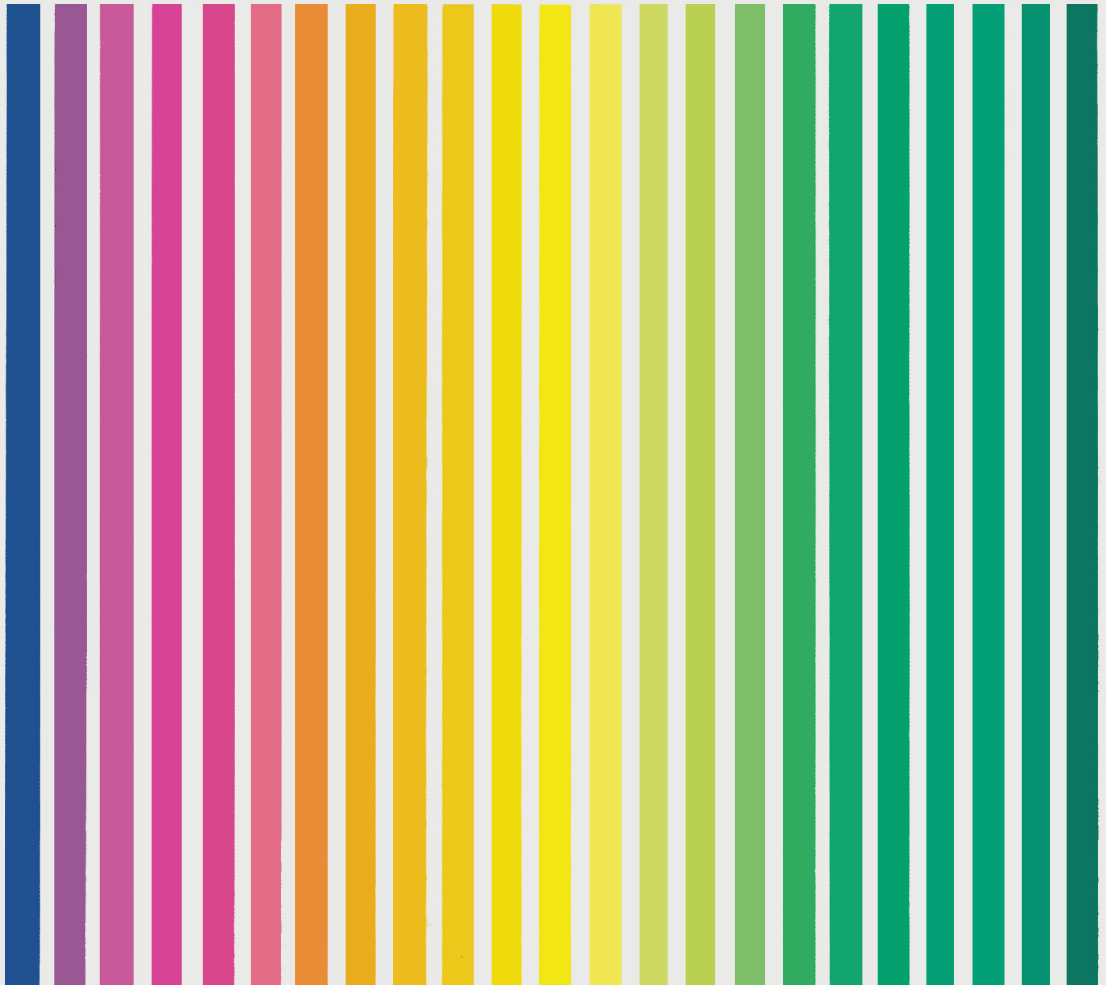


APX ATARI® PROGRAM EXCHANGE



Bob Smith

EDITEUR DE SON

APX-1001B

APX-2001B

Des programmes écrits par tous les utilisateurs d'ATARI

ATARIINSIDE

GARANTIE:

=====

Conformément à la loi, la présente vente est soumise à la garantie légale des défauts et vices cachés.

