans ecran
4B37 23      52 SUIT2: INC  HL
4B38 13      53      INC  DE
4B39 10E6    54      DJNZ BCL3      ;test fin ligne
                    55 ;
                    56 ;
4B3B E1      57      POP  HL
4B3C CD26BC  58      CALL #BC26     ;ligne ecran suivante
4B3F C1      59      POP  BC
4B40 0D      60      DEC  C
4B41 20DC    61      JR   NZ,BCL2   ;test fin objet
4B43 C9      62      RET
                    63 ;
                    64 ; ---- EFFACEMENT OBJET ----
                    65 ;
                    66 ;-> Restitution sauvegarde rectangle ecran
                    67 ;
4B44 46      68      LD   B,(HL)     ;hauteur rectangle
4B45 23      69      INC  HL
4B46 4E      70      LD   C,(HL)     ;largeur rectangle
4B47 CD5E4B  71      CALL ADR      ;adresse ecran
4B4A 11584D  72      LD   DE,SAUV  ;adresse sauvegarde
4B4D EB      73      EX   DE,HL
                    74 ;
4B4E C5      75 BCL4: PUSH BC
4B4F D5      76      PUSH DE
4B50 0600    77      LD   B,0      ;BC=largeur
4B52 EDB0    78      LDIR      ;transfert
4B54 D1      79      POP  DE
4B55 EB      80      EX   DE,HL
4B56 CD26BC  81      CALL #BC26     ;ligne ecran suivante
4B59 EB      82      EX   DE,HL
4B5A C1      83      POP  BC
4B5B 10F1    84      DJNZ BCL4   ;test derniere ligne
4B5D C9      85      RET
                    86 ;
                    87 ; Conversion coordonnees curs. graphique -> adresse ecran
                    88 ;
4B5E F5      89 ADR:  PUSH AF
4B5F C5      90      PUSH BC
4B60 D5      91      PUSH DE
4B61 CDC6BB  92      CALL #BBC6     ;HL,DE=coord. curseur
                    93 ;
4B64 CB3C    94      SRL  H           ;Y / 2
4B66 CB1D    95      RR   L
                    96 ;
4B68 CB3A    97      SRL  D           ;X / 4
4B6A CB1B    98      RR   E

```



4B6C	CB3A	99	SRL	D	
4B6E	CB1B	100	RR	E	
		101 ;			
4B70	CD1DBC	102	CALL	#BC1D	;-> adresse ecran
4B73	D1	103	POP	DE	
4B74	C1	104	POP	BC	
4B75	F1	105	POP	AF	
4B76	C9	106	RET		

LA GESTION DU DÉPLACEMENT D'UN CARACTÈRE

Des matrices de caractères sont inscrites dans la ROM de l'Amstrad, mais l'utilisateur peut construire lui-même ses matrices ; une matrice de caractère permet de construire un "objet-caractère" inscrit dans un rectangle de 8 lignes de 8 points dans le mode "0" (8 octets codent l'objet, le bit 7 d'un octet correspond au point le plus à gauche) ; il est possible de gérer des tables de matrices de 256 éléments.

La routine \$BBFC réalise l'affichage d'une matrice de points (caractère ou objet) à la position courante du curseur graphique ; la position graphique courante correspond au point supérieur gauche de la matrice ; après l'affichage, cette position est déplacée d'un caractère (soit 32 points en mode "0", ou 8 en mode "2") vers la droite.

La routine \$BC59 active le mode d'écriture graphique (mode "nouvelle encre", mode XOR, AND ou OR) ; le choix du mode XOR permet d'effacer le caractère avant l'affichage à la nouvelle position.

L'avantage de cette méthode est la rapidité du déplacement ; en revanche, l'objet est de dimensions fixes assez réduites et une seule couleur est possible.

Voici la liste du programme Assembleur DEPLC.ASS (ce programme fait appel au module de validité de déplacement VALID.ASS) :

```

1 ; ----- DEPLACEMENT D'UN CARACTERE -----
2 ;
3 ;          PROGRAMME PRINCIPAL
4 ;
4A38      5      ORG 19000
4A38 1801      6      JR  DEBUT
4A3A E6      7 CAR:  DEFB 230
4A9C      8 VALID: EQU 19100          ;s/p de déplacement

```



```

4A3B 3E01      9 DEBUT: LD  A,1
4A3D CD59BC    10      CALL #B0C59      ;mode graph. XOR
4A40 CD6A4A    11      CALL AFFCAR          ;affichage caractere
12 ;
4A43 3E42     13 RELECT: LD  A,66      ;code touche ESC
4A45 CD1EBB    14      CALL #BB1E          ;test touche
4A48 C0        15      RET  NZ           ;retour si appuyee
4A49 CD24BB    16      CALL #BB24          ;lecture joystick
4A4C E60F      17      AND  #0F
4A4E 2BF3      18      JR   Z,RELECT     ;relecture si rien
19 ;
4A50 CD9C4A    20      CALL VALID          ;deplacement
4A53 38EE      21      JR   C,RELECT     ;relecture si deplacement
22 ;                               impossible
4A55 E5        23      PUSH HL          ;sauv. nouvelle position
4A56 D5        24      PUSH DE
4A57 CD19BD    25      CALL #BD19          ;synchronisation
4A5A CD6A4A    26      CALL AFFCAR          ;effacement caractere
4A5D D1        27      POP  DE          ;rest. nouvelle position
4A5E E1        28      POP  HL
4A5F CDC0BB    29      CALL #BBC0          ;mise a jour pos. curseur
4A62 CD19BD    30      CALL #BD19          ;synchronisation
4A65 CD6A4A    31      CALL AFFCAR          ;affichage caractere
4A68 1BD9      32      JR   RELECT
33 ;
4A6A 3A3A4A    34 AFFCAR: LD  A,(CAR)   ;n0 caractere
4A6D CDFCBB    35      CALL #BBFC          ;affichage
4A70 CDC6BB    36      CALL #BBC6          ;demande pos. curseur
4A73 01E0FF    37      LD  BC,-32        ;restauration
4A76 EB        38      EX  DE,HL          ;abscisse curseur
4A77 09        39      ADD HL,BC
4A78 EB        40      EX  DE,HL
4A79 CDC0BB    41      CALL #BBC0          ;positionne curseur
4A7C C9        42      RET

```

LA VITESSE DE DÉPLACEMENT ET LA SYNCHRONISATION D’AFFICHAGE

Nous avons trois méthodes à notre disposition pour ajuster la vitesse de déplacement d’un objet.

La modification des pas X et Y du déplacement

Le réglage de la vitesse est imprécis, mais efficace ; si l’on désire visualiser un déplacement rapide, on choisira une valeur de pas assez



grande ; en revanche, le déplacement d'un crayon et la visualisation du tracé associé exige un pas fin si l'on veut dessiner avec précision.

La boucle de temporisation

Une boucle de temporisation permet d'effectuer un réglage fin ; la valeur de la variable de temporisation (nombre de passages dans la boucle), et la connaissance du nombre de cycles des instructions utilisées permettent de calculer précisément le temps de temporisation.

Voici un exemple :

LD HL,100 → valeur temporisation

```
BA : DEC HL
      LD A,H
      OR L
      JR NZ,BA
```

Possibilité de synchroniser l'affichage de l'objet avec l'affichage de l'écran

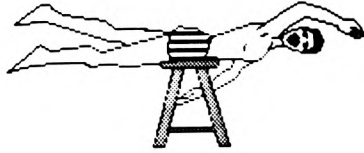
On a pu remarquer, à la lecture des programmes précédents, l'utilisation de la routine \$BD19 ; l'appel de cette routine provoque une attente de début de balayage vertical (l'interruption est générée par le circuit CRT6845, chargé de gérer l'affichage sur le moniteur vidéo).

On a ainsi une image stable au cours du déplacement de l'objet (pas d'effet de clignotement).

En contrepartie, cette synchronisation est coûteuse en temps de traitement ; en effet, l'interruption de début d'affichage est générée tous les 1/50^e de seconde ; par conséquent, si l'on fait un appel à cette routine avant l'affichage et l'effacement, le temps de déplacement vertical d'un objet sera (hypothèses : déplacement point par point, on néglige le temps d'affichage de l'objet) :

$$t = 2 * (1/50) * 200 = 8''$$

On peut donc programmer la synchronisation dans les cas où la lenteur qu'elle induit n'est pas pénalisante (dans les programmes proposés, on pourra remplacer l'appel CALL \$BD19 par trois instructions NOP) ; si l'objet à afficher est de dimensions réduites, on pourra se contenter d'un seul appel à la synchronisation avant "affichage/effacement", ce qui divise le temps de déplacement par 2.



Chapitre 4

LES EXEMPLES PRATIQUES DE FONCTIONS DE DESSIN

L'OUTIL DE DESSIN

Les exemples que nous présentons fonctionnent avec un joystick ou une souris (AMX mouse par exemple). Le principe de fonctionnement de la souris est identique à celui du joystick : lorsqu'on agit sur la souris, celle-ci génère quatre signaux correspondants aux directions de déplacement ; le logiciel AMX CONTROL associé à la souris incrémente ou décrémente divers compteurs en fonction des signaux reçus ; les compteurs gèrent des coordonnées "x" et "y" compatibles avec le système de coordonnées graphiques (le couple de valeurs 0,0 correspond au point en bas et à gauche de l'écran). Les routines de AMX CONTROL permettent de lire les coordonnées.

Remarque sur l'exploitation en Basic des applications de dessin présentées ci-après : d'une manière générale, on programme les étapes suivantes :

- chargement du programme principal (dessin, gomme, aérotape...) à l'adresse définie par la commande Assembleur ORG (figurant en tête de chaque programme) ;
- chargement des différents sous-programmes appelés (VALID.ASS/XOR2.ASS) ;
- exécution d'un CALL au point d'entrée défini par l'instruction ORG du programme principal ;



soit par exemple :

```

5 MODE 0 : MEMORY 15000
10 LOAD "DEPLF.ASS". 19000
20 LOAD "VALID.ASS", 19100
30 LOAD "XOR.ASS". 19200
40 ← CALL 19000
50 END

```

LES APPLICATIONS DE DESSIN INTERACTIVES

Le tracé libre avec le joystick ou la souris

Le principe général du tracé est simple à mettre en œuvre ; la difficulté est de réaliser un "outil" à la fois sensible et précis. Si vous arrivez à écrire votre prénom lisiblement et d'un seul jet, alors le pari est gagné.

La routine \$BB24 déjà utilisée dans les programmes du chapitre,&14 permet de lire l'état du joystick ; les bits de l'octet d'état positionnés à "1" indiquent l'action détectée :

- bit 0 : déplacement vers le haut ;
- bit 1 : déplacement vers le bas ;
- bit 2 : déplacement à gauche ;
- bit 3 : déplacement à droite ;
- bit 4 : bouton 2 appuyé ou ;
- bit 5 : bouton 1 appuyé ;
- bit 6 : (réservé) ;
- bit 7 : toujours à 0.

La mise à jour des nouvelles coordonnées est fournie par l'appel de la routine \$BBCO (en entrée, le registre DE contient l'abscisse "x", et HL l'ordonnée "y"). Le bit 4 est testé afin de détecter le mode de travail (tracé ou déplacement sans tracé).

Un tracé continu est obtenu en traçant une droite entre la nouvelle position et l'ancienne : la routine \$BBF6 trace une droite depuis la position précédente, vers la nouvelle position (en entrée, les registres DE et HL contiennent les coordonnées usager du point d'arrivée).

Le programme TRACE.ASS utilise la routine de déplacement (test de la validité du déplacement) et une des routines d'affichage présentée dans le &14 ; cette routine affiche l'objet symbolisant l'outil de dessin (un crayon).

Voici la liste du **programme TRACE.ASS** :

```

1 ; ----- TRACE : PROGRAMME PRINCIPAL -----
2 ;
4A38      3      ORG  19000
4A9C      4 VALID: EQU  19100      ;s/p déplacement
4B00      5 AFFOBJ: EQU  19200      ;s/p affichage
4A38 1804      6      JR   DEBUT
4A3A 001      7 OBJ:   DEFB  1      ;n0 objet
4A3B 000      8 DRAP:  DEFB  0      ;drapeau mode trace
4A3C 9156      9 ADROBJ: DEFW  22161      ;adresse objet
4A3E 3A3A4A   10 DEBUT: LD   A,(OBJ)      ;n0 de l'objet
4A41 21C755   11      LD   HL,21959      ;adr 1er objet - 202
4A44 11CA00   12      LD   DE,202      ;longueur objet
4A47 47      13      LD   B,A
4A48 19      14 SUIVAN: ADD  HL,DE      ;HL=adresse objet
4A49 10FD     15      DJNZ SUIVAN
4A4B 223C4A   16      LD   (ADROBJ),HL      ;stockage adresse
4A4E CD004B   17      CALL AFFOBJ      ;affichage objet
4A51 3E42     18 RELECT: LD   A,66      ;code touche ESC
4A53 CD1EBB   19      CALL #BB1E      ;test touche
4A56 C0      20      RET  NZ      ;retour si appuyee
4A57 CD24BB   21      CALL #BB24      ;lecture joystick
4A5A CB67     22      BIT  4,A      ;feu ?
4A5C 280E     23      JR   Z,MASC      ;MASC si non
4A5E 3A3B4A   24      LD   A,(DRAP)      ;activation ou
4A61 2F      25      CPL      ;desactivation
4A62 323B4A   26      LD   (DRAP),A      ;du mode trace
4A65 CD24BB   27 ENCORE: CALL #BB24
4A68 CB67     28      BIT  4,A      ;attend relachement
4A6A 20F9     29      JR   NZ,ENCORE      ;touche "FEU"
4A6C A7      30 MASC: AND  A
4A6D 28E2     31      JR   Z,RELECT      ;relecture si rien
4A6F CD9C4A   32      CALL VALID
4A72 38DD     33      JR   C,RELECT      ;relecture si déplacement
                               34 ; impossible
4A74 E5      35      PUSH HL      ;sauv. nouvelle position
4A75 D5      36      PUSH DE
4A76 CD19BD   37      CALL #BD19      ;synchronisation
4A79 2A3C4A   38      LD   HL,(ADROBJ)
4A7C CD004B   39      CALL AFFOBJ      ;effacement objet
4A7F D1      40      POP  DE      ;rest. nouvelle position
4A80 E1      41      POP  HL
4A81 3A3B4A   42      LD   A,(DRAP)      ;teste si le mode
4A84 A7      43      AND  A      ;trace est active
4A85 2807     44      JR   Z,SUITE
4A87 E5      45      PUSH HL
4A88 D5      46      PUSH DE

```



```

4A89 CDF6BB 47 CALL #BBF6 ;trace une droite depuis
4A8C D1 48 POP DE ;la position du curseur
4A8D E1 49 POP HL
4A8E CDC0BB 50 SUITE: CALL #BBC0 ;mise a jour pos. curs
4A91 CD19BD 51 CALL #BD19 ;synchronisation
4A94 2A3C4A 52 LD HL,(ADROBJ)
4A97 CD004B 53 CALL AFFOBJ ;affichage objet
4A9A 1885 54 JR RELECT

```

La gomme

Complément indispensable du "crayon", le programme GOMME.ASS va nous permettre de gommer notre travail précédent.

Ce programme est construit comme précédemment ; la valeur de la couleur d'encre est donnée par appel de la routine \$BBDE ("0" = noir) ; le tracé des lignes correspond donc à un tracé en noir (points éteints).

Voici la liste du **programme GOMME.ASS** :

