

## LIVRE : LE GRAND LIVRE DE L'AMIGA BASIC

FICHE N° 1733

PRÉSERVER  
SAUVEGARDER  
VALORISER

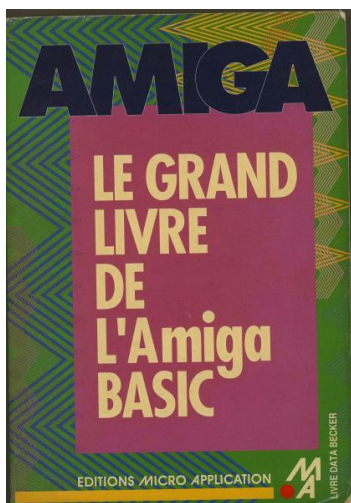
Période de fabrication : 1975-1999  
Fabricant : fabricant non renseigné  
Domaines : Informatique et Communication  
Sous-domaines : Ordinateurs  
Organisme : ACONIT  
Ville : Meylan (Isère)  
Modèle :  
Matériaux : Papier

### Description

Ce livre de 645 pages est un guide très complet de programmation en langage BASIC sur la gamme Amiga. Il s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux utilisateurs confirmés. Ce livre est traduit de l'allemand par Lucien Dietrich et publié aux Editions Data Becker.

### Utilisation

Il sert de référence système et logiciels aux utilisateurs de la gamme des micro-ordinateurs Amiga. Ce livre a appartenu à Charles Wolfers, utilisateur inconditionnel d'une station Amiga durant son adolescence.



| Sommaire                                                          |    |
|-------------------------------------------------------------------|----|
| Partie I: Le graphisme Amiga                                      | 13 |
| I. Objet-Animation                                                | 15 |
| 1.1 Amiga Apprend. La Disquette Extras                            | 16 |
| 1.2 J'ai l'honneur de vous présenter AmigaBASIC                   | 18 |
| 1.3 HELLO BASIC. Expérience avec AmigaBASIC                       | 20 |
| 1.4 Premier galop d'essai. Seul un envol est plus beau            | 26 |
| 1.5 DE-CL...DE LA...Les fenêtres Basic et LIST                    | 30 |
| 1.6 D'autres fonctions                                            | 33 |
| 1.7 "La guerre des étoiles"ère partie. Saisie du texte            | 40 |
| 1.8 Safety first. La sauvegarde                                   | 46 |
| 1.9 NEW Met tout à neuf. Comment effacer un programme Basic       | 48 |
| Entracte n° 1 : Mise en place d'un tiroir-programme               | 49 |
| 1.10 Et cela bouge quand même. Bobs et Sprites                    | 51 |
| 1.11 Nous allons faire une étoile. L'éditeur d'objets             | 52 |
| 1.12 L'art du déplacement. Encore plus sur les objets graphiques  | 59 |
| 1.13 Un Bob est atteint de curiosité. Lecture d'objets graphiques | 60 |
| 1.14 Amiga limier de pistes. La fonction Trace                    | 65 |
| 1.15 Objet par-ci, objet par-là. Les commandes Object             | 66 |
| 1.16 Contrôle de couleur                                          | 75 |

|                                                                                       |            |
|---------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| 1.17 Le travail payé. La routine de restitution .....                                 | 82         |
| 1.18 L'inséparabilité du programme de tirage vidéo .....                              | 91         |
| <b>II. Plus de couleurs à l'écran .....</b>                                           | <b>97</b>  |
| 2.1 Deuxième essai. Le temps des couleurs .....                                       | 97         |
| 2.2 La résolution de l'Amiga. Palier possible .....                                   | 98         |
| 2.3 Comment sortir du cadre. SCREENS .....                                            | 104        |
| 2.4 Les fenêtres doivent être peintes. Windows .....                                  | 108        |
| 2.5 Les premiers ordres graphiques polyvalents .....                                  | 111        |
| <b>Entracte n° 2 :<br/>Chaînage de programmes .....</b>                               | <b>119</b> |
| 2.6 Ça tourne rond. Suite des ordres graphiques .....                                 | 122        |
| 2.7 Le tournant. Diagramme de Gantt : Camembert .....                                 | 131        |
| 2.8 L'habit ne fait pas le moine.<br>Menus et Utilisation de la souris en Basic ..... | 143        |
| 2.9 Le grand art. Un utilitaire de dessin sous AmigaBasic .....                       | 151        |
| <b>Entracte n° 3 :<br/>Des octets, bits et autres .....</b>                           | <b>185</b> |
| 2.10 Un petit point par-ci, un petit point par-là.<br>L'éditeur de trames .....       | 192        |

