

Editeur ESAT-SOFTWARE
57 rue du Tondu
33 000 BORDEAUX
Tel 56 96 35 23

M E P H I S T O

MEPHISTO est un logiciel sophistiqué de transfert de cassette à disquette pour le matériel AMSTRAD CPC 464/664/6128.

Ce logiciel, lancé par RUN "ESAT", va vous proposer sous forme de menu, le choix entre 2 programmes :

- 1 ... MEPHISTO
- 2 ... SATAN

MEPHISTO vous permet de transférer les logiciels enregistrés au format AMSTRAD, c'est à dire sous la forme de blocks de 2 Ko (2049 octets).

SATAN vous permet de transférer les logiciels enregistrés sous forme d'un seul block (les "sans en-tête").

MEPHISTO

Après le chargement du programme suivez les instructions à l'écran. MEPHISTO va lire chaque block du programme et vous afficher tous les renseignements relatifs aux fichiers.

Au moment de la sauvegarde sur disquette MEPHISTO vous demandera si vous désirez renommer ou non le programme qu'il aura lu sur la cassette.

CONVERSION

Comme vous devez le savoir, il n'est pas toujours possible d'utiliser le même nom avec un lecteur de disquette que celui que vous utiliseriez avec SAVE sur cassette. MEPHISTO essaiera de changer le nom du fichier original sur cassette en un nom de fichier autorisé pour le disque - il le fera automatiquement si vous appuyez simplement sur [ENTER] - vous pourrez aussi entrer un autre nom (8 lettres au maximum et pas d'extension)

Ceci veut dire que si - dans la majorité des cas - il y a un programme de chargement BASIC qui dessine un logo et charge ensuite le programme "ancien_nom", il vous faudra modifier manuellement la commande LOAD "ancien_nom" par LOAD "nouveau_nom". Ceci est également vrai s'il essaie de charger un programme sans nom (LOAD "!" ou RUN "!").

MEPHISTO aura déjà enlevé toute protection sur le programme BASIC pour que vous puissiez le lister et donc éventuellement le modifier.

Si le programme de lancement est un fichier BINAIRE, il faut alors une certaine connaissance du langage machine. Cependant, si MEPHISTO vous a indiqué pour le second programme une adresse d'exécution (Exc) vous pourrez peut-être utiliser RUN "nom du 2^{ème} programme". S'il y a plusieurs programmes, prenez soin de les charger dans le bon ordre dans un programme de lancement écrit en BASIC, avec les CALL adresse_d'exécution respectifs.

Un autre problème parfois rencontré est lié à la présence d'un lecteur de disquette qui de se fait diminue le HIMEM de 1284 octets. Un programme utilisant ces fameux octets, sans problème depuis un lecteur de cassette, ne fonctionnera plus s'il est lancé depuis une disquette. Là aussi, MEPHISTO essaiera de vous aider :

S'il prévoit que vous risquez d'avoir ce problème, il imprimera l'emplacement (EMP), la longueur (LONG) et éventuellement l'adresse d'exécution du programme posant le problème. MEPHISTO déplacera le programme au point le plus élevé de la mémoire, en y ajoutant un programme de remplacement de 14 octets au début. Il imprimera alors les nouveaux EMP, LONG et EXC. EXC sera normalement le même que EMP, et désigne l'endroit où vous chargerez le programme pour l'exécuter par la suite.

- Si le programme initial avait un EXC, l'utilisation de CALL EXC ou de RUN "nom_du_programme" pour le programme de remplacement replacera le programme à son emplacement initial et l'exécutera.

- S'il n'avait pas d'EXC, l'utilisation de CALL EXC (ne pas utiliser RUN "nom_du_programme") replacera le programme et retournera au BASIC: Une fois que le programme a été replacé les opérations sur disque ne fonctionneront pas correctement. MEPHISTO aura relogé le programme, mais il ne faudra pas en tenir compte. Pour pouvoir utiliser ce programme il vous faudra donc procéder de la manière suivante :

* Après avoir relevé lors du transfert le paramètre d'emplacement (EMP) charger le programme transféré avec cette adresse.

Ex: EMP initial=&2100, après Relocation EMP=&186F

Pour le charger à sa place initiale, tapez ce court programme en BASIC:

```
10 MEMORY EMP - 1
20 LOAD "nom_du_programme",EMP
```

* Parfois, des graphiques définis par l'utilisateur sont chargés à partir de la cassette. Pour ces programmes, il faudra les charger 1284 octets plus bas dans la mémoire, par rapport à l'emplacement d'origine.

```
10 MEMORY EMP - 1285
20 LOAD "nom_de_fichier",EMP - 1284
```

* La même chose s'applique aux programmes en BASIC qui utilisent POKE pour mettre les données en place.

S A T A N

SATAN est un logiciel de transfert évolué, dans la mesure où il vous permettra de transférer de cassette à disquette des programmes SANS EN-TETE, et cela de manière automatique.

Choisissez l'option 2 du menu pour charger SATAN et suivez les instructions paraissant sur l'écran. Tout se fera de manière automatique.