Au moment de l'achat, veuillez vérifier que cette boîte comporte bien deux labels de garantie condamnant l'ouverture de la boîte et vous garantissant que le programme et le mode d'emploi contenus sont bien d'origine ATARI.

Nous garantissons, pendant trente jours après la date d'achat, que le support sur lequel ce programme APX est enregistré ne comporte aucun défaut.

Si toutefois, il se trouvait que ce programme ne puisse se charger normalement et que la disquette, la cassette ou la cartouche ci-inclus en soit la cause, veuillez le rapporter à votre revendeur avec une preuve d'achat datée afin qu'il puisse appliquer la garantie qui se borne strictement à l'échange de ce programme par un autre identique, dans les meilleurs délais.

Cette garantie ne s'applique plus dès lors que le support montre des signes évidents et anormaux d'usure, de contraintes mécaniques (pliures, déformations dues à la chaleur, froissage de la bande, tentatives de démontage ou d'ouverture du support, etc) ou de mauvaise utilisation (renversement d'un liquide sur le support, empreintes de doigts sur les parties magnétiques, etc). La garantie est aussi exclue si ce produit n'est pas d'origine ATARI ou s'il a été modifié par quiconque autre que les techniciens et ingénieurs d'ATARI.

L'acheteur est tenu dès son acquisition de mettre à l'épreuve le logiciel de ce programme APX, de vérifier la véracité de ses résultats et de signaler sur le champ toute anomalie éventuelle à son vendeur afin que celui-ci puisse en faire vérifier l'exactitude par ATARI en le retournant pour son remplacement le cas échéant, dans les meilleurs délais.

Bob Smith

EDITEUR DE SON

APX-1001B

APX-2001B

ATARIINSIDE

PRECAUTIONS D'EMPLOI:

Le logiciel que vous venez d'acquérir, se présente sous l'une des trois formes suivantes: cartouche, cassette ou disquette.

Nous vous conseillons de lire avec attention ces précautions d'emploi, afin de garantir à votre programme sa durée de vie maximale.

Si le programme est en cartouche, ne l'exposez pas à une chaleur excessive (rayons du soleil, radiateur, etc...), ni à une atmosphère corrosive ou des conditions atmosphériques extrêmes qui pourraient endommager les contacts (atmosphère marine, atmosphères acides, poussières, graisses, etc...).

Si ce programme est en cassette ou en disquette, respectez bien les points suivants:

- Ne l'exposez pas à la chaleur (ces supports sont en effet sensibles à la chaleur et ils peuvent se déformer rapidement ou perdre leurs informations; évitez de poser une disquette sur l'ordinateur ou sur l'unité de disquette).

- Ne touchez jamais avec les doigts la bande magnétique elle-même ou la disquette magnétique! Les corps gras sécrétés par la peau endommagent, en effet, immédiatement le support et ce dépôt ne peut plus être enlevé.

- Ne fumez pas! En effet, les poussières très fines composant la fumée se déposent sur les parties magnétiques. Pour une disquette, elles se déposent ensuite à l'intérieur de la pochette et forment une poussière abrasive dévastatrice. Pour une cassette, ces poussières se déposent sur les galets à l'intérieur du boîtier et se collent à la bande. Il s'ensuit une usure prématurée de la bande.

- Veillez à tenir ces supports suffisamment éloignés de tout champ magnétique (transformateur, enceinte acoustique, haut-parleur, appareils électroniques divers, téléviseur (ne posez pas de disquette sur votre téléviseur ou à proximité de l'écran), outillage aimanté, démagnétiseur de bande, etc...). N'oubliez pas qu'il suffit qu'un seul octet soit déformé pour que votre programme ne se charge plus!

- N'éteignez jamais votre unité de disquette alors que la lampe "BUSY" est allumée. Vous risquez de magnétiser les têtes.

- Ne laissez jamais de disquette dans votre unité de disquette. Toute opération d'allumage ou d'extinction de cette unité de disquette doit se faire sans disquette à l'intérieur.

- N'écrivez jamais directement sur la disquette. Commencez par écrire sur une étiquette et collez-la ensuite sur la disquette. Vous risquez de graver le disque souple magnétique et de le détériorer même si la pression de votre crayon est légère.

