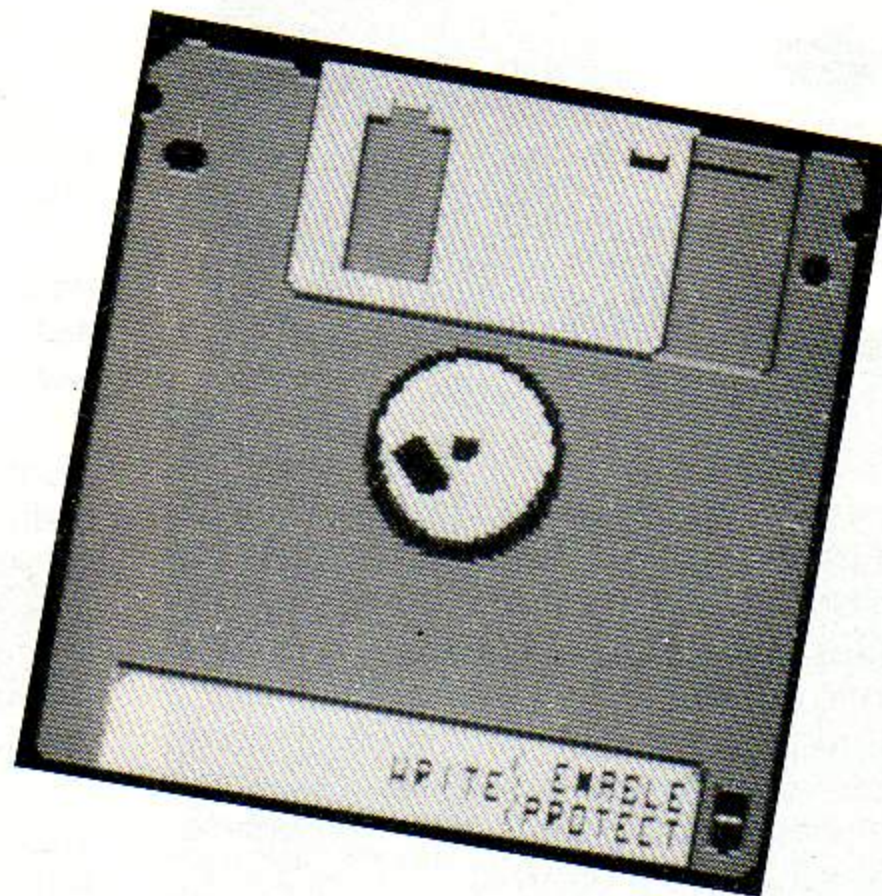


BOOTEZ VOS DISQUETTES

Pour les petits fainéants qui trouvent pénible de toujours frapper les mêmes instructions avant de jouer avec leur logiciel préféré ou de manipuler leur utilitaire favori, voici une astuce qui permettra de gagner bien du temps.



Valable pour
 CPC 464
 CPC 664
 CPC 6128

Normalement, avant de lancer un programme, il est nécessaire de taper au moins une commande qui peut être : I CPM ou RUN-PROG, mais souvent, la procédure est plus longue : il peut falloir lancer un programme de configuration du lecteur de disquettes (je pense au JASMIN utilisé en 80 pistes), faire un catalogue, rechercher le nom du programme à lancer, et enfin faire un RUN sans se tromper de nom.

Avec la bidouille que je vous propose, cette procédure pourra être réduite au strict minimum, c'est à dire, dans la plupart des cas à introduire la disquette et à allumer l'ordinateur, ou appuyer sur la touche RESET (pour ceux qui en ont ajoutée une, voir CPC N° 35) ou bien enfoncer les touches CTRL+SHIFT+ESC ou encore effectuer un CALL 0 pour que le programme se charge et s'exécute. Malheureusement, dans certains cas, il faudra quand même au moins taper I CPM, et pour certains logiciels du commerce, l'astuce ne sera pas utilisable du tout.

Pour ceux qui sont prêts à modifier leur cher Amstrad et qui accepteront de dépenser une somme de quelques francs, le programme rendra ses services maximums. Mais, sachez que même sans la bidouille "hard", le programme peut vous faciliter la vie.

