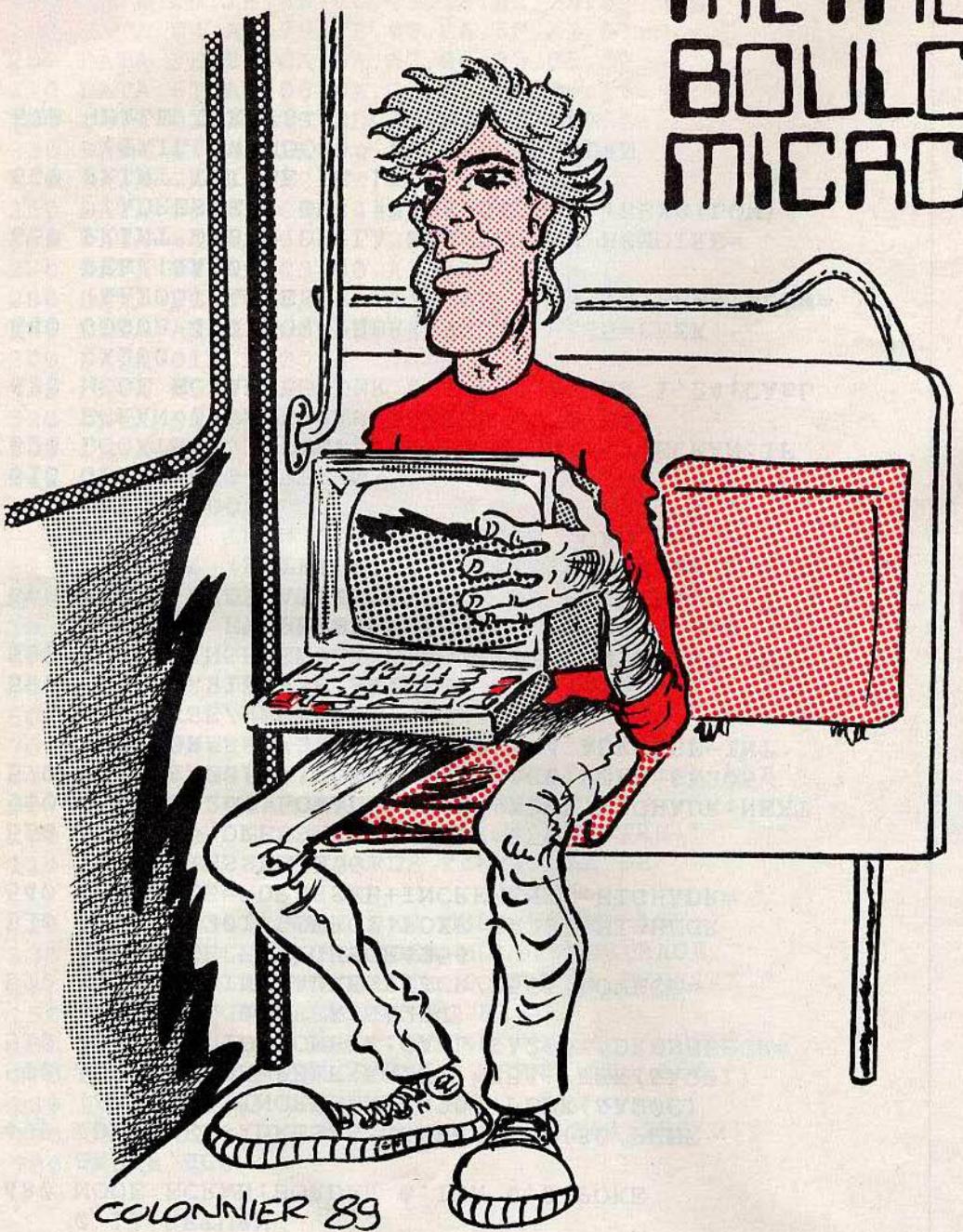


# SURPRISE EN COULEURS

**Allez savoir pourquoi, il y a des jours où une mouche nous pique et ça nous prend comme ça, on a envie de passer un deuxième listing. Mais attention, n'y prenez pas goût car on ne le fera pas tous les mois.**

