

MUSICSOFT

Musicsoft est un programme qui va permettre aux néophytes en musique de créer leurs propres compositions. En effet, il ne réclame aucune connaissance spéciale du solfège. La correspondance des touches de l'ordinateur avec celles d'un synthétiseur est indiquée sur

l'écran, ainsi que de nombreux paramètres qui vous permettront, une fois relevés, d'inclure vos créations dans d'autres programmes. Après un écran de présentation, apparait un menu qui permet d'obtenir toutes explications à l'écran.

Lignes 120 à 210 : initialisation des variables et des couleurs.
 Lignes 220-240 : définition des enveloppes de volume. 15 enveloppes peuvent être définies au gré de l'utilisateur.
 Lignes 250-620 : saisie et analyse des touches du clavier.
 Lignes 660-750 : génération des sons et affichage des différents paramètres.
 Lignes 790-940 : sous-programme de dessin du clavier.
 Lignes 950-1 130 : définition du titre "Musicsoft".
 Lignes 1 220-1 370 : présentation du menu et saisie de touches.
 Lignes 1 410-1 540 : sous-programme de présentation de la fonction des touches.
 Lignes 1 580-1 740 : sous-programme "mode d'emploi".
 Lignes 1 750-1 850 : générique du logiciel.
 Lignes 1 860-1 910 : présentation du début.

```

10 '*****
20 '** **
30 '** PROGRAME-MUSIQUE **
40 '** -- **
50 '** DANJOU-Noel **
60 '** & **
80 '** **
90 '** DOUCIN-Dominique **
100 '** **
110 '*****
120 SYMBOL AFTER 49
130 CLEAR:RESTORE:n=1
140 PEN 1
150 MODE 0:INK 1,0:INK 0,26:BORDER 16
160 GOSUB 1860
170 GOSUB 1190
180 '*****
190 '** SAISIE DES TOUCHES **
200 '*****
210 MODE 2:RESTORE:GOSUB 760:dur=30:vol=0:oc1=0:oc2=1:oc3=2:ev11=0:ev12=0:ev13=0
220 ENV 1,1,20,40,1,-7,10,1,-9,10,1,-11,10,1,-9,24:ENV 2,50,20,2: ENV 3,1,-15,10,1,4,10,1,1,10,1,6,20,1,15,20:ENV 4,1,5,7,2,5,3,15,-
1,3:ENV 5,1,2,10,4,6,10,1,10,10,1,-10,10,1,-6,10:ENV 6,1,0,10,1,-6,10,1,11,10,1,-11,10,1,11,10:ENV 8,100,-2,2
230 ENV 9,1,-10,5,1,25,5,1,-5,10,1,-7,10,1,-3,16:ENV 10,1,23,15,1,-10,15,1,-11,15,1,-13,1,1,34,1:ENV 11,1,0,26,1,22,0:ENV 12,1,14,50
,1,-2,0:ENV 12,1,18,20,1,-36,0,1,19,20,1,-19,0,1,36,20:ENV 13,1,6,20,1,-23,3,1,30,7,1,-13,3,1,4,26
240 ENV 14,1,0,20,1,-11,12,1,2,12,1,7,12,1,10,8:ENV 15,1,20,30,1,-20,30,1,0,30,1,2,30,1,14,30
250 a$=INKEY$a=VAL(a$)
260 i=0:j=0:k=0:h=0
270 IF a$="" THEN 1190
280 IF a=7 THEN oc1=oc1-1:oc2=oc2-1:oc3=oc3-1
290 IF a=8 THEN oc1=oc1+1:oc2=oc2+1:oc3=oc3+1
300 IF a=4 THEN ev11=ev11+1:IF ev11>15 THEN ev11=0
310 IF a=1 THEN ev11=ev11-1:IF ev11<0 THEN ev11=15
320 IF a=5 THEN ev12=ev12+1:IF ev12>15 THEN ev12=0
330 IF a=2 THEN ev12=ev12-1:IF ev12<0 THEN ev12=15
340 IF a=6 THEN ev13=ev13+1:IF ev13>15 THEN ev13=0
350 IF a=3 THEN ev13=ev13-1:IF ev13<0 THEN ev13=15
360 IF a$="[" THEN GOSUB 1140
370 IF a$="]" THEN GOSUB 1150
380 IF a$="@" THEN GOSUB 1170
390 IF a$=";" THEN GOSUB 1180
400 IF a$=CHR$(243) THEN dur=dur+5
410 IF a$=CHR$(241) THEN vol=vol-1:IF vol<=0 THEN vol=0
420 IF a$=CHR$(240) THEN vol=vol+1:IF vol>=15 THEN vol=15
430 IF a$=CHR$(242) THEN dur=dur-5:IF dur<=5 THEN dur=5
440 per1=per1+(478 AND a$="q")+(451 AND a$="Q"):IF a$="q" THEN note$="DO" ELSE IF a$="Q" THEN note$="DO # "
450 per1=per1+(426 AND a$="u")+(402 AND a$="W"):IF a$="u" THEN note$="RE" ELSE IF a$="W" THEN note$="MI b "
460 per1=per1+(379 AND a$="e")+(358 AND a$="r"):IF a$="e" THEN note$="MI" ELSE IF a$="r" THEN note$="FA "
470 per1=per1+(338 AND a$="R")+(319 AND a$="T"):IF a$="R" THEN note$="FA # " ELSE IF a$="T" THEN note$="SOL "
480 per1=per1+(301 AND a$="t")+(284 AND a$="y"):IF a$="t" THEN note$="SOL # " ELSE IF a$="y" THEN note$="LA "
490 per1=per1+(268 AND a$="Y")+(253 AND a$="u"):IF a$="Y" THEN note$="SI b " ELSE IF a$="u" THEN note$="SI "
500 per2=per2+(478 AND a$="i")+(451 AND a$="I"):IF a$="i" THEN note$="DO" ELSE IF a$="I" THEN note$="DO # "
510 per2=per2+(426 AND a$="o")+(402 AND a$="O"):IF a$="o" THEN note$="RE" ELSE IF a$="O" THEN note$="MI b "
520 per2=per2+(379 AND a$="p")+(358 AND a$="A"):IF a$="p" THEN note$="MI" ELSE IF a$="A" THEN note$="FA "
530 per2=per2+(338 AND a$="A")+(319 AND a$="S"):IF a$="A" THEN note$="FA # " ELSE IF a$="S" THEN note$="SOL "
540 per2=per2+(301 AND a$="S")+(284 AND a$="d"):IF a$="S" THEN note$="SOL # " ELSE IF a$="d" THEN note$="LA "
    
```