Une fois le logiciel transféré sur disquette, faites un catalogue: Vous aurez un fichier ESAT1.BIN et une série de fichiers A1,B1,C1 ... Surtout ne renommez aucun des fichiers comportant des chiffres dans leur nom.

SATAN ne pourra transférer tous les logiciels SANS EN-TETE sur disque. IL ne pourra transférer que ceux sauvegardés par la routine située en &BC9E et chargés par la routine située en &BCA1 (cf CLEFS POUR AMSTRAD n°1 ou SPECIFICATION FIRMWARE pour mieux comprendre le but de ces routines). Parfois même ces programmes ne seront pas transférables par SATAN, car leur chargeur est codé et il faudra désassembler votre programme pour l'étudier. L'exécution du programme nécessitera la connaissance des paramètres EMP, LONG, EXC

Pour exécuter votre programme, tapez ensuite ce court programme BASIC

```
10 OPENOUT "x" : MEMORY EMP-1 : CLOSEOUT
20 LOAD "ESAT1",EMP
30 CALL EXC
```

Pour mieux cataloguer votre disquette, tapez le programme suivant

```
10 FOR x%=&l000 TO &l050 :READ a$ : POKE x%,VAL("&"+a$) : NEXT x%
20 b$(0)="Basic" : b$(1)="Basic P" : b$(3)="Binaire" :
  b$(6)="ASCII"
30 DEF FNf(a)=PEEK(a)+PEEK(a)*256
40 MODE 2 : BORDER 26 : INK 0,26 : INK 1,1
50 FOR z%=0 TO 200 : OUT &FA7E,&FF : NEXT z%
60 PRINT : PRINT "Ecran ou Imprimante (E/I) ? "
70 e$="" : WHILE e$<>"E" AND e$<>"I" : e$=INKEY$ : e$=UPPER$(e$)
  : WEND : IF e$="E" THEN e=0 ELSE e=8
80 CALL &l000 : format=PEEK(&A89F) : IF format=&41 THEN POKE
  &l013,2 ELSE POKE &l013,0
90 CLS : FOR i%=0 TO 3 : POKE &l016,&30+2*i% : POKE
  &l014,format+i% : CALL &l00D : NEXT i%
100 PRINT #e,STRING$(80,32);: PRINT #e,TAB(7) "*" * * C A T A L
  O G U E D I S Q U E T T E E T E N D U * * * ";: PRINT
  #e,STRING$(80,32);
110 PRINT #e,"          NOM      FICHER      USER      D/S      TYPE
DEBUT      LONGUEUR      EXEC          ";: PRINT #e,STRING$(80,32) :
WINDOW 1,80,7,80
120 FOR j%=&3000 TO &37E0 STEP 32 : IF (PEEK(j%+31) AND
  PEEK(j%+19))=&E5 THEN 140 ELSE GOSUB 160
130 NEXT j%
140 PRINT #e : PRINT #e,"Une autre disquette (O/N) ?"; : rep$="":
  WHILE rep$<>"O" AND rep$<>"N" : rep$=INKEY :
  rep$=UPPER$(rep$) : WEND : PRINT #e,rep$
150 IUSER,0 : IF rep$="O" THEN RUN ELSE CALL 0
```

```

160 IUSER,PEEK(j%) AND &F : FOR k%=1 TO 8 : POKE
&1044+k%,PEEK(j%+k%) : NEXT k%
170 FOR l%=1 TO 3 : POKE &104D+l%,PEEK(j%+l%+8) : NEXT l% : IF
PEEK(j%)>15 THEN 240 ELSE CALL &1036
180 PRINT #e,TAB(8);: FOR m%=&1045 TO &1050 : PRINT
#e,CHR$(PEEK(m%) AND &7F) : NEXT m%
190 PRINT #e,TAB(24)HEX$(PEEK(j%),2);
200 IF PEEK(j%+10)>&80 THEN PRINT #e,TAB(30) "SYS"; ELSE PRINT
#e,TAB(30) "DIR";
210 PRINT #e,TAB(38) b$(PEEK(&A767) AND 7) ; TAB(49) "&" +
HEX$(FNf(&A76A),4);
220 PRINT #e,TAB(59) "&" +HEX$(FNf(&A76D),4);: IF FNf(&A76F)<>0
THEN PRINT #e,TAB(68) "&" +HEX$(FNf(&A76F),4);
230 PRINT #e
240 RETURN
250 DATA CD, 57, BB, 11, 00, 80, CD, 9B, BC, CD, 4E, BB, C9, 18,
08, 84, 3C, C0, 07, 00, 00, 00, 00, 21, 0F, 10, CD, D4, BC,
D0, 22, 10, 10, 79, 32, 12, 10, 1E, 00, 3A, 13, 10, 57, 3A,
14, 10, 4F, 2A, 15, 10, 4F, 2A, 15, 10, DF, 10, 10, C9, 06,
0C, 21, 45, 10, 11, 00, 20, CD, 77, BC, CD, 7A, BC, C9, 00,
00, 00, 00, 00, 00, 00, 00, 2E, 00, 00, 00

```