```

1 ; ----- GOMME : PROGRAMME PRINCIPAL -----
2 ;
4A33 3 ORG 18995
4A9C 4 VALID: EQU 19100 ;s/p de déplacement
4B00 5 AFFOBJ: EQU 19200 ;s/p d'affichage
4A33 1804 6 JR DEBUT
4A35 02 7 OBJ: DEFB 2 ;n0 de l'objet
4A36 00 8 DRAP: DEFB 0
4A37 9156 9 ADROBJ: DEFW 22161
4A39 3A354A 10 DEBUT: LD A,(OBJ) ;n0 de l'objet
4A3C 21C755 11 LD HL,21959 ;adr 1er objet - 202
4A3F 11CA00 12 LD DE,202 ;longueur objet
4A42 47 13 LD B,A
4A43 19 14 SUIVAN: ADD HL,DE ;HL=adresse objet
4A44 10FD 15 DJNZ SUIVAN
4A46 22374A 16 LD (ADROBJ),HL ;stockage adresse
4A49 CD004B 17 CALL AFFOBJ ;affichage objet
4A4C 3E00 18 LD A,0 ;couleur du fond
4A4E CDDEBB 19 CALL #BBDE ;->couleur graphiques
4A51 3E42 20 RELECT: LD A,66 ;code touche ESC
4A53 CD1EBB 21 CALL #BB1E ;test touche
4A56 C0 22 RET NZ ;retour si appuyee
4A57 CD24BB 23 CALL #BB24 ;lecture joystick
4A5A CB67 24 BIT 4,A ;feu?
4A5C 280E 25 JR Z,MASC ;saut si non

```

4A5E	3A364A	26	LD	A,(DRAP)	
4A61	2F	27	CPL		;inversion drapeau
4A62	32364A	28	LD	(DRAP),A	
4A65	CD24BB	29	ENCORE: CALL	#BB24	;attente relachement
4A68	CB67	30	BIT	4,A	;de la touche "FEU"
4A6A	20F9	31	JR	NZ,ENCORE	
4A6C	A7	32	MASC: AND	A	
4A6D	28E2	33	JR	Z,RELECT	;relecture si rien
4A6F	CD9C4A	34	CALL	VALID	;deplacement
4A72	38DD	35	JR	C,RELECT	;relecture si deplacement
4A74	E5	36	PUSH	HL	;sauv. nouvelle position
4A75	D5	37	PUSH	DE	
4A76	CD19BD	38	CALL	#BD19	;synchronisation
4A79	2A374A	39	LD	HL,(ADROBJ)	
4A7C	CD004B	40	CALL	AFFOBJ	;effacement objet
4A7F	D1	41	POP	DE	;rest. nouvelle position
4A80	E1	42	POP	HL	
4A81	3A364A	43	LD	A,(DRAP)	
4A84	A7	44	AND	A	;mode trace?
4A85	2807	45	JR	Z,SUITE	;saut si non
4A87	E5	46	PUSH	HL	
4A88	D5	47	PUSH	DE	
4A89	CD66BB	48	CALL	#BBF6	;trace une droite depuis
4A8C	D1	49	POP	DE	;la position du curseur
4A8D	E1	50	POP	HL	
4A8E	CD00BB	51	SUITE: CALL	#BBC0	;mise a jour pos. curs
4A91	CD19BD	52	CALL	#BD19	;synchronisation
4A94	2A374A	53	LD	HL,(ADROBJ)	
4A97	CD004B	54	CALL	AFFOBJ	;affichage objet
4A9A	18B5	55	JR	RELECT	

L'aérographe

L'aérographe est un "pistolet à peinture" fonctionnant de la façon suivante : l'action du joystick permet de déplacer à l'écran une petite fenêtre de repérage ; lorsqu'on est en mode "tracé" (il faut cliquer pour activer ou sortir du mode "tracé"), des points colorés sont inscrits aléatoirement à l'intérieur de l'objet ; c'est donc le temps de passage sur une zone donnée et l'amplitude des mouvements effectués avec le joystick qui conditionnent l'intensité de la "vaporisation".

Le programme AERO.ASS comprend quatre modules :

- une boucle principale de gestion des commandes ;
- un sous-programme de déplacement ;
- un sous-programme d'affichage de l'objet de repérage ;
- un sous-programme d'affichage aléatoire de points.



Les paramètres agissant sur la concentration des points émis sont les suivants :

- le compteur CPT détermine l'intervalle d'affichage des points ;
- le nombre de points affichés par étape ;
- la mise à jour de CPT en cas de déplacement.

La méthode de calcul de la position aléatoire d'un point est la suivante : la position initiale du curseur graphique correspond au point en haut et à gauche de l'objet de repérage ; à partir de cette position, on calcule une colonne et une ligne aléatoires (valeurs comprises entre 0 et 7) et on affiche le point correspondant.

La formule $X_i = (X_{i-1} * 9) + 1$ permet de produire un nombre aléatoire compris entre 0 et 255.

$$\text{SEED} = (\text{SEED} * 9) + 1 \text{ modulo } 256$$

$$\text{et } A = \text{SEED modulo } 8$$

On obtient huit nombres différents, puis la séquence aléatoire se répète à nouveau ; cette "production" n'est pas très utilisable pour notre aérogaphe ; nous avons utilisé la variante suivante :

$$\text{SEED} = (\text{SEED} + R) * 9 + 1 \text{ modulo } 256$$

$$\text{et } A = \text{SEED modulo } 8$$

Le registre R est utilisé pour le rafraîchissement des mémoires, et varie constamment ; cette méthode est donc satisfaisante.

Voici la liste du **programme AERO.ASS** (le cadre de repérage est défini par la commande Basic SYMBOL dans le programme de menu de la face "A" ; la validité de son déplacement étant testée dans le module VALID.ASS) :

```

1 ; ----- AEROGAPHE -----
2 ;
3 ;   PROGRAMME PRINCIPAL
4 ;
4A38      5      ORG 19000
4A38 180C      6      JR  DEBUT
4A3A 0400      7 PASX: DEFW 4           ;pas X
4A3C 0200      8 PASY: DEFW 2           ;pas Y
4A3E 4002      9 LIMX: DEFW 576        ;limite superieure X
4A40 2000     10 LIMY: DEFW 32          ;limite inferieure Y
4A42 FD       11 CAR:  DEFB 253        ;curseur
4A43 00       12 DRAP: DEFB 0          ;mode trace
4A44 14       13 CPT:  DEFB 20         ;compteur

```



```

4A45 03      14 SEED:  DEFB 3           ;base pour nbre aleatoire
4A46 3E01    15 DEBUT: LD  A,1
4A48 CD59BC  16      CALL #BC59           ;mode graph. XOR
4A4B CDE04A  17      CALL AFFCAR          ;affichage caractere
4A4E 21FF0F  18 BT:   LD  HL,#FFF         ;temporisation en cas
4A51 2B      19 BA:   DEC  HL         ;de non deplacement
4A52 7C      20      LD  A,H
4A53 B5      21      OR   L
4A54 20FB    22      JR   NZ,BA
4A56 3A434A  23 RELECT: LD  A,(DRAP)       ;affichage points
4A59 A7      24      AND  A           ;si mode trace active
4A5A C4F34A  25      CALL NZ,POINT
4A5D 3E42    26      LD  A,66         ;code touche ESC
4A5F CD1EBB  27      CALL #BB1E         ;test touche
4A62 C0      28      RET  NZ           ;retour si appuyee
4A63 CD24BB  29      CALL #BB24         ;lecture joystick
4A66 CB67    30      BIT  4,A         ;test touche "FEU"
4A68 2B0E    31      JR   Z,SUITE
4A6A 3A434A  32      LD  A,(DRAF)
4A6D 2F      33      CPL                ;inversion du mode trace
4A6E 32434A  34      LD  (DRAP),A
4A71 CD24BB  35 ENCORE: CALL #BB24         ;attente relachement
4A74 CB67    36      BIT  4,A         ;de la touche "FEU"
4A76 20F9    37      JR   NZ,ENCORE
4A78 A7      38 SUITE: AND  A
4A79 2B03    39      JR   Z,BT         ;relecture si rien
4A      40 ;
4A7B CD944A  41      CALL VALID         ;deplacement
4A7E 3BCE    42      JR   C,BT         ;relecture si deplacement
4A      43 ;
4A80 E5      44      PUSH HL          ;sauv. nouvelle position
4A81 D5      45      PUSH DE
4A82 CDE04A  46      CALL AFFCAR          ;effacement caractere
4A85 D1      47      POP  DE           ;rest. nouvelle position
4A86 E1      48      POP  HL
4A87 CDC0BB  49      CALL #BBC0         ;mise a jour pos. curseur
4A8A CDE04A  50      CALL AFFCAR          ;affichage caractere
4A8D 3E01    51      LD  A,1           ;preparation de
4A8F 32444A  52      LD  (CPT),A        ;l'affichage de points
4A92 18C2    53      JR   RELECT
4A      54
4A      55 ; ----- TEST VALIDITE DEPLACEMENT -----
4A      56 ;
4A      57 ;Entree: A=etat joystick
4A      58 ;
4A      59 ;Sortie: si Cy=1 deplacement impossible
4A      60 ;      si Cy=0 deplacement possible
4A      61 ;      et HL,DE = nouvelles coordonnes
4A      62 ;

```



```

4A94 F5          63 VALID:  PUSH AF
4A95 CDC6BB     64          CALL #BBC6           ;HL,DE=coordonnees curs.
4A98 F1         65          POP AF
4A99 1F         66 HAUT:   RRA                       ;Cy=etat joystick haut
4A9A 300F       67          JR    NC,BAS
4A9C ED4B3C4A   68          LD    BC,(PASY)
4AA0 09         69          ADD  HL,BC           ;nouvelle coord. Y
4AA1 E5         70          PUSH HL
4AA2 019001     71          LD    BC,400         ;limite sup Y
4AA5 B7         72          OR   A
4AA6 ED42       73          SBC  HL,BC           ;Y < limite sup ?
4AA8 E1         74          POP  HL
4AA9 3F         75          CCF
4AAA D8         76          RET  C             ;retour si non
4AAB 1F         77 BAS:    RRA                       ;Cy=etat joystick bas
4AAC 3011       78          JR    NC,GAUCHE
4AAE ED4B3C4A   79          LD    BC,(PASY)
4AB2 B7         80          OR   A
4AB3 ED42       81          SBC  HL,BC           ;nouvelle coord. Y
4AB5 D8         82          RET  C             ;retour si Y < 0
4AB6 E5         83          PUSH HL
4AB7 ED4B404A   84          LD    BC,(LIMY)
4ABB ED42       85          SBC  HL,BC           ;Y > limite inf ?
4ABD E1         86          POP  HL
4ABE D8         87          RET  C             ;retour si non
4ABF EB         88 GAUCHE: EX  DE,HL
4AC0 1F         89          RRA                       ;Cy=etat joystick gauche
4AC1 3008       90          JR    NC,DROITE
4AC3 ED4B3A4A   91          LD    BC,(FASX)
4AC7 B7         92          OR   A
4AC8 ED42       93          SBC  HL,BC           ;nouvelle coordonnee X
4ACA D8         94          RET  C             ;retour si X < 0
4ACB 1F         95 DROITE: RRA                       ;Cy=etat joystick droite
4ACC 3010       96          JR    NC,FIN
4ACE ED4B3A4A   97          LD    BC,(FASX)
4AD2 09         98          ADD  HL,BC           ;nouvelle coordonnee X
4AD3 E5         99          PUSH HL
4AD4 ED4B3E4A  100         LD    BC,(LIMX)
4AD8 B7        101         OR   A
4AD9 ED42      102         SBC  HL,BC           ;X < limite sup ?
4ADB E1        103         POP  HL
4ADC 3F        104         CCF
4ADD D8        105         RET  C             ;retour si non
4ADE EB        106 FIN:  EX  DE,HL
4ADF C9        107         RET
108
109 ; ----- AFFICHAGE CARACTERE -----
110
4AE0 3A42A     111 AFFCAR: LD    A,(CAR)           ;n0 caractere

```

```

4AE3 CDFCBB      112      CALL #BBFC          ;affichage
4AE6 CDC6BB      113      CALL #BBC6          ;demande pos. curseur
4AE9 01E0FF      114      LD BC,-32          ;restauration
4AEC EB          115      EX DE,HL          ;abscisse curseur
4AED 09          116      ADD HL,BC
4AEE EB          117      EX DE,HL
4AEF CDC0BB      118      CALL #BBC0          ;positionne curseur
4AF2 C9          119      RET
120
121 ; ---- AFFICHAGE POINTS ALEATOIRES ----
122
4AF3 2144AA      123 POINT: LD HL,CPT      ;compteur-1
4AF6 35          124      DEC (HL)
4AF7 C0          125      RET NZ            ;retour si <>0
4AF8 3614        126      LD (HL),20        ;recharge compteur
4AFA CDE04A      127      CALL AFFCAR        ;effacement caractere
4AFD AF          128      XOR A
4AFE CD59BC      129      CALL #BC59          ;mode graph. normal
4B01 CDC6BB      130      CALL #BBC6          ;position curseur
4B04 0602        131      LD B,2            ;nbre de pts a ecrire
4B06 C5          132 BCLE: PUSH BC
4B07 E5          133      PUSH HL
4B08 D5          134      PUSH DE
4B09 CD2D4B      135      CALL ALEA          ;ligne aleatoire
4B0C 0600        136      LD B,0
4B0E 4F          137      LD C,A
4B0F ED42        138      SBC HL,BC
4B11 CD2D4B      139      CALL ALEA          ;colonne aleatoire
4B14 17          140      RLA              ; * 2
4B15 83          141      ADD A,E
4B16 5F          142      LD E,A
4B17 3001        143      JR NC,NC2
4B19 14          144      INC D
4B1A CDEABB      145 NC2: CALL #BBEA          ;affiche un point
4B1D D1          146      POP DE
4B1E E1          147      POP HL
4B1F C1          148      POP BC
4B20 10E4        149      DJNZ BCLE          ;point suivant
4B22 CDC0BB      150      CALL #BBC0          ;restauration coord.curs
4B25 3E01        151      LD A,1
4B27 CD59BC      152      CALL #BC59          ;mode graph. XOR
4B2A C3E04A      153      JP AFFCAR          ;affichage car. + retour
154 ;
155 ;---- NOMBRE ALEATOIRE ----
156 ;
157 ;en sortie A=entier pair entre 0 et 14
158 ;
4B2D ED5F        159 ALEA: LD A,R
4B2F 4F          160      LD C,A

```



4B30	3A454A	161	LD	A, (SEED)	;nbre de base
4B33	81	162	ADD	A,C	; + R
4B34	4F	163	LD	C,A	
4B35	CB27	164	SLA	A	; * 9
4B37	CB27	165	SLA	A	
4B39	81	166	ADD	A,C	
4B3A	3C	167	INC	A	; + 1
4B3B	32454A	168	LD	(SEED),A	;nbre de base suiv.
4B3E	E607	169	AND	7	;0 <= A <= 7
4B40	17	170	RLA		; * 2
4B41	C9	171	RET		

LES TRANSFORMATIONS D'IMAGES

Les programmes présentés dans ce chapitre permettent de transformer des portions d'images (agrandissement, inversion de couleurs et symétries). Les portions d'images affectées par les transformations sont choisies de manière interactive par le déplacement d'un cadre ou fenêtre de travail.

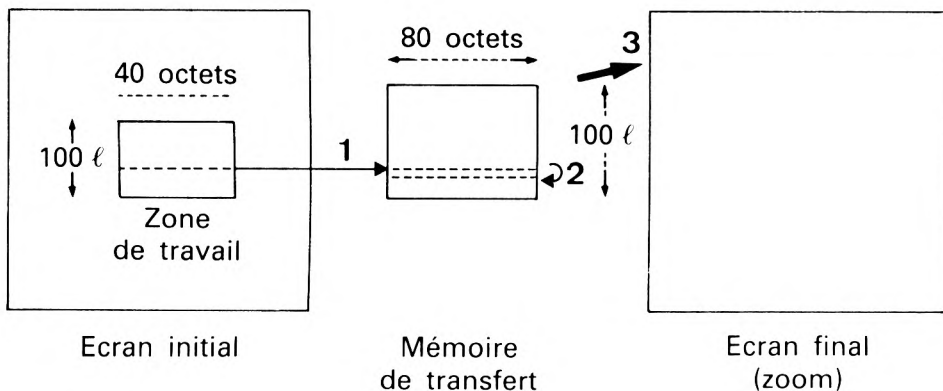
Le zoom "couleur" (facteur d'agrandissement = 2 dans les deux directions)

Nous allons agrandir l'image contenue dans une fenêtre (forme rectangulaire) que nous pouvons déplacer à l'aide du joystick sur une image ; dès que l'on clique, le programme zoom calcule et affiche la zone agrandie ; on peut à nouveau choisir une zone à agrandir sur cette nouvelle image.

Nous utilisons les trois programmes suivants :

- le programme **DEPLZ.ASS** est la boucle principale de gestion des commandes ; il fait appel au sous-programme de déplacement ;
- le programme **AFFCAD.ASS** affiche la fenêtre de travail ;
- le programme **ZOOM.ASS** calcule la nouvelle image.

Le principe de fonctionnement du programme ZOOM.ASS peut être schématisé de la façon suivante :



- 1 = *Dédoublément des points sur la ligne.*
- 2 = *Recopie d'une ligne.*
- 3 = *Affichage final.*

Voici les listes des **trois programmes** :

```

1 ; -----          ZOOM          -----
2 ;
3 ;          PROGRAMME PRINCIPAL
4 ;
4A38      5          ORG 19000
4A9C      6 VALID: EQU 19100          ;s/p de deplacement
4B00      7 AFFCAD: EQU 19200         ;s/p affichage cadre
4B64      8 ZOOM:   EQU 19300         ;s/p zoom du cadre
4A38 3E01      9          LD  A,1
4A3A CD59BC   10         CALL #BC59          ;mode graph. XOR
4A3D CD004B   11         CALL AFFCAD         ;affichage cadre
12 ;
4A40 3E42   13 RELECT: LD  A,66          ;code touche ESC
    