Dans les "Rubidouilles", on vous parle de beaucoup de couleurs pour notre petit CPC. Il se trouve que le père Régis de MBM (Métro Boulot Micro)

avait une version tout à fait différente de celle de Rubi, et qu'il valait vraiment la peine de vous donner. Vous connaissez tous la ruse qui consiste à utiliser les trames pour donner l'illusion d'avoir plus de quatre couleurs en mode 1. On la voit très fréquemment dans les dessins pour jeux d'aventures. Mais tramer des Rasters (vous savez, ces rouleaux de couleurs que l'on voit tourner dans la plupart des démo), il fallait en avoir l'idée. Alors la voici, elle ne nécessite pas de commentaire, tant le source est bien fourni. Vous y verrez des nuances de vert, jaune et mauve à ne pas en croire vos yeux.  
Une idée à creuser



# METRO BOULOT MICRO

```

100 'COPYRIGHT AMSTRAD 100 %
110 ADR= 16384:FOR I=0 TO 34
120 FOR J=1 TO 8:READ AS
130 A=VAL("&" +AS)
140 B=(B+I+A*J) AND 255
150 POKE ADR+I*8+J-1,A:NEXT J
160 READ BS:IF B=VAL("&" +BS) THEN 180
170 PRINT "ERREUR EN ";1000+I*10:STOP
180 NEXT I:SAVE"regis",B,ADR, 272
190 '
1000 DATA F3,01,9E,7F,ED,49,01,10,A9
1010 DATA 7F,3E,54,ED,49,ED,79,21,AE
1020 DATA 00,C0,11,01,C0,01,FE,3F,25
1030 DATA 36,AA,ED,B0,21,7A,40,06,BF
1040 DATA 02,C5,06,C8,CB,F6,23,10,CD
1050 DATA FB,C1,21,C5,40,10,F2,06,57
1060 DATA F5,ED,78,1F,D2,2F,40,06,5E
1070 DATA FF,00,00,00,00,00,00,00,95
1080 DATA 00,00,00,00,00,00,00,10,F1,CD
1090 DATA 06,36,10,FE,00,00,00,D9,77
1100 DATA 21,C5,40,1E,01,06,7F,48,8C
1110 DATA D9,21,7A,40,3E,4B,1E,00,37
1120 DATA 0E,7F,41,ED,59,ED,A3,D9,A2
1130 DATA ED,59,ED,A3,41,D9,06,09,C9
1140 DATA 10,FE,00,3D,C2,62,40,C3,27
1150 DATA 2F,40,14,14,16,19,12,19,24
1160 DATA 19,03,03,0B,0B,0B,0B,0B,16
1170 DATA 0B,03,03,19,19,12,19,16,64
1180 DATA 14,14,14,18,18,0D,0D,0F,65
1190 DATA 0F,0B,0B,0F,0F,0D,0D,18,33
1200 DATA 18,14,14,1C,0C,0C,0C,0C,F7
1210 DATA 0C,0E,0E,0A,0A,0A,0A,03,0B,F4
1220 DATA 0B,0B,03,0A,0A,0A,0A,0E,0E,36
1230 DATA 0C,0C,0C,0C,0C,14,14,14,46
1240 DATA 14,14,14,14,14,16,12,16,E4
1250 DATA 16,12,12,19,12,19,12,19,B6
1260 DATA 0B,0B,19,12,19,12,19,12,62
1270 DATA 12,16,16,12,16,14,14,18,34
1280 DATA 18,0D,0D,0F,0F,0B,0B,0F,FB
1290 DATA 0F,0D,0D,18,18,14,14,14,AF
1300 DATA 1C,0C,0E,0A,0E,0A,0A,03,05
1310 DATA 0B,0B,0B,0B,0B,0B,0B,03,49
1320 DATA 0A,0A,0E,0A,0E,0C,1C,14,AB
1330 DATA 14,14,14,14,14,14,14,14,83
1340 DATA 00,00,00,00,00,00,00,00,93