↑ : Augmente le vol de 1
 ↓ : diminue le vol. de 1
 → : augmente la durée de 5
 ← : diminue la durée de 5
 8 : augmente de 1 octave
 7 : diminue de 1 octave
 6 : augm. enveloppe 1 de 1
 5 : augm. enveloppe 2 de 1
 4 : diminue env. 1 de 1
 3 : diminue env.3 de 1
 2 : diminue env. 2 de 1
 1 : diminue env. 1 de 1
 \ : retour au menu
 [: effet "alarme"
] : effet "sonnerie"
 @ : effet "sirène"
 ; : effet "tirs"
 shift : pour dièses et bémols.

Noël Danjou

LISTING

```

1220 FOR col=0 TO 26:FOR col1=26 TO 0 STEP -1:INK 0,col:INK 1,col1:NEXT:NEXT:MODE 1:GOSUB 950
1230 PLOT 1,280:DRAW 639,280:PLOT 1,100:DRAW 639,100
1240 a$=INKEY$
1250 SYMBOL 199,255,129,129,129,129,129,129,255
1260 LOCATE 7,10:PRINT"Mode d'emploi":LOCATE 7,12:PRINT"Jouer une musique":LOCATE 7,14:PRINT"Fonction des Touches":LOCATE 7,16:PRINT
"Arreter":LOCATE 6,21:PRINT"Utiliser les Touches : "CHR$(240)" et "CHR$(241)"
1270 LOCATE 11,22:PRINT"Validez avec [ENTER]":PLOT 1,30:DRAW 639,30
1280 a=5
1290 GOSUB 1350
1300 a$=INKEY$
1310 IF a$=CHR$(240) THEN a=a-2:GOSUB 1350
1320 IF a$=CHR$(241) THEN a=a+2:GOSUB 1350
1330 IF INKEY(18)=0 THEN 1370
1340 GOTO 1300
1350 IF a<10 THEN a=10 ELSE IF a>16 THEN a=16
1360 LOCATE 5,10:PRINT CHR$(199):LOCATE 5,12:PRINT CHR$(199):LOCATE 5,14:PRINT CHR$(199):LOCATE 5,16:PRINT CHR$(199):LOCATE 5,a:PRIN
T CHR$(143):RETURN
1370 LOCATE 2,21:IF a=10 THEN 1580 ELSE IF a=12 THEN 210 ELSE IF a=14 THEN 1380 ELSE IF a=16 THEN 1550
1380 '*****
1390 '** PRESENTATION FONCTION TOUCHES **
1400 '*****
1410 MODE 2:GOSUB 950
1420 PLOT 1,280:DRAW 639,280:PLOT 1,250:DRAW 639,250:PLOT 1,45:DRAW 639,45:LOCATE 19,9:PRINT"PRESENTATION de la FONCTION des TOUCHES
1430 LOCATE 20,22:PRINT"PRESSEZ '\ ' pour REVENIR au MENU":PLOT 1,68:DRAW 639,68
1440 LOCATE 3,11:PRINT CHR$(240)": Augmente le volume de 1" "CHR$(241)": Diminue le volume de 1"
1450 LOCATE 3,12:PRINT CHR$(243)": Augmente la duree de 5" "CHR$(242)": Diminue la duree de 5"
1460 LOCATE 3,13:PRINT"8: Augmente de 1 octave" 7: Diminue de 1 octave"
1470 LOCATE 3,14:PRINT"6: Augmente l'env1 de 1" 5: Augmente l'env2 de 1"
1480 LOCATE 3,15:PRINT"4: Diminue l'env1 de 1" 3: Diminue l'env3 de 1"
1490 LOCATE 3,16:PRINT"2: Diminue l'env2 de 1" 1: Diminue l'env1 de 1"
1500 LOCATE 3,17:PRINT"\: Retour au Menu" [: Effet 'Alarme'"
1510 LOCATE 3,18:PRINT"]: Effet 'Sonnerie'" @: Effet 'Sirene'"
1520 LOCATE 3,19:PRINT";: Effet 'Tirs'" SHIFT: Pour dieses et bemols"
1530 S$=INKEY$
1540 IF S$="\ " THEN 1190 ELSE 1530
1550 MODE 0
1560 FOR encr=0 TO 26:INK 0,encr:LOCATE 4,12:PRINT"FIN du LOGICIEL":NEXT