```



```

4A42 CD1EBB      14      CALL #BB1E          ;test touche
4A45 C0          15      RET NZ              ;retour si appuyee
4A46 CD24BB      16      CALL #BB24          ;lecture joystick
4A49 A7          17      AND A
4A4A 2BF4        18      JR Z,RELECT        ;relecture si rien
4A4C CB67        19      BIT 4,A
4A4E 280B        20      JR Z,PACLIC        ;zoom si "clic"
                21 ;
4A50 CD004B      22      CALL AFFCAD        ;effacement cadre
4A53 CD644B      23      CALL ZOOM          ;zoom
4A56 CD004B      24      CALL AFFCAD        ;affichage cadre
4A59 18E5        25      JR RELECT
                26 ;
4A5B CD9C4A      27 PACLIC: CALL VALID ;deplacement
4A5E 38E0        28      JR C,RELECT    ;relecture si deplacement
                29 ;
                30 ;
4A60 E5          30      PUSH HL          ;sauv. nouvelle position
4A61 D5          31      PUSH DE
4A62 CD004B      32      CALL AFFCAD        ;effacement cadre
4A65 D1          33      POP DE          ;rest. nouvelle position
4A66 E1          34      POP HL
4A67 CDC0BB      35      CALL #BBC0        ;mise a jour pos. curseur
4A6A CD004B      36      CALL AFFCAD        ;affichage cadre
4A6D 18D1        37      JR RELECT

```

```

1 ; ----- AFFICHAGE CADRE ZOOM -----
2 ;
3 ; affichage d'un cadre dont le coin en haut
4 ; a gauche est la position du curseur graphique
5 ;
4B00              6      ORG 19200
4B00 210000       7      LD HL,0
4B03 113C01       8      LD DE,316          ;largeur cadre
4B06 CDF9BB       9      CALL #BBF9          ;bord haut
4B09 213AFF      10      LD HL,-198
4B0C 110000      11      LD DE,0
4B0F CDF9BB      12      CALL #BBF9          ;bord droite
4B12 210000      13      LD HL,0
4B15 11C4FE      14      LD DE,-316
4B18 CDF9BB      15      CALL #BBF9          ;bord bas
4B1B 21C600      16      LD HL,198          ;hauteur cadre
4B1E 110000      17      LD DE,0
4B21 CDF9BB      18      CALL #BBF9          ;bord gauche
4B24 C9          19      RET

```

```

1 ; ----- ZOOM -----
2 ;
3 ;grossissement x2 en largeur et
4 ;x2 en hauteur d'une fenetre de
5 ;l'ecran :
6 ; - dont le point en haut a
7 ;   gauche est la position
8 ;   courante du curseur graph.
9 ; - de largeur 40 octets,
10 ; - de hauteur 100 lignes.
11 ;
12 ;zone memoire de transfert:
13 ; - debut: 24900
14 ; - longueur: 16384 octets
15 ;
4B64      16      ORG 19300
4B64 CDC6BB 17 ZOOM:  CALL #BBC6      ;HL,DE=coord. curseur
4B67 CDCD4B 18      CALL CONW      ;->adresse ecran
19 ;
20 ;grossissement horizontal x2
21 ;
4B6A 114461 22      LD  DE,24900      ;debut zone de transfert
4B6D 0619    23      LD  B,25      ;nbre de lignes / bloc
24 ;
4B6F C5      25 BCL1:  PUSH BC
4B70 D5      26      PUSH DE
4B71 0604    27      LD  B,4      ;un bloc sur deux
28 ;
4B73 C5      29 BCL2:  PUSH BC
4B74 E5      30      PUSH HL
4B75 D5      31      PUSH DE
4B76 0628    32      LD  B,40      ;largeur cadre
33 ;
4B78 7E      34 BCL3:  LD  A,(HL)
4B79 E6AA    35      AND  %10101010      ;point gauche
4B7B 4F      36      LD  C,A
4B7C 1F      37      RRA
4B7D B1      38      OR  C      ;multiplication par 2
4B7E 12      39      LD  (DE),A
4B7F 13      40      INC  DE
4B80 7E      41      LD  A,(HL)
4B81 E655    42      AND  %01010101      ;point droite
4B83 4F      43      LD  C,A
4B84 17      44      RLA
4B85 B1      45      OR  C      ;multiplication par 2
4B86 12      46      LD  (DE),A
4B87 13      47      INC  DE
4B88 23      48      INC  HL
4B89 10ED    49      DJNZ BCL3
50 ;

```



```

488B D1      51      POP DE
488C 210010  52      LD HL,#1000
488F 19      53      ADD HL,DE
4890 EB      54      EX DE,HL      ;DE=lg suiv. ds zone transfert
4891 E1      55      POP HL
4892 CD26BC  56      CALL #BC26      ;ligne ecran suivante
4895 C1      57      POP BC
4896 100B    58      DJNZ BCL2
          59 ;
4898 D1      60      POP DE
4899 EB      61      EX DE,HL
489A 015000  62      LD BC,00
489D 09      63      ADD HL,BC
489E EB      64      EX DE,HL      ;DE=lg suiv. ds zone transfert
489F C1      65      POP BC
4BA0 10CD    66      DJNZ BCL1
          67 ;
          68 ;grossissement vertical x2
          69 ;
4BA2 114461  70      LD DE,24900      ;debut zone de transfert
4BA5 0604    71      LD B,4           ;nbre de blocs a recopier
4BA7 C5      72 BCL4: PUSH BC
4BA8 210008  73      LD HL,#800
4BAB 19      74      ADD HL,DE
4BAC EB      75      EX DE,HL      ;HL=debut bloc
          76 ;
          DE=debut bloc suivant
4BAD 010008  77      LD BC,#800      ;longueur bloc
4BB0 EDB0    78      LDIR           ;recopie
4BB2 C1      79      POP BC
4BB3 10F2    80      DJNZ BCL4
          81 ;
          82 ;echange ecran <-> sauvegarde
          83 ;
4BB5 214461  84      LD HL,24900      ;debut zone de transfert
4BB8 1100C0  85      LD DE,#C000      ;debut ecran
4BBB 010040  86      LD BC,#4000      ;longueur
          87 ;
4BBE C5      88 BCL5: PUSH BC
4BBF 1A      89      LD A,(DE)
4BC0 46      90      LD B,(HL)
4BC1 77      91      LD (HL),A
4BC2 78      92      LD A,B
4BC3 12      93      LD (DE),A
4BC4 13      94      INC DE
4BC5 23      95      INC HL
4BC6 C1      96      POP BC
4BC7 0B      97      DEC BC
4BC8 78      98      LD A,B
4BC9 B1      99      OR C

```



```

4BCA 20F2      100      JR  NZ,BCL5
                101 ;
4BCC  C9       102      RET
                103 ;
                104 ;conversion coordonnees -> adresse ecran en mode 0
                105 ;
4BCD  CB3C     106 CONV: SRL  H                ;-> Y/2 (0<Y<200)
4BCF  CB1D     107      RR  L
4BD1  CB3A     108      SRL D                ;-> X/4 (0<X<160)
4BD3  CB1B     109      RR  E
4BD5  CB3A     110      SRL D
4BD7  CB1B     111      RR  E
4BD9  CD1DBC   112      CALL #BC1D           ;->appel routine de conversion
4BDC  C9       113      RET
    
```

Les transformations dans une fenêtre

On définit à l'aide du joystick une fenêtre (position et taille), et on sélectionne une transformation en tapant une commande au clavier (ce dialogue est géré en assembleur) ; il y a alors branchement dans un des sous-modules de la routine FENETR.ASS :

- le module **INVV** réalise une inversion verticale à l'intérieur de la fenêtre de travail ;
- le module **INVH** réalise une inversion horizontale ;
- le module **INVC** inverse les couleurs par "inversion" d'un octet-écran.

Voici la liste de la **routine FENETR.ASS** (pour plus de détail sur l'utilisation de ce programme, lire les explications du guide utilisateur en annexe) ; ce programme fait appel au sous-programme de validité de déplacement VALID.ASS. Son utilisation en Basic nécessite la redéfinition du caractère 253 par l'instruction SYMBOL 253,255,129,129,129,129,129,129,129,255.

```

                1 ; ---- FENETRE : PROGRAMME PRINCIPAL ----
                2 ;
4268           3      ORG  17000
4A9C           4 VALID: EQU  19100                ;s/p déplacement
4AA2           5 LIMX: EQU  #4AA2
4AA4           6 LIMY: EQU  #4AA4
    
```



```

426B 1802      7      JR  DEBUT
426A FD       8 CAR:  DEFB 253      ;code car. curseur
426B 00       9 DRAP:  DEFB 0      ;drapeaux (bits 0 et 1)
426C 3E01     10 DEBUT: LD  A,1
426E CD59BC   11      CALL #BC59      ;mode graph. XOR
4271 CD0A43   12      CALL AFFCAR     ;affichage caractere
13 ;
4274 3E42     14 RELECT: LD  A,66     ;code touche ESC
4276 CD1EBB   15      CALL #BB1E     ;test touche
4279 C0       16      RET NZ      ;retour si appuyee
427A CD24BB   17      CALL #BB24     ;lecture joystick
427D CB67     18      BIT 4,A
427F C4AA42   19      CALL NZ,CLIC    ;CLIC si feu
4282 3A6B42   20      LD  A,(DRAP)
4285 FE03     21      CP 3      ;pas test clavier
4287 2008     22      JR  NZ,DEPL   ;si coins non fixes
4289 CD1BBB   23      CALL #BB1B     ;touche appuyee?
428C DCE142   24      CALL C,CLAV    ;CLAV si oui
428F 18E3     25      JR  RELECT
4291 7C       26 DEPL:  LD  A,H      ;etat joystick 0
4292 E60F     27      AND #0F      ;masque directions
4294 28DE     28      JR  Z,RELECT  ;relecture si rien
29 ;
4296 CD9C4A   30      CALL VALID     ;deplacement
4299 38D9     31      JR  C,RELECT  ;relecture si deplacement
32 ;
429B E5       33      PUSH HL      ;sauv. nouvelle position
429C D5       34      PUSH DE
429D CD0443   35      CALL AFFCUR   ;effacement curseur
42A0 D1       36      POP DE      ;rest. nouvelle position
42A1 E1       37      POP HL
42A2 CDC0BB   38      CALL #BBC0     ;mise a jour pos. curseur
42A5 CD0443   39      CALL AFFCUR   ;affichage curseur
42A8 18CA     40      JR  RELECT
41 ;
42 ; --> Fixation des coins 0 et F de la fenetre
43 ;
42AA CD24BB   44 CLIC:  CALL #BB24
42AD CB67     45      BIT 4,A      ;attend le relachement
42AF 20F9     46      JR  NZ,CLIC   ;de la touche "FEU"
42B1 CD0443   47      CALL AFFCUR   ;effacement curseur
42B4 216B42   48      LD  HL,DRAP
42B7 7E       49      LD  A,(HL)
42B8 1F       50      RRA      ;si drapeau=0
42B9 380F     51      JR  C,COINF   ;fixer coin 0
42BB CBC6     52 COINO: SET 0,(HL)  ;drapeau=1
42BD CDC6BB   53      CALL #BBC6     ;demande pos. curseur
42C0 ED535143 54      LD  (0X),DE    ;coordonnees dans
42C4 225343   55      LD  (0Y),HL    ;0X et 0Y

```

```

42C7 C32743 56 JP AFFFEN ;affichage fenetre
42CA 1F 57 COINF: RRA ;si drapeau2=0
42CB 380F 58 JR C,FINFEN ;fixer coin F
42CD CBCE 59 SET 1,(HL) ;drapeau2=1
42CF CDC6BB 60 CALL #BBC6 ;demande pos. curseur
42D2 ED535543 61 LD (FX),DE ;coordonnees dans
42D6 225743 62 LD (FY),HL ;FX et FY
42D9 C32743 63 JP AFFFEN ;affichage fenetre
42DC AF 64 FINFEN: XOR A
42DD 77 65 LD (HL),A ;RAZ drapeaux
42DE C30A43 66 JP AFFCAR ;affichage caractere
67 ;
68 ; --> Test touches "H","V","C"
69 ;
42E1 F5 70 CLAV: PUSH AF ;sauve touche appuyee
42E2 CD2743 71 CALL AFFFEN ;effacement fenetre
42E5 F1 72 POP AF
42E6 E6DF 73 AND %11011111 ;-> majuscule
42E8 FE48 74 TH: CF 72 ;touche "H" ?
42EA 2005 75 JR NZ,TV
42EC CD0744 76 CALL INVH ;inversion horizontale
42EF 1810 77 JR FINCLA
42F1 FE56 78 TV: CF 86 ;touche "V" ?
42F3 2005 79 JR NZ,TC
42F5 CDC243 80 CALL INVV ;inversion verticale
42F8 1807 81 JR FINCLA
42FA FE43 82 TC: CF 67 ;touche "C" ?
42FC 2003 83 JR NZ,FINCLA
42FE CD4644 84 CALL INVC ;inversion couleur
4301 C32743 85 FINCLA: JP AFFFEN ;affichage fenetre
86
87 ; --> Affichage/effacement curseur
88 ;
4304 3A6B42 89 AFFCUR: LD A,(DRAP)
4307 A7 90 AND A ;si 1 drapeau <> 0
4308 201D 91 JR NZ,AFFFEN ;affichage fenetre
430A 3A6A42 92 AFFCAR: LD A,(CAR) ;n0 caractere
430D CDFCBB 93 CALL #BBFC ;affichage
4310 CDC6BB 94 CALL #BBC6 ;demande pos. curseur
4313 01E0FF 95 LD BC,-32 ;restauration
4316 EB 96 EX DE,HL ;abscisse curseur
4317 09 97 ADD HL,BC
4318 EB 98 EX DE,HL
4319 CDC0BB 99 CALL #BBC0 ;positionne curseur
431C 3E0E 100 LD A,14
431E 32A44A 101 LD (LIMY),A ;fixation des
4321 3E64 102 LD A,#64 ;limites d'affichage
4323 32A24A 103 LD (LIMX),A
4326 C9 104 RET

```



```

4327 CDC6BB      105 AFFEN: CALL #BBC6           ;demande pos. curseur
432A E5          106     PUSH HL
432B D5          107     PUSH DE
432C ED5B5143   108     LD DE,(OX)           ;abscisse coin oppose
4330 D5          109     PUSH DE
4331 CDF6BB     110     CALL #BBF6           ;bord bas fenetre
4334 D1          111     POP DE
4335 2A5343     112     LD HL,(OY)           ;ordonnee coin oppose
4338 E5          113     PUSH HL
4339 CDF6BB     114     CALL #BBF6           ;bord gauche
433C E1          115     POP HL
433D D1          116     POP DE
433E D5          117     PUSH DE
433F CDF6BB     118     CALL #BBF6           ;bord haut
4342 D1          119     POP DE
4343 E1          120     POP HL
4344 CDF6BB     121     CALL #BBF6           ;bord droite
4347 AF          122     XOR A
4348 32A44A     123     LD (LIMY),A           ;fixation des
434B 3E80       124     LD A,#80             ;limites d'affichage
434D 32A24A     125     LD (LIMX),A
4350 C9         126     RET
                127 ;
                128 ; ----- INVERSIONS D'UNE FENETRE -----
                129 ;
                130 ;inversions verticale,horizontale et couleur
                131 ;d'une fenetre dont les coordonnees de deux
                132 ;coins opposes se trouvent en OX,OY et FX,FY
                133 ;
4351 4001       134 OX:   DEFW 320
4353 C800       135 OY:   DEFW 200
4355 7602       136 FX:   DEFW 630
4357 0400       137 FY:   DEFW 4
                138 ;sous-programme DEB1 :
                139 ; entree: - OX,OY et FX,FY : 2 coins opposes
                140 ; sortie: - OX,OY : coin superieur gauche
                141 ;           - FX,FY : coin inferieur droite
                142 ;           - HL : adresse ecran de depart
                143 ;           - B : largeur fenetre
                144 ;           - C : hauteur fenetre
4359 ED4B5143  145 DEB1: LD BC,(OX)
435D ED5B5543  146     LD DE,(FX)
4361 62         147     LD H,D
4362 6B         148     LD L,E
4363 B7         149     OR A
4364 ED42       150     SBC HL,BC
4366 300A       151     JR NC,SUIT1
4368 ED435543   152     LD (FX),BC           ;FX=max(OX,FX)
436C ED535143   153     LD (OX),DE           ;OX=min(OX,FX)

```