## Partie II. Les Fichiers Amiga ..... 223

### III. Un cœur pour les données. Les disquettes et la gestion des fichiers ..... 225

|                                                                                                 |     |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 3.1 AmigaBasic déménage.<br>Création d'une disquette propre au Basic .....                      | 226 |
| 3.2 Traitement de données en relation avec la disquette sous Basic .....                        | 231 |
| 3.3 Un répertoire. Un petit fichier d'adresse en Basic .....                                    | 238 |
| 3.4 D'où viennent les camemberts et les colonnes ?<br>Traitement des données statistiques ..... | 245 |
| 3.5 AMIGA ET AMI. LE TRAVAIL AVEC LES PÉRIPHÉRIQUES .....                                       | 279 |
| 3.6 Le blanc et le noir.<br>Une routine d'impression pour le programme statistique .....        | 295 |

### IV. Chargement et sauvegarde de graphisme ..... 297

|                                                                             |     |
|-----------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.1 Les commandes Get et Put .....                                          | 297 |
| 4.2 Les supersoniques des données. Interchange File Format (IFF) .....      | 306 |
| 4.3 La routine de lecture IFF .....                                         | 310 |
| 4.4 Chargement et sauvegarde d'images dans un programme<br>de dessins ..... | 319 |

#### Entracte n° 4 : Un programme crée l'écran-Modification du titre .....

|                                                                 |     |
|-----------------------------------------------------------------|-----|
| 4.5 Lecture d'une image pour le programme de tirage vidéo ..... | 333 |
| 4.6 Chargement et sauvegarde de séquences de tirage .....       | 343 |
| 4.7 Bricolage Basic. Construction d'ordres propres .....        | 348 |

#### Entracte n° 5 : Les systèmes numériques ..... 353

|                                                                                         |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 4.8 Sauvons les images ! La routine Piscave .....                                       | 363 |
| <b>V. Que peut-on encore faire avec des données ..... 371</b>                           |     |
| 5.1 Vive Albert Einstein. La relativité du traitement des fichiers .....                | 372 |
| 5.2 Mick Jagger, Beethoven ou la choucroute.<br>Un programme de banque de données ..... | 378 |
| 5.3 Comment ça fonctionne ?<br>Mode d'emploi de la banque de données .....              | 400 |
| <b>Partie III. Le son Amiga ..... 405</b>                                               |     |
| <b>VI. Parole... Parole... Synthèse de la voix en Basic ..... 407</b>                   |     |
| 6.1 Troisième récréation. L'Amiga aux mille voix .....                                  | 408 |
| 6.2 La parole est aux plans de mémoire.<br>Les ordres Say et Translate .....            | 409 |
| 6.3 Le parloir. Options de l'ordre Say .....                                            | 412 |
| 6.4 Ceci dit, ceci fait. Un utilitaire vocal .....                                      | 417 |
| <b>VII. Taratataaaa. C'est le ton qui fait la musique. .... 429</b>                     |     |
| 7.1 Quatrième récréation. La musique de la guerre des étoiles .....                     | 429 |
| 7.2 C'est grâce à lui que la musique existe. L'ordre Sound .....                        | 430 |
| 7.3 Le temps s'écoule. Sound Wait et Sound Resume .....                                 | 437 |
| 7.4 Écoulez, comme cela sonne bien...<br>Un peu de théorie sur les sons .....           | 439 |
| 7.5 Quel est ce murmure ?... Les ondes et leurs formes .....                            | 442 |
| 7.6 La couleur du son... Un synthétiseur bien utile .....                               | 447 |

## Partie IV. L'environnement de l'AmigaBASIC ..... 457

### VIII. Les fichiers Info ..... 459

#### IX. Appel des fonctions du système. Les fichiers FD et les fichiers binap. .... 463

#### X. Les logiciels "Add-On". Comment pousser le BASIC dans ses derniers retranchements. .... 471

|                                                                                        |     |
|----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| 10.1 Appel de routines assembleur dans un programme BASIC .....                        | 472 |
| 10.2 Donnez des ailes à vos programmes : les compilateurs .....                        | 481 |
| 10.3 A VOS TOUCHES 1, 2, 3, 4. CONCERTO POUR<br>PROGRAMMES ET COMPILATEURS BASIC ..... | 483 |
| 10.4 Vous avez le choix. Les options des compilateurs Basic .....                      | 495 |
| 10.5 Le Fango du dessin. Compilation du programme de dessins .....                     | 501 |

#### A. Messages d'erreur - solutions ..... 503

#### B. Guide référentiel du Basic ..... 519

|                                                                      |     |
|----------------------------------------------------------------------|-----|
| B1. Edition et saisie à l'écran .....                                | 520 |
| B2. Animation des objets .....                                       | 529 |
| B3. Les ordres graphiques .....                                      | 537 |
| B4. Ordres de programmation et de déroulement .....                  | 548 |
| B5. Calculs et fonctions Basic .....                                 | 575 |
| B6. Fichiers. Ordres d'entrées/Sorties. Gestion des disquettes ..... | 597 |
| B7. Commandes vocales et génération de son .....                     | 610 |

#### C. Les programmes du tiroir "BASICDemo" ..... 615

#### D. Lesque ..... 623

**Pour nous citer :**

Base de la Mission nationale de sauvegarde et de valorisation du patrimoine scientifique