1570 GOTO 1570
1580 MODE 2:GOSUB 950
1590 PLOT 1,280:DRAW 639,280:PLOT 1,250:DRAW 639,250:PLOT 1,45:DRAW 639,45:LOCATE 32,9:PRINT"MODE D'EMPLOI"
1600 LOCATE 7,11:PRINT"MUSICSOFT est un logiciel simple qui permet de transformer votre AMSTRAD "
1610 LOCATE 5,12:PRINT"en un synthetiseur. Il ne demande aucune connaissance speciale du solfege"
1620 LOCATE 5,13:PRINT"et permet de creer de merveilleuses musiques.La correspondance des touches"
1630 LOCATE 5,14:PRINT"de l'ordinateur avec celles d'un synthe est indique sur l'ecran, ainsi que"
1640 LOCATE 5,15:PRINT"de nombreux parametres qui vous permettront en les relevant d'inclure vo"
1650 LOCATE 5,16:PRINT"tre creation dans un autre de vos programmes."
1660 LOCATE 7,17:PRINT"Ce synthetiseur vous permet, entre autre, de melanger avec votre musique "
1670 LOCATE 5,18:PRINT"des sons preprogrammes ( que vous pourrez transformer en changeant les li-"
1680 LOCATE 5,19:PRINT"gnes 1100 a 1140 ), changer la sonorite de vos notes avec des enveloppes"
1690 LOCATE 5,20:PRINT"selectionnables que vous pourrez egalement transformer (ligne 200), et de"
1700 LOCATE 5,21:PRINT"reduire ou augmenter la duree de la note et le volume de celle-ci."
1710 LOCATE 7,22:PRINT"Pour conclure, donnez un coup d'oeil a la fonction des touches..."
1720 LOCATE 23,24:PRINT"PRESSEZ '/' POUR REVENIR AU MENU"
1730 WQ$=INKEY$
1740 IF WQ$="/" THEN 1190 ELSE 1730
1750 ' *** GENERIQUE ***
1760 RESTORE 1770:FOR t=1 TO 19:READ a:SOUND 1,a*4,22,6:SOUND 2,a/2,22,6:SOUND 4,a*2,22,6:NEXT
1770 DATA 159,142,126,142,126,119,126,119,106,126,119,106,94,89,94,106,119,126,119,106,126,119
1780 RESTORE 1850:FOR T=1 TO 34
1790 READ a:SOUND 1,a,22,6:SOUND 2,a/2,22,6:SOUND 4,a/4,22,6:NEXT
1800 RESTORE 1850:T=0
1810 FOR t=1 TO 33
1820 READ a:SOUND 1,a/4,20,6:SOUND 2,a*2,15,6:NEXT
1830 FOR t=7 TO 1 STEP -1:SOUND 1,338*2,15,t:NEXT
1840 GOTO 1880
1850 DATA 338,301,268,225,225,338,301,268,201,201,338,301,268,225,201,225,268,268,301,338,402,402,268,301,338,451,451,268,301,338,40
2,451,402,338
1860 ' *** PRESENTATION ***
1870 MODE 1:GOSUB 950:GOTO 1760
1880 PLOT 1,250,1:DRAW 639,250,1:LOCATE 5,15:PRINT"Ecrit et Invente par":LOCATE 10,17:PRINT"N.DANJOU":LOCATE 5,19:PRINT"Le Generiqu
e a ete realise":LOCATE 10,21:PRINT"avec ce logiciel"
1890 FOR t=5 TO 250 STEP 4:PLOT 10,t,0:DRAW 600,t,0:NEXT:FOR t=40 TO 600 STEP 4:PLOT t,20:DRAW t,230:NEXT:PLOT 1,1,1
1900 FOR t=1 TO 1500:NEXT
1910 FOR t=1 TO 1000:NEXT:FOR col=26 TO 0 STEP -1:FOR col1=0 TO 26:INK 0,col:INK 1,col1:NEXT:NEXT:RETURN

```