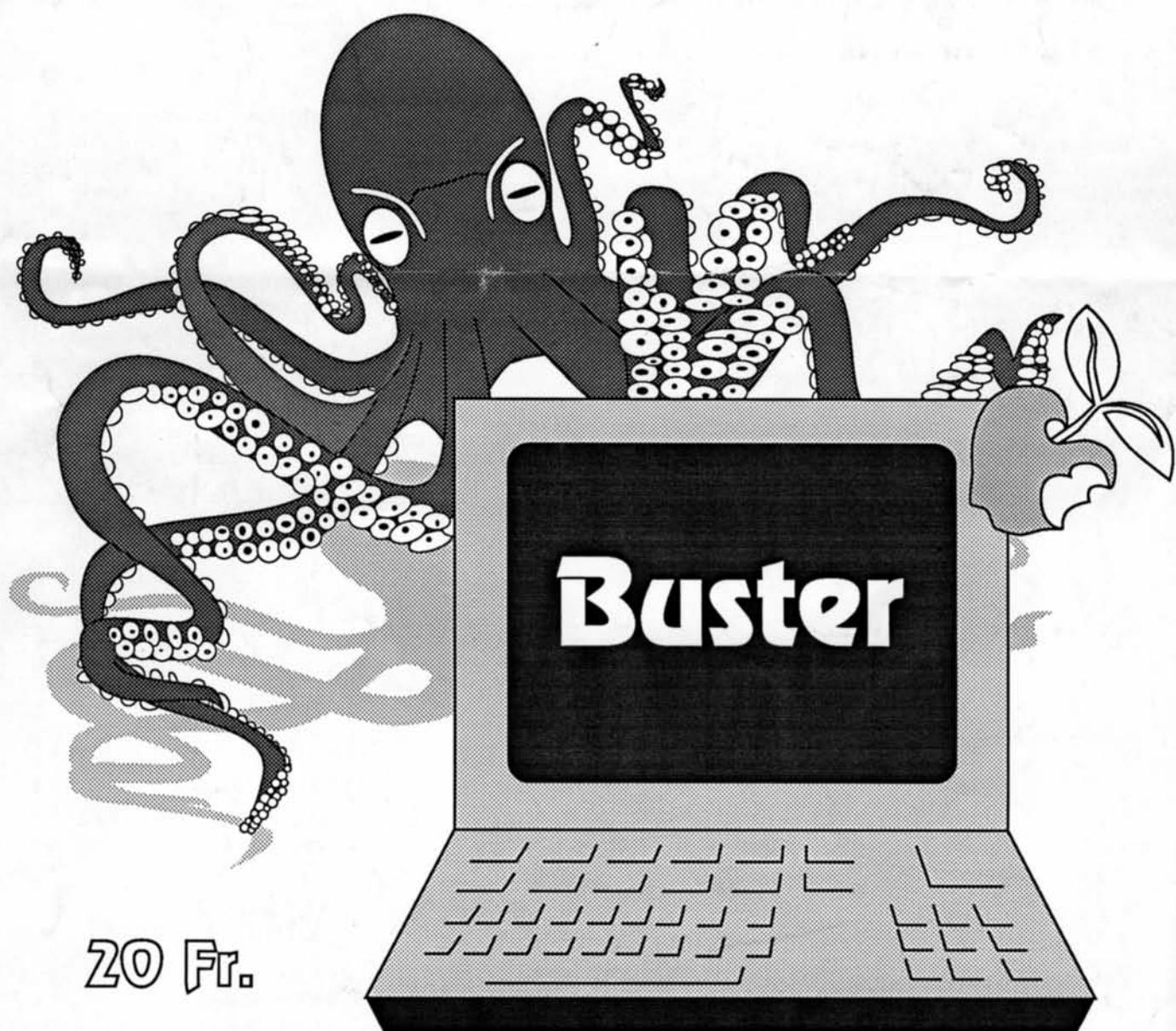


# La Tentakule

n°1



20 Fr.

**La lettre de Buster, pour les Bustériens**

## Salut à tous les félés de Buster !

Un(e) fanzine pour les malades de "bubusse", un torchoir pour les fous du papier, un truc gluant et tentaculaire pour les fixé du trip-transpax\*... Voici **la Tentakule**, la lettre "kitch" de Buster qui s'adresse uniquement aux vrais Bustériens.

**La Tentakule** sera le lien intime, secret et merveilleusement excitant qui unira dans un grand élan de solidarité tous ceux qui ont eu le malheur, un jour, de composer BUSTER sur leur minitel. Tous ceux qui ont l'audace, l'outrecuidance, et le schtroumpf de tirlipoter avec jouissance et délectation les touches suaves du clavier d'un Apple IIGS, d'un Macintosh ou pire que cela encore : tous ceux qui s'intéressent au diable des ordinateurs, celui que tout le monde connaît sous le nom d' 'Ottonzubvlamamèr' Oulassalbétéladupoualopatt ! Tous ceux qui tringlent leur modem dans un esprit de franche connexion.

Je sais que vous êtes tous des vicieux, que vous chérissez vos machines comme Alain Prost sa Mac-Laren, que certains parmi vous dorment avec elles, n'oubliant jamais, avant de se coucher, d'éteindre leurs conjoints et de les passer éventuellement à Disk-Express.

Je sais que vous bavez d'envie de vous faire chatouiller quelque part par les ventouses gloméruléuses, inhibitrice et titillantes de la tentakule masquée qui se faufile dans les méandres encore inexplorés de Buster.

Je sais que vous voulez faire corps avec la pieuvre gigantesque que représentent les 1200 connexions quotidiennes que vous permet notre super-serveur.

Nous vous proposons d'intensifier votre plaisir, au-delà de l'extase jouissive de la volupté tentaculaire. Se sentir fort parce qu'on n'est plus seul, comme un con, perdu au milieu du désert, avec son GS ou son Mac II.

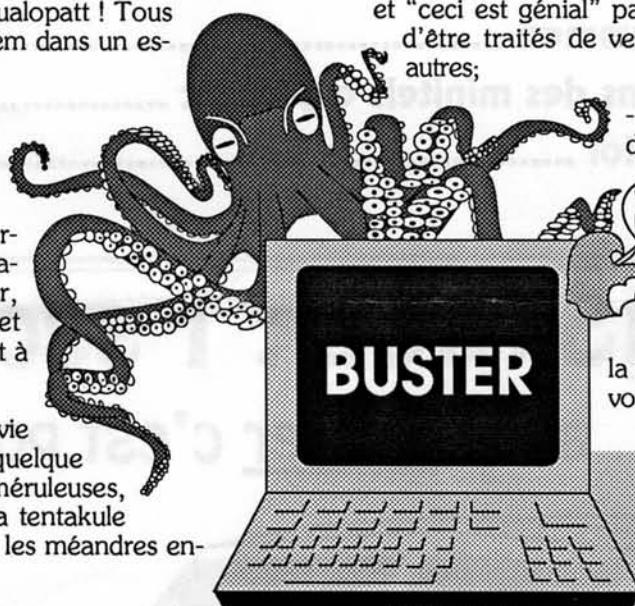
Avec Buster, TOUT EST POSSIBLE !

**La Tentakule** n'attend que vous, votre esprit d'unité, de participation et d'enthousiasme pour déclencher le plus formidable mouvement révolutionnaire dans le monde de la micro-informatique :

- Dénoncer les abus des escrocs mercantiles, des importateurs-voleurs, du dollar à 25 Francs, de la politique commerciale des enkuleurs;
- Dénoncer les prix ahurissants des softs dès qu'ils traversent l'Atlantique, la banalisation des prix prohibitifs qui ci-

saillent à la base le désir de s'équiper honnêtement en logiciels;

- Refuser d'être les dindons de la farce, d'être des enkulés, d'acheter un ordinateur juste pour faire tourner des usines et de se retrouver avec une bécane inutilisable parce que privée de softs;
- Dénoncer les scandales de toutes sortes qui font de nous des pigeons fournisseurs de plumes pour rembourrer les oreiller du profit;
- Ne plus être dupes des magouilles de la Hard-Lobby et de la Softocratie;
- Dire "ceci est de la merde" parce que c'est de la merde et "ceci est génial" parce que c'est génial sans craindre d'être traités de vendus aux intérêts des uns ou des autres;
- Que les cris du cœur soient entendus par ceux qui font la sourde oreille (en l'occurrence tous les Fric-Men, les pognon-mecs et les producteurs qui nous prennent trop souvent pour des poubelles).
- Et tout ce qui vous passera par la tête puisque **la Tentakule**, c'est vous qui la ferez vivre !



**La Tentakule** - magazine bimensuel - N°1 Juin 1988  
Organe de liaison des utilisateurs du serveur Buster.

Le numéro : 20 FF

Abonnement : 1 an, 6 numéros, 120 FF  
Règlement par chèque ou espèce à l'ordre de

SPIRALE

Pallais Gallia

Place de la Crémallière  
06240 BEAUSOLEIL

Apple est une marque déposée par Apple, Macintosh est une marque concédée à Apple, Adobe Illustrator est une marque déposée par Adobe Corp., Ready,Set,Go! est une marque déposée par Letraset Ésselte.

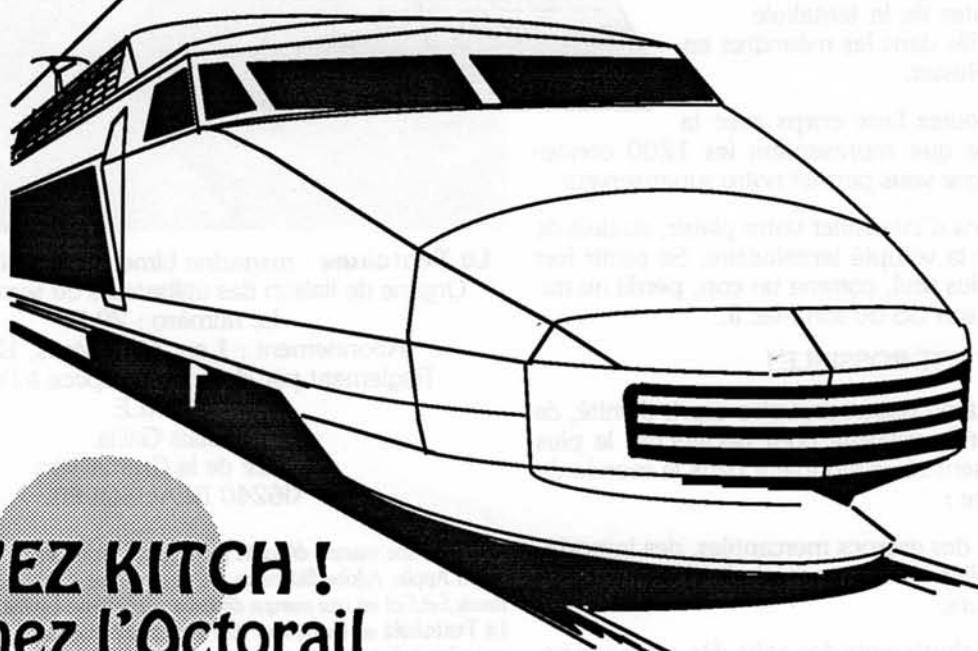
**La Tentakule** est réalisée sur Mac II et LaserWriter grâce au logiciel de mise en page Ready,Set,Go!4.0 et illustrée grâce à Adobe Illustrator 1.1 et le scanner Microtek. Le logo est une création originale de Génération-Octobon.

## Sommaire Tentakulaire

# Le Menu de la Pieuvre à 8 pattes

<b>Tentakule, la Revue "kitch".....</b>	<b>2</b>
<b>Le Sommaire .....</b>	<b>ici</b>
<b>Vocabulaire Tentakulaire .....</b>	<b>4</b>
<b>Apple IIGS, Mac II, c'est tout pareil .....</b>	<b>5</b>
<b>Zahg ces soirs pour IIGS .....</b>	<b>8</b>
<b>Solidarsoft .....</b>	<b>12</b>
<b>Psychanalyse du Bustérien .....</b>	<b>14</b>
<b>Capucine tentakulowoman .....</b>	<b>15</b>
<b>Avril 1988 : les écrans des minitels explosent .....</b>	<b>17</b>
<b>Buster, mode d'emploi .....</b>	<b>19</b>

## PARIS-NICE : 1 seconde avec Buster c'est possible !



**SOYEZ KITCH !  
Prenez l'Octorail**

## **Vocabulaire Tentakulaire**

**Tentakule** : liaison Transpax entre le centre serveur Buster et un périphérique (modem, minitel, ordinateur).

**Tente à kule** : tente où l'on met sont kule à l'abri.

**Tante akule** : si vous êtes akulé à une situation, vous ne devez vous en prendre qu'à Buster...

**Tante enkule** : activité normale pour une tante lorsqu'il ne s'agit pas d'un lien de parenté.

**Tentakulaire** : adjectif bâtit sur le même modèle que *testikulaire*. Interprétez ça comme vous voulez; moi ce que j'en dis...