```

4370 18E7      154      JR   DEB1
4372 CB3C      155  SUI1:  SRL  H           ;(FX-OX)/8
4374 CB1D      156      RR   L
4376 CB3C      157      SRL  H
4378 CB1D      158      RR   L
437A CB3D      159      SRL  L
437C 7D        160      LD   A,L           ;largeur en octets
161 ;
437D ED4B5343  162  DEB2:  LD   BC,(OY)
4381 ED5B5743  163      LD   DE,(FY)
4385 60         164      LD   H,B
4386 69         165      LD   L,C
4387 B7         166      OR   A
4388 ED52       167      SBC  HL,DE
438A 300A       168      JR   NC,SUI2
438C ED435743  169      LD   (FY),BC       ;FY=min(OY,FY)
4390 ED535343  170      LD   (OY),DE       ;OY=max(OY,FY)
4394 18E7       171      JR   DEB2
4396 CB3C      172  SUI2:  SRL  H           ;(OY-FY)/2
4398 CB1D      173      RR   L
439A 4D         174      LD   C,L           ;hauteur en lignes
439B 47         175      LD   B,A           ;largeur en octets
439C 04         176      INC  B
439D 0C         177      INC  C
439E ED5B5143  178      LD   DE,(OX)
43A2 2A5343    179      LD   HL,(OY)
43A5 CDAC43    180      CALL CONV          ;HL=adresse ecran depart
43AB C9         181      RET
182 ;
183 ;Conversion coordonnees - adresse ecran
184 ;
43A9 CDC6BB    185  ADR:   CALL #BBC6
43AC F5         186  CONV:  PUSH AF
43AD C5         187      PUSH BC
43AE CB3C      188      SRL  H           ;Y / 2
43B0 CB1D      189      RR   L
43B2 CB3A      190      SRL  D           ;X / 4
43B4 CB1B      191      RR   E
43B6 CB3A      192      SRL  D
43B8 CB1B      193      RR   E
43BA CD1DBC    194      CALL #BC1D       ;conversion
43BD C1         195      POP  BC
43BE F1         196      POP  AF
43BF C9         197      RET
198 ;
199 ; ----- INVERSION VERTICALE -----
200 ;
43C0 0100      201  LARG:  DEFW 1           ;stockage largeur
6144          202  SAUV:  EQU 24900       ;adresse sauvegarde ligne

```



```

203 ;
43C2 CD5943 204 INVV: CALL DEB1
205 ;
43C5 E5 206 PUSH HL ;HL=adresse coin sup.gauche
43C6 ED5B5143 207 LD DE,(DX)
43CA 2A5743 208 LD HL,(FY)
43CD CDAC43 209 CALL CONV
43D0 EB 210 EX DE,HL ;DE=adresse coin inf.gauche
43D1 E1 211 POP HL
212 ;
43D2 CB39 213 SRL C ;hauteur / 2
43D4 78 214 LD A,B
43D5 32C043 215 LD (LARG),A ;stockage largeur
216 ;
43D8 C5 217 VER1: PUSH BC
43D9 E5 218 PUSH HL
43DA D5 219 PUSH DE
220 ;
43DB 114461 221 LD DE,SAUV
43DE ED4BC043 222 LD BC,(LARG)
43E2 EDB0 223 LDIR ;ligne sup -> SAUV
224 ;
43E4 E1 225 POP HL
43E5 D1 226 POP DE
43E6 D5 227 PUSH DE
43E7 E5 228 PUSH HL
43E8 ED4BC043 229 LD BC,(LARG)
43EC EDB0 230 LDIR ;ligne inf -> ligne sup
231 ;
43EE D1 232 POP DE
43EF D5 233 PUSH DE
43F0 214461 234 LD HL,SAUV
43F3 ED4BC043 235 LD BC,(LARG)
43F7 EDB0 236 LDIR ;SAUV -> ligne inf
237 ;
238 ;
43F9 E1 239 POP HL
43FA CD29BC 240 CALL #BC29 ;ligne inf precedente
43FD EB 241 EX DE,HL
43FE E1 242 POP HL
43FF CD26BC 243 CALL #BC26 ;ligne sup suivante
4402 C1 244 POP BC
4403 0D 245 DEC C
4404 20D2 246 JR NZ,VER1 ;test fin fenetre
4406 C9 247 RET
248 ;
249 ; ----- INVERSION HORIZONTALE -----
250 ;
4407 CD5943 251 INVH: CALL DEB1

```

```

440A CB38      252      SRL B           ;largeur / 2
440C E5        253      PUSH HL        ;HL=adr coin sup gauche
440D ED5B5543  254      LD DE,(FX)
4411 2A5343    255      LD HL,(OY)
4414 CDAC43    256      CALL CONV
4417 EB        257      EX DE,HL      ;DE=adr coin sup droite
4419 E1        258      POP HL
                259 ;
4419 C5        260 HOR1: PUSH BC
441A E5        261      PUSH HL
441B D5        262      PUSH DE
                263 ;
441C 1A        264 HOR2: LD A,(DE)
441D CD3944    265      CALL RTR      ;inversion (DE)
4420 4F        266      LD C,A
4421 7E        267      LD A,(HL)
4422 CD3944    268      CALL RTR      ;inversion (HL)
4425 12        269      LD (DE),A
4426 71        270      LD (HL),C    ;echange (HL)-(DE)
4427 23        271      INC HL
4428 1B        272      DEC DE
4429 10F1      273      DJNZ HOR2    ;test fin ligne
                274 ;
442B E1        275      POP HL
442C CD26BC    276      CALL #BC26    ;ligne ecran suivante
442F EB        277      EX DE,HL
4430 E1        278      POP HL
4431 CD26BC    279      CALL #BC26    ;ligne ecran suivante
4434 C1        280      POP BC
4435 0D        281      DEC C
4436 20E1      282      JR NZ,HOR1  ;test fin fenetre
4438 C9        283      RET
                284 ;
                285 ;Inversion octet ecran contenu dans A
                286 ; <=> echange point droite - point gauche
                287 ;
4439 C5        288 RTR:  PUSH BC
443A 47        289      LD B,A
443B E6AA      290      AND #AA      ;point gauche
443D 1F        291      RRA        ;devient point droite
443E 4F        292      LD C,A
443F 78        293      LD A,B
4440 E655      294      AND #55      ;point droite
4442 17        295      RLA        ;devient point gauche
4443 B1        296      OR C        ;combinaison des 2
4444 C1        297      POP BC
4445 C9        298      RET
                299 ;

```



```

300 ; ----- INVERSION DES COULEURS -----
301 ;
4446 CD5943 302 INVC: CALL DEB1
303 ;
4449 C5      304 COUL1: PUSH BC
444A E5      305          PUSH HL
306 ;
444B 7E      307 COUL2: LD   A, (HL)
444C 2F      308          CPL                      ;inversion octet ecran
444D 77      309          LD   (HL),A
444E 23      310          INC  HL
444F 10FA    311          DJNZ COUL2          ;test fin ligne
312 ;
4451 E1      313          POP  HL
4452 CD26BC  314          CALL #BC26          ;ligne ecran suivante
4455 C1      315          POP  BC
4456 0D      316          DEC  C
4457 20F0    317          JR   NZ,COUL1          ;test fin fenetre
4459 C9      318          RET

```

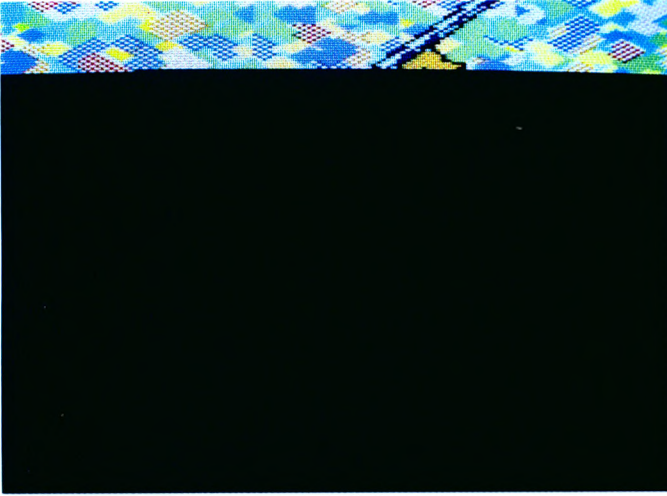

ANIMATIONS



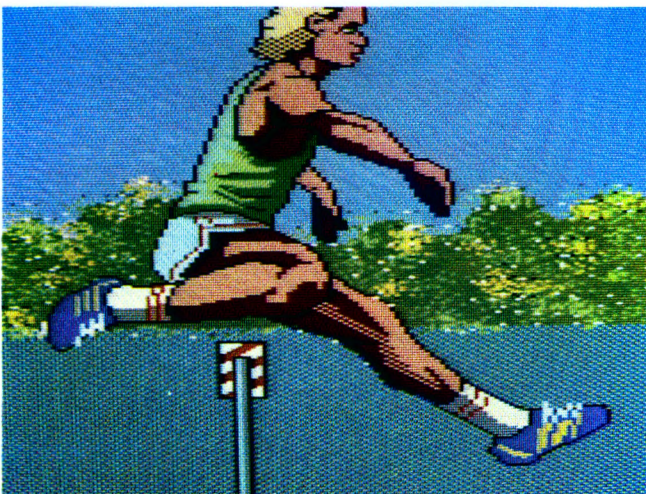
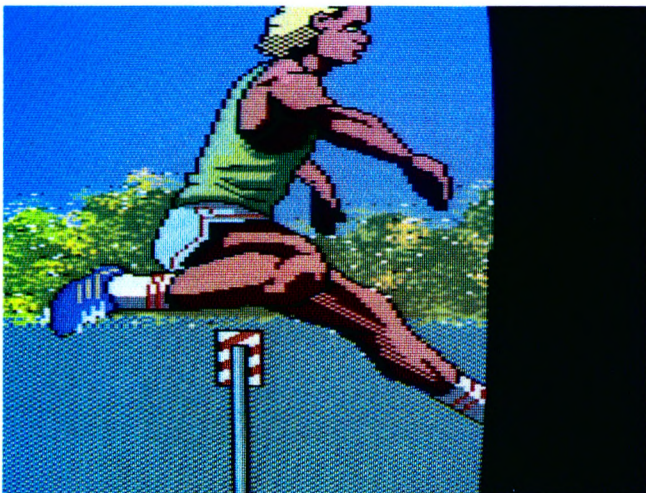
+



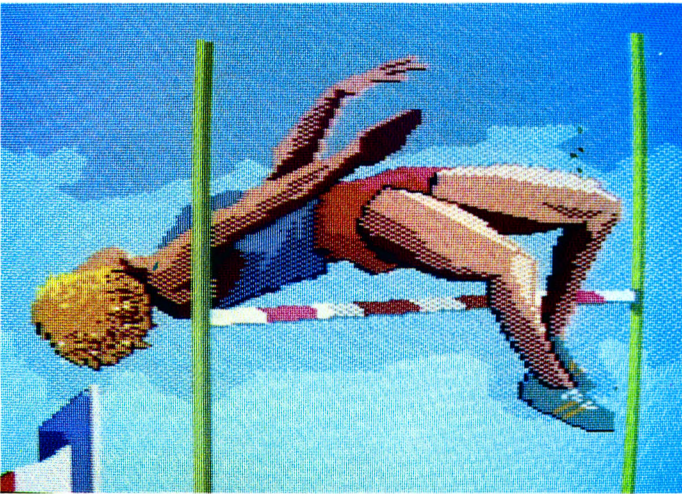
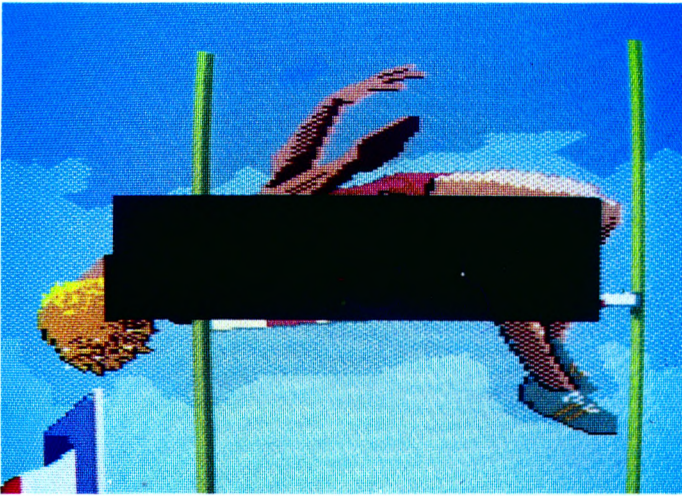
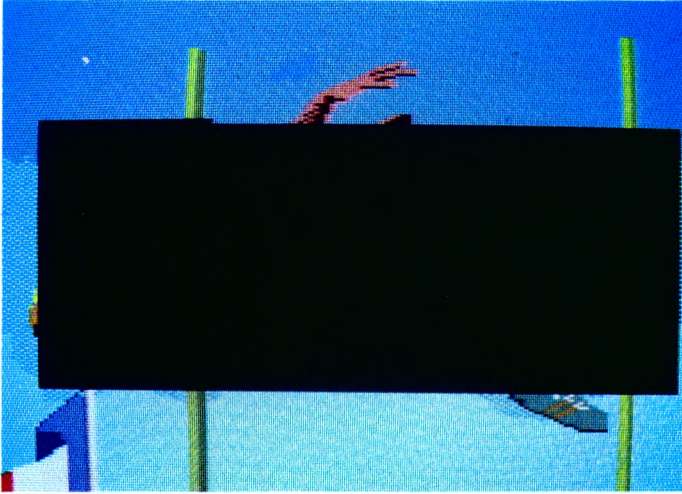
*Affichage ligne
à ligne*

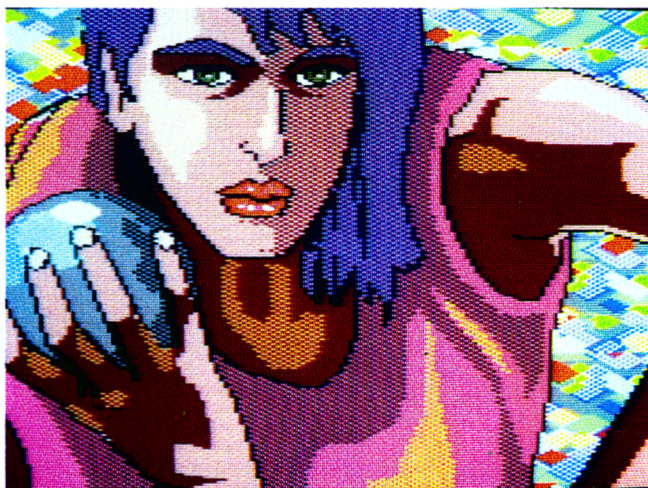


*Affichage par groupe
de colonnes*

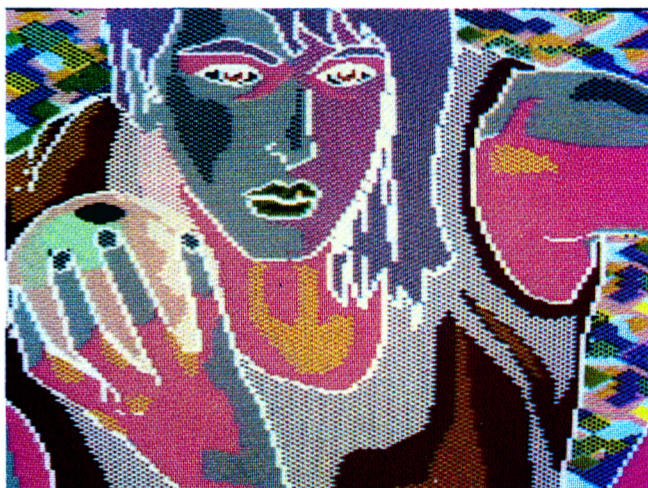


*Affichage d'un
serpentin*

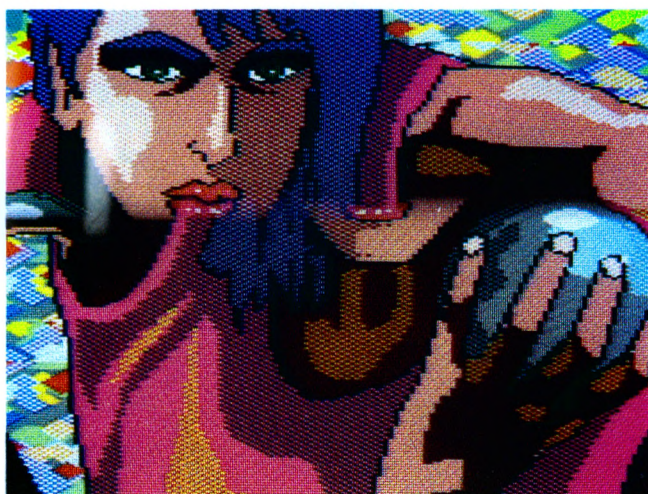


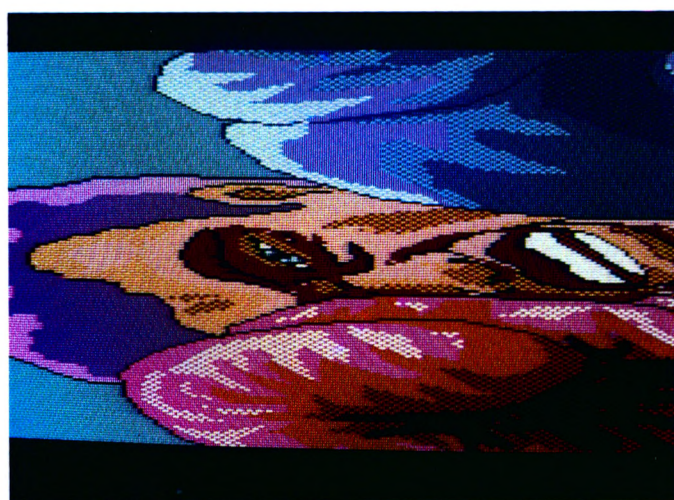


*Inversion de
couleur*

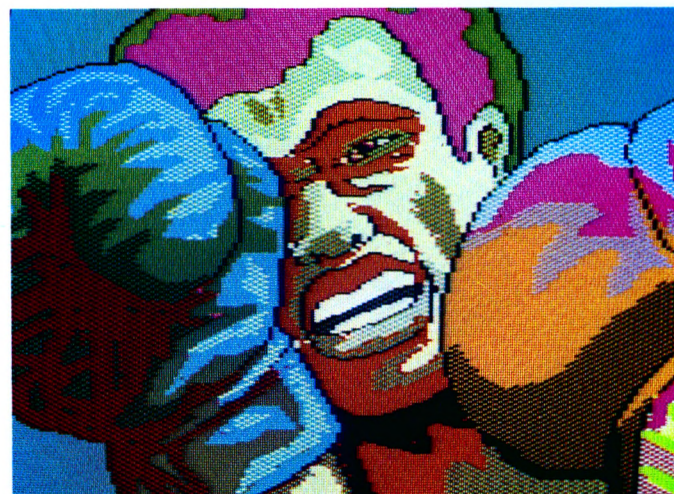


*Inversion horizontale
de l'image en cours*





*Renversement
d'une partie
de l'image*



*Changement
des couleurs*







*Animation
de cinq pages graphiques*



*Scrolling
descendant*





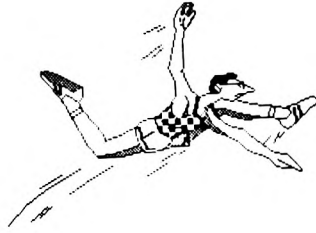
Introduction

Les animations proposées exploitent le déplacement – et le découpage – d’images, ou de portions d’images dans la mémoire ; l’utilisation conjointe de plusieurs pages graphiques, si vous disposez de 128K de mémoire, permet d’obtenir d’excellents résultats ; la richesse des effets visuels étant liée à la qualité des images créées.

Ces animations sont applicables à vos propres images ; nous vous décrivons quelques exemples ; il y a bien d’autres possibilités de faire évoluer les images, à vous de les imaginer ; certains exemples peuvent être détournés de leur fonction initiale : ainsi le découpage d’une image en rectangles peut déboucher sur la réalisation d’un puzzle ; il vous suffit d’afficher les morceaux constituant de l’image dans le désordre (processus aléatoire), à vous de reconstituer l’image de départ à l’aide de la souris par exemple...

Ce chapitre constitue une boîte à outils idéale pour la fabrication d’une “bande dessinée électronique”, mais attention, si vous pouvez donner libre cours à votre imagination, il ne faudra pas être trop exigeant, et exploiter au mieux les possibilités techniques offertes par votre micro-ordinateur.





Chapitre 1

LE CHAMP D'APPLICATION ET SES LIMITES

Il n'est pas envisageable de faire évoluer des images couleurs en trois dimensions ; cependant, une série d'images exploitant avec habileté les lois de la perspective peut donner l'impression d'une animation 3D ; il s'agit cependant d'un travail artisanal puisque les "angles de vue" générés sont créés par le dessinateur et non calculés par le processeur.

La construction d'une animation est conditionnée par les possibilités de stockage et par les vitesses de traitement.

LES POSSIBILITÉS DE STOCKAGE

Le nombre d'images "pleine page" que l'on peut stocker en mémoire vive est réduit, même avec 128K (l'utilisation du deuxième banc auxiliaire permet de stocker cinq pages graphiques) ; on peut envisager de stocker des fenêtres d'image si une animation n'affecte qu'une zone de l'image par exemple ; l'utilisation de fenêtres permet d'éviter des redondances de stockage.

D'autre part, la capacité du support externe de stockage (une disquette en général) restreint le nombre total d'images utilisé dans l'animation ; il est utile de construire une routine de compactage/



décompactage d'un fichier image afin d'optimiser la place sur la disquette. Ce procédé est souvent employé dans les jeux d'aventures afin d'éviter au joueur des manipulations de disquettes.

LES VITESSES DE TRAITEMENT

Les vitesses de traitement sont conditionnées par la nature de l'animation, la solution choisie pour la programmer ; il est parfois nécessaire de temporiser l'animation.

La vitesse de chargement d'un programme et d'une image est dépendante du mode d'organisation des données sur le support magnétique et des caractéristiques des routines d'entrée-sortie du système d'exploitation.



Chapitre 2

LES PROGRAMMES UTILISANT DES TABLES D'ADRESSES

LE PRINCIPE DE FONCTIONNEMENT LA DESCRIPTION DES TABLES

Le principe des animations proposées consiste à construire des tables d'adresses indépendantes des modules d'animation proprement dit ; le module d'animation exploite (lecture) le contenu de ces tables.

L'intérêt de cette construction modulaire répond aux objectifs suivants :

- pouvoir développer rapidement différents modes d'animation, sans intervenir sur le module de traitement principal ; la recherche d'effets d'animation consistant à effectuer des variations sur le contenu des tables ;
- optimiser les vitesses de traitement ; en effet, le module d'animation est déchargé des calculs d'adresse et n'effectue que des lectures des valeurs-adresses.

Chacune des réalisations proposées est ainsi conçue :

- un programme de traitement d'affichage (écrit en assembleur) exploite une ou deux tables d'adresses ;



- plusieurs modules (écrits en Basic et en assembleur) servent à construire les tables.

Les modules Basic de construction de tables sont exécutés une fois pour toutes, et la table créée en mémoire vive est sauvegardée ; cette méthode est facile à mettre en œuvre, mais le chargement d'une table peut occasionner une attente néfaste entre deux animations distinctes.

Les modules Assembleur sont exécutés avant chaque animation, sauf si la table existe déjà en mémoire ; la place nécessaire en mémoire est plus importante dans ce cas (table + programme), mais l'on gagne en souplesse d'utilisation et en vitesse d'exécution ; de plus, on économise de la place sur la disquette de travail.

Les tables d'adresses construites ont les caractéristiques suivantes :

Nom	Adresse de début	Longueur	Description
T1	20100	400	Adresses des lignes de l'écran de travail masqué
T2	20500	400	Adresses des lignes de l'écran visible
T3	20900	4000	Adresses des 2000 rectangles (correspondant à l'écran visible)

Rappelons que l'adresse de début de l'écran visible est 49152 (ou C000 en hexadécimal) ; l'adresse de début de l'écran de travail masqué est fixée à 24900 (juste après la table T3).

L'utilitaire Assembleur INVTAB.ASS, que nous présentons ci-après, permet d'inverser le contenu d'une table, le programme à trois points d'entrée correspondant à une des tables T1, T2 ou T3. Après exécution de ce module, on pourra sauvegarder la table construite en vue d'une utilisation ultérieure.

Voici la liste du **module Assembleur INVTAB.ASS** :