- N'utilisez jamais d'épingle ou de trombone sur une disquette.

- Stockez de préférence vos disquettes et vos cassettes à la verticale.

- Evitez toute contrainte mécanique sur ces supports: ne posez pas de livre par-dessus, ne les faites pas tomber par terre, etc...

- Ne faites pas d'encoche, de perforation ou de découpe dans la pochette de la disquette: vous risquez de détériorer le disque magnétique et vous affaiblissez la résistance mécanique du support.

En pratique, il est facile de respecter toutes ces conditions, mais n'oubliez pas que 98% des défauts constatés proviennent en fait d'une mauvaise manipulation.

EDITEUR DE SON

par

Bob Smith

Manuel et programme Copyright (c) 1981 ATARI, INC.

Copyright et copie :

A l'achat de ce programme pour ordinateur et de sa documentation associée (le logiciel), vous obtenez le droit d'utiliser ce logiciel pour votre usage personnel seulement sans en effectuer de copies. Ce logiciel est déposé. Il vous est interdit de reproduire, traduire ou distribuer ce logiciel d'une quelconque manière que ce soit, sans l'autorisation écrite d'Atari Inc.,

Produit distribué par ATARI, une division de PECF - 9,11 rue Georges Enesco
94008 CRETEIL CEDEX - Fabriqué en France

MARQUES DEPOSEES D'ATARI

Les Marques et noms suivants sont des marques déposées d'ATARI, INC.

ATARI®	
ATARI 400™	Ordinateur domestique
ATARI 800™	Ordinateur domestique
ATARI 410™	Magnétocassette
ATARI 810™	Unité de disquette
ATARI 820™	Imprimante 40 colonnes
ATARI 822™	Imprimante thermique
ATARI 825™	Imprimante 80 colonnes
ATARI 830™	Coupleur acoustique
ATARI 850™	Module d'interface

EDITEUR DE SON

Distribué par

The ATARI Program Exchange
P.O. Box 427
155 Moffett Park Drive, B-1
Sunnyvale, CALIFORNIA 94086

Pour obtenir un catalogue de tous les produits APX, contactez votre revendeur ou le représentant d'ATARI dans votre pays.

SOMMAIRE

INTRODUCTION

Vue générale	4
Matériel nécessaire	4

MISE EN OEUVRE

Mise sous tension	4
Le premier écran	5

UTILISATION DE L'EDITEUR DE SON

Introduction	5
Ecran de travail	6
Créer un son	7
Mélange entre sons pré-enregistrés et sons en mémoire	7

COMMANDES

Lecture	8
Sauvegarde	8
Jeu	8
Jeu continu	9
Rotation	9
Voix	9
Arrêt	9
Hexadécimal	9

INTEGRATION DES SONS A L'INTERIEUR DES PROGRAMMES

Programme 1	10
Programme 2	10

EN CAS DE DIFFICULTE

Précautions d'emploi et limites	10
---------------------------------------	----

REMARQUE

INTRODUCTION

VUE GENERALE

Clang! Clang! Vroum! Tut! Tut! Badaboum! Le programme EDETEUR DE SON vous permet de tirer toute la quintessence des possibilités sonores des ordinateurs ATARI. Il s'agit d'un programme commandé par l'intermédiaire d'une commande à levier dont le but est de créer et de modifier des sons de courte durée, c'est à dire d'une seconde au plus.