FONCTIONNEMENT

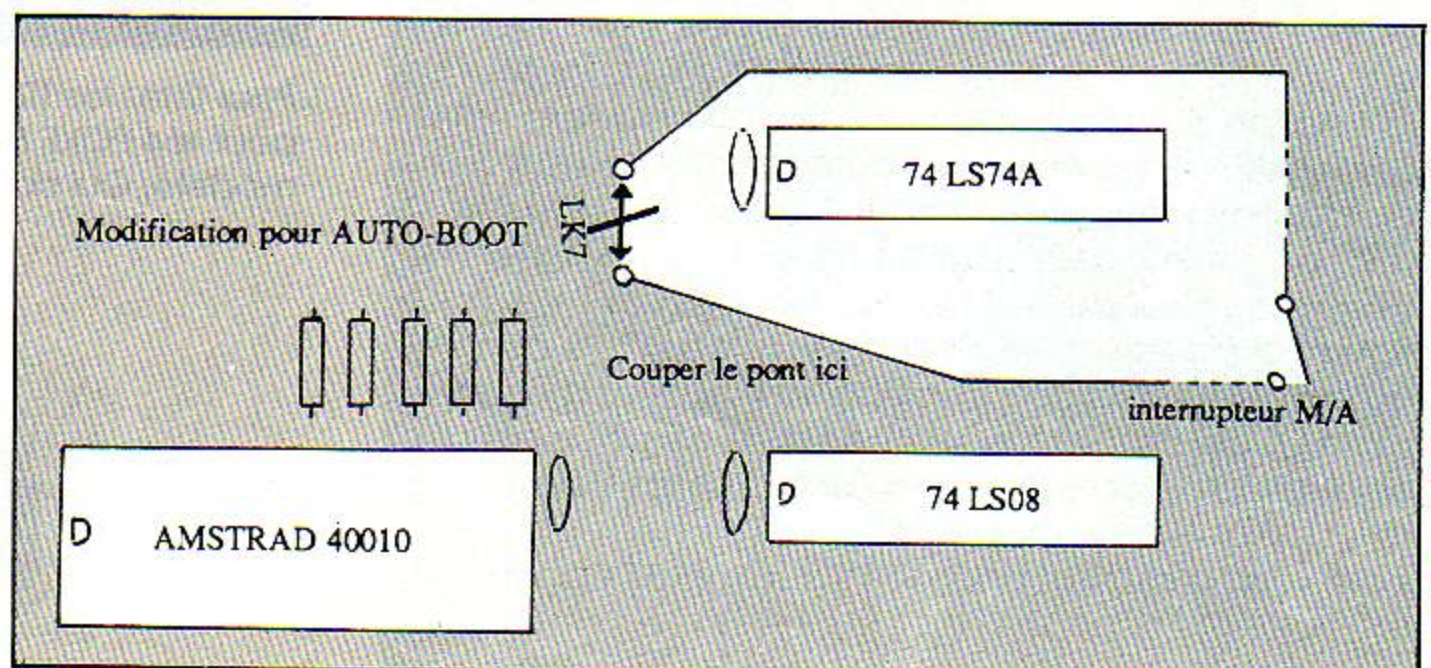
Le programme BASIC se charge d'installer sur le secteur Boot des disquettes (donc uniquement sur les disquettes système ou vendor) un petit programme en langage machine qui modifiera les couleurs, affichera un message, modifiera les paramètres du lecteur de disquettes (pour modifier sa vitesse d'accès, et/ou l'utiliser en 80 pistes), affichera le catalogue, et pourra lancer automatiquement un programme BASIC ou binaire ou vous rendre la main sous interpréteur BASIC.

Pour utiliser une telle disquette, il sera possible par la suite de ne taper que la commande I CPM pour que tout se passe automatiquement.

Attention : n'installez ce secteur Boot que sur des disquettes au format Système ou Vendor ayant le secteur de Boot inutilisé.

(Faites une copie de sauvegarde avant essai si vous n'êtes pas sûr de vous).

Les programmeurs les plus chevronnés pourront récupérer les quelques 8K perdus sur les pistes 0 et 1 pour y lo-