```

1 ; ----- INVERSION DES TABLES T1,T2 ET T3 -----
2 ;
3 ;           (par mots de 16 bits)
4 ;
4C2C          5      ORG 19500
4C2C 21844E    6 INVT1: LD HL,20100           ;debut T1
4C2F 111250    7      LD DE,20498           ;fin T1

```



```

4C32 016400      8      LD  BC,100      ;nbre adr.de T1 /2
4C35 1814        9      JR  BCL
      10 ;
4C37 211450     11 INVT2: LD  HL,20500      ;debut T2
4C3A 11A251     12      LD  DE,20898      ;fin T2
4C3D 016400     13      LD  BC,100      ;nbre adr.de T2 /2
4C40 1809        14      JR  BCL
      15 ;
4C42 21A451     16 INVT3: LD  HL,20900      ;debut T3
4C45 11A261     17      LD  DE,24898      ;fin T3
4C48 01E803     18      LD  BC,1000     ;nbre adr.de T3 /2
      19 ;
4C4B C5         20 BCL:  PUSH BC
      21 ;
4C4C 46         22      LD  B,(HL)
4C4D 1A         23      LD  A,(DE)
4C4E 77         24      LD  (HL),A      ;echange octet pds faible
4C4F 78         25      LD  A,B
4C50 12         26      LD  (DE),A
      27 ;
4C51 23         28      INC HL
4C52 13         29      INC DE
      30 ;
4C53 46         31      LD  B,(HL)
4C54 1A         32      LD  A,(DE)
4C55 77         33      LD  (HL),A      ;echange octet pds fort
4C56 78         34      LD  A,B
4C57 12         35      LD  (DE),A
      36 ;
4C58 23         37      INC HL      ;adresses suivantes
4C59 1B         38      DEC DE
4C5A 1B         39      DEC DE
4C5B 1B         40      DEC DE
      41 ;
4C5C C1         42      POP BC
4C5D 0B         43      DEC BC
4C5E 78         44      LD  A,B
4C5F B1         45      OR  C
4C60 20E9       46      JR  NZ,BCL      ;test fin table
4C62 C9         47      RET

```

LES "SCROLLINGS"

Un scroll est un rouleau servant de support à un document écrit, un papyrus par exemple ; la lecture de notre premier papyrus électronique consiste en une translation de l'image du haut vers le bas de l'écran.



Le programme **Basic TSCROLL** construit la table "tscroll", qui est la concaténation des deux tables T1 et T2 ; voici la liste de ce programme :

```

100 '---- Initialisation table adresses lignes pour scrolling descendant ----
110 '
120 ' Debut table adresses lignes ecran cache : 20100
130 ' Debut table adresses lignes ecran      : 20500
140 ' Longueur de chaque table                : 400
150 '
160 CLS:MEMORY 20000:cpt=20500
170 FOR a=0 TO 24
180   FOR i=0 TO 7
190     adr1=49152+a*80+i*2048  '-> adresse ligne ecran
200     adr2=24900+a*80+i*2048  '-> adresse ligne ecran cache
210     POKE cpt,adr1 MOD 256:POKE cpt+1,INT(adr1/256)
220     POKE cpt-400,adr2 MOD 256:POKE cpt-399,INT(adr2/256)
230     cpt=cpt+2
240   NEXT i
250 NEXT a
260 SAVE "tscroll",b,20100,800

```

L'autre méthode consiste à exécuter le **module Assembleur INT1T2.ASS** qui initialise également les tables T1 et T2 en vue du scrolling descendant ; voici la liste de ce module Assembleur :

```

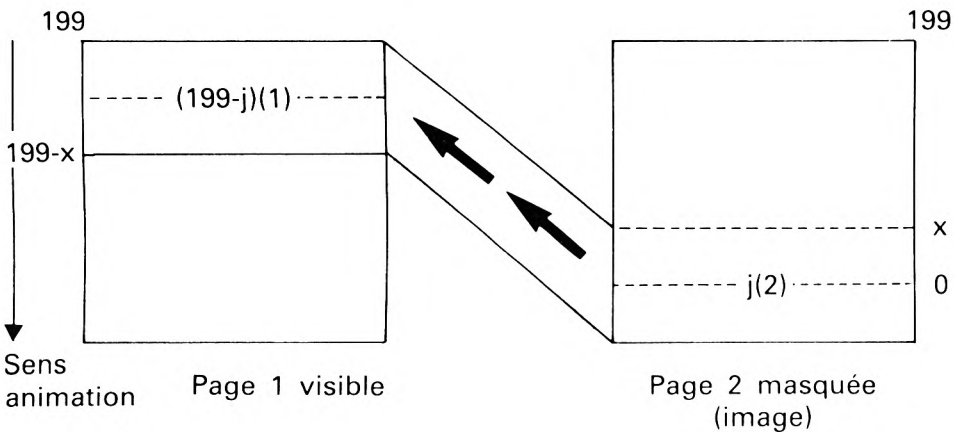
          1 ; ----- INITIALISATION TABLES T1 ET T2 -----
          2 ;
4DBC     3          ORG 19900
4DBC DD21844E  4          LD IX,20100          ;debut T1
4DC0 FD211450  5          LD IY,20500          ;debut T2
4DC4 2100C0    6          LD HL,#C000          ;debut ecran
4DC7 114461    7          LD DE,24900          ;debut ecran cache
4DCA 01C800    8          LD BC,200            ;nombre de lignes
          9 ;
4DCD DD7300    10 BCL: LD (IX+0),E          ;chargement T1
4DD0 DD7201    11          LD (IX+1),D
4DD3 FD7500    12          LD (IY+0),L          ;chargement T2
4DD6 FD7401    13          LD (IY+1),H
4DD9 DD23     14          INC IX
4DDB DD23     15          INC IX
4DDD FD23     16          INC IY
4DDF FD23     17          INC IY

```

```

18 ;
4DE1 CD26BC 19 CALL #BC26 ;ligne ecran suivante
4DE4 EB 20 EX DE,HL
4DE5 2144A1 21 LD HL,-24252 ;decalage ecran-ecran cache
4DE8 19 22 ADD HL,DE ;ligne ecran cache suivante
4DE9 EB 23 EX DE,HL
24 ;
4DEA 0B 25 DEC BC ;test fin ecran
4DEB 78 26 LD A,B
4DEC B1 27 OR C
4DED 20DE 28 JR NZ,BCL
4DEF C9 29 RET
    
```

Le module Assembleur de traitement d'affichage SCROLL.ASS réalise l'animation en lisant le contenu des tables ; le traitement d'une étape de l'animation peut être ainsi schématisé :



Etat d'avancement "x" du scrolling.

La page "1" est la page visible dans laquelle se déroule l'animation ; la page "2" est la page masquée contenant l'image à animer ; le schéma ci-dessus représente l'état d'avancement "x" de l'animation ; afin de décrire l'algorithme du traitement, nous employons la notation suivante :

- j(n) signifie ligne j de la page n.



Le traitement de l'étape "x" est le suivant :

- de $j = 0$ à x , écrire le contenu de $j(2)$; dans (199-J)(1)
- faire j suivant.

Le traitement complet de la page est donc :

- de $x = 199$ à 0 , incrémenter de (-1) , effectuer le traitement de l'étape "x" ;
- faire x suivant.

Lorsque x diminue, la boucle interne de traitement est plus longue ; la vitesse du scrolling est variable, l'affichage étant ralenti au fur et à mesure de la progression de l'image.

Voici la liste du **programme Assembleur SCROLL.ASS** :

```

1 ;---- SCROLLING ----
2 ;
3 ;TABLE T1:
4 ;  table des adresses des lignes
5 ;  de l'ecran cache
6 ;TABLE T2:
7 ;  table des adresses des lignes
8 ;  de l'ecran
9 ;
10 ;          debut   fin   long
11 ;
12 ;TABLE T1  20100  20499  400
13 ;TABLE T2  20500  20899  400
14 ;
4B64          15      ORG  19300
4B64 3E01      16      LD   A,1
4B66 11150     17      LD   DE,20501           ;1ere adresse de T2
18 ;
4B69 F5       19 SCROL1: PUSH AF
4B6A D5       20      PUSH DE
4B6B 211350   21      LD   HL,20499           ;derniere adresse de T1
22 ;
4B6E 46       23 SCROL2: LD   B,(HL)
4B6F 2B       24      DEC  HL
4B70 4E       25      LD   C,(HL)           ;->BC=adresse ligne ecran cache courante
4B71 2B       26      DEC  HL
4B72 E5       27      PUSH HL           ;->ligne precedente
4B73 EB       28      EX   DE,HL
4B74 56       29      LD   D,(HL)
4B75 2B       30      DEC  HL
4B76 5E       31      LD   E,(HL)           ;->DE=adresse ligne ecran courante
4B77 2B       32      DEC  HL
4B78 E5       33      PUSH HL           ;->ligne precedente
4B79 60       34      LD   H,B
4B7A 69       35      LD   L,C
4B7B 015000   36      LD   BC,00

```