Ce programme utilise une approche graphique. Un son d'une durée de une seconde est réparti sur deux voix, une voix correspondant à l'un des quatre canaux audios adressés par l'instruction SOUND du BASIC ATARI. Vous travaillez sur une voix à la fois, en spécifiant trois paramètres correspondants aux trois derniers utilisés par l'instruction SOUND: le volume sonore, la fréquence (encore appelée tonalité), et la distorsion. Pour chaque paramètre, l'EDITEUR DE SON affiche sur l'écran un carré contenant vingt points. Chaque point représente 0,05 seconde du son que vous êtes en train de composer. Utilisez une commande à levier pour positionner chacun de ces points sur sa ligne verticale. Le premier paramètre que vous déterminez représente la fréquence de chaque point. A n'importe quel moment, vous pouvez écouter le son que vous êtes en train de créer et le modifier. Vous pouvez également enregistrer sur cassette ou sur disquette un petit fichier correspondant au son que vous avez créé: nous vous indiquons à la fin de ce manuel comment l'exploiter en BASIC. Il est aussi possible d'enchaîner un fichier "son" provenant d'une disquette ou d'une cassette avec un fichier "son" déjà mis en mémoire. Ce manuel suppose que vous connaissez déjà suffisamment l'instruction SOUND utilisée en BASIC. Reportez-vous à votre "Manuel de référence du BASIC ATARI" pour plus de détails.

MATERIEL NECESSAIRE

- . 16 ko de mémoire vive pour la version cassette
- . 32 ko de mémoire vive pour la version disquette
- . Cartouche du langage BASIC ATARI
- . Magnétocassette ATARI 410 ou une unité de disquette ATARI 810
- . Commande à levier.

MISE EN OEUVRE

MISE SOUS TENSION

1) Insérez la cartouche de langage ATARI BASIC dans le logement de l'ordinateur (celui de gauche pour un ordinateur ATARI 800).

2) Connectez votre commande à levier dans la prise numéro 1 située sur le devant de la console, sous le clavier, à gauche.

3) Si vous possédez la version cassette de l'EDITEUR DE SON:

a. Insérez la cassette dans le magnétocassette, rembobinez complètement la bande et appuyez sur la touche PLAY.

b. Mettez l'ordinateur sous tension, tapez CLOAD et appuyez deux fois sur la touche RETURN.

c. Une fois que le programme s'est chargé, le message READY apparaît à l'écran. Tapez RUN et appuyez sur RETURN.

Si vous possédez la version disquette de l'EDITEUR DE SON:

- a. Mettez l'unité de disquette sous tension et insérez la disquette, l'étiquette vers le haut et l'encoche rectangulaire à gauche.
- b. Mettez sous tension votre ordinateur.
- c. Le programme se charge et démarre automatiquement.

LE PREMIER ECRAN

Dès que le chargement est terminé, vous voyez apparaître l'écran suivant:

EDITEUR DE SON D'ATARI

COPYRIGHT 1981 ATARI

Vous pouvez écrire vingt valeurs
(volume, fréquence, distorsion)
constituant un son composé de deux
voix et durant une sec. Vous pouvez
sauvegarder les sons. Branchez une
commande à levier dans la prise 1.

L -> Lecture et A Ajout d'un son
S -> Sauvegarde d'un son
R -> Rotation des paramètres
V -> Changement de la voix
J -> Joue les deux voix
C -> Joue continuellement
H -> Affiche en Hexadécimal les
valeurs entrées.
A -> Arrêt.

-> Taper sur une touche <-

Figure 1 - Le premier écran

Cet écran affiche les huit commandes composées chacune d'une lettre que vous pouvez utiliser. Elles apparaissent également à la ligne supérieure de chacun des trois écrans de travail (un écran pour chaque paramètre). Il vous suffit de taper l'initiale de l'option désirée. Par exemple, tapez J pour écouter le son que vous créez. Il n'est pas nécessaire d'appuyer sur la touche RETURN sauf lorsque vous répondez à des questions terminées par un point d'interrogation.

UTILISATION DE L'EDITEUR DE SON

INTRODUCTION

Vous utilisez votre commande à levier pour positionner chacun des vingt points situés à l'intérieur d'un carré. Vous réglez ainsi par vingtième de seconde chacun des trois paramètres. Vous pouvez mélanger des commandes données par la commande à levier avec des commandes tapées au clavier. Les sons que vous créez peuvent utiliser une ou deux voix.