(c) BERTHOZ D. & CPC 1988

Toutes les adresses et donnees sont en Hexadecimai

```

+----- Adresse d'implantation apres
I      I      lecture du secteur boot
I
I      +--- Adresse d'execution apres transfert
I      I
V      V
100 100 LD HL,012E      21 2E 01      ; Transfert du programme
      LD DE,AE94      11 94 AE      ; de 12E a 1FF
      LD BC,01D2      01 D2 01      ; en AE94 a B065 (zone de la
      LDIR              ; pile basic non reinitialisee
      ; par l'instruction I BASIC)
      ;
      LD SP,C000      31 00 C0      ; Pointeur pile <-- C000
      LD A,C9         3E C9         ; cf prog AMSDOS.COM
      LD (003B),A     32 3B 00      ; Interdiction interruptions
      CALL BCCB       CD CB BC      ; Nettoyage files interruptions
      LD A,C3         3E C3         ; Detournement du vecteur
      LD (BA7E),A     32 7E BA      ; BA7E (examiner ROM)
      LD HL,AE94      21 94 AE      ; en AE94 : ce vecteur est
      LD (BA7F),HL   33 7F BA      ; appele par la routine BCD4
      LD HL,0127      21 27 01      ; HL <-- Adresse nom RSX
      CALL BCD4       CD D4 BC      ; FIND COMMAND('basic') :
127 127 'BASI', 'D'+B0 42 41 53 49 C3 ; provoque normalement la
      NOP              00              ; reinitialisation du systeme
      NOP              00              ; et saut en C006 (ROM BASIC)
      ;
12E AE94 POP HL       E1              ; Force l'adresse de retour du
      LD HL,AE9F      21 9F AE      ; CALL BA7E fait par la routine
      PUSH HL         E5              ; FIND COMMAND en AE9F
      CALL BA79       CD 79 BA      ; Instruction normale en BA7E
      JP BA81         C3 81 BA      ; Retour a la suite normale
      ; Le prochain RET provoquera
      ; le branchement en AE9F
      ;
      AE9F PUSH AF     F5              ; Partie normale
      AND A,03        E6 03        ; de FIND COMMAND avec :
      LD B,A          47              ; alteration de HL (adresse
      CALL Z,02F1     CC F1 02      ; d'execution) transmis a
      JR NC,AEAE      30 06        ; la routine START PROGRAM
      LD HL,AEB1      21 B1 AE      ; HL <-- AEB1 au lieu de C006
      CALL 061C       CD 1C 06      ; START PROGRAM
      AEAE JP 02E7     C3 E7 02      ; Retour suite de FIND COMMAND
      ;
      AEB1 LD SP,C000  31 00 C0      ; Partie normale de la ROM
      CALL BCCB       CD CB BC      ; BASIC en C006
      CALL F53F       CD 3F F5      ;
      JP C,0000       DA 00 00      ;
      XOR A,A         AF              ;
      LD (AC00),A     32 00 AC      ;
      LD HL,B00C      21 0C B0      ; Adresse message AUTO-BOOT
      AEC4 LD A,(HL)   7E              ;
      CP A,24         FE 24        ; Fin message signalee par
      JR Z,AECF       2B 06        ; le signe '$'
      CALL BBSA       CD 5A BB      ; Affichage caractere

```

ger un utilitaire ou un programme personnel (menu ou catalogue amélioré, ...), qui se chargerait et s'exécuterait automatiquement (utiliser alors le vecteur BD13).

MODIFICATION DE LA CARTE DU 6128

Matériel : un interrupteur M/A et 2 fils en tout et pour tout.

Outils : un tournevis, un cutter, un fer à souder et de la soudure.

Cette modification, qui est vraiment à la portée de quiconque a déjà manié un fer à souder, permettra de choisir par un simple interrupteur, d'arriver sous BASIC à l'allumage ou réinitialisation de la machine (comme c'est le cas normalement) ou d'exécuter automatiquement la commande I CPM. Par conséquent, cette bidouille peut être réalisée sans utilisation obligatoire du programme précédent pour ceux qui désireraient lancer automatiquement des logiciels tels que Turbo Pascal ou des jeux qui se démarrent par cette commande.

Mais attention, cela ne fonctionnera pas pour tous les jeux. En effet, en inversant l'interrupteur, un effet sous-jacent au lancement de CPM se produit : les adresses de sélection des ROMs BASIC (00) et Amsdos (07) se trouvent inversées. Par conséquent, tous les programmes qui réfèrent directement les adresses de sélection standards (au lieu d'utiliser les vecteurs système) plantent.

Moralité : seuls les logiciels "bien faits" fonctionneront correctement avec l'interrupteur sur la position CPM. A vous de tester...

L'utilisation conjointe du programme et de la modification apporte la possibilité de lancer un programme BASIC par exemple, sans rien taper au clavier. Formidable, non ?

INSTALLATION DE L'INTERRUPTEUR

Après avoir "soulevé le capot" de l'Amstrad avec le tournevis (attention, perte de garantie à cet instant), repérer le pont marqué LK7 sur la carte.