```

4B7E EDB0      37      LDIR                ;->transfert
4B80 D1        38      POP DE
4B81 E1        39      POP HL
4B82 3D        40      DEC A
4B83 20E9     41      JR NZ,SCROL2
                42 ;
4B85 D1        43      POP DE
4B86 13        44      INC DE
4B87 13        45      INC DE                ;descente d'un cran ds T2
4B88 F1        46      POP AF
4B89 3C        47      INC A
4B8A FEC9     48      CP 201
4B8C 20DB     49      JR NZ,SCROL1
4B8E C9        50      RET

```

Si l'image à animer comporte du texte, un scrolling ascendant sera plus approprié pour la lecture ; dans ce cas, il faut inverser le contenu de nos deux tables T1 et T2 (utiliser pour cela l'utilitaire INVTAB.ASS) ; l'inversion du contenu de la table T1 seule donne un scrolling descendant de l'image inversée ; en inversant la table T2 seule, on obtient un scrolling ascendant de l'image inversée.

Vous êtes convaincus de l'intérêt d'écrire des applications modulaires, ce qui nous permet maintenant d'inventer d'autres types de scrollings et balayages ; pourquoi ne pas utiliser une table (T1) des adresses générées aléatoirement ? Vous imaginez l'effet produit ? A vous de jouer...

LA DÉCOMPOSITION D'UNE IMAGE EN 2 000 RECTANGLES !

Un rectangle élémentaire correspond en mode "0" à 8 lignes (hauteur) de 2 points (largeur), soit 8 octets de code ; ce qui est équivalent à un caractère en mode "2".

Chaque rectangle est identifié par l'adresse "mémoire-écran" de son octet supérieur ; ces adresses sont codées sur 2 octets et stockées dans la table T3 (cette table a donc une taille de $2 \times 2\,000 = 4\,000$ octets).

Le programme d'affichage RECTAN.ASS lit cette table séquentiellement ; après chaque lecture d'une adresse, on calcule l'adresse



correspondante dans l'écran masqué (soit "adresse"-2252 ; 2252 étant la valeur de décalage entre l'écran masqué et l'écran visible), et on affiche le rectangle correspondant.

Voici la liste du **module principal RECTAN.ASS** (ce module possède deux points d'entrée : &4BC8 pour l'affichage des rectangles et &4BF9 pour la remise à zéro de l'écran masqué) :

```

1 ; ----- RECTANGLES -----
2 ;
3 ;Echange Ecran (-) Zone sauvegarde par petits rectangles (1x8)
4 ;
5 ;Zones memoire utilisees:
6 ;   NOM      DEBUT      LONGUEUR      DESCRIPTION
7 ; Tabrec    20900      4000      Adresses ecran rectangl
8 ; Sauv     24900      16384     Sauvegarde ecran
9 ;
10 ;Sous-programmes:
11 ;   NOM      DESCRIPTION
12 ; Raz      Initialisation de Sauv (a 0 ou autre)
13 ;
14          ORG 19400
15 ECH:    LD HL,20900      ;debut TABREC
16          LD BC,2000     ;nombre de rectangles
17 ;
18 BCL1:   PUSH BC
19          LD E,(HL)
20          INC HL
21          LD D,(HL)      ;DE=adresse ecran du rectangle
22          INC HL
23          PUSH HL
24          LD B,8         ;hauteur du rectangle
25          LD HL,#A144    ;decalage Ecran-Sauv (-24252)
26          ADD HL,DE     ;HL=adresse sauvegarde rectangle
27 ;
28 BCL2:   LD A,(DE)
29          LD C,(HL)
30          LD (HL),A      ; } echange ecran (-) sauvegarde
31          LD A,C
32          LD (DE),A
33 ;
34          LD A,8
35          ADD A,H
36          LD H,A
37          LD A,8         ; } lignes suivantes
38          ADD A,D
39          LD D,A
40 ;

```

```

4BE7 10F1      41      DJNZ BCL2          ;test fin rectangle
                42 ;
4BE9 216400    43      LD HL,100
4BEC 2B        44 BA:   DEC HL            ;temporisation
4BED 7C        45      LD A,H
4BEE B5        46      OR L
4BEF 20FB      47      JR NZ,BA
                48 ;
4BF1 E1        49      POP HL          ;restauration pointeur TABREC
4BF2 C1        50      POP BC          ;restauration compteur
4BF3 0B        51      DEC BC
4BF4 78        52      LD A,B
4BF5 B1        53      OR C
4BF6 20D6      54      JR NZ,BCL1   ;test fin table
4BF8 C9        55      RET
                56 ;
4BF9 214461    57 RAZ:   LD HL,24900      ;adresse Sau
4BFC 010040    58      LD BC,#4000    ;longueur
4BFF 3600      59 LOOP: LD (HL),0   ;initialisation a 0
4C01 23        60      INC HL          ;octet suivant
4C02 0B        61      DEC BC
4C03 79        62      LD A,C
4C04 B0        63      OR B
4C05 20F8      64      JR NZ,LOOP   ;test fin Sau
4C07 C9        65      RET
    
```

Les serpents

Les animations "serpentin" correspondent à un affichage ordonné et continu des rectangles ; nous proposons trois types de parcours du serpentin, et donc six programmes de construction de la table T3 (trois programmes BASIC et trois modules assembleur) ; pour chacun de ces types, l'inversion de la table T3 (programme INVTAB.ASS) permet de changer le sens de parcours du serpentin (on a donc au total six animations distinctes).

Le tableau suivant résume les familles de parcours proposées :

Type de parcours du serpentin	Pgm BASIC	Assembleur pour construction de T3
De l'extérieur vers le centre	RECSER	RECTIN
De la gauche vers la droite	RECEDR	RECGD
Du haut vers le bas	RECHOBA	RECHB



Voici les listes de ces **six programmes** :

```

1 ; ---- INITIALISATION T3: SERPENTIN HAUT->BAS ----
2 ;
4C90 3      ORG 19600
4C90 21A451 4      LD HL,20900      ;debut T3
4C93 1100C0 5      LD DE,#C000      ;debut ecran
4C96 0E0C    6      LD C,12
7 ;
4C98 0650    8 BCL: LD B,80      ;longueur d'une ligne
9 ;
4C9A 73     10 GD: LD (HL),E      ;chargement T3
4C9B 23     11      INC HL
4C9C 72     12      LD (HL),D
4C9D 23     13      INC HL
14 ;
4C9E 13     15      INC DE      ;parcours gauche-droite
4C9F 10F9   16      DJNZ GD
17 ;
4CA1 7B     18      LD A,E
4CA2 C64F   19      ADD A,79      ;ligne suivante
4CA4 5F     20      LD E,A
4CA5 3001   21      JR NC,S1
4CA7 14     22      INC D
23 ;
4CAB 0650   24 S1: LD B,80      ;longueur d'une ligne
25 ;
4CAA 73     26 DG: LD (HL),E      ;chargement T3
4CAB 23     27      INC HL
4CAC 72     28      LD (HL),D
4CAD 23     29      INC HL
30 ;
4CAE 1B     31      DEC DE      ;;parcours droite-gauche
4CAF 10F9   32      DJNZ DG
33 ;
4CB1 7B     34      LD A,E      ;ligne suivante
4CB2 C651   35      ADD A,81
4CB4 5F     36      LD E,A
4CB5 3001   37      JR NC,S2
4CB7 14     38      INC D
39 ;
4CB8 0D     40 S2: DEC C
4CB9 20DD   41      JR NZ,BCL      ;test fin boucle
42 ;
4CBB 0650   43      LD B,80      ;longueur derniere ligne
4CBD 73     44 DL: LD (HL),E      ;chargement table
4CBE 23     45      INC HL

```



```

4CBF 72      46      LD  (HL),D
4CC0 23      47      INC HL
4CC1 13      48      INC DE                ;parcours gauche-droite
4CC2 10F9    49      DJNZ DL            ;test fin derniere ligne
4CC4 C9      50      RET
    
```

```

100 'RECHOBA.BAS
110 '
120 ' ---- Initialisation table adresses rectangles ----
130 '
140 '          SERPENTIN  (haut->bas)
150 '
160 MEMORY 20899
170 j=1:MODE 2:cpt=20900
180 '
190 FOR k=1 TO 23 STEP 2
200   FOR i=1 TO 80:GOSUB 310:NEXT i      'droite -> gauche
210   FOR i=80 TO 1 STEP -1:GOSUB 320:NEXT i 'gauche -> droite
220 NEXT k
230 '
240 FOR i=1 TO 80:GOSUB 310:NEXT i
250 '
260 SAVE "rectab",b,20900,4000
270 END
280 '
290 'calcul adresse ecran du rectangle et mise a jour table
300 '
310 adr=49152+(k-1)*80+i-1:GOTO 330
320 adr=49152+k*80+i-1
330 POKE cpt,adr-INT(adr/256)*256
340 POKE cpt+1,INT(adr/256)
350 cpt=cpt+2
360 RETURN
    
```

```

1 ; ---- INITIALISATION T3: SERPENTIN GAUCHE-DROITE ----
2 ;
4CF4      3      ORG  19700
4CF4 1100C0  4      LD  DE,#C000      ;debut ecran
4CF7 21A451  5      LD  HL,20900      ;debut T3
4CFA 0628    6      LD  B,40          ;nbre colonnes/2
7 ;
4CFC C5      8 BCL:  PUSH BC
9 ;
4CFD 0619    10     LD  B,25          ;nbre lignes
    
```



```

11 ;
4CFF 73      12 HB: LD (HL),E           ;chargement T3
4D00 23      13      INC HL
4D01 72      14      LD (HL),D
4D02 23      15      INC HL
16 ;
4D03 3E50    17      LD A,B0           ;ligne suivante:
4D05 83      18      ADD A,E           ;->parcours haut-bas
4D06 5F      19      LD E,A
4D07 3001    20      JR NC,S1
4D09 14      21      INC D
22 ;
4D0A 10F3    23 S1: DJNZ HB
24 ;
4D0C EB      25      EX DE,HL
4D0D 01B1FF  26      LD BC,-79
4D10 09      27      ADD HL,BC           ;colonne suivante
4D11 EB      28      EX DE,HL
29 ;
4D12 0619    30      LD B,25           ;nombre de lignes
31 ;
4D14 73      32 BH: LD (HL),E           ;chargement T3
4D15 23      33      INC HL
4D16 72      34      LD (HL),D
4D17 23      35      INC HL
36 ;
4D18 7B      37      LD A,E           ;ligne precedente
4D19 D650    38      SUB B0           ;->parcours bas-haut
4D1B 5F      39      LD E,A
4D1C 3001    40      JR NC,S2
4D1E 15      41      DEC D
42 ;
4D1F 10F3    43 S2: DJNZ BH           ;test fin colonne
44 ;
4D21 EB      45      EX DE,HL
4D22 015100  46      LD BC,B1
4D25 09      47      ADD HL,BC           ;colonne suivante
4D26 EB      48      EX DE,HL
49 ;
4D27 C1      50      POP BC
4D28 10D2    51      DJNZ BCL           ;test fin ecran
4D2A C9      52      RET

```

```

100 ' ---- Initialisation table adresses rectangles ----
110 '
120 '          SERPENTIN (gauche->droite)
130 '

```

```

140 MEMORY 20099
150 j=1:MODE 2:cpt=20900
160 '
170 FOR k=1 TO 79 STEP 2
180     FOR i=1 TO 25:GOSUB 270:NEXT i         'haut  -> bas
190     FOR i=25 TO 1 STEP -1:GOSUB 280:NEXT i 'bas   -> haut
200 NEXT k
210 '
220 SAVE "rectab",b,20900,4000
230 END
240 '
250 'calcul adresse ecran du rectangle et mise a jour taule
260 '
270 adr=49152+(i-1)*80+k-1:GOTO 290
280 adr=49152+(i-1)*80+k
290 POKE cpt,adr-INT(adr/256)*256
300 POKE cpt+1,INT(adr/256)
310 cpt=cpt+2
320 RETURN

```

```

100 ' ---- Initialisation table adresses rectangles ----
110 '
120 '           SERPENTIN   (BORD->CENTRE)
130 '
140 MEMORY 20099
150 j=1:MODE 2:cpt=20900
160 '
170 FOR k=1 TO 12
180     FOR i=k TO 81-k:GOSUB 340:NEXT i         'gauche -> droite
190     i=i-1
200     FOR j=k+1 TO 26-k:GOSUB 340:NEXT j       'haut   -> bas
210     j=j-1
220     FOR i=80-k TO k STEP -1:GOSUB 340:NEXT i 'droite -> gauche
230     i=i+1
240     FOR j=25-k TO k+1 STEP -1:GOSUB 340:NEXT j 'bas    -> haut
250     j=j+1
260 NEXT k
270 '
280 FOR i=13 TO 68:GOSUB 340:NEXT i             'fin serpent
290 '
295 SAVE "rectab",b,20900,4000
300 END
310 '
320 'calcul adresse ecran du rectangle et mise a jour table
330 '
340 adr=49152+i-1+(j-1)*80

```



```

350 POKE cpt,adr-INT(adr/256)*256
360 POKE cpt+1,INT(adr/256)
370 cpt=cpt+2
380 RETURN

```

```

1 ; ---- INITIALISATION T3: SERPENTIN BORDS->CENTRE ----
2 ;
4D58          3          ORG 19800
4D58 21A451   4          LD HL,20900          ;debut T3
4D5B 1100C0   5          LD DE,#C000          ;debut ecran
4D5E 3E01     6          LD A,1            ;pointeur tours
4D60 064F     7          LD B,79          ;longueur 1ere ligne
4D62 0EFF     8          LD C,#FF          ;1-2*A
4D64 F5       9          PUSH AF
4D65 190A    10         JR ENTREE
11 ;
4D67 F5      12        RETOUR: PUSH AF          ;sauvegarde ptr tours
13 ;
4D68 07      14         RLCA                    ;2*A
4D69 3D      15         DEC A                    ;2*A-1
4D6A ED44    16         NEG                      ;1-2*A
4D6C 4F      17         LD C,A                ;sauvegarde dans C
18 ;
4D6D 3C      19         INC A                    ;calcul longueur ligne
4D6E C650    20         ADD A,80                 ;du haut
4D70 47      21         LD B,A                ;-> dans B
22 ;
4D71 73      23        ENTREE: LD (HL),E          ;chargement T3
4D72 23      24         INC HL
4D73 72      25         LD (HL),D
4D74 23      26         INC HL
27 ;
4D75 13      28         INC DE                    ;parcours gauche-droite
4D76 10F9    29         DJNZ ENTREE                ;test fin ligne
30 ;
4D78 79      31         LD A,C                    ;calcul hauteur colonne
4D79 C619    32         ADD A,25                 ;de droite
4D7B 47      33         LD B,A                ; -> dans B
34 ;
4D7C 73      35        HB: LD (HL),E          ;chargement T3
4D7D 23      36         INC HL
4D7E 72      37         LD (HL),D
4D7F 23      38         INC HL
39 ;
4D80 7B      40         LD A,E                    ;parcours haut-bas
4D81 C650    41         ADD A,80
4D83 5F      42         LD E,A

```