**Tentakuleur** : personne suspecte devant laquelle il ne faut jamais rester le dos tourné

**Temps t'as vu l'heure** : la même chose que l'individu précédent, mais il fait ça avec l'horloge de Westminster.

**Tentakuline** : jus de tentakule très riche en protéines. Carburant idéal pour les ordinateurs, les ordinatrices, les minitels, les minidrils, les compotes de pommes et les sirops de reinettes.

**Tentakulomane** : toxico qui se shoote à la tentakuline (c'est-à-dire tous ceux qui se connectent sur Buster au moins une heure par jour).

**Octopus** : genre de petite pieuvre à huit tentacules

Le Maître de la première tentakule : c'est Octo

**Le Maître de la septième tentakule** : c'est moi

**Transpax** : réseau de transmission de données utilisé par Buster pour parvenir jusque chez vous. Ce mot vient du latin "trans" qui signifie état second ou comateux et "pax" qui signifie "savonnette pacifique".

**Pax : savon en poudre bien connu**

**Octo** : c'est du latin et ça veut dire 8 (le nombre 8, le chiffre 8). Dans le calendrier romain, le huitième mois était October (l'année romaine commençait le 21 Mars). Notre aimable SysOp s'appelle Octo parce qu'il a huit bras, un processeur huit bytes et qu'il peut penser à huit choses à la fois. D'ailleurs, soyons logiques, comment aurait-il pu créer Buster s'il n'avait eu que deux bras comme la plupart des simples mortels.

**Octet** : on attrape le octet à chaque fois que l'on mange ou bois trop vite. Le symptôme est simple; l'estomac est pris de convulsions légères et le diaphragme se contracte brusquement à intervalles de 10 à 15 secondes.

**Octambule** : si le noctambule est celui qui marche la nuit, l'octambule est celui qui marche la huit. Logique non ?

**Octomane** : animal résultant de l'accouplement de deux quadrumanes, ressortissant de l'empire ottoman.

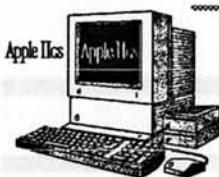
**Empire Octoman** : Patrie d'origine du SysOp Octo et du non moins lubrique Ashtar chef du service secret de la 7ème tentakule.

**Prézervatif** : vêtement prêt-à-porter vendu dans toutes les bonnes pharmacies pour agayer de belles couleurs nos longues tentakules.

**Prézerva.TIFF** : Prézerva numérisé et sauvegardé sous format TIFF (Tag Image File Format). Permet, paraît-il, de se protéger contre certains virus et autres MST.

**Kapote en glaise** : vêtement semblable au précédent mais employé préférentiellement de l'autre côté de la Manche, pour abriter les tentakule contre le fog et la pluie.

**Huile de coude** : graisse spéciale pour entretenir le cuir des Kanote en glaise



## IIGS versus Mac II

Pendant des années la société à la pomme arc-en-ciel nous avait habitué à l'idée d'une incompatibilité durable entre la lignée des ordinateurs de type Apple et ceux de type Macintosh.

L'apparition simultanée du Mac SE et de l'Apple IIGS a prouvé le contraire puisque pour la première fois, deux micro-ordinateurs si différents avaient enfin des points communs : le même clavier ADB et la connection AppleTalk.

Pour ceux dont le rêve était d'imprimer sur une LaserWriter, une solution économique était enfin disponible : un IIGS et une LaserWriter. Aujourd'hui, la LaserWriter II NT convient parfaitement comme terminal d'impression pour le IIGS.

Quelques mois après la naissance du IIGS devait être présenté le joyaux de la micro-informatique, j'ai nommé le Macintosh II.

J'ai tout de suite été saisi par l'étonnante ressemblance qu'il y a entre le IIGS et le Mac II. Pour ceux qui, comme moi, sont sensibles au symbolisme, j'ai d'abord noté que de la même manière qu'il y a eu l'Apple puis l'Apple II, il y a eu le Mac puis le Mac II. Ce n'était pas un hasard puisqu'à la différence technologique près, le Mac II a des slots d'extension comme l'Apple II du début.

Les analogies sont très nombreuses. Ainsi, les Macintoshes de la première génération, utilisant un processeur Motorola 68000, avaient un BUS codé sur 24 bits et l'Apple //e avec son 6502 sur 16 bits. Après la métamorphose, le Macintosh de la série II a reçu un BUS de 32 bits et le IIGS un BUS de 24 bits. Le Mac II est devenu un vrai 32 bits avec le 68020 et le IIGS, en mode natif, un vrai 16 bits avec son processeur à voile et à vapeur, capable d'émuler le 6502 en 8 bits, le fameux 65816.

Il y a lieu également de remarquer que les lecteurs de disquettes 3,5 pouces du IIGS sont compatibles avec les Macintoshes et peuvent donc être utilisés sur ces derniers en cas de besoin. Le bouton d'éjection manuelle reste alors inopérant et le chainage de plusieurs lecteurs est impossible, Mac/OS ne le gère pas. Mais ça peut rendre service et il faut savoir que c'est possible. Il en est de même pour les disques durs. Avec quelques précaution et à condition de tourner en réseau, il est même possible de partager un même disque dur entre un IIGS et un Mac. Les informations sont maigres sur ce point, mais le connecteur AppleTalk intégré sur le IIGS ouvre de toute manière toutes les possibilités liées à ce réseau qui, jusqu'alors, n'étaient réservées qu'au monde du Macintosh.

Le look des deux machines est également comparable; pour la première fois Apple abandonne l'originalité de ses ordinateurs en une pièce. L'unité centrale de l'Apple //e faisait corps avec le clavier et celle du Macintosh avec le

tube cathodique. Du jour au lendemain le IIGS et le Mac II sont devenu des "trois pièces" comme les autres : clavier, écran et unité centrale séparés.

Comme je le disais plus haut, les nouveaux Mac (le SE et le II) et le IIGS ont en commun l'ADB et l'AppleTalk (ou LocalTalk). Ce qui fait que les périphériques compatibles ADB ou AppleTalk sont interchangeables; par exemple le clavier, la souris et les imprimantes LaserWriter Plus, II NT et II NTX.

Ce qui m'a aussi frappé dans la ressemblance de ces deux machines, c'est la couleur. On ne peut pas dire que l'Apple //e était une machine couleur remarquable. Elle n'offrait que 6 couleurs réelles et si on lui adjoignait une carte Chat Mauve ou Féline, elle grimpait royalement à 16 couleurs avec une résolution de 140 sur 192. Tristoune en somme... Quand aux Macintoshes de la première génération, Black and White comme le whisky, n'en parlons pas. On aime ou on n'aime pas; moi je n'aime pas le noir et blanc.

Et puis hop, la révolution ! Apple lance des machines réellement couleurs : un IIGS avec une palette de 4.096 couleurs dont 16 affichables et même plus (jusqu'à 256) et un Mac II avec une palette de 16.777.216 couleurs affichables par 2, 4, 16, 256 ou 16.777.216 avec la carte vidéo idoine.

La révolution s'est beaucoup plus faite sentir dans le IIGS qui a été gratifié d'une boîte à outils semblable à celle des Macintoshes et contenant toutes ces routines magiques constituant le secret de l'interface utilisateur souris qui a fait le succès du Mac.

Sur l'Apple //e, la souris n'était qu'une greffe plus ou moins bien réussie. Sur le IIGS elle en est le prolongement naturel et tous ceux qui ont quitté le //e pour le IIGS, comme moi, ont insensiblement glissé du monde "toutes-les-commandes-au-clavier" à celui de la liberté. La souris, les fenêtres, les ascenseurs, la barre des menus déroulants, le menu pomme... On se croirait sur un Macintosh ! Et les IIGS-maniaques doivent savoir que c'est un compliment.

Le IIGS est pourtant inexplicablement le mal-aimé de ses pères. Né il y a un an et demi, les développeurs l'ont boudé et la production soft est inexistante en dehors des jeux. Pourtant, il ne tient qu'à nous de la faire repartir et de montrer à ces messieurs d'Apple-France que "IIGS pas mort !"

Un IIGS n'aura pas honte de siéger à côté d'un Mac II si on lui donne la possibilité de montrer de quoi il est réellement capable. La triste expérience de GSWrite, une erreur de parcours, ne doit pas estomper la puissance des possibilités graphiques et sonores du IIGS.

Au niveau graphique, la machine est servie par

## La Lettre de Buster, pour les Bustérien

d'excellents logiciels de dessin tels que GSPaint qui dispose de trucs et d'astuces géniaux et plus intéressants que son homologue MacPaint. Il ne renie pas pour autant ses origines puisque GSPaint dérive directement, dans la conception de l'interface utilisateur, de l'idée MacPaint : mêmes outils (brosse, pinceau, pot de peinture, aérographe, crayon, formes carrées/rectangles, étiquettes et cercles/ellipses), même fenêtre à ascenseurs, même palette de motifs éditables. La différence, c'est la couleur. A un moment où les plus exigeants finissaient par se lasser de ne voir le monde du Macintosh qu'en noir ou blanc, la possibilité d'afficher 16 couleurs à fait passer le IIGS pendant un moment pour un succédané de Mac en couleur, d'un prix tout à fait abordable.

Deux autres logiciels remarquables sont venus couronner ces possibilités graphiques : 816 Paint et Deluxe II tout à fait magnifique.

Côté musique, les concepteurs de la machine n'y sont pas allé par quatre chemins et ont pris ce qu'il y a de mieux : le processeur échantillonneur Ensoniq 16 voix, le même qui équipe le célèbre synthétiseur Mirage. Philippe Chatiliez vous en dirait le plus grand bien ! Indépendant de l'horloge du microprocesseur, il peut échantillonner jusqu'à une fréquence de 50 KHz, ce qui le met au niveau d'un compact-disk pour la qualité sonore. Music Studio et Music Construction Set ont su valoriser cet excellent synthétiseur et il existe des interfaces MIDI permettant de lui connecter un clavier (par exemple un DX7).

Le Mac II, arrivé 8 mois plus tard, a utilisé les mêmes ar-

guments pour séduire. Le Macintosh était tellement habitué à l'idée qu'un Mac ça devait être en noir et blanc que lorsqu'un nouveau modèle en couleur a été lancé, il a fait l'effet d'une bombe. J'avais trouvé cocasse, lorsqu'on montrait ses possibilités graphiques et sonores, de retrouver sur le Mac II des démonstrations comparables à celles qui faisaient la beauté du IIGS. Notamment l'image couleur digitalisée d'un tableau de Manet, le portrait d'Isidore Brunner.

Il ne fait l'ombre d'un doute que l'Apple IIGS est une étape intermédiaire vers la jonction finale entre le monde des Apple et des Mac. Le IIGS, bien qu'hybride, n'est compatible qu'à travers un bridge soft avec son frère le Macintosh. Au début le soft s'appelait Passport et permettait de transférer des fichiers ProDOS et Mac/OS. Mais l'Apple IIGS est aussi une machine unique en son genre puisqu'elle contient un Apple //e et peut fonctionner en deux modes : émulation //e ou natif IIGS.

L'idéal serait un ordinateur multimode qui permettrait d'émuler à la fois un Apple //e, un Apple IIGS, un Mac de la première génération et un Mac II. Chaque mode pourrait tourner dans sa propre fenêtre, révélant la magie d'un MultiFinder MultiModal auquel on pourrait encore ajouter l'environnement Unix via le fameux A/Ux. Je rêve d'une telle machine qui pourrait même émuler un Amiga, un Cray, un Sun, un Appolo, un Nixdorf, ou pire, un IBM (pouah !).

On peut bien rêver non !? Après tout, ça ne fait de mal à personne...

Isidore Caramel-Mou

# UPC - Studio Graphique

## Illustrations - Maquettes - Créations Graphiques

Traitement et mise en page électronique  
Passage au scanner de vos illustrations, photos, logos  
Récupération de fichiers textes  
Impression sur LaserWriter ou Linotronic 300  
Vidéotique, vidéoclips couleur sur Mac II

Documentation gratuite :

**UPC - Studio Graphique**  
16 esclavers du castelleretto  
MC98000 MONACO

par Minitel : 3614 BUSTER - BAL : UPC

**Quelle horreur !!! voici la page 6**

# Les meilleures contrib's

## SECTION APPLE

### **BABAR DE SAINT CYR**

06/06/88-19:11:57 PROGRAMMATION

LE COBOL  
C'EST POUR LES MONGOLS  
QUAND A L'ALGOL  
C'EST POUR LES GOGOLS  
LE PASCAL  
C'EST POUR LES RASCALS  
QUAND AU BASIC  
C'EST POUR LES SPUTNIKS  
ET VIVE L'ASM65816 !!!

