

# AMS'ORGUE

J.-P. GRAPIN

Valable pour  
CPC 464  
CPC 664  
CPC 6128

*Le programme  
AMS'ORGUE transforme  
le clavier de votre 6128 ou  
de votre 464 en clavier  
musical qui joue sur deux  
octaves dont les numéros  
sont affichés dans une  
fenêtre d'écran.*

Ces numéros d'octaves et les valeurs des périodes sonores figurent sur les manuels AMSTRAD. Vous pouvez utiliser en tout 8 octaves numérotées de -4 à +3 et toutes les périodes sonores permises entre 3822 (DO très grave) et 16 (SI très aigu). Pour jouer, pas besoin de définir des ENV ou des ENT, il suffit d'utiliser les deux rangées de touches supérieures du clavier. Vous obtiendrez les notes de deux octaves.

La touche TAB donne un DO et la touche RETURN ou ENTER un SI.

Un clavier musical en BASIC... qui ne traîne pas, qui ne crachote pas... ÇA EXISTE !

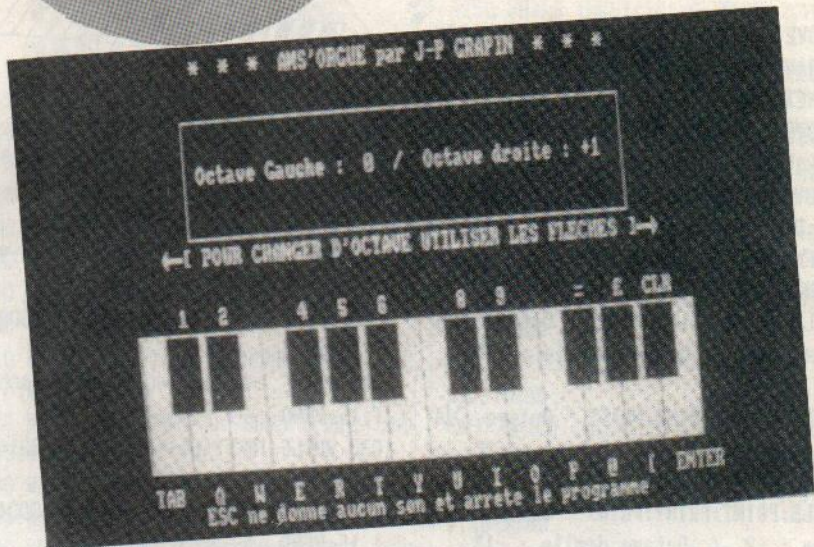
Tant qu'on (WHILE) appuie sur la touche (INKEY(N° de touche)=0), cela joue un SOUND sur un canal, avec une fréquence et un volume (à fond...).

Cela donne un son d'orgue très acceptable qui peut même passer par l'ampli de votre chaîne Hi-Fi.

La juxtaposition de WHILE:END (une par note) permet de se passer de variable et d'obtenir ainsi un BASIC ultra rapide.

Le même procédé est utilisé pour changer d'octaves (avec les flèches gauche et droite).

Le programme vous place au départ sur les deux octaves (0,+1). 8 ko de BASIC... utilisez COPY ou EDIT toutes les lignes se ressemblent. AMS'ORGUE n'est qu'un clavier, tout simple, pour ceux qui veulent se contenter de jouer un peu de musique avec leur Amstrad.



```

10 REM AMS'ORGUE >PF E R T Y U I O P
20 REM par Jean Pierre GRAPIN >YV @ [ RET"
30 REM AVRIL 1988 >LM 150 LOCATE 20,2:PRINT " * * * AMS >NK
100 REM Dessin du clavier et des fe >KZ 'ORGUE par J-P GRAPIN * * * "
netres. 160 WINDOW #0,19,62,5,9 >QU
110 MODE 2:INK 1,23:INK 0,0:BORDER >DK 170 PLOT 1,1:DRAW 639,1,1:DRAW 639, >CH
11 399:DRAW 1,399:DRAW 1,1:MOVE 2,2:DR
120 LOCATE 16,11:PRINT CHR$(242)+CH >PL AW 636,2:DRAW 636,397:DRAW 3,397:DR
R$(154);"[ POUR CHANGER D'OCTAVE UT AW 3,2
ILISER LES FLECHES ]";CHR$(154)+CHR
$(243) 180 ORIGIN 96,60 >GH
130 LOCATE 15,14:PRINT " 1 2 >VA 190 FOR i=0 TO 110 STEP 2 >QT
4 5 6 8 9 = 200 DRAWR 448,0,1:MOVER -448,2:NEXT >CC
# CLR"
140 LOCATE 13,23:PRINT "TAB Q W >DB
210 FOR j=0 TO 224 STEP 224:FOR i=3 >NB
2 TO 64 STEP 32
220 MOVE i-12+j,48 >MD
230 FOR h=48 TO 110 STEP 2 >RR
240 DRAWR 26,0,0:MOVER -26,2 >VT
250 NEXT h,i,j >UK
260 FOR j=0 TO 224 STEP 224:FOR i=1 >QH
28 TO 192 STEP 32
270 MOVE i-12+j,48 >MJ
280 FOR h=48 TO 110 STEP 2 >RX
290 DRAWR 26,0,0:MOVER -26,2 >VY
300 NEXT h,i,j >UF

```

Attention, cette remarque s'adresse aux possesseurs de 464 :  
La touche ESC arrête le clavier musical car il n'est pas possible d'utiliser ON BREAK CONT.  
De plus, il faut taper les lignes suivantes pour un 464.

```

125 LOCATE 18,24:PRINT"ESC ne donne aucun son et arrete le programme"
140 LOCATE 13,23:PRINT "TAB Q W E R T Y U I O P @ [ ENTER"
510 GOTO 560

```