```

4D84 3001      43      JR  NC,S1
4D86 14        44      INC  D
4D87 10F3      45 S1:   DJNZ HB          ;test fin colonne
                46 ;
4D89 79        47      LD   A,C          ;calcul longueur ligne
4D8A C650      48      ADD  A,80         ;du bas
4D8C 47        49      LD   B,A          ;-> dans B
                50 ;
4D8D 73        51 6D:   LD   (HL),E       ;chargement T3
4D8E 23        52      INC  HL
4D8F 72        53      LD   (HL),D
4D90 23        54      INC  HL
                55 ;
4D91 1B        56      DEC  DE          ;parcours droite-gauche
4D92 10F9      57      DJNZ 6D         ;test fin ligne
                58 ;
4D94 79        59      LD   A,C          ;calcul hauteur colonne
4D95 C618      60      ADD  A,24         ;de gauche
4D97 47        61      LD   B,A          ;-> dans B
                62 ;
4D98 73        63 BH:   LD   (HL),E       ;chargement T3
4D99 23        64      INC  HL
4D9A 72        65      LD   (HL),D
4D9B 23        66      INC  HL
                67 ;
4D9C 7B        68      LD   A,E          ;parcours bas-haut
4D9D 0650      69      SUB  80
4D9F 5F        70      LD   E,A
4DA0 3001      71      JR  NC,S2
4DA2 15        72      DEC  D
4DA3 10F3      73 S2:   DJNZ BH          ;test fin colonne
                74 ;
4DA5 F1        75      POP  AF
4DA6 3C        76      INC  A
4DA7 FE00      77      CP   13         ;test dernier tour
4DA9 20BC      78      JR  NZ,RETOUR
                79 ;
4DAB 0639      80      LD   B,57         ;dernier tour: 1 ligne
4DAD 73        81 DL:   LD   (HL),E       ;chargement T3
4DAE 23        82      INC  HL
4DAF 72        83      LD   (HL),D
4DB0 23        84      INC  HL
4DB1 13        85      INC  DE          ;parcours gauche-droite
4DB2 10F9      86      DJNZ DL         ;test fin derniere ligne
4DB4 C9        87      RET

```



La myriade (affichage aléatoire)

Le module RECTAN.ASS étant indépendant de la table de coordonnées T3, nous pouvons imaginer d'autres modes d'affichage des rectangles ; on pourrait envisager un affichage aléatoire ; disons plutôt "pseudo-aléatoire" : il faut bien se servir de la table, ce qui évite d'écrire une autre routine assembleur ; nous allons construire une table ordonnée, et procéder à un mélange aléatoire des éléments de cette table ; le résultat est donc imprévisible mais lié à la table.

La construction directe d'une table au hasard pose certains problèmes : en effet, on génère des adresses aléatoirement, et on écrit une adresse en mémoire s'il s'agit bien d'un nouveau couple ; afin d'accélérer le traitement à un certain point de la génération, il devient indispensable de ne plus générer d'adresses (ou d'en générer moins !) afin de ne plus être obligé de balayer le début de la table pour vérifier l'unicité ; si vous ne mettez pas en œuvre un tel algorithme, la génération va se ralentir au fur et à mesure de l'avancement, et il sera impossible de terminer un tel traitement dans un délai raisonnable...

Nous avons donc utilisé un artifice, consistant à construire une première table ordonnée, et à mélanger ensuite les couples au hasard. Le programme RECTAN.ASS exploitera la table ainsi générée.

Voici la liste du **programme Basic RECALEA** :

```

100 ' ---- Initialisation table adresses rectangles ----
110 '
120 '           MYRIADE
130 '
140 MEMORY 20099:MODE 2:DEFINT i-z
150 '
160 DIM z(2000):FOR i=1 TO 2000:z(i)=i:NEXT i
170 '
171 FOR i=2000 TO 2 STEP -1
172   k=INT(RND*i)+1
173   s=z(k):z(k)=z(i):z(i)=s
174 NEXT i
180 FOR i=1 TO 2000
200   a=49151+i
210   POKE (2*z(i)+20099),a-INT(a/256)*256
220   POKE (2*z(i)+20099),INT(a/256)
230 NEXT i
240 SAVE "recalea",b,20900,4000
250 END
260 '
270 'Remarque:
280 '   -49152=adresse debut 1er bloc ecran (bloc des lignes 1,9,17,...,193)
290 '   -51151=adresse fin 1er bloc ecran
295 '   => 2000 adresses: 80 par ligne et 25 lignes
300 '   -Methode : on melange une table ordonnee

```

D'un point de vue pratique, il suffit donc de charger le programme d'animation choisi, de charger également soit les tables générées par les programmes Basic, soit les modules Assembleur de création de ces tables (les programmes peuvent être tous présents en même temps en mémoire), de rappeler l'image (ou les images) à animer et d'effectuer des "CALL" appropriés... A vous de jouer !





Chapitre 3

LES ANIMATIONS "PLEINE PAGE"

Ces animations ne font pas appel à des tables d'adresses ; elles reprennent les principes de symétrie décrits dans le programme FENETR.ASS, mais, dans le cas présent, la symétrie (horizontale ou verticale) est calculée sur la totalité de l'image écran ; l'exécution du calcul sur la page graphique affichée produit une animation particulière.

Voici les listes des deux modules **Assembleur INVVER.ASS** et **INVHOR.ASS** réalisant les symétries respectivement verticale et horizontale :

```

1 ; -----  INVERSION DROITE <-> GAUCHE  -----
2 ;
4A9C      3      ORG  19100
4A9C  06C8      4      LD   B,200                ;nombre de lignes
4A9E  2100C0    5      LD   HL,#C000            ;debut 1ere ligne
6 ;
4AA1  114FC0    7      LD   DE,#C04F          ;fin 1ere ligne
8 ;
4AA4  C5        9  HOR1:  PUSH  BC                ->DE=pointeur droite
4AA5  E5       10      PUSH  HL
4AA6  D5       11      PUSH  DE
4AA7  062B    12      LD   B,40                ;nombre de colonnes / 2

```



```

13 ;
4AA9 1A      14 HOR2: LD  A,(DE)
4AAA CDC54A  15      CALL RENVER          ;inversion de (DE)
4AAD 4F      16      LD  C,A
4AAE 7E      17      LD  A,(HL)
4AAF CDC54A  18      CALL RENVER          ;inversion de (HL)
4AB2 12      19      LD  (DE),A      ;echange (HL)<->(DE)
4AB3 71      20      LD  (HL),C
4AB4 23      21      INC  HL          ;pointeur gauche + 1
4AB5 1B      22      DEC  DE          ;pointeur droite - 1
4AB6 10F1    23      DJNZ HOR2      ;test fin ligne
24 ;
4AB8 E1      25      POP  HL
4AB9 CD26BC  26      CALL #BC26          ;pointeur droite:
27 ;          -> ligne suivante
4ABC EB      28      EX  DE,HL
4ABD E1      29      POP  HL
4ABE CD26BC  30      CALL #BC26          ;pointeur gauche:
31 ;          -> ligne suivante
4AC1 C1      32      POP  BC
4AC2 10E0    33      DJNZ HOR1
4AC4 C9      34      RET
35 ;
36 ; --- renversement d'un octet image contenu dans A ---
37 ;          point gauche <-> point droite
38 ;
39 ; <=> echange bits 7 et 6, 5 et 4, 3 et 2, 1 et 0.
40 ;
4AC5 C5      41 RENVER: PUSH BC
4AC6 47      42      LD  B,A
4AC7 E6AA    43      AND  %10101010      ;masquage point gauche
4AC9 1F      44      RRA          ;devient point droite
4ACA 4F      45      LD  C,A
4ACB 78      46      LD  A,B
4ACC E655    47      AND  %01010101      ;masquage point droite
4ACE 17      48      RLA          ;devient point gauche
4ACF B1      49      OR  C          ;reunion des 2 points
4AD0 C1      50      POP  BC
4AD1 C9      51      RET

```

```
1 ;----- INVERSION VERTICALE -----
```

```
2 ;
```

```
3 ;-> inversion haut<->bas de l'ecran
```

```
4 ;
```

```
5 ;-> Routines systeme utilisees:
```

```
6 ;          - BB29 : calcul adresse ligne superieure
```

```
7 ;          - BC26 : calcul adresse ligne inferieure
```

```

      8 ;
      9 ;-> zone de transfert utilisee:
     10 ;      - adresse : 20020
     11 ;      - longueur: 80
     12 ;
4A38      13      ORG 19000
4A38 0664      14      LD  B,100      ;nombre de lignes/2
4A3A 2100C0    15      LD  HL,#C000    ;adresse premiere ligne
     16 ;      ->ligne haute
4A3D 1180FF    17      LD  DE,#FF80    ;adresse derniere ligne
     18 ;      ->ligne basse
4A40 C5        19 RETOUR: PUSH BC
4A41 E5        20      PUSH HL
4A42 D5        21      PUSH DE
     22 ;
4A43 11344E    23      LD  DE,20020    ;adresse zone transfert
4A46 015000    24      LD  BC,80      ;longueur d'une ligne
4A49 EDB0      25      LDIR      ;transfert lg haute->zone
4A4B E1        26      POP  HL
4A4C D1        27      POP  DE
4A4D D5        28      PUSH DE
4A4E E5        29      PUSH HL
4A4F 015000    30      LD  BC,80
4A52 EDB0      31      LDIR      ;lg basse -> lg haute
4A54 21344E    32      LD  HL,20020
4A57 D1        33      POP  DE
4A58 D5        34      PUSH DE
4A59 015000    35      LD  BC,80
4A5C EDB0      36      LDIR      ;zone -> lg basse
     37 ;
4A5E E1        38      POP  HL
4A5F CD29BC    39      CALL #BC29    ;montee ligne basse
4A62 EB        40      EX  DE,HL
4A63 E1        41      POP  HL
4A64 CD26BC    42      CALL #BC26    ;descente ligne haute
     43 ;
4A67 C1        44      POP  BC
4A68 10D6      45      DJNZ RETOUR
4A6A C9        46      RET

```

L'inversion de couleurs déjà présentée dans le module FENETR.ASS consiste à effectuer le complément à 1 de chaque octet de codification de l'image (instruction Assembleur CPL : complément à 1 du contenu de l'accumulateur) : le module **Assembleur INVCOUL.ASS** effectue cette transformation sur la totalité de la page-écran ; voici la liste :



```

1 ; ----- INVERSION DES COULEURS -----
2 ;
4B00          3      ORG 19200
4B00 2100C0   4      LD HL,#C000           ;debut ecran
4B03 010040   5      LD BC,#4000         ;longueur ecran
6 ;
4B06 7E      7 BCL: LD A,(HL)
4B07 2F      8      CPL                   ;inversion
4B08 77      9      LD (HL),A
4B09 23     10     INC HL                   ;octet suivant
4B0A 0B     11     DEC BC
4B0B 78     12     LD A,B
4B0C B1     13     OR C
4B0D 20F7   14     JR NZ,BCL              ;test fin ecran
4B0F C9     15     RET

```

Des animations spectaculaires peuvent être réalisées en faisant "cycler" les couleurs ; cette méthode, simple à mettre en œuvre, consiste à modifier l'affectation des couleurs d'encre d'une image donnée ; le résultat est dépendant de votre imagination et de la qualité de vos images ; imaginez par exemple le dessin d'une cascade : le cyclage de quelques couleurs composantes de l'eau de la cascade peut reproduire le mouvement de chute de la masse d'eau. On peut envisager de faire disparaître un objet en le faisant tendre progressivement vers la couleur de fond ; encore une fois, les contraintes techniques (palette réduite à 27 couleurs) réduisent le champ d'expérimentation, mais ce principe peut cependant procurer des résultats inattendus.



Chapitre 4

L'ANIMATION DE CINQ PAGES GRAPHIQUES

Avec les modèles CPC 464 ou 664, il est possible de gérer jusqu'à trois pages graphiques en mémoire, sous réserve que les programmes actifs ne soient pas trop longs.

Sur le modèle CPC 6128, il est possible de gérer en Basic jusqu'à cinq images ; le résultat que nous vous proposons sur la disquette est une prise de judo : le mouvement a été décomposé en cinq séquences correspondant chacune à une page graphique.

Sur le 6128, on dispose d'un banc de mémoire supplémentaire de 64K ; contrairement à CP/M, le Basic n'utilise pas la totalité de l'espace disponible ; nous devons pour cela utiliser les ressources du programme "BANKMAN.BAS" (disquette système n° 1), qui permet de gérer cinq blocks de 16K : quatre blocks correspondent au deuxième banc, et un block correspond à la page écran active ; deux commandes sont à notre disposition afin de gérer ces blocks :

- **!SCREENCOPY** transfère une page graphique sur une autre en écrasant le contenu de cette dernière ;
- **!SCREENSWAP** permute le contenu de deux pages graphiques (le temps de traitement est un peu plus long).

Notre animation de judo fait appel à la commande **!SCREENCOPY** ; afin d'éviter l'affichage peu esthétique d'une image, nous avons utilisé



un artifice consistant à modifier – avant l’affichage – les affectations de couleurs d’encre de l’image (principe du cyclage des couleurs) en donnant la valeur “blanc brillant” à l’ensemble des seize encres, et à restaurer la table des couleurs après l’affichage. Bien que produisant un effet de “flash” à l’écran, le passage d’une séquence à une autre est plus sympathique.