```

```

Programme MULTI COLOR par DiGiT
;de M.B.M pour 100% (matiere grise...)

;Ce programme genere une trame en mode 2
;en modifiant l'encre 0 et l'encre 1 de la trame on arrive
;a creer de nouvelles couleurs de facon artificielle
;il suffit ensuite d'essayer des combinaisons de couleurs afin
;d'obtenir une palette etendue.

;
        org #4000
        di          ;adieu les interruptions
        ld bc,#7F9E ;mode 2 et deconnecte les ROMs
        out (c),c
        ld bc,#7F10 ;registre pour le BORDER
        ld a,20+#40 ;20 pour le noir et +#40 pour
                      ;le bit 6
        out (c),c
        out (c),a
        ld hl,#C000 ;remplie la memoire ecran
        ld de,#C001 ;d'octets correspondants
                      ;a une trame
        ld bc,#3FFE ;l'octet remplissant l'ecran
                      ;est #AA
        ld (hl),#AA ;#AA en binaire=10101010-voila
                      ;la trame

        ldir
        ld hl,table
        ld b,2          ;deux tables
        push bc
        ld b,200
        set 6,(hl)      ;positionne le bit 6 de
                      ;chaque octets

tab2
        inc hl
        djnz tab
        pop bc
        ld hl,table2
        djnz tab2
        ld b,#F5
        in a,(c)        ;attends le debut du balayage
        rra
        jp nc,synchro
        ld b,255         ;grosse temporisation
        nop             ;on attend que le balayage
        nop             ;video arrive
        nop             ;sur l'ecran graphique donc
        nop             ;sur l'encre 0
        nop             ;et sur l'encre 1
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        nop
        djnz wait       ;petite temporisation
        ld b,54          ;afin que les lignes
        djnz ici          ;soient droites
        nop
        nop
        nop
synchro
        wait
        ;
ici

```

```

        exx      ;commute les registres
        ld hl,table2 ;secondaires
        ld e,#01 ;HL' adresse de la seconde
        ld b,#7F ;table
        ld c,b ;E' contient la valeur pour
        exx      ;l'encre 1
        ld hl,table2 ;adresse du port pour
        ld a,75 ;le GATE ARRAY
        ld c,b ;on conserve l'adresse du port
        exx      ;dans C'
        ld hl,table1 ;dans
        ld a,75 ;retablie les registres
        exx      ;primaires
        ld e,#00 ;HL adresse de la table 1
        ld c,#7F ;A determine le nombre
        ld b,c ;de lignes
        out (c),e ;E valeur pour encre 0
        outi      ;de nouveau le GATE ARRAY
bouc      ;selectionne l'encre 0
        out (c),e ;couleur pointee par HL
        outi      ;et HL=HL+1
        exx      ;selectionne l'encre 1
        out (c),e ;couleur pointee par HL'
        outi      ;et HL'=HL'+1
        ld b,c ;B' etant modifie on le rappel
        exx      ;a travers C'
        ld b,9      ;j'attends que ca se passe
icimeme djnz icimeme
        nop
        dec a      ;decompte les lignes
        jp nz,bouc ;tant qu'il en reste on remet
ca          jp synchro ;et HOP! je reviens au debut
;
;ci apres se trouvent les deux tables contenant les couleurs
;attention se sont les couleurs hardware !
;les deux tables doivent etre remplies en parallele, afin
;de reperer les couples de couleurs.
;les couleurs choisies pour le programmes sont des
;petits exemples a vous maintenant de remanier
;la palette.
;





```