ECRAN DE TRAVAIL

L'EDITEUR DE SON utilise trois écrans de travail, un pour chaque paramètre. Le premier écran de travail se rapporte à la fréquence (tonalité). En voici sa représentation:

(1) Lect.Sauv.Jeu Cont.Rot.Voix Arr.Hex

```
(2) Freq/0 -----
      Freq/16 (3) !#           !
      Freq/32           !
      Freq/48           !*****!
      Freq/64           !         ! (4)
      Freq/80           !         ! V
      Freq/96           !         ! 0
      Freq/112          !         ! I
      Freq/128          !         ! X
      Freq/144          !         !
      Freq/160          !         !
      Freq/176          !         ! 0
      Freq/192          !         !
      Freq/208          !         !
      Freq/224          !         !
      Freq/240          !         !
      -----
```

(5)-> FREQUENCE 33333333333333333333 <-

000000000000000000000000

(6) DISTOR. AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA

(7) VOLUME FFFFFFFFFFFFFFFFFFFFFF

Figure 2 - Ecran de travail pour le paramètre FREQUENCE

La première ligne (1) de cet écran de travail rappelle les huit commandes possibles. Chaque fois que vous utiliserez l'une des commandes, n'importe quelle question relative à la commande sélectionnée s'affichera sur cette ligne.

Vous voyez sur la gauche de l'écran, commençant en (2), les valeurs correspondantes à chaque ligne du tableau de droite pour le paramètre sélectionné. Celui-ci est rappelé dans le bas de l'écran par la présence de deux flèches. Dans notre exemple, ces deux flèches sont sur la ligne FREQUENCE (5).

Sur le côté droit de l'écran, vous voyez vingt points placés dans un carré. Le curseur clignotant (3) indique votre position dans le carré. Il se situe pour l'instant dans le coin supérieur gauche. Chaque point représente un segment de votre son, d'une durée d'un vingtième de seconde. Déplacez le curseur pour l'amener sur le point que vous voulez déplacer. Appuyez sur le bouton rouge de la commande à levier et déplacez le point verticalement pour l'amener jusqu'à l'emplacement désiré. Vous pouvez également amener directement le curseur à l'emplacement voulu et le fait d'appuyer sur le bouton rouge provoque automatiquement le déplacement du point. Déplacez ainsi tous les points que vous voulez. Le numéro de la voix actuellement utilisée est affiché sur une ligne verticale placée à la droite du carré.

Vous voyez dans le bas de l'écran les trois paramètres du son (5-7) et leur valeur en hexadécimal pour chaque segment. Utilisez la commande HEX (H) chaque fois que vous désirez mettre à jour cette information.

CREER UN SON

Il n'y a pas d'ordre impératif à respecter pour la création d'un son. Voici l'une des approches possibles.

En travaillant sur une voix à la fois, utilisez votre commande à levier pour positionner chaque point d'un paramètre. Le curseur clignotant indique en permanence votre position dans le carré tandis que les flèches situées dans le bas de l'écran indiquent le paramètre sur lequel vous êtes en train de jouer (NOTE: Le programme EDITEUR DE SON donne par défaut des valeurs initiales à chaque point de chaque paramètre, comme vous pouvez le voir sur chaque carré. Pour créer votre son, remplacez ces valeurs par les vôtres). Ainsi pour la voix 0, commencez par positionner les vingt points du paramètre FREQUENCE.

Pour essayer votre son, appuyez sur la lettre J pour une simple écoute, et sur la lettre C pour un jeu ininterrompu. Dans ce dernier cas, appuyez sur la touche A, déplacez votre levier de commande, ou appuyez sur le bouton rouge de votre manette pour arrêter ce son.

NOTE IMPORTANTE: Le programme EDITEUR DE SON joue par défaut les deux voix simultanément. Pour couper une voix, amenez tous les points du paramètre VOLUME sur la ligne la plus basse du tableau. Si vous désirez que le son disparaisse à la fin de la seconde de jeu, le dernier point du paramètre VOLUME doit donc être dans le coin inférieur droit du tableau.