```

10 'Chargement images
20 '
30 GOSUB 270
40 FOR n=2 TO 5
50  fich$="IMAGE"+CHR$(n+64):LOAD fich$
60  !SCREENCOPY,n,1
70 NEXT n
80 LOAD "IMAGEA"
90 MODE 0:GOSUB 210:FOR k=1 TO 2000:NEXT k
100 '
110 'Affichage images
120 '
130 FOR n2=2 TO 5
140   FOR k=1 TO 500:NEXT k
150   GOSUB 270:!SCREENCOPY,1,n2:GOSUB 210
160 NEXT n2
170 END
180 '
190 'Mise a jour encres
200 '
210 RESTORE 230
220 FOR k=0 TO 15:READ c:INK k,c:NEXT k:BORDER 26:RETURN
230 DATA 26,25,10,19,23,14,2,3,10,9,15,16,6,1,22,0
240 '
250 'Mise a blanc des encres 0 a 15
260 '
270 FOR i=0 TO 15:INK i,26:NEXT i:RETURN

```



Conclusion

La création d'images sur ordinateur est bien plus qu'un phénomène de mode, car l'outil informatique a séduit de nombreux graphistes par la richesse des expérimentations possibles ; le micro-ordinateur AMSTRAD constitue un bon outil d'apprentissage.

Le plus délicat est de "dompter" la machine, afin de se forger un style, car l'image est fortement conditionnée par la technologie qui la réduit invariablement en une matrice de pixels (pixel = contraction de "picture elements").

La construction d'animations est parfois contraignante, mais les vraies limites sont celles de notre imagination ; les modules que nous vous avons présentés servent de base de travail à une recherche sur des variations possibles (modification des paramètres, changement d'ordre d'une table d'adresses...); à un certain avancement de la programmation, il faut donc procéder par "essais-erreurs" – en modifiant un ou plusieurs paramètres – afin de visualiser de nouveaux modes d'animation.

Nous avons évoqué la possibilité de construire des "bandes dessinées électroniques", appelons-les "micro-clips" ; ce type de produit cadre parfaitement avec les outils techniques dont nous disposons ; la bande dessinée est un moyen d'expression très visuel impliquant une lecture et "consommation" rapide, chaque image étant le support d'autres images que nous inventons nous-mêmes ; les animations sur micro-ordinateur procurent les mêmes sensations d'impact, de vitesse, mais une dizaine d'images, découpées, transformées, semblent cependant limiter le récit : il ne s'agit pas de tout dire, mais de suggérer, notre imagination faisant le reste.



Annexe 1

LE GUIDE UTILISATEUR DE LA DISQUETTE

CRÉATION DE FORMES

Ce programme s'utilise exclusivement au clavier ; après la sélection, un sous-menu vous propose la création d'un objet, la visualisation des objets contenus dans la table TABOBJ, la modification d'un objet existant, la suppression d'un objet du catalogue, et enfin l'enregistrement (sauvegarde) de l'objet que vous venez de créer. Pour accéder à une de ces fonctions, il suffit de taper le numéro correspondant.

Vous pouvez créer des motifs inscrits dans un rectangle de taille maximale 20 par 20 pixels ; lorsque vous sélectionnez l'option création, le programme vous demande la taille du rectangle nécessaire à la fabrication, puis vous affiche un écran résumant les commandes disponibles ("HELP"); voici la liste de ces commandes :

"flèches"	: déplacement du curseur ;
f8	: coloriage vertical vers le haut ;
f2	: coloriage vertical vers le bas ;
f4	: coloriage du début de la ligne ;
f6	: coloriage de la fin de ligne ;
"RETURN"	: coloriage de la case ;
F	: fin du dessin ;



C : choix d'une couleur sur la palette standard les flèches gauche et droite positionnent une flèche de repérage de la couleur en cours sur la palette.

Après avoir lu les commandes, vous appuyez sur une touche pour passer en mode fabrication ; une grille apparaît alors, correspondant à la taille du rectangle de travail choisi ; la case active est repérée par un curseur ovale ; la palette de couleur est inscrite en bas de l'écran. A vous de jouer pour créer un motif.

A tout moment de la fabrication, vous pouvez visualiser votre objet en taille réelle (un rectangle de la grille = un pixel), en tapant "F" puis "2" ; en mode visualisation, tapez sur une touche pour revenir au sous-menu, et tapez "3" pour poursuivre votre construction (vous êtes alors en mode modification).

Pour supprimer un travail, il faut donner le numéro de l'objet correspondant ; la phase de sauvegarde mettra à jour la table d'objets, l'ensemble des actions (création, modification ou éventuellement suppression) étant alors enregistré sur la disquette.

DÉPLACEMENT DE FORMES (JOYSTICK OU SOURIS)

Avant de choisir une des cinq méthodes exposées dans le chapitre 3 (méthodes de l'empreinte XOR1 et XOR2, méthode du déplacement du rectangle-objet, déplacement de la forme inscrite dans le rectangle, ou déplacement d'un caractère), vous pouvez régler la vitesse de déplacement de l'objet en choisissant les pas de déplacement suivant les axes X et Y, et en spécifiant la présence ou non d'une synchronisation "déplacement/affichage".

Ce programme et les suivants sur cette face de la disquette fonctionnent au joystick, ou avec une souris ; pour revenir à un sous-menu ou au menu général, vous devez taper "ESC".

CRAYON

Cliquez pour activer le mode "tracé", et déplacez le crayon à l'écran pour dessiner ; cliquez à nouveau pour sortir du mode "tracé" et revenir au mode "déplacement sans tracé".

GOMME

Le fonctionnement est similaire ; la gomme exécute un tracé dans la couleur de fond. Nous avons chargé une image afin de matérialiser le résultat de l'effacement.

AÉROGRAPHE

Cliquez pour activer le mode "aérographe" ; en déplaçant le rectangle de repérage, vous répandez des points de couleur à l'écran ; les points sont émis aléatoirement à l'intérieur du petit rectangle lors du déplacement ; cliquez à nouveau pour quitter le mode "aérographe".

FENÊTRE

Après le chargement de "la lanceuse de poids", vous pouvez déplacer une flèche de repérage ; positionnez la flèche et cliquez, déplacez-vous alors vers le bas et vers la droite de l'écran par exemple afin de délimiter une fenêtre de travail ; lorsque votre fenêtre est satisfaisante, cliquez à nouveau. Vous pouvez alors effectuer dans cette zone :

- une symétrie horizontale en tapant "H" ;
- une symétrie verticale en tapant "V" ;
- ou une inversion de couleur en tapant "C".

Vous pouvez, bien sûr, combiner ces trois commandes ; en cliquant à nouveau, le cadre de travail disparaît (les transformations sont conservées), et la flèche de repérage est à nouveau disponible pour la définition d'un nouveau cadre.

Après être sorti du programme (sélectionner "FIN" sur le menu principal), vous pouvez retourner la disquette et accéder aux animations en tapant également RUN "MENU. Cette face correspond au deuxième chapitre du livre. Le menu principal apparaît en vous proposant trois familles d'animation, et l'animation de cinq images. Pour chaque famille sélectionnée sera présenté un sous-menu de variantes.



SCROLLING

Les quatre options suivantes sont proposées :

- descendant, image droite ;
- descendant, image inversée ;
- montant, image droite ;
- ou montant, image inversée.

AFFICHAGE DE RECTANGLES

Quatre options sont également présentées :

- myriade (affichage aléatoire des 2 000 rectangles) ;
- affichage colonne (affichage ordonné, colonne par colonne) ; au sein d'une colonne, l'affichage est alternativement montant et descendant ; il est nécessaire de temporiser l'animation si l'on veut percevoir la totalité du mouvement ;
- affichage ligne ;
- serpent.

Dans chaque option, l'animation est double, animation sur une image, puis retour à un écran vierge selon le même principe.

SYMÉTRIES

Une image initiale est chargée, et une symétrie horizontale ou verticale est alors calculée sur cette image.

ANIMATION DE CINQ IMAGES

Cette animation ne fonctionne que sur le modèle CPC 6128, elle présente une prise de judo décomposée en cinq étapes ; les différentes pages graphiques sont affichées successivement (c'est la seule animation programmée en Basic).

Annexe 2

LA DESCRIPTION DES CATALOGUES DE LA DISQUETTE

CATALOGUE DISQUETTE FACE A

Drive A: user 0

AERO	„ASS	1K	MENU	„BAS	3K
AERO	„TXT	4K	POIDS	„BIN	17K
AFFCAD	„ASS	1K	SAUT	„BIN	17K
AFFCAD	„TXT	1K	TABOBJ	„BIN	1K
AFFCRE	„ASS	1K	TRACE	„ASS	1K
AFFCRE	„TXT	2K	TRACE	„TXT	2K
CREOBJ	„BAS	6K	TRACE1	„ASS	1K
DEPLC	„ASS	1K	TRACE1	„TXT	1K
DEPLC	„TXT	1K	TRACE2	„ASS	1K
DEPLF	„ASS	1K	TRACE2	„TXT	2K
DEPLF	„TXT	1K	VALID	„ASS	1K
DEPLZ	„ASS	1K	VALID	„TXT	2K
DEPLZ	„TXT	1K	XOR1	„ASS	1K
FENETR	„ASS	1K	XOR1	„TXT	1K
FENETR	„TXT	6K	XOR2	„ASS	1K
GOMME	„ASS	1K	XOR2	„TXT	2K
GOMME	„TXT	2K	ZOOM	„ASS	1K
HAIE	„BIN	17K	ZOOM	„TXT	2K
JAVELOT	„BIN	17K			

55K free



CATALOGUE DISQUETTE FACE B

Drive A: user 0

BOXE	„BIN	17K	RECALEA	„BIN	5K
IMAGEA	„BIN	17K	RECGADR	„BAS	1K
IMAGEB	„BIN	17K	RECGD	„ASS	1K
IMAGEC	„BIN	17K	RECGD	„TXT	1K
IMAGED	„BIN	17K	RECHB	„ASS	1K
IMAGEE	„BIN	17K	RECHB	„TXT	1K
INT1T2	„ASS	1K	RECHOB	„BAS	1K
INT1T2	„TXT	1K	RECSER	„BAS	1K
INVCOL	„ASS	1K	RECTAB	„BIN	5K
INVCOL	„TXT	1K	RECTAN	„ASS	1K
INVHOR	„ASS	1K	RECTAN	„TXT	2K
INVHOR	„TXT	2K	RECTIN	„ASS	1K
INVTAB	„ASS	1K	RECTIN	„TXT	2K
INVTAB	„TXT	1K	SCROLL	„ASS	1K
INVVER	„ASS	1K	SCROLL	„TXT	1K
INVVER	„TXT	1K	TSCROLL	„BAS	1K
MENU	„BAS	3K	TSCROLL	„BIN	1K
RECALEA	„BAS	1K			

34K free

Annexe 3

LA LISTE DES ROUTINES "ROM" UTILISEES

GESTION DU CLAVIER ET DU JOYSTICK

- BB1B** : teste si une touche quelconque est appuyée.
Entrée : rien.
Sortie : si une touche est appuyée alors le registre CARRY est à 1,
A contient le caractère frappé ;
les registres sont inchangés.
- BB1E** : teste si une touche précise est appuyée.
Entrée : A contient la valeur d'une touche
Sortie : si la touche n'est pas appuyée alors Z =1.
sinon Z=0, A et HL sont modifiés.
- BB24** : lit le joystick.
Entrée : rien.
Sortie : A et H contiennent l'état du joystick "0", L contient l'état du joystick "1" (la valeur d'état est celle renvoyée par l'instruction JOY en Basic).



GESTION GRAPHIQUE

- BBC0** : déplace le curseur graphique en coordonnées absolues.
 Entrée : DE = abscisse X.
 HL = ordonnée Y.
 Sortie : registres modifiés.
- BBC3** : déplace le curseur graphique en coordonnées relatives.
 Entrée : DE = abscisse X.
 HL = ordonnée Y.
 Sortie : registres modifiés.
- BBC6** : lit la position du curseur graphique.
 Entrée : rien.
 Sortie : DE = abscisse X.
 HL = ordonnée Y.
- BBDE** : positionne le stylo graphique.
 Entrée : A = encre (0 à 15).
 Sortie : AF modifié.
- BBF6** : trace une ligne en coordonnées absolues depuis la position graphique courante.
 Entrée : DE = abscisse X du point d'arrivée.
 HL = ordonnée Y du point.
 Sortie : AF,BC,HL et DE modifiés.
- BBF9** : trace une ligne en coordonnées relatives depuis la position graphique courante.
 Entrée : DE = déplacement X.
 HL = déplacement Y.
 Sortie : AF,BC,HL et DE modifiés.
- BBFC** : écrit un caractère à la position graphique courante.
 Entrée : A = code du caractère.
 Sortie : AF, BC, HL et DE modifiés le curseur graphique est déplacé de 8 points vers la droite.
- BC1D** : calcule l'adresse d'un point.
 Entrée : DE = abscisse X.
 HL = ordonnée Y.
 (attention : coordonnées réelles variant suivant le mode).
 Sortie : HL = adresse réelle du point.
 B = nombre de points par octets - 1.
 C = masque pour le point.
 DE et AF modifiés.

- **BC26** : calcule l'adresse écran de l'octet situé sur la ligne inférieure.
Entrée : HL contient l'adresse écran actuelle.
Sortie : HL contient la nouvelle adresse et AF est modifié.

- **BC29** : calcule l'adresse écran de l'octet situé sur la ligne supérieure.
Entrée : HL contient l'adresse écran actuelle.
Sortie : HL contient la nouvelle adresse, et AF est modifié.

- **BC2C** : transformation d'une encre (numéro de stylo) en un masque représentant un octet écran dont tous les points sont de la couleur de l'encre.
Entrée : A = encre (0 à 15).
Sortie : A = masque écran.

- **BC2F** : opération inverse de la routine BC2C.

- **BC59** : établit le mode d'écriture des graphiques.
Entrée : A = mode soit 0 = normal
 1 = OU exclusif
 2 = ET
 3 = OU
Sortie : AF, BC, HL et DE modifiés.

- **BD19** : attend une interruption correspondant au début de balayage vertical.



DISQUETTE D'ACCOMPAGNEMENT

Cette disquette est le complément du livre. Tous les programmes décrits dans le livre y sont reproduits.

Comment utiliser cette disquette ?

Après avoir mis votre micro-ordinateur AMSTRAD sous tension, vous êtes automatiquement sous BASIC (prompt "Ready"); insérez la face "A" de la disquette et tapez RUN "MENU puis RETURN. Le Menu "CREATION GRAPHIQUE" apparaît alors, il correspond au premier chapitre du livre. La sélection d'une fonction de dessin ou de transformation d'une image se fait en déplaçant les flèches "haut" et "bas", puis en tapant sur "RETURN".

N'oubliez pas de sauvegarder vos données en modifiant le nom du fichier. Vous pourrez ainsi récupérer les fichiers originaux si besoin est.

Vente par correspondance

BON DE COMMANDE

Je commande la disquette d'accompagnement du livre "**CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD**" au prix de 150,00 FF* plus 10,00 FF** pour frais de port et d'emballage.

* prix valable jusqu'au 31 décembre 1986

** hors CEE, prévoyez 15,00 FF pour supplément de frais d'expédition.

NOM Prénom
 Adresse

 Ville
 Code Postal Pays

Renvoyez-nous ce bon rempli (découpé ou copié), avec votre règlement par chèque bancaire ou postal, établi à l'ordre de LA CONSOLE.



Conseils de lecture

Pour approfondir vos connaissances en Basic, mieux connaître le système des CPC 464, 664 et 6128, et maîtriser le graphisme sur Amstrad, P.S.I. vous propose une palette d'ouvrages utiles.

POUR MAITRISER LE BASIC AMSTRAD

- Basic Amstrad 1. Méthodes pratiques** – Jacques Boisgontier et Bruno Césard (Editions du P.S.I.).

Pour ceux qui ont déjà pratiqué un Basic, voici un ouvrage de perfectionnement au Basic Amstrad. Un chapitre sur le CP/M 2.2 et le CP/M Plus donne les principales commandes systèmes.

- Basic Amstrad 2. Programmes et fichiers** – Jacques Boisgontier (Editions du P.S.I.).

Pour pratiquer le Basic Amstrad, cet ouvrage donne de nombreux programmes de gestion, d'éducation et de jeu où le rôle des fichiers est expliqué et largement commenté.

- Basic plus. 80 routines sur Amstrad** – Michel Martin (Editions du P.S.I.).

Pour pousser votre Amstrad au maximum de ses capacités : 80 routines de simulation d'instructions qui n'existent pas en Basic Amstrad.



POUR MIEUX CONNAITRE LE SYSTÈME DES CPC

- Clefs pour Amstrad 1. Système de base** – Daniel Martin (Editions du P.S.I.).

Mémento présentant synthétiquement le jeu d'instructions du Z-80, les points d'entrée des routines systèmes, les connecteurs et brochages, etc.

Le livre de chevet du programmeur sur Amstrad.

- Clefs pour Amstrad 2. Système disque** – Daniel Martin et Philippe Jadoul (Editions du P.S.I.).

Ce deuxième tome consacré au système disque présente les points d'entrée des routines disque, les blocs de contrôle, la programmation et les brochages des circuits spécialisés...

La deuxième partie du livre est aussi destinée aux possesseurs d'Amstrad 8256.

- CP/M plus sur Amstrad** – Yvon Dargery (Editions du P.S.I.).

Toutes les commandes CP/M et CP/M plus pour maîtriser le système des 6128 et 8256 : un ouvrage de référence illustré par de nombreux programmes.

- Le livre de l'Amstrad – Tome 1** – Daniel Martin et Philippe Jadoul (BCM – diffusé par P.S.I.).

Ce livre, destiné aux programmeurs des CPC 464 et 664, donne une étude complète de tous les circuits internes, et analyse la structure interne du BASIC. Vous y trouverez, en outre, une étude complète des RSX, et des programmes de scrolling, de traçage de rectangles, de coloriage de surface et de manipulation vectorielle.

POUR CONCEVOIR ET AMÉLIORER VOS GRAPHISMES

- Mathématiques et graphismes** – Gérald Grandpierre et Richard Cotté (Editions du P.S.I.).

De très beaux graphismes sont générés par des équations mathématiques. L'univers des fractals, les déformations et les enveloppes, les surfaces en Z2 sont étudiées dans ce livre très pédagogique et de haut niveau. Tous les programmes, écrits en Basic standard, sont facilement adaptables au Basic Amstrad.

- **Graphisme en Assembleur sur Amstrad CPC** – Francis Piérot (Editions du P.S.I.).

Cet ouvrage met en pratique les notions d'assembleur acquises par le lecteur grâce à de nombreux programmes commentés. Du simple dessin d'un cercle à l'animation d'une soucoupe volante dans un décor en passant par la mise en mouvement d'une corne d'abondance, vous apprendrez à maîtriser l'assembleur et à créer de très belles pages-écran.



Achévé d'imprimer en avril 1986
sur les presses de l'imprimerie Laballery
58500 Clamecy
Dépôt légal : avril 1986
N° d'impression : 604052
N° d'édition : 86595-338-1
ISBN : 2-86595-338-6

Votre avis nous intéresse

Pour nous permettre de faire de meilleurs livres, adressez-nous vos critiques sur le présent ouvrage.

— *Ce livre vous donne-t-il toute satisfaction ?*

.....
.....
.....
.....

— *Y a-t-il un aspect du problème que vous auriez aimé voir abordé ?*

.....
.....
.....
.....

Si vous souhaitez des éclaircissements techniques, écrivez-nous, nous ne manquerons pas de vous répondre directement.

Où avez-vous acheté ce livre ?

- cadeau librairie autres
 exposition boutique micro

Comment en avez-vous eu connaissance ?

- publicité catalogue autres
 exposition conseils d'un ami

Avez-vous déjà acquis des livres P.S.I. ?

Lesquels ?

qu'en pensez-vous ?

.....

Nom Prénom Age.....
Adresse
Profession
Centre d'intérêt

CATALOGUE GRATUIT

Vous pouvez obtenir un catalogue complet des ouvrages PSI, sur simple demande, ou en retournant cette page remplie à votre libraire, à votre boutique micro ou aux

Editions du PSI
BP 86
77402 Lagny-sur-Marne Cedex

CRÉATION ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD CPC

Cet ouvrage vous propose de créer des images à l'aide de la souris et de la manette de jeu, de les animer et de réaliser vos propres "bandes dessinées électroniques" sur un Amstrad 464, 664 ou 6128 (128 K nécessaires pour certaines animations).

Les programmes de dessin et d'animation sont écrits en Basic Amstrad et en assembleur Z80. Ils peuvent constituer une excellente initiation pratique à ces langages.

Vous apprendrez à créer un pinceau, un aérographe, une gomme, puis vous animerez vos dessins par des scrollings, des inversions ou des reconstitutions d'image point par point. Les images couleur contenues dans le livre vous donneront une bonne idée de ce qu'il est possible de réaliser sur le thème du sport.

Gilles Fouchard, informaticien, et Jean-Yves Corre, peintre, vous invitent à pousser à fond les capacités graphiques de votre Amstrad CPC.



ÉDITIONS DU P.S.I.
BP 86 - 77402 LAGNY S/MARNE CEDEX - FRANCE

ISBN 2-86595-338-6

110 FF

CREATIONS ET ANIMATIONS GRAPHIQUES SUR AMSTRAD CPC





Document numérisé avec amour par

AMSTRAD

CPC 

MÉMOIRE ÉCRITE



<https://acpc.me/>