### **GRONK**

06/06/88-22:06:41 PROGRAMMATION

ET BABAR C'EST PAS UN JOBARD  
MAIS JE PREFERE LES SEINS DE CIRE AUX  
NOIRS DESSEINS  
DE CERTAINS SIRES

## SECTION OCTO

### Lecture

08/06/88-11:17:59  
Expediteur: R.DANEEL

Salut OCTOe  
Je te demande l'OCTOrisation ce soir de  
faire quelques jeux de mots avec ton pse  
udo  
Es tu OCTOdidacte en telematique?  
Buster est hante : il y a des OCTOplasme  
s  
Pour aller chez KAM tu vas prendre l'OCT  
Oroute et venir en OCTObus?  
Cet apres-midi y A eu un orage, on enten  
dait l'OCTOnere de Brest

Sur ce cher OCTOreador qui detient l'OCT  
Orite sur BUSTER je te salue et te donne  
rendez vous en OCTObre pour la suite

Salut OCTOmate  
Signe RR..DDAANNEELL totalement ivre  
a la semaine prochaine

[Supprimer](#) [Classer](#) [Repondre](#) [.....]

# MicroAge

Le spécialiste de la microinformatique à Monaco

- Représentant Apple et IBM
- Mac II et PS-2 en démonstration permanente
- Des spécialistes balèzes Soft et Hard
- Ashtar qui traîne souvent dans leurs locaux

Autant de bonnes raisons de leur rendre une petite visite si vous êtes fatigués de votre vieux Mac 128...

MicroAge  
2, boulevard Rainier III  
MC98000 MONACO  
Tél. 93.25.67.67



## Writing Desk Accessories ou comment écrire un accessoire de bureau en TML PASCAL

© Juin 1988 - © ZAHG

Les accessoires de bureau sont des petites applications qui peuvent "tourner" à intérieur d'autres applications. Il y a actuellement deux types d'accessoires de bureau, les CDA ou *Classic Desk Accessories* et les NDA ou *New Desk Accessories*.

Les CDA sont des accessoires conçus pour être exécutés dans un environnement classique. Un CDA prend le contrôle total de la machine lorsqu'il est activé. Les CDA sont appellés par l'appui simultané des touches : Pomme-Control-Escape.

D'un autre côté, les NDA sont conçus pour être exécutés dans un environnement de bureau, basé sur la gestion d'événements. Les NDA travaillent dans une fenêtre dont ils prennent le contrôle quand celle-ci est au premier plan. Les NDA sont exécutables à partir des applications qui supportent les accessoires de bureaux et leur accès se fait par l'intermédiaire du menu pomme. TML Pascal permet d'écrire directement des NDA. La disquette de TML Pascal en contient deux exemples.

### Premières considérations.

- Le lecteur est sensé connaître parfaitement le langage PASCAL, les outils de la Toolbox de l'Apple IIgs et avoir déjà écrit des programmes en environnement de bureau avec fenêtres et menus déroulants.

- Puisque les NDA fonctionnent dans un environnement de bureau, vous pouvez considérer que l'ensemble des outils suivants sont actifs lors de l'appel à l'accessoire :

- QuickDraw
- Event Manager
- Window Manager
- Menu Manager
- Control Manager
- Scrap Manager
- Line Edit
- Dialog Manager

Du fait que ces managers sont présumés chargés et activés, vous pourrez appeler toute les routines s'y rapportant. Si votre accessoire à besoin de routines d'autres outils, il est de votre charge de vérifier que l'outil est chargé et initialisé selon les mêmes règles que dans une application normale. Si des outils ne sont pas présent vous devez les charger les les initialiser au début de votre programme et surtout ne

## Accessoires de Bureau pour le IIgs

pas oublier de les arrêter à la fin et de libérer l'espace mémoire qu'ils occupaient.

### La structure d'un NDA.

La structure d'un NDA est assez différente de la structure d'une application normale. En particulier, un NDA n'a pas de boucle principale de gestion d'événements mais contient à la place quatres routines bien spécifiques et obligatoires : *DAOpen*, *DAClose*, *DAAction* et *DAInit*. Ces routines seront appelées directement par le Desk Manager à des moments bien définis. En fait, on peut dire qu'un NDA possède quatre programmes principaux qui travaillent séparément et qui communiquent entre eux grâce à des variables globales. Un NDA n'a pas de "main\_event\_loop" puisque l'application à l'intérieur de laquelle il fonctionne, intercepte ces événements et les passe éventuellement à l'accessoire.

Notez bien que le NDA doit obligatoirement comporter les quatres routines écrites exactement comme suit : *DAOpen*, *DAClose*, *DAAction* et *DAInit*. Le compilateur retournera une erreur si une routine est mal orthographiée ou manquante.

En plus des quatres routine qu'un NDA doit avoir, trois autres informations doivent aussi être spécifiées pour permettre au compilateur de générer un code correct. Ces valeurs sont : la périodicité de fonctionnement, le masque d'événement et le nom qui apparaîtra dans le menu pomme (qui n'a rien à voir avec celui figurant sur le disque). Ces informations sont passées au compilateur par l'intermédiaire de l'option de compilation {\$DeskAcc périodicité masque nom}

- La périodicité définit l'instant où le système doit appeler le NDA avec *DARun* comme code (voir plus loin). Une périodicité de 1 correspond à 1/50ième de seconde, une périodicité de 50 correspond à 50/50ième soit une seconde. Une périodicité de -1 (\$FFFF) correspond à jamais. Par exemple, si l'accessoire affiche l'heure, il doit donner une périodicité de 50 si l'heure doit être affiché à chaque seconde.

- Le masque d'événement définit quels événements l'accessoire prend en compte. Les valeurs du masque sont un sous-ensemble du masque que l'on passe à *GetNextEvent* ou *TaskMaster* dont la liste figure dans *GSIntf.Pas*. En plus de cette liste les événements d'activation et de mise à jour sont toujours passés à l'accessoire.

CONST	MDownMask	= 002;
	MUpMask	= 004;
	KeyDownMask	= 008;
	AutoKeyMask	= 032;
	UpDateMask	= 064;
	ActivMask	= 256

# La Tentakule - numéro 1

EveryEvent = -1;

- Le nom est le nom de l'accessoire qui apparaîtra dans le menu pomme de l'application si celle-ci supporte les accessoires de bureau. Le compilateur TML ne supporte pas les espaces dans le nom, aussi si vous donnez un nom comme "Mon Accessoire", il apparaîtra dans le menu pomme sous "Mon" !!

Comme dit plus haut, ces informations sont passées par la directive de compilation {\$DeskAcc}. Cet ordre doit apparaître en première ligne du programme, avant le mot réservé PROGRAM. Par exemple, la déclaration suivante impliquera que l'accessoire doit être appelé avec une périodicité de 1 seconde, que cet accessoire supporte tous les événements, qu'il apparaîtra sous le nom de "Horloge" dans le menu pomme et que le programme se nomme HorlogeCDA :

```
 {$DeskAcc 50 -1 Horloge}
PROGRAM HorlogeCDA;
```

Un accessoire de bureau ne fonctionne pas de la même manière qu'une application normale. TML Pascal réserve la place nécessaire pour stocker les variables globales dans un segment appelé *data segment*. Un tel segment est chargé en mémoire tout comme le code d'un accessoire. Cependant, le Data Bank Register du 65816 n'est pas en accord avec le banc dans lequel se trouve le segment data de l'accessoire, contenant les variables globales. De ce fait, et comme le compilateur ne peut être sûr que les deux segments se trouvent dans le même banc, il faut forcer celui-ci à utiliser le mode d'adressage absolu long. Du fait que ce n'est pas le mode normal, on spécifiera au compilateur cet état en lui passant la directive de compilation {\$LongGlobals+}.

Finalement nous arrivons à la structure type d'un accessoire écrit en TML Pascal :

```
 {$DeskAcc période masque nom}
{$LongGlobals+}
PROGRAM nom_du_programme;
```

```
FUNCTION DAOOpen : WindowPtr;
BEGIN
END;
```

```
PROCEDURE DAClose;
BEGIN
END;
```

```
PROCEDURE DAACTION ( Code : Integer; Paramètre :
LongInt );
BEGIN
END;
```

```
PROCEDURE DAInit ( Code : Integer );
BEGIN
END;
```

```
BEGIN
  (* pas de programme principal *)
END.
```

Les quatre paragraphes suivants définissent chacune des quatre procédures en soulignant leurs actions et leurs responsabilités.

## La procédure DAInit.

Cette procédure est la toute première et la toute dernière des procédures qui sera appelé par le Desk Manager. DAInit est d'abord appelé quand l'application fait appel à la routine DeskStartUp. C'est à cet instant que le NDA doit faire tout ce qui est nécessaire pour initialiser le programme. DAInit est ensuite appelé lors d'un appel à la routine DeskShutdown. A ce moment, le NDA doit effectuer toutes les opérations de clôture du programme. En fait, un accessoire naît et meurt dans la routine DAInit. ( que c'est beau... ). La procédure DAInit à un seul paramètre, Code, qui indique dans quelles circonstances cette routine est appelé. Si Code=0, l'appel provient de la routine DeskShutdown, dans les autres cas, l'appel provient de la routine DeskStartUp. L'exemple suivant illustre le fonctionnement de cette routine.

On suppose que la variable IsOpen est une variable globale de type Boolean qui indique l'état de la fenêtre : IsOpen est vrai ( TRUE ) si la fenêtre de l'accessoire est ouverte ( ne pas confondre avec cachée ), IsOpen est faux ( FALSE ) si la fenêtre est fermée.

```
PROCEDURE DAInit ( Code : Integer );
BEGIN
  IF Code=0
  THEN
    BEGIN
      (* L'appel provient de DeskShutdown *)
      IF IsOpen THEN CloseWindow(...)
    END
  ELSE
    BEGIN
      (* L'appel provient de DeskStartUp *)
      IsOpen:=FALSE
    END
  END;
```

Du fait que la majorité des NDA ont une fenêtre ouverte quand l'accessoire est actif, il faut que celui-ci sache si la fenêtre est ouverte ou non. Une des solutions faciles pour cela, est de déclarer une variable globale "IsOpen" qui contiendra une valeur reflétant l'état de la fenêtre. De ce fait, DAInit doit mettre dans IsOpen la valeur représentant la fenêtre fermée. Notez bien qu'il est possible que DAInit soit appelé par DeskShutdown alors que la fenêtre est toujours ouverte. Ceci peut arriver si l'utilisateur quitte une application en laissant les fenêtres ouvertes. Il est donc impératif que DAInit vérifie que la fenêtre soit fermée et le cas échéant, la ferme.

## La fonction DAOOpen.

Cette fonction est appelé pour permettre à l'accessoire de créer et d'ouvrir sa fenêtre. Le NDA est activé quand l'utilisateur l'a sélectionné dans le menu pomme. L'application appelle alors la routine OpenDA du DeskManager soit explicitement soit par l'intermédiaire de TaskMaster.

Si la fenêtre n'est pas déjà ouverte, DAOOpen doit

# La Lettre de Buster, pour les Bustérien

créer et ouvrir cette fenêtre et la déclarer comme étant une fenêtre système. Une fenêtre devient une fenêtre système en appelant la fonction SetSysWindow du Window Manager. Si la fenêtre est déjà ouverte, DAOOpen doit s'assurer que la fenêtre est la fenêtre active, au premier plan. Pour faire passer une fenêtre au premier plan, il suffit d'appeler la routine SelectWindow. DAOOpen peut être appelé même si la fenêtre est déjà ouverte. Dans tous les cas, DAOOpen doit retourner le pointeur de la fenêtre de l'accessoire.

Une remarque. Comme un NDA ne se sert pas de TaskMaster, vous ne devez pas passer de procédure de dessin du contenu de la fenêtre (WindowContentProc). Cette action doit être faite au travers de la procédure DAAction.

Le code suivant illustre ce que nous venons de dire sur cette procédure. Les variables IsOpen, MyWindowPtr et MyWindow sont globales.

```
PROCEDURE DAOOpen : WindowPtr;
BEGIN
  IF IsOpen
  THEN
    SelectWindow(MyWindowPtr)
  ELSE
    BEGIN
      IsOpen:=TRUE;
      (* remplissage des paramètres pour la fenêtre *)
      MyWindowPtr:=NewWindow(MyWind);
      SetSysWindow(MyWindowPtr);
    END
    DAOOpen:=MyWindowPtr;
  END
```

## La fonction DAClose.

Cette procédure est appelée lorsque l'on ferme l'accessoire donc sa fenêtre. Typiquement, cette procédure est appelée lorsque l'utilisateur a cliqué dans la case de fermeture de la fenêtre. Du fait de certaines situations, DAClose doit d'abord vérifier que la fenêtre est bien ouverte avant de la fermer !! Ne riez pas c'est sérieux. Donc, illustration de cette procédure.

```
PROCEDURE DAClose;
BEGIN
  IF IsOpen
  THEN
    BEGIN
      CloseWindow(MyWindowPtr);
      IsOpen:=FALSE;
    END;
  END;
```

## La fonction DAACTION.

C'est cette routine qui est le cœur de l'accessoire. Cette procédure admet deux paramètres. Code qui indique quel type d'action est à faire, et Param qui prend une signification différente suivant la valeur de Code. En fait il y a neuf valeurs possibles pour Code. La table suivante explicite ces codes et le contenu de Param en fonction de Code.

DAEvent Un événement relatif à l'accessoire s'est produit. Param dans ce cas est un pointeur sur un EventRecord. Cet action apparaît lorsque l'application détecte que l'événement est associé à l'accessoire. Ce peut être un mouseDown dans la fenêtre, un Update,

un Activate...

DARun

Il est temps pour l'accessoire de prendre la main. C'est à dire que depuis le dernier DARun il s'est écoulé exactement le nombre de tops spécifiés dans périodicité. Dans ce cas, Param n'a pas de signification. DACursor Ce code est passé à l'accessoire si celui-ci est au premier plan chaque fois que SystemTask est appelé. Ceci permet à un accessoire d'avoir son propre curseur quand celui-ci est dans sa fenêtre. Param n'a pas de signification.

DAMenu Ce code est passé pour indiquer à l'accessoire que l'utilisateur a choisi un item dans la barre de menu système. La partie basse de Param contient alors le numéro de l'item, la partie haute le numéro du menu.

DAUndo,

DACut,

DACopy,

DAPaste,

DAClear Chacun de ces codes sont passés à l'accessoire si l'application a déterminé que l'utilisateur a sélectionné un item du menu standard "Edition". La procédure DAAction doit mettre la valeur un (1) dans Code si un tel événement est pris en compte par l'accessoire, une valeur de zéro (0) dans l'autre cas.

Nous voilà donc arrivé à la structure type de la procédure DAAction.

```
PROCEDURE DAAction ( Code : Integer; Param : LongInt);
  VAR aPort : GrafPtr;
  BEGIN
    CASE Code OF
      DAEVENT : BEGIN
        CASE EventRecordPtr
          (Param)^.What OF
            mousedown: ;
            mouseup: ;
            keydown: ;
            autokey: ;
            updateEvt: ;
            activateEvt: ;
        END;
      END;
      DARUN : BEGIN
        aPort:=GetPort;
        SetPort(MyWindowPtr);
        ...
        SetPort(aPort);
      END;
      DACURSOR : BEGIN
        (* code pour changer le curseur *)
      END;
      DAMENU : BEGIN
        MenuItem:=HiWord
        (Param);
        ItemId:=LoWord
        (Param);
        ...
      END;
      DAUNDO : BEGIN
        (* code pour annulation *)
        Code:=1;
      END;
    END;
  END;
```

## La Tentakule - numéro 1

```

END;
DACut : BEGIN
          (* code pour couper *)
          Code:=1;
DACopy : BEGIN
          (* code pour copier *)
          Code:=1;
          END;
DAPaste : BEGIN
          (* code pour coller *)
          Code:=1;
          END;
DAClear : BEGIN
          (* code pour effacer *)
          Code:=1;
          END;
END;

```

Une particularité de la procédure DAACTION ci-dessus est le code pour DARUN. La plupart des actions sont reportées uniquement si la fenêtre de l'accessoire est au premier plan et si celle-ci est active. Mais, dans le cas de DARUN, la fenêtre peut ne pas être active. Donc, il est impératif de s'assurer, quand DARUN est appelé, de la place de la fenêtre de l'accessoire, de savoir quel est le port courant. Avant toute action dans la fenêtre il faudra donc rendre actif le port de la fenêtre, faire les opérations nécessaires et restituer l'environnement sous peine de mélange de GrafPort, de fenêtres...

\* \* \*

Dans un prochain article, nous mettrons en pratique les connaissances acquises ici pour l'écriture d'un vrai accessoire qui permettra de visualiser les informations relatives aux fichiers ( nom, type, type auxiliaire, taille, dates...) Si vous avez des sujets bien précis sur tel ou tel type d'accessoire de bureau, n'hésitez pas, je vous écoute...

Zahg

# solidars<sup>oft</sup>

L'association Solidarsoft est née durant l'été mille neuf cent quatre vingt sept, à la suite d'un jaillissement de contributions sur le serveur Calvacom. L'affaire "Faraglace" battait son plein, et l'idée de défendre le "déplombeur" de 4D™ était dans la tête de nombreuses personnes.

Philippe Chatiliez, actuel président de Solidarsoft, parvint alors à faire comprendre qu'une association de défense des "pirates" ne serait pas crédible. Il fallait aller dans le sens du respect mutuel entre les auteurs, les éditeurs et distributeurs, et les utilisateurs.

Petit à petit, les objectifs se sont définis, les structures se sont mises en place, et Solidarsoft a vu le jour.

En amont, les créateurs de logiciels et leurs éditeurs et distributeurs; en aval, l'utilisateur final. Or, la jeunesse du secteur, la façon anarchique qui a marqué son développement phénoménal, l'évolution permanente des systèmes, et la sophistication croissante des produits, ont souvent conduit à un non respect **mutuel** entre ces deux "partis".

Principaux effets : créateurs et éditeurs lésés d'un côté, et utilisation difficile, parfois pénible, voire impossible, de l'autre.

L'idée de Solidarsoft est simple : certes **le logiciel est une œuvre de l'esprit**, et il est protégé par la loi en tant que tel, mais **les documents créés par l'utilisateur sont aussi des œuvres de l'esprit**. Cette simple idée rend solidaires les deux "partis" d'un même esprit.

Il faut rappeler que le fantastique essor de la micro-informatique est à mettre au crédit de gens, sans qui les meilleurs ordinateurs ne seraient que ferrailles inertes : les développeurs.

Ce sont des as de la programmation, des virtuoses de l'octet, des gens dont les productions sont assimilées aux œuvres de l'esprit, telles celles des écrivains ou des musiciens.

Deux catégories de personnes vivent des productions des développeurs : les éditeurs et distributeurs, et les utilisateurs.

Là, le bâton commence à blesser :

\* Des éditeurs et des distributeurs ne remplissent pas le rôle qui leur est dévolu, mais profitent du bouillonnement actuel de la marmite informatique pour tromper et escroquer les utilisateurs. Combien d'heures de travail perdues sur un certain traitement de textes amoureux des redoutables bombes du Macintosh ? Faut-il nécessairement être artificier pour l'utiliser ? Combien de données perdues, de disques durs "plantés", de fichiers ayant rejoint le paradis des ordinateurs martyrs, à cause de protections assassines ? Combien de logiciels fournis sans sauvegarde, détruits par le syndrome de la tasse de café renversée ? Combien de manuels décrivant des fonctions inexistantes sur le programme ? A l'inverse, combien de bons softs diminués par une documentation médiocre ? Combien de licences d'exploitation laissant assumer à l'utilisateur tous les risques concernant les résultats, les performances, les défauts et les bugs d'un logiciel ? Un peu comme si l'on achetait une voiture sans être sûr de son fonctionnement.

Beaucoup d'utilisateurs, victimes de ces générateurs de catastrophes, ont le sentiment légitime d'être volé.

\* De l'autre côté, tout n'est pas rose, non plus. Beaucoup d'utilisateurs considèrent le software comme un prolongement naturel de leur machine, sans valeur marchande ni intellectuelle. Du paysan corse au cadre parisien, du collégien grandissant au professeur d'université, sans oublier les administrations, les écoles et les grandes entreprises de notre bonne république, tout circule et tout s'échange. Pour ne pas parler de vol, on emploie le mot "piratage", donnant ainsi un statut quasi-chevaleresque à ces personnes.

Ainsi, la boucle est bouclée. Les éditeurs protègent à outrance, prennent des marges colossales, parce qu'ils vendent moins. Les "pirates" augmentent leur action car les prix sont trop élevés, car les protections "ceintures de chasteté" menacent leurs fichiers.

## Comment sortir de ce cercle infernal ?

La question de la protection n'est que de la poudre aux yeux. Un logiciel est déjà protégé par la loi sur le droit d'auteur. Pourquoi un verrou supplémentaire ?

Les clauses abusives de certaines licences d'exploitation feraient condamner l'éditeur à tout coup, à condition que l'utilisateur "lambda" ait les moyens matériels d'assigner en justice ces géants de l'édition du logiciel.

A l'inverse, tant que les utilisateurs ne considéreront les soft que comme un outil inférieur à l'ordinateur lui-même, et non comme une œuvre de l'esprit qui les aide à s'épanouir tout en les liant intimement à l'auteur, ils feront fausse route.

Tant que les respect mutuel entre les deux protagonistes actuels n'existera pas, rien ne pourra fonctionner de façon satisfaisante. Personne n'a tenté de casser le mur du mépris séparant les deux "partis" d'un même esprit. Les pouvoirs publics eux-mêmes, essaient vainement de rattraper leurs quelques trains de retard. Merci pour les lois qui ne protègent que les auteurs et éditeurs, merci pour les milliers d'ordinateurs, (à cassettes.....), attribués aux écoles, (louable intention), mais désuets le jour même de leur livraison, .....

Puis arriva Solidarsoft, avec des idées novatrices dans le domaine.

Les objectifs de l'association peuvent essentiellement se résumer à ces quelques points :

- favoriser un mouvement de prise de conscience et d'éducation, le soft représentant une formidable opportunité pour l'homme, et une victoire de l'esprit sur la matière.

- contribuer à faire disparaître le piratage, en abolissant la notion d'héroïsme qui l'auréole.

- regrouper les utilisateurs victimes de licences d'exploitation abusives, d'escroqueries ou de systèmes empêchant l'accès à leurs "données", afin de faire bénéficier ces utilisateurs des moyens légaux pour remédier à leurs problèmes.

# La Tentakule - numéro 1

- tenir un rôle consultatif auprès des éditeurs et des pouvoirs publics afin de trouver ensemble des solutions officielles aux problèmes commerciaux et/ou juridiques à venir.

- organiser l'interactivité entre créateurs/éditeurs et utilisateurs, afin de rendre possible l'amélioration des softs, du service, et/ou des systèmes informatiques eux-mêmes.

## Le fil conducteur est : briser l'isolement.

Concrètement, plusieurs actions ont été mises en œuvre. On peut citer, parmi les principales :

- questionnaire sur les jeunes et le soft, pour réaliser un sondage d'audience nationale, base de travail solide pour les interventions à venir.

- questionnaire sur les logiciels afin de sélectionner ceux qui correspondent aux objectifs de Solidarsoft pour les "labeliser".

- création d'un système de paiement officiel, avec délivrance de récépissé, pour les Sharewares, principalement US.

- interventions permanentes sur les principaux serveurs français et étrangers, afin de promouvoir auprès des utilisateurs les idées novatrices soutenues par Solidarsoft.

- actions permanentes auprès des auteurs, des éditeurs, des distributeurs, sur le danger de certaines protections, les clauses abusives des licences, les logiciels "pots de bugs", les manuels pédagogiquement nuls, la nécessité d'un support technique efficace et facilement accessible, la prise de conscience de l'évolution des mentalités des utilisateurs, etc.

- recours auprès des pouvoirs publics, chaque fois que nécessaire, afin que le législatif, le judiciaire et l'exécutif, aillent dans le sens de l'équité la plus stricte entre les droits des développeurs, éditeurs et distributeurs, et ceux des utilisateurs.

- etc.

Solidarsoft s'est donc lancé dans une grande cause. Personne n'est de trop ou à rejeter. Le travail de tous, si minime soit-il, nous sera précieux.

Merci d'avoir consacré quelques instants de votre temps à nous lire.

**Thierry  
Solidarsoft**

Vous pouvez nous joindre :

- par courrier -----> Solidarsoft  
66 Boulevard Exelmans  
Villa 4 75016 PARIS
- par télématique -----> Calvacom : Bal SOFT10  
Compuserve : 71260,660  
73200,2025  
Pan : Chat  
Bix : Chatchat  
The Source : BEL010  
Buster : Bal SOLIDARSOFT  
Bal TV10

# Scandaleux

## le \$ à 25 Francs...

Le Dollar à 25 Francs existe, je le rencontre de plus en plus et ça m'inquiète.

Tout a commencé en Octobre 87 avec le prix ahurissant de Quark XPress importé par P-Ingénierie : 7500 Francs hors-taxes, c'est-à-dire 8895 Francs TTC pour ceusses qui ne récupèrent pas la TVA (c'est-à-dire vous et moi, nous tous, particuliers passionnés d'informatique). Presque 9000 balles pour un simple logiciel de mise en page ! Le prix de 900 disquettes, d'un disque dur de 80 méga chez Free, et d'un Mac 512. C'est dingue...