Lorsque vous désirez passer au paramètre suivant, appuyez sur R pour exécuter une rotation sur les paramètres. Les deux flèches du bas de l'écran se positionnent alors sur la ligne DISTORSION. L'ensemble des points ainsi que l'échelle de réglage (2) se transforme en conséquence. Après avoir positionné les points de ce carré, si vous écoutez votre son, vous constaterez que le timbre est désormais modifié. Par contre, le volume sonore sera toujours le même puisque vous n'y avez pas touché. Une bonne habitude consiste à travailler par étape afin de pouvoir juger de l'effet obtenu après chaque modification. Enfin, en appuyant une nouvelle fois sur la touche R, vous modifiez le volume sonore de chaque point.

Lorsque vous êtes prêt pour passer à la seconde voix, tapez V. Le numéro de la voix placé à la droite du tableau passera de 0 à 1. Modifiez les trois paramètres de cette seconde comme vous venez de le faire pour la première.

MELANGE ENTRE SONS

PRE-ENREGISTRES ET SONS EN MEMOIRE

Supposez que vous désiriez combiner une voix que vous venez juste de créer (elle est donc dans la mémoire de l'ordinateur) avec une autre voix que vous avez déjà sauvegardé sur cassette ou sur disquette. Vous pouvez rappeler cette dernière dans la mémoire de l'ordinateur et écouter ces deux voix simultanément. Si vous imposez le même numéro de voix, la voix en mémoire sera effacée par celle en provenance de la cassette ou de la disquette.

COMMANDES

LECTURE (L) et AJOUT

Utilisez cette commande pour transférer dans la mémoire de l'ordinateur un son que vous aviez sauvegardé sur cassette ou sur disquette. Lorsque vous tapez L, vous voyez apparaître le message:

LECTURE - Nom : ?

Répondez en spécifiant le nom du périphérique que vous désirez utiliser ainsi que le nom éventuel du fichier (nécessaire seulement pour un accès à la disquette). Si vous utilisez par exemple la cassette, tapez simplement C:; et si vous utilisez la disquette, tapez D suivi du numéro de l'unité de disquette et du nom de votre fichier; par exemple: D2:TEST.

Puis le message suivant apparaît:

TAPER 'A' POUR AJOUTER CETTE VOIX

Vous avez alors deux possibilités:

1) Vous pouvez effacer le son que vous avez déjà programmé en mémoire par celui que vous avez entré. Répondez alors par n'importe quelle lettre sauf un A.

2) Vous pouvez superposer la voix en mémoire avec celle que vous allez charger. Dans ce cas, tapez A. Vous voyez alors apparaître le message suivant:

NUMERO DE LA VOIX SOURCE ?

Entrez alors le numéro de la voix que vous voulez charger en mémoire. Par exemple, pour charger la voix 0, tapez 0. Enfin, vous voyez apparaître:

NUMERO DE LA VOIX DESTINATION ?

Entrez le numéro (0 ou 1) de la voix qui va recevoir les données en provenance du périphérique. Si par exemple vous tapez 1, vous effacerez la voix 1 qui pouvait être en mémoire tout en gardant la voix 0. Et vous superposerez à cette dernière la voix 0 en provenance du périphérique à laquelle vous attribuerez le numéro 1. Vous avez maintenant un nouveau son!

SAUVEGARDE (S)

Utilisez cette commande pour sauvegarder sur cassette ou sur disquette le son que vous venez de créer. Le programme EDITEUR DE SON sauvegarde automatiquement les deux voix. Lorsque vous tapez S, le message suivant apparaît:

SAUVEGARDE - Nom: ?

Normalement, vous tapez un nom de fichier valide. Mais si vous changez d'idée, appuyez simplement sur RETURN pour annuler cette commande. Si vous effectuez une sauvegarde sur cassette, vous entendez deux bips sonores vous rappelant d'appuyer simultanément sur les touches PLAY et RECORD du magnétocassette avant d'appuyer sur la touche RETURN de l'ordinateur.

JEU (J)

Cette commande vous permet d'écouter le son que vous créez. Le programme EDITEUR DE SON joue les deux voix simultanément en utilisant les valeurs par défaut, si vous ne les avez pas modifiées.

JEU CONTINU (C)

Dans ce cas, le son que vous créez se répète indéfiniment jusqu'à ce que vous appuyiez sur la lettre O. En fait, n'importe quelle touche arrête l'exécution, mais si vous appuyez sur une touche de commande, vous enclenchez cette commande; d'autre part, si le dernier segment de volume d'une des voix n'est pas nulle, vous continuerez à entendre un son.

ROTATION (R)

Appuyez sur cette touche pour changer de paramètre. Lorsque vous lancez l'exécution du programme EDITEUR DE SON, le premier écran de travail est celui du paramètre FREQUENCE. Tapez sur R pour passer à DISTORSION et encore une fois pour passer à VOLUME sonore. Si vous appuyez encore, vous revenez au paramètre FREQUENCE.

VOIX (V)

Appuyez sur cette touche pour changer de voix. Si vous travaillez avec la voix 0, le fait d'enfoncer la touche V provoque le passage à la voix 1, et vice versa.

ARRET (O)

Si le dernier point de volume d'une des voix n'est pas à 0, un son continuera de se faire entendre. Appuyez sur la lettre O pour arrêter.

HEXADECIMAL (H)

Appuyez sur cette touche pour mettre à jour l'affichage hexadécimal situé sous le carré en bas de l'écran. Vous obtenez ainsi l'équivalent numérique de chaque segment de chaque paramètre, ce qui peut être utile si vous désirez programmer vous-même en BASIC.

INTEGRATION DES SONS

A L'INTERIEUR DES PROGRAMMES

Voici deux programmes vous permettant d'incorporer les sons que vous venez de créer dans vos programmes BASIC. Ces deux programmes réalisent la même chose, mais ils fonctionnent différemment. Le premier programme utilise l'instruction SOUND; c'est le plus facile à comprendre. Toutefois, il utilise davantage de mémoire car il a besoin d'une table de plus. Le deuxième programme utilise des instructions POKE, ce qui permet de supprimer une table mais rend le programme plus difficile à comprendre.

Vous pouvez utiliser l'un de ces programmes en l'incorporant dans vos programmes BASIC. Vous pouvez demander le chargement du fichier, soit depuis la disquette, soit depuis la cassette: cela dépend de la ligne 20. Les lignes 20 à 65 lisent le fichier enregistré sur un périphérique. Les lignes 70 à 90 jouent réellement le son désiré. Nous vous recommandons de placer ce programme au tout début de votre programme afin que son exécution ne soit pas ralentie par le fait que vous utiliserez des numéros de ligne trop grands. La ligne 100 provoque une répétition infinie du son.

PROGRAMME 1

```
5 REM **CE PROGRAMME VOUS PERMET**
6 REM **D'UTILISER DES SONS CREEES AVEC LE**
7 REM **PROGRAMME EDEITEUR DE SON**
8 REM **DANS VOS PROGRAMMES BASIC**
10 DIM FREQ(40),DIST(40),VOL(40)
15 FOR I = 1 TO 40:FREQ(I)=0:DIST(I)=0:VOL(I)=0:NEXT I
20 OPEN #1,4,0,"D:nom de fichier":REM POUR CASSETTE ECRIRE:OPEN#1,4,0,"C:"
25 FOR I=1 TO 40
30 GET #1,X:FREQ(I)=X
40 GET #1,X:DIST(I)=X
50 GET #1,X:VOL(I)=X
60 NEXT I
65 CLOSE #1
69 REM ***EXECUTION***
70 FOR J=1 TO 20
80 SOUND 0,FREQ(J),DIST(J),VOL(J)
85 SOUND 1,FREQ(J+20),DIST(J+20),VOL(J+20)
90 NEXT J
100 GOTO 70
```

PROGRAMME 2

```
5 REM **CE PROGRAMME VOUS PERMET**
6 REM **D'UTILISER DES SONS CREEES AVEC LE**
7 REM **PROGRAMME EDEITEUR DE SON**
8 REM **DANS VOS PROGRAMMES BASIC**
10 DIM FREQ(40),JEU(40)
15 FOR I=1 TO 40:FREQ(I)=0:JEU(I)=0:NEXT I
20 OPEN #1,4,0,"D:nom de fichier":REM POUR CASSETTE ECRIRE: OPEN#1,4,0,"C:"
25 FOR I= 1 TO 40
30 GET #1,X:FREQ(I)=X
40 GET #1,X
50 GET #1,Y
55 JEU(I)=Y+X*6
60 NEXT I
65 CLOSE #1
69 REM ***EXECUTION***
70 FOR J=1 TO 20
80 POKE 53760,FREQ(J):POKE 53761,JEU(J)
85 POKE 53762,FREQ(J+20):POKE 53763,JEU(J+20)
90 NEXT J
100 GOTO 70
```

EN CAS DE DIFFICULTE

PRECAUTIONS D'EMPLOI ET LIMITES

Le curseur clignotant doit être présent dans le carré avant que vous ne tapiez une commande. En effet, le programme EDEITEUR DE SON peut prendre plusieurs secondes pour exécuter une commande avant de replacer le curseur.

Si le programme n'accepte pas votre commande, bien que le curseur clignotant soit dans le carré, vérifiez le bon branchement et le bon fonctionnement de votre commande à levier. Il se pourrait aussi que vous ayez appuyé accidentellement sur la touche minuscule. Appuyez alors simultanément sur les touches SHIFT et CAPS LOWER pour repasser en majuscule.

Pour être bien maîtrisé, ce programme nécessite une certaine patience. Mais sa facilité d'emploi ainsi que la vitesse avec laquelle vous pouvez obtenir des résultats probants, vous encouragera à créer de nouveaux sons venant enrichir vos programmes.

REMARQUE

Il est légitime de penser à étendre les possibilités de l'EDITEUR DE SON aux quatre voix des ordinateurs ATARI. Mais le programme s'exécuterait plus lentement et il serait nécessaire de modifier les commandes. Enfin, les programmes BASIC capables de rejouer ces sons prendraient nettement plus de place. Voilà pourquoi ce programme n'utilise que deux voix.

ATARI PROGRAM EXCHANGE

QUESTIONNAIRE

Nous sommes désireux de connaître votre avis, favorable ou non, au sujet des logiciels APX et de leur documentation. Beaucoup d'auteurs aimeraient connaître vos désirs, de manière à adapter leurs programmes à vos besoins. Bien sûr, nous aimerions savoir si des erreurs nous ont échappées. Ainsi, l'auteur pourrait apporter une correction. Nous aimerions également savoir si la documentation vous convient. N'oubliez pas que vous représentez notre meilleure source de renseignements sur ces logiciels! Si vous désirez nous aider, remplissez cette feuille et envoyez-la à l'adresse suivante:

ATARI
9 - 11 rue Georges Enesco
94008 CRETEIL CEDEX

- 1 - Nom et référence APX du programme _____
- 2 - Si vous avez des problèmes en utilisant ce programme, décrivez-les, s'il vous plaît: _____

- 3 - Qu'avez-vous particulièrement apprécié dans ce programme: _____

- 4 - Le programme possède-t-il des faiblesses? _____

- 5 - La documentation est-elle assez précise et compréhensible? Pourrait-elle l'être davantage? _____

- 6 - Maintenant, notez de 1 à 10 les divers aspects de ce programme (1 représente une note faible et 10 une note excellente).
 simplicité d'utilisation : _____
 clarté des écrans : _____
 aspect divertissant : _____
 aspect instructif : _____
 utilité : _____
 développement de l'imagination : _____
- 7 - Si vous trouvez des erreurs techniques dans le mode d'emploi, décrivez-les (et indiquez le numéro de la page où elle se situe): _____

- 8 - Qu'avez-vous principalement remarqué au sujet des explications données à l'utilisateur? _____

9 - Quels compléments pourriez-vous ajouter à ces explications? _____

10 - Notez de 1 à 10 cette documentation et indiquez la raison de votre notation (1 représente une note faible et 10 une note excellente). _____

11 - Avez-vous d'autres commentaires à formuler au sujet de ce logiciel et de sa documentation? _____