La maladie du soft hyper-cher est née au cours de la dernière Apple-Expo de Paris. Depuis les logiciels se sont stabilisés à un plafond tellement haut qu'une paire de jumelles ne suffit plus pour apercevoir le lustre...

Vous voulez des exemples ? Voici donc des exemples. Exemples :

PageMaker 3.0 vendu aux USA \$419 et en France 7000 balles. Ça nous fait le dollar à 16,70 Francs.

Ready,Set,Go!4.0 vendu \$279 coûte également 7000 Francs lorsqu'il est vendu chez nous... Ce qui donne un dollar à 25,08 Francs.

ImageStudio coûte le même prix : \$279 aux USA contre 7000 Francs en France. Encore du dollar à 25 balles.

Illustrator 88 proposé aux USA pour \$425 sera vendu 6404 Francs, soit 15,07 Francs le dollar.

Read-It! à \$159 est vendu bleu-blanc-rouge à 4000 Francs !

Je ne vois qu'une conclusion : boycotter les produits des importateurs français et acheter des versions originales aux USA !

PostScript'um : Pour faire taire toutes les insinuations perfides, sachez que la Tentakule a été réalisée avec une version originale du logiciel de mise en page Ready,Set,Go!, version 4.0 achetée aux USA pour une poignée de dollars, soit 1600 Francs.

## informatique

## Le miracle français :

## Toujours plus cher !

## Toujours moins bon !

## Appréciation d'une nuit sur Buster

**C**haque individu a une nuit de connexion sur minitel qui lui est propre et qui dépend de sa personnalité physique et psychologique.

Il est difficile apprécier la normalité d'une nuit sur "BUSTER" par les seules comparaison entre les sujets différents, par rapport à une norme statistique. Il est vrai que le critère le plus immédiatement perçu par le sujet et retenu par l'observateur est d'ordre quantitatif et s'exprime par la durée globale d'une nuit sur "BUSTER". Cette durée globale est en moyenne, chez l'adulte jeune de 3 heures. Ce paramètre, pris isolément, est cependant insuffisant à définir une connexion normale ou bonne connexion.

Les variations individuelles normales sont trop grandes. Octo et Mac2e (1908) ont observé et évalué ces variations, sur une population de plus de 19876 adultes jeunes : 8% d'entre eux se connectent moins de 3h30 et 13% plus de 4h00. Les études de Machervé (1914) ont également confirmé que 5% des sujets se connectent moins de 3H40 et 5% plus de 4h00.

Les réponses à la question habituellement posée : « combien d'heures êtes vous sur BUSTER ? » ne fournissent donc pas les informations précises sur la normalité ou la qualité d'une nuit de minitel. Nous souscrirons plutôt à la définition d'une nuit de minitel sur BUSTER proposée par Bigmac (1956). C'est une nuit après laquelle le sujet affirme qu'il a bien Bustérisé et qu'il se sent bien.

Si l'on retient donc avant tout, l'impression et le sentiment exprimé par le sujet lui-même, on respecte la première et la meilleure appréciation d'un bon serveur qui est d'ordre subjectif.

Néanmoins, on a pu établir les corrélations entre les données polygraphiques, évaluations objectives, et les appréciations subjectives des bons Bustériens.

On observe donc chez un bon Bustérien :

- une connexion rapide,
- un faible nombre de bug en cours de connexion,
- la présence des phases de consultation à ondes lentes dans la première moitié de la nuit,
- un pourcentage de délire à ondes rapides correspondant à 20% de la durée totale de la connexion.

Les deux caractéristiques principales d'une telle connexion en ce qui concerne son efficacité, semblent bien être :

- le temps de consultation à ondes lentes (stade 4,5) (impression d'avoir bien consulté),
- le temps de délire à ondes rapides (sentiment, malgré les bugs, d'être en bonne forme physique et intellectuelle).

Ces deux paramètres sont respectés, chez le bon Bustérien quelle que soit la durée totale de sa connexion.

En effet, les bons Bustériens qui ont une connexion brève ont une durée totale de ces deux phases de connexion égale à celle des bons Bustériens qui ont une connexion prolongée.

En cas de connexion brève (inférieure à 3h00), les pourcentages de durée des phases de consultation à ondes lentes et de délire à ondes rapides sont donc plus élevés. Il y a réduction du temps de Bustérisation et de la durée des phases de DIA. (stade 1,2,3).

En cas de connexion prolongée (Supérieure à 4h00), la durée totale de consultation à ondes lentes varie peu, celle du délire à ondes rapides est augmentée.

© MAC2E (1988).



# Le CHOC de la semaine

## Capucine aussi, atteinte de tentakulomanie !

### Voici son témoignage :

Me voilà là, bâillonnée, ligotée, couverte de blessures saintantes, sous l'œil sévère du redoutable Octo qui me demande d'écrire quelques douceurs sur lui. Mais moi, être pur et intègre, je ne sais mentir. Octo prépare le gravier d'un regard menaçant. Mais je résisterai. Il semble préoccupé. Octo, d'un air menaçant me fait comprendre que si je ne fais pas son éloge, le sac de gravier ira directement à une partie intime de mon anatomie.

Je le regarde d'un sein distrait. Et je pense à notre rencontre : je suis venue sur Buster pour chercher un fou de Mac que je connaissais de lèvres et de dents (j'adapte mon humour à l'air ambiant du serveur, lire d'Eve et d'Adam). J'avais bien entendu parler d'un Octo. Souvenirs vagues. Je sentais le côté érotique de son pseudo, ce qui n'est pas forcément pour me déplaire, Octo était une façade mais je lisais bien le mot byte en lui. Et effectivement ! Dès le premier message il commença à me sodomiser avec des barbelés, à me badigeonner le ventre avec je ne sais quel type de modem. Impossible de parler soft avec lui. Mon monde bien que lié à la télématique ne touchait pas son monde de disquettes. Comment pouvait-il y avoir un tel SysOp sur un serveur ? Franchement. L'écran éveille-t-il de telles déviances sexuelles ? La souris d'un Mac aurait-elle une explication psychanalytique ? Voire même serait-elle un symbole sexuel ?

Intriguée, mon côté chrétien se réveillait. Je me devais de sauver cette âme en perdition. Je tentais de le rejoindre dans le dialogue; "Octo pourriez-vous mettre dans votre méat urinaire un siffllet et tourner très vite sur vous même et ainsi imiter la cocotte-minute ? A ma grande surprise, sans hésiter, il me répondit par l'affirmative. Quel homme ! et de plus il me certifia qu'il pouvait aussi être intelligent. J'étais héberluée; un tel homme existe donc sur terre ? Je commençait déjà à sentir un faible fort pour cet être surprenant.

Il me proposa un coup de fil (il ne m'a jamais dit où). Prenant mon courage à une main (l'autre étant occupée à me fouiller une oreille), j'attendais dans un état fébrile la voix de cet oligophrène au bulbe surprenant. J'ai bien dit bulbe et pas autre chose (ne cher-

chez pas une once de lubricité en moi, je suis aussi pure que la neige vierge descendant de la montagne au petit matin blème..blbla).

— « allo Capucine khong, ici Octo, je suis en érection là, tu peux quelque chose ? » Je fondais en écoutant cette voix chargée de soleil. Erection ? Erection de quoi ? J'ai fait semblant de comprendre, en lui racontant la dernière carie de Sabatier. J'avais l'impression que l'on se comprenait quand même, quelque part, oui quelque part, mais très loin... plus bas oui. Avec lui je me sentais bien. Rassurée devant ses propos. Je sentais qu'il voulait bien faire, qu'il faisait des efforts pour venir à mon niveau (escalope de). Déjà mes trompes de falloppe se tremoussaient. Je ne pouvais en rester là. Désidément ce fou éveillait en moi des sensations nouvelles. Nous nous sommes téléphonés ainsi trompes contre vit, la belle harmonie, plusieurs fois. Dans mon cervelet, à son contact grandissait quelque chose de nouveau en moi. J'ai pris l'avion. Je m'attendais à un petit chauve bedonnant, à la bave sirupeuse, au regard glauque usé par l'écran, à la chemise à carreaux, au pantalon pattes d'éléphant et... je ne m'étais pas trompée. Là je dois dire que je n'ai pas envie de révéler à la gente féminine combien ses yeux émeraudes, son sourire m'ont plu. Désolee mesdemoiselles.

Me voilà face à lui, à ce fou qu'on ne peut prendre au sérieux ne sachant si avec lui on doit danser un jerk ou une java. Qu'importe. On s'habitue, on le laisse parler, ça finit par lui passer au bout de 8 heures. Avant de le voir j'étais sûre de moi, intelligente, merveilleuse, extraordinaire, la femme idéale (oui on peut le dire, mais l'ideal peut avoir mauvais caractère et difficilement supportable). Quelques jours avec Octo, on ne sait plus rien. J'étais devenue une petite fille timide, se demandant si j'étais née dans une rose ou dans un clou. Je ne savais plus rien, sauf une chose : j'avais attrapée sa folie. Et ma foi ça fait du bien aux zygomatiques. Quant à mes ovaires, ça ne vous regarde pas. Octo même avec du gravier, je dis oui sans hésiter, mais avec du Ketchup alors !

Capucine.

# SPIRALE

Association à but non lucratif (Utilisateurs Macintosh)

**Spirale** est à votre disposition pour vous fournir GRATUITEMENT n'importe quel soft du domaine public tels que ceux disponibles sur Buster, pour peu que vous ayez quelques problèmes de téléchargement.

**Spirale** souhaite également couper l'herbe sous les pieds de ces escroqueries commerciales qui ont le courage de vendre les logiciels du domaine public entre 50 et 120 Fr la disquette.

**Spirale** vous offre gracieusement ce service et vous invite à en faire autant car les logiciels du domaine public sont **gratuits** et **leur vente est illégale**. Pour payer les Shareware, nous vous conseillons de vous adresser à Solidarsoft ou bien directement à l'auteur du soft; aucun distributeur commercial n'est habilité à percevoir quoi que ce soit sur un Shareware. Nous donnons l'exemple en les court-circuitant.

Pour commander, rien de plus simple :

Expédez-nous une disquette DFDD vierge avec une enveloppe timbrée à 3,70 Fr à votre adresse

Le tout à :

**SPIRALE**  
**Palais Gallia**  
**Place de la Crémillière**  
**06240 BEAUSOLEIL**

NB : si vous oubliez l'enveloppe timbrée, on vous taxe la disquette, OK ?

# Une redoutable puissance de feu : la Bombe Buster !

Il m'a paru avec évidence qu'il était juste et bon de faire revivre à tous nos amis les moments les plus intenses des débats si animés qui ont lieu sur le serveur Buster. J'ai repris les textes les plus forts, corrigé dans la mesure du possible les fautes d'orthographe, sans bien entendu modifier quoi que ce soit au texte. Nos débats sont si ouverts qu'ils sont une mine d'idées nouvelles et géniales. J'ai choisi pour ce premier numéro tentakulaire un débat sur le piratage qui, j'en suis sûr vous intéressera. Cela s'est passé au cours du mois d'Avril 1988.

**SABORA** : Mon ami ZARD, il y a mieux à faire pour FARAGLACE que de lui envoyer des oranges Il a été la première VICTIME de ces lois INIQUES qui protègent les ESCROCS que sont les distributeurs qui EUX ne prennent aucun risque ! Ils vendent par une double escroquerie :

1- L'auteur ne touche que des royalties qui ne sont pas à la hauteur du travail fourni.

2- Les prix pratiqués font qu'ils s'en mettent plein les poches sur le dos des utilisateurs dont ils se foutent complètement. Il est ANORMAL qu'on puisse mettre sur le marché des softs contenant des bugs et le sachant, dégager toute responsabilité en cas de crash.

Une telle attitude dans l'INDUSTRIE (et je sais de quoi je parle !) est possible des tribunaux ! Un soft n'est jamais parfait et LE DISTRIBUTEUR DOIT LE DIRE ! L'utilisateur étant PREVENU il prendra des précautions pour ne pas perdre le travail effectué. Dégager toute responsabilité ne devrait JAMAIS être accepté. (Dans certains états des US la Loi protège les utilisateurs !). Pour en revenir à FARAGLACE, je propose que chaque utilisateur d'un soft qu'il a "craqué" envoie 50 FF a l'auteur et 50 FF a FARAGLACE ! Je suis certain que tous les deux vont faire fortune !!!

**ZARDOZ** : OK avec toi Sabora sur le racket des distributeurs de soft. Mais quant à Faraglace ; y a t il un moyen de le contacter ?

**TOPBUG** : Il faut casser une bonne fois le cercle infernal. Les softs sont chers parce que les éditeurs font payer aux acheteurs les pertes causées (prétendument ?) par le piratage. Les utilisateurs copient parce que les softs sont trop chers... Ne croyez-vous pas que les deux parties sont aussi coupables l'une que l'autre ? Quand les utilisateurs comprendront que le soft représente des milliers d'heures de travail qu'il faut rémunérer à une JUSTE valeur, quand les éditeurs arrêteront de mettre sur le marché des logiciels pourris jusqu'à l'os, (Writer+,...), arrêteront de prendre des marges énormes, arrêteront de placer des protections qui font tout sauf protéger les fichiers de l'utilisateur, arrêteront de prendre leurs acheteurs pour des escrocs en puissance, alors ce jour-là, un grand pas aura été fait. Je vous invite à prendre contact avec l'association Solidarsoft qui propose une démarche intéressante à ce sujet. Quant à moi, j'achète tous mes softs Mac aux Etats Unis par carte Visa. Ils sont certes en anglais mais ils ne sont pas protégés, ils coûtent moins chers, ( 3500F pour 4D US, 1800F pour Excel... ). Rien ne vous empêche de les passer au clavier français avec un soft type Localizer +, d'en changer les fontes, etc. De plus les éditeurs américains ont souvent une bien meilleure politique commerciale que les français, (mise à jours gratuites par exemple). De ce fait aux States, le piratage est passé de mode.

A QUAND UNE SEMBLABLE PRISE DE CONSCIENCE EN FRANCE ? (quand les pirates se comporteront comme des gens responsables et que les distributeurs arrêteront de jouer les requins avec un dollar "informatique" à 15F, 20F et même 25F). ALAIN LE LYONNAIS.

**ASHTAR** : Merci mes amis = toutes vos discussions sur le pb du prix des softs et du piratage m'inspirent pour un prochain article. C'est vrai qu'il y a un malaise dans le domaine des prix excessifs, mais il ne faut pas oublier qu'il existe deux sortes de pirates : ceux qui sont pauvres et qui, une fois qu'ils ont acheté leur Mac reculent à l'idée de mettre encore trois ou quatre mille francs dans un soft alors qu'ils savent

parfaitement qu'un copain le leur passera pour le prix de la disquette. Et puis il y a ceux qui collectionnent seulement les logiciels et qui ne les utilisent pas. Honnêtement, aucune de ces deux catégories ne représente un danger pour les "commerciaux" ni un manque à gagner pour les éditeurs et leurs chères marges. En fait, celui qui n'a pas l'argent pour acquérir un soft à 3500 francs n'aura pas non plus l'argent pour un soft à 1000 francs. D'où l'idée géniale de notre ami Sab d'envoyer 50 francs à l'auteur et 50 Francs au cracheur. Dans ces conditions, on se retrouve dans le système du ShareWare qui me paraît la solution la plus intéressante : le soft gratuit, on paye seulement la doc... De toute manière, on ne peut pas reprocher aux pirates de pirater; le premier pas doit être fait par les éditeurs. Si 4D coûtait 100 francs, tout le monde l'aurait. Comme il coûte 60 fois plus cher tout le monde l'a quand même, mais personne ne l'a payé... D'accord avec TopBug, moi aussi mes softs viennent presque tous des USA. Là-bas ils ont le mérite de faire bon pour pas cher, un exemple : Read'it, un logiciel de reconnaissance de caractères pour seulement 250\$ alors qu'en France, l'équivalent bleu-blanc-rouge coûte 50.000 fr. Qui peut s'offrir un soft plus cher que le Mac II ??? ça n'a aucun sens... Comme je l'ai dit dans un article, il ne faut pas que l'essence coûte plus cher que la voiture.

A SABORA : Note bien que la phrase "en cas de ceci ou de cela, nous dégageons toute responsabilité" et nulle devant un tribunal. Je connais la question et la loi dit ceci : l'éditeur est entièrement responsable de ce qu'il édite, inséparablement de l'auteur... Si quelqu'un perd des données à cause d'un bug non déclaré dans son soft, il peut traîner l'éditeur et l'auteur devant les tribunaux et il est gagnant *ipso facto*. Curieusement, personne ne le fait, mais ça c'est pour une autre raison : les avocats coûtent cher et les procès aussi

**SABORA** : Je sais très bien ASHTAR que cette petite phrase n'a aucune valeur devant un tribunal. Mais alors pourquoi la mettre ?? Tout simplement pour décourager le péquin moyen de se rebiffer ! Si

## La Lettre de Buster, pour les Bustérien

tous les gus ayant acheté 4D (je sais y en a pas des masses) et qui ont perdu des heures de travail avaient traîné ACI devant les tribunaux, c'est pas FARAGLACE qui serait en taule, ou du moins il ne serait pas seul !! A mon avis (que tu partages) la seule VRAIE distribution est le Shareware. Directement du producteur au consommateur. C'est ce qui coûte le moins cher et qui rapporte le plus à tous !

**MARCMAC :** J'ai beaucoup été intéressé par vos contributions concernant le piratage et je suis tout à fait d'accord avec Ashtar, Sabora et Topbug sur qui, quoi, d'où, quand, comment, pourquoi. Juste un petit truc pour ajouter à la défense de nous autres utilisateurs (c'est d'ailleurs très bien les associations d'utilisateurs). C'est que je ne crois pas que Mr X copiant un soft pour un usage personnel puisse être considéré comme un pirate en puissance puisqu'il n'utilise pas le soft pour faire de l'argent et donc ne va pas à l'encontre des droits d'auteur. Il est un peu comme une personne regardant une architecture, une œuvre d'art; il tire un profit personnel de ce qu'il a pu voir, comme Mr X avec son soft, mais il ne s'est pas approprié ce qu'il a regardé, il n'en tire aucun profit financier et donc ne porte aucune atteinte aux droits de l'auteur et on ne peut à mon avis en aucune façon lui reprocher d'avoir copié un soft, ni de lui faire payer le seul délit d'avoir "regardé", "essayé", "goûté". Par contre ce que je crois et ce qu'on peut lire dans toutes ces contributions c'est qu'on se doit de rémunérer le travail de quelqu'un dans la mesure où ce travail nous profite ou plutôt nous aide (c'est d'ailleurs l'une des raisons données pour justifier le prix excessif de certains softs par exemple pour ne pas le citer 4D). Mais ces excuses sont nulles puisque HyperCard qui est au moins aussi "respectable" et tout à fait révolutionnaire ne coûte quant à lui qu'un peu moins de 500Fr alors qu'il a des droits d'auteur et d'exploitation hyper-draconiens; ce qui prouve qu'on peut avoir à très bas prix un très bon soft et la sécurité de droits d'auteurs du soft). Donc il faut rémunérer et encourager le développement. C'est le rôle que remplit très bien le ShareWare. Encore faut-il comme le dit Topbug que la mentalité des utilisateurs français change pour qu'ils jouent à fond le principe du shareware. Ce qui est d'ailleurs profitable au fait quelqu'un peut-il me dire si les droits d'auteur concernant un soft sont similaires à ceux utilisés pour un livre ? Ou a-t-il des règles complètement différentes ce qui me surprendrait d'ailleurs ?

**DM10 :** A PROPOS DE LOGICIEL SHARE-WARE FRANCAIS

J'ai envoyé à Benoît WIDEMANN mes 150F de contribution pour JOLIWRITE,

magnifique accessoire de bureau. Il m'a répondu et maintenant me prévient que j'ai accès à la version 2 sans versement complémentaire. Mieux même il me propose de me l'envoyer (30F disquette + envoi).

Correct non ? A encourager. Je ne suis pas sûr que Benoît connaisse BUSTER. Sur Calvacom c'est BW10. JOLIWRITE 2.0 c'est pas mal semble t-il. La version 1.2 était magnifique et l'auteur prévenait les utilisateurs enregistrés des rares petits bugs qui pouvaient encore traîner... Notez bien que je ne connais pas B. WIDEMANN si ce n'est par son courrier...

Benoît WIDEMANN 69 avenue d'Italie 75013 PARIS (1) 45 89 90 09 répondeur.

Ces contributions pour étayer CONCRETEMENT le débat sur les logiciels...

**ZONKER :** Suite à la question de marcmac sur les droits particuliers applicables aux logiciels : les logiciels sont régis par la loi du 3 Juillet 85 qui modifie la loi du 11 mars 57 sur le droit d'auteur (c'est cette loi qui s'applique au livre). Principales différences :

- Le logiciel créé par un employé appartient à la société qui l'emploie;
- Seule une copie de sauvegarde est autorisée (pour les autres œuvres, la copie à usage privé est autorisée sans limitation quantitative ou d'utilisation), et toute utilisation non autorisée par l'auteur est interdite. Les droits s'éteignent 25 ans après la création du logiciel (au lieu de 50 ans après la mort de l'auteur-écrivain ou compositeur ou 50 ans après publication pour une œuvre anonyme).

Ceci apparaît très strict puisque même une copie de travail d'un logiciel légitimement acquis pour le modifier par un Resedit quelconque, ou le fait d'avoir plusieurs copies de sauvegarde ou sur des disquettes permettant des environnements différents est un peu limite.

**SABORA :** Voilà ! La contrib de DM10 montre bien que le ShareWare peut très bien marcher en France ! On n'est pas plus intelligents que les autres mais pas plus cons non plus ! Et le résultat est que l'auteur devient souvent un ami et ON NE FAIT PAS DE VACHERIE A UN AMI ! Mieux, les "bugs reports" sont très nombreux et très précis ce qui permet à l'auteur de les fixer très rapidement et plus facilement. Il prévient des mises à jour et des améliorations. Avez-vous déjà rencontré ça même chez le plus cool des distributeurs ???? Moi JAMAIS ! Et si j'envoie 100 balles à un auteur au moins je suis sûr que 99 n'iront pas ailleurs !!!

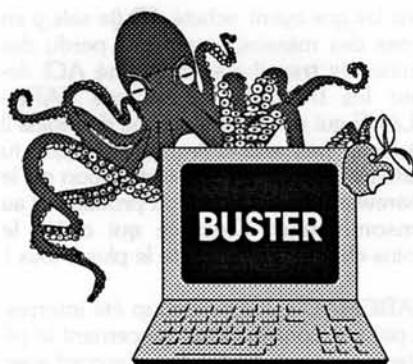
**ATHOS :** Je dirais pour résumer que les prix des logiciels sont calculés pour les entreprises importantes pour qui un traitement de texte à 3500F est un investissement dérisoire et généralement définitif. On me répondra certainement qu'un particulier n'a pas besoin de 4D, d'Omnis ou de PageMaker. Et pourtant, il existe de gros logiciels que j'achèterais certainement s'ils coûtaient environ 1000F (ou moins).

**SABORA :** Si on suit ton raisonnement ATHOS, puisque les prix des logiciels sont calculés pour des entreprises, il faudrait donc que le prix du matériel soit AUSSI calculé de la même façon. Dans ces conditions il n'est même plus question de parler MICRO-INFORMATIQUE. Elle n'a plus aucun sens. Nous avons tous cru que la micro-informatique —par définition— était destinée aux particuliers en premier lieu, et aux petites entreprises par extension. Mais le problème n'est pas là ! Crois-moi, les grosses entreprises ne se laissent pas avoir comme ça ! Un investissement même de 3000 balles doit être justifié et elles n'achètent pas n'importe quoi à n'importe quel prix ! Et quand une machine ou un soft sont prévus en investissement le distributeur doit faire la preuve que le matos ou le soft justifient l'investissement. Bien placé pour ça, je ne me contente pas d'une vague démo pour décider ! Si tu connais des boutiques qui vendent à des entreprises, demande leur si c'est si facile que ça pour placer un matériel ou un soft ! Si le matos est correct et que le soft est bon, pas de pb, mais garre à celui qui déconne ! C'est le tribunal, la mise à l'index et souvent la faillite. On ne rigole pas avec les fournisseurs ! Et tous les distributeurs le savent. Par contre, avec les particuliers, on ne se gêne pas ! Les softs les plus pourris sont présentés comme des merveilles, donc très chers, et comme ils ne peuvent pas grand chose, une démo de 3 minutes suffit, et en avant l'arnaque ! Je ne voudrais pas faire croire que je m'acharne mais je serais curieux de savoir combien de 4D ont été vendus par ACI à de grandes entreprises... Je ne crois pas me tromper en disant "ZERO" !!! Un truc comme ça ne passe pas à l'analyse des professionnels !

**Pour être Kitch, lisez la Tentakule !**



## MODE D'EMPLOI



### L'EDITEUR DE TEXTES

Nous avons mis en place un éditeur assez complet pour vous faciliter la rédaction de vos textes en Bal et en Fora. Les pages de rédaction sont petites, elles ne font que 12 lignes de 40 caractères, mais vous pouvez ajouter autant de pages que vous désirez, dans un même message.

#### Commandes de formatage

Pour accéder au commandes de formatage du texte, vous devez d'abord vous trouver au niveau de la raie d'action (que vous ne devez bien évidemment pas confondre avec la raie des fesses ni celle de l'octobus). Là vous tapez directement votre texte, au kilomètre, c'est-à-dire sans aucun retour de chariot. Si vous voulez aller à la ligne, il faut utiliser la touche SUITE. Si vous souhaitez revenir à l'une des ligne précédentes, utiliser la touche RETOUR. Pour revenir à la fin de votre texte afin d'en continuer la rédaction, utiliser à nouveau la touche SUITE.

**SUITE** : saut à la ligne suivante

**RETOUR** : saut à la ligne précédente

**ANNULATION** : efface la ligne où se trouve le curseur.

Les autres commandes sont accessibles par la touche GUIDE. Le curseur est alors affiché en bas de l'écran et attend une commande sous la forme d'un mot-clef. Tous les mots-clefs sont constitués de 2 caractères et une fois entrés, ils doivent être suivis par ENVOI pour être validés.

**AP** : ajoute une page à la fin des pages déjà existantes;

**IP** : insère une nouvelle page après la page en cours.

**#SP** : supprime la page en cours. Cette commande doit être précédée du caractère #.

**VP** : permet de visualiser la page telle qu'elle sera lorsque le destinataire la recevra.

**PS** : saut à la page suivante (si elle existe). S'il n'y a pas de page suivante un message vous en informe.

**PP** : saut à la page précédente (si elle existe). S'il n'y a pas de page précédente, un message vous en informe.

**ALn** : Ajoute une ligne à la position indiquée par n. n ne peut pas être supérieur à 12, puisqu'il y a 12 lignes par page.

**ILn** : insère une ligne à la position indiquée par n (compris entre 1 et 12). Tout le texte qui suit descend d'une ligne.

**SLn** : supprime la ligne n. Tout le texte qui suit remonte d'une ligne.

#### Commandes de typographie

Les commandes de typographies font partie des commandes cachées. Ceux qui ne lisent pas Tentakule ne les connaîtront pas !

Ces commandes sont des codes de contrôles qu'il faut insérer directement dans le texte, en cours de rédaction. Ce sont toutes de commandes en un seul caractère, précédées par l'indicateur de fonction, le caractère #.

Ces codes n'apparaissent pas sur le texte définitif et n'agissent que sur la ligne où ils se trouvent. Il ne doit y avoir aucun espace entre # et la lettre clef.

**#H** : les caractères qui suivent cette commande sont affiché en double hauteur. Faites donc attention en écrivant de sauter une ligne avant de commencer à écrire en double hau-

teur, car la moitié supérieure des caractères mange la ligne précédente.

**#L** : Dièse-L, facile à retenir puisque cela rappelle le nom de l'inventeur d'un certain moteur. Cette commande permet d'écrire en caractères double largeur. Etant deux fois plus larges, vous ne pouvez écrire que 20 caractères par ligne. Ne dépassez pas cette longueur sinon les caractères supplémentaires disparaîtront.

**#G** : Permet d'écrire en caractères double taille (double largeur et double hauteur). Vous devez prendre les précautions propres aux caractères précédents, c'est-à-dire sauter une ligne avant d'écrire et ne pas dépasser 20 caractères par ligne.

**#0 à #7** : pour écrire dans une des huit couleurs videotex.

**#0** : Noir

**#1** : Rouge

**#2** : Bleu

**#3** : Violet

**#4** : Vert

**#5** : Orange

**#6** : Jaune

**#7** : Blanc (par défaut).

**#C** : Pour faire clignoter le texte.

**#N** : Pour revenir en mode normal; annule tous les codes et remet le texte en blanc, taille normale.

Notez bien que plusieurs codes peuvent être combinés, notamment la taille et la couleur. Il suffit de les écrire les uns à la suite des autres. Exemple : #4#G#C donnera des caractères verts, double taille clignotants.

# La Lettre de Buster, pour les Bustérien

## POURQUOI PAGEMAKER N'A JAMAIS ÉTÉ LE MEILLEUR l'inlassable évolution de la PAO

Par Méric de Saint-Cyr

### Aux origines

Dans l'histoire de la PAO sur Macintosh, PageMaker fut chronologiquement le premier. Il est sorti sous la version 1.0 peu de temps après qu'Apple ait eu l'idée géniale d'associer au Macintosh une imprimante utilisant la technologie du laser : La LaserWriter.

Avec un Macintosh 512, une LaserWriter et le logiciel PageMaker, il était donc possible, dès 1985, de faire de la Publication Assistée par Ordinateur capable de rivaliser avec la petite imprimerie. Il faut d'ailleurs avouer que ce trio fut une véritable bombe dans le monde de l'édition. N'importe qui, pour un investissement inférieur à 100.000 Francs, pouvait réaliser à peu de frais circulaire, rapport, petit magazine, fanzine et autres documents avec un look imprimeur. La qualité des caractères Times et Helvetica (les seuls disponibles dans la première LaserWriter pour faire de la PAO, les caractères Courier et Symbol étant inutilisables pour faire de beaux documents) permettait de donner aux documents imprimés le même réalisme, le même aspect et la même apparence qu'une page de journal ou de publication périodique.

### La naissance d'un Mythe

PageMaker est donc un logiciel qui s'est trouvé là au bon moment, pendant l'amorçage du "boum" de la micro-édition. Dès cette époque, n'ayant aucun concurrent, PageMaker s'imposait auprès des professionnels et des concessionnaires comme "LE" logiciel de PAO par excellence. A l'époque où je connaissais mal le monde du Macintosh, je me suis aussi laissé subjuguer par le mythe et *a priori*, sans chercher s'il pouvait y avoir autre chose que le "sacro-saint" PageMaker, j'ai débuté en PAO avec ce logiciel.

En Mars 1986 sortait la version 1.2 de PageMaker et c'est cette version que j'ai utilisé pour tirer parti de ma LaserWriter. Bien que le Macintosh m'ait toujours paru comme l'ordinateur le plus convivial du monde grâce à sa souris et à ses multiples astuces pour accéder à l'information (icônes, menus déroulants, accessoires de bureau, et aujourd'hui pop-menus), mon approche de PageMaker fut des plus pénibles. Ayant déjà travaillé sur des logiciels précis et propres comme Word, MacDraw ou MacDraft, j'étais en effet étonné par le fait que PageMaker ne respectait pas l'interface utilisateur tel qu'il a été codifié par Apple avec le trio Write, Paint et Draw.

Le principal défaut que je reprochais à PageMaker 1.2, c'était son manque de

précision, l'absence de grille magnétique et l'impossibilité de positionner exactement le curseur d'insertion du texte. Il s'agissait là de manques tellement criards que la perspective d'employer PageMaker 1.2 pour réaliser une mise en page représentait plus une épreuve qu'un plaisir. C'est paradoxal lorsqu'on sait combien les utilisateurs apprécient le confort d'utilisation du Mac. Pourtant, à chaque fois que je signalais à d'autres utilisateurs ces bogues de conception, on me répondait que PageMaker était le meilleur logiciel de PAO. En somme, une sorte de sectarisme inconscient finissait par envelopper les utilisateurs, car, c'est bien connu, il ne faut jamais toucher aux mythes.

### Le crépuscule des dieux

Lassé par l'inadéquation notoire de PageMaker à l'interfaçage "à la MacDraw" je pensais à l'époque qu'il devait forcément y avoir mieux. C'est grâce à la lecture d'un banc d'essai sur une magazine américain (MacMag n'existe pas encore !) que j'appris l'existence de Ready, Set, Go!, lequel en était déjà à sa version 3.0... Comment se faisait-il que ni mes amis macintoshiens, ni les différents concessionnaires que j'avais consultés ne m'avaient parlé de ce concurrent direct de PageMaker que l'on appelle aujourd'hui RSG ? C'était un mystère et nous verrons plus loin comment je l'ai résolu.

Fort de cette découverte et très séduit par l'article américain, une longue quête initiatique commença pour moi :

1°: Trouver une version de démo de RSG3

2°: Acheter le logiciel si celui-ci me convenait, et pour cela...

3°: ...trouver son importateur français. J'aurais pu envisager d'acheter directement le logiciel aux USA, mais vous n'ignorez pas qu'en matière de traitement de texte ou de mise en page, les logiciels anglais sont handicapés par la langue française. Le dictionnaire est inutilisable puisqu'anglais, la césure des mots se fait à l'anglaise, c'est-à-dire avant les voyelles et non après et les caractères accentués gênent la sélection des mots entiers. Quand vous double-cliquez sur un participe passé du premier groupe, le dernier caractère, un "é", n'est pas sélectionné. C'est ennuyeux. Pour un logiciel de PAO, il faut donc à tout prix travailler avec une version localisée, c'est-à-dire adaptée aux particularités de la langue locale.

C'est au début de l'année 1987, presque au même moment que la sortie d'un article sur RSG dans le mensuel SVM, qu'un ami me procura une évaluation francisée de RSG 3.0. SVM était le premier à rompre la glace, et à ouvrir les yeux des pauvres utilisateurs sur l'auréole un peu trop artificielle de PageMaker, en présentant les multiples avantages de RSG aux

quels PM était incapable de répondre : RSG pouvait ouvrir plusieurs documents, PM un seul à la fois; RSG pouvait même ouvrir plusieurs fois le même document ce qui, encore actuellement, est impossible sur tous les autres logiciels de PAO, et surtout, RSG respectait scrupuleusement l'interface utilisateur dans le mode MacDraw, travaillant avec des réserves et non des "rubans".

A l'instant où je lançais pour la première fois RSG sur mon Macintosh, PageMaker venait de disparaître à mes yeux, malgré les 6000 Francs qu'il m'avait hélas coûté. J'appris par la suite que l'importateur de RSG était BIP et comme le logiciel n'était pas cher, ce qui ne gâche rien, je mis la disquette de PageMaker dans un tiroir, avec quelque amertume, et je devins un adepte de RSG.

Ce choix est provisoire, bien évidemment. Il se peut que demain, un autre logiciel supplanter RSG et tous les autres. S'il est vraiment le meilleur, je n'hésiterai pas à abandonner RSG pour celui-là. Cela a d'ailleurs bien failli avec Quark XPress dont les caractéristiques prometteuses pouvaient faire rêver. Malheureusement, une fois la version de démonstration entre les mains, ce fut une grande déception : *much ado for nothing...*

Pour l'heure, avec sa version 4.0, RSG reste donc le meilleur pour un vrai professionnel de la PAO.

### Le Mythe à la vie dure

Les apparences trompeuses semblent pourtant contredire mes propos. Beaucoup de Macintoshiens courrent après PageMaker et des petits consommateurs de PAO ne jurent que par lui. Nous allons, si vous le voulez bien, analyser les différentes raisons et les motivations individuelles qui entretiennent encore le mythe :

1°: Tous les utilisateurs de Ready, Set, Go! que je connais sont parfaitement d'accord avec le discours que je tiens ici. Ce n'est donc absolument pas une opinion personnelle que j'exprime mais le reflet d'une objectivité basée sur l'évidence. Un simple exemple : prenez un chronomètre et mesurez le temps de descente de l'ascenseur pour une même page de texte avec PM et RSG; c'est le jour et la nuit. Une première constatation s'impose donc : ceux qui utilisent PageMaker et ne jurent que par lui ne connaissent certainement rien d'autre et pèchent probablement plus par ignorance que par fanatisme (quoique ce dernier aspect n'est pas toujours à exclure).

2°: S'ils ne connaissent rien d'autre, c'est parce qu'ils font encore aujourd'hui l'expérience d'isolement et de désinformation dont je fus victime il y a environ un an et demi. Le concessionnaire chez qui ils ont acheté leur Macintosh leur a conseillé de prendre PageMaker pour faire de la PAO. Faute d'être confrontés à un

# La Tentakule - numéro 1

choix et d'essayer différents logiciels pour prendre le meilleur, ils se sont délestés d'environ 5000 Francs.

3°: Mais ce n'est pas tout; une fois le logiciel acheté, ceux qui n'ont jamais fait de PAO vont certainement éprouver quelques difficultés à utiliser convenablement et du premier coup PageMaker. Il est vrai que par son manque de convivialité, PageMaker est difficile à utiliser et il est d'un abord moins naturel que RSG ou XPress. Le nouveau venu dans le monde de la PAO se laisse alors facilement abuser par son concessionnaire. Ce dernier ne lui dira jamais que PageMaker est difficile à utiliser "en soi" mais il s'empressera de lui donner son programme de formation et ses tarifs... «si vous avez des difficultés avec PageMaker nous sommes à votre disposition pour vous donner une formation» dont le tarif tourne généralement aux alentours de 2000 francs HT la journée.

Le mythe est donc principalement entretenu par les concessionnaires qui, à l'époque des débuts de PageMaker ont investi dans les stages et souhaitent les rentabiliser en faisant de la formation. C'est généralement le but caché de tout concessionnaire : *ne pas se contenter de vendre un produit, mais vendre aussi la formation qui va avec ce produit*. Or, c'est bien là que le bât blesse, des logiciels évidents et naturels comme RSG, XPress ou Scoop, ne nécessitent aucune formation particulière et ne demandent tout au plus qu'une petite heure de prise en main. Rien de semblable avec PageMaker... C'est pourquoi tant de concessionnaires proposent des formations sur ce logiciel et pas sur les autres.

4°: les concessionnaires ont également intérêt à vendre PageMaker pour une autre raison; celui-ci n'ayant pas de véritable traitement de texte intégré (il est toujours possible de saisir des bouts de textes, mais la totalité d'un document, c'est pénible), on ne manque jamais de proposer au malheureux acheteur un logiciel extérieur (généralement Word 3) pour la saisie du texte. Comptez donc 5000 francs pour le logiciel de mise en page, 2000 francs pour la journée de formation et encore 2000 francs pour le traitement de texte et insensiblement votre package de PAO va vous coûter plus cher qu'un Mac Plus d'occasion... Nous allons voir plus loin que ce n'est pas la solution.

## Les faiblesses de PageMaker

Quand la concurrence entre Ready,Set,Go! 3.0 et PageMaker 1.2 s'est déclarée, ce dernier avait des faiblesses qui n'ont été corrigées qu'avec la version 2.0. Il était par exemple impossible de modifier la largeur d'une colonne et de saisir directement du texte. Sur ce dernier point, je suis assez exigeant et c'est pour cela que j'ai définitivement re-

noncé à Quark XPress ou à PageMaker. Aucun d'eux, même dans les plus récentes versions, ne permettent une saisie agréable du texte. "Chacun ses goûts" me diront certains, mais là je ne suis pas d'accord. Il n'est pas question ici de goûts ou de couleurs, mais d'objectivité : il est à la fois superflu et désagréable d'être obligé d'utiliser un traitement de texte extérieur pour ensuite importer le texte dans le logiciel de mise en page. Car je pose honnêtement la question : **Pourquoi faire compliqué lorsqu'on peut faire simple ?** Ready,Set,Go! possède un traitement de texte intégré, presque aussi puissant que Word 3; on y trouve des fonctions très évoluées comme la recherche et le remplacement en tenant compte des caractéristiques typographiques, un glossaire et des feuilles de styles extrêmement simples à mettre en œuvre.

Sur PageMaker, il y a d'abord le problème du curseur : la où on le place, il reste. Il est extrêmement difficile de le positionner à un endroit précis. On me répond que PageMaker n'est pas fait pour ça et qu'il faut utiliser un traitement de texte extérieur. C'est là que je ne comprends pas. Comment Ready,Set,Go! peut-il être moins cher, moins encombrant, posséder plus de fonctions et un traitement de texte complet intégré et totalement transparent ? Le choix ne peut donc pas être uniquement motivé par le succès artificiel d'un logiciel qui fait le beurre des concessionnaires grâce aux combines que nous avons vues plus haut. A la manière de Solidarsoft, je me veux ici le défenseur du macintoshien; il ne faudrait pas que l'on prenne l'utilisateur pour une poule aux œufs d'or ni que l'essence finisse par coûter plus cher que la voiture ! Quand un macintoshien souhaite acheter un logiciel, il espère le plus naturellement du monde avoir le meilleur produit au meilleur prix (c'est-à-dire le moins cher possible).

Seul Ready,Set,Go! et probablement Scoop (lorsqu'il sera francisé) répondent à cette demande : ils possèdent un maximum de fonctions intégrées et sont capables de se substituer à un traitement de texte; ils peuvent servir aussi bien à rédiger une lettre, un bordereau de facture, un traité de biologie appliquée qu'un magazine ou un quotidien.

Certains disent qu'utiliser un logiciel de PAO pour rédiger son courrier c'est comme utiliser un camion citerne pour transporter un verre d'eau. C'est tout à fait faux ! Essayez donc, avec un simple traitement de texte, de centrer sur la même ligne un texte à gauche et un texte à droite (présentation en cartouches) comme on le voit sur les papiers entêtes des médecins. C'est possible avec Word 3 ou avec Writer Plus (lorsqu'il ne bombe pas) mais c'est tellement galère qu'on ne risque pas de faire ça tous les jours.

Avec un logiciel de PAO (même PageMa-

ker) on attribue un bloc par zone de texte et le tour est joué; il faudra moins d'une minute pour préparer un joli entête de lettre.

C'est pourquoi je considère qu'il est fondamental qu'un logiciel de PAO puisse offrir toutes les facilités d'un traitement de texte et qu'ainsi il se suffise à lui-même. Saisir directement son texte dans la mise en page, c'est le meilleur moyen de savoir où l'on va et d'éviter de faire trop long ou trop court. cela permet aussi de planifier les paragraphes en fonction des veuves ou des orphelins que l'on peut rencontrer (lignes solitaires qui peuvent apparaître en début ou en fin de page sur les mauvaises mises en pages).

## Les nouvelles fonctions de PageMaker 3.0

Les faiblesses relevées dans PageMaker 2.0 ont été en partie éludées avec la nouvelle version 3.0. Il veut mieux tard que jamais. On note en effet que bon nombre des nouvelles fonctionnalités de PageMaker 3.0 se sont tout simplement inspirées de la concurrence : Ready,Set,Go! ayant institué le principe des feuilles de style, PageMaker les a aussi implémentées; Quark XPress, Scoop et Ragtime utilisant la couleur, une palette de couleurs a également été ajoutée à la nouvelle version de PageMaker. Le texte se déroule enfin automatiquement sur toutes les colonnes et toutes les pages. Toujours pour imiter Quark XPress, il y a une création automatique de pages lorsque le texte est trop long. En revanche, il est surprenant de constater que PageMaker est toujours limité quant au nombre et à la taille des fichiers qu'il peut gérer : pas plus de 128 pages par document (alors que RSG ou XPress sont illimités) et pas plus de 20 colonnes et 40 repères de règles par page (Là encore, les deux autres logiciels sont illimités). La taille maximale d'une page est de 42 par 55 cm, alors que RSG et XPress permettent d'aller jusqu'à l'affiche de 2,50 m par 2,50 m.

L'éditeur de texte est toujours incapable de se substituer à un traitement de texte complet, d'où l'obligation de saisir le texte sur un logiciel extérieur et de l'importer ensuite dans la mise en page.

Surprise désagréable aussi du côté des possibilités typographiques puisque la taille des caractères ne peut aller au-delà de 127 points, non plus que l'interlignage (contre 255 pour RSG et 500 pour XPress).

Autre désagrément, l'époussetage des graphiques par le texte n'est pas automatique. C'est l'utilisateur qui doit, poignée par poignée, créer le contour de délimitation de l'image pour que le texte puisse couler autour. En outre, bogue ou aberration typographique, un texte peut couler à la fois à droite et à gauche d'une image, ce qui est contraire à toutes les règles de

## La Lettre de Buster, pour les Bustérien

la mise en page. Un texte coupé en deux par une image s'avère illisible et ne se rencontrera jamais dans une mise en page soignée et sérieuse. Beaucoup plus logiques, les autres logiciels n'autorisent l'écoulement du texte que d'un côté ou de l'autre de l'image.

La seule véritable nouveauté de PageMaker 3.0 réside donc dans l'implémentation de la couleur et des fonctions graphiques qui offrent la possibilité de colorer textes, graphiques et fonds, d'édition la palette des couleurs disponibles, de régler les contrastes et la luminosité des images numérisées ou en mode point (bitmap). C'est d'ailleurs le principal intérêt de PageMaker et pour ceux qui utilisent beaucoup d'images digitalisées par un scanner ou une caméra vidéo, c'est actuellement le logiciel le plus complet : création d'effet spéciaux, trames différentes paramétrables en densité et en angle, retouche des photographies dans l'échelle des gris du format TIFF. Les documents couleur pourront être travaillés sur la base de différents systèmes de chromie : mode vidéo RVB, ou mode imprimerie quadrichromie (cyan, magenta, jaune et noir).

PageMaker permet enfin de séparer les couleurs à l'impression, ce qui sera surtout utile si on utilise une Linotronic comme terminal d'impression. La trame de la LaserWriter est trop grossière pour permettre la réalisation de sélection quadri de qualité.

### Conclusion

Beaucoup plus puissant que les versions précédentes, PageMaker 3.0 reste un produit incomplet et hybride qui ne peut

être utilisé convenablement qu'en complément d'autres outils. Proposé pour environ 5900 francs H.T. (environ 7000 Francs prix public), il n'est pas à la portée de toutes les bourses et reste du domaine de l'inaccessible pour bien des utilisateurs. En dépassant la barre psychologique des 5000 francs, il vient rejoindre XPress dans le peloton de tête des logiciels trop chers...

Alors que la bataille fait rage entre les différents logiciels de PAO disponibles sur le marché, il est important de noter que motivé par le désir de faire un choix judicieux, on est naturellement amené à comparer et à juger de la valeur de tel ou tel produit. Or, dès qu'on se permet de critiquer tel ou tel logiciel, c'est la levée de boucliers. Les représentants de chaque produits pensent toujours que le leur est meilleur que celui des concurrents, mais leurs arguments n'ont aucun poids vu que c'est l'utilisateur final qui fait la balance en fonction de critères qui sont parfois bien éloignés des seules performances de tel ou tel logiciel. N'oublions jamais qu'un logiciel peut être génial et n'avoir strictement aucun succès, simplement parce qu'il est trop cher... Et le rapport qualité/prix est l'une des choses qu'il faut connaître si l'on veut utiliser à bon escient le budget que l'on consacre à l'achat du software.

C'est donc avec honnêteté que nous pouvons dire que PageMaker 3.0 n'offre pas dans sa forme actuelle tout ce qu'un professionnel de la PAO souhaiterait trouver dans un logiciel de ce prix. Si du point de vue purement PAO il ne fait que reprendre la plupart des fonctions déjà existantes chez les autres logiciels, il ne se dis-

tingue que par ses possibilités originales au niveau du traitement de l'image numérisée. Pour quelqu'un qui utilise déjà Ready, Set, Go! ou Scoop, cette seule fonctionnalité ne justifie pas la dépense. D'ailleurs, si nous nous plaçons strictement du point de vue des possibilités graphiques, il convient dès lors de porter son choix sur un logiciel spécialement dédié à l'image, tel ImageStudio de Letraset, dont les possibilités sont autrement plus riches que celles de PageMaker.

Imaginons donc la configuration de travail idéale : Pour faire de la PAO de bon niveau, il faut disposer d'un nombre minimum d'outils qui ont chacun les meilleures performances, et ce, pour un prix qui reste modeste. Il faut donc les éléments suivants :

- des dessins
- des photos
- du texte
- de l'habillage de mise en page.

Pour réaliser des dessins, le seul logiciel possible reste et demeure Adobe Illustrator, dont une version en couleur sera très prochainement disponible. Pour réaliser des photos, mis à part l'indispensable scanner, il convient d'utiliser ImageStudio, à la seule condition de sortir sur Linotronic. Les sorties LaserWriter d'ImageStudio sont trop grossières. Pour réaliser le texte et la mise en page, jusqu'à ce jour, seul Ready, Set, Go! offre à la fois une traitement de texte intégré complet et la mise en page. Ajouter PageMaker à ce trio fructueux risque donc de faire double emploi, sans préjuger du surcroît de dépense. Attendons donc la version 4...

## APPEL A LA GÉNÉROSITÉ BUSTÉRIENNE

Chers amis fidèles et accrochés. Pour réaliser ce premier numéro de La Tentakule, nous avons mis le paquet avec les moyens du bord. Le look général du magazine dépend de vous à plusieurs titres. C'est pourquoi nous faisons appel à votre générosité. Nous souhaitons recevoir des dons en nature, c'est-à-dire :

- des articles que vous pouvez soit télécharger sur Buster dans la Bal SPIRALE, soit nous communiquer par courrier, sous forme de fichier texte, sur une disquette 3,5 pouces (Provenance Macintosh ou Apple II GS ProDos, fichier texte ASCII ou AppleWorks, Word, MacWrite).
- des idées (géniales de préférence),
- la police de caractères téléchargeable pour LaserWriter, ITC Lubalin Graph Book™ (complète si possible) pour agrémenter la tentakulaire fanzine.

Nous vous remercions d'avance pour votre aide.

N.B.: ultérieurement, il sera aussi question de TeeShirt aux armes de Buster; nous vous tenons au courant sur votre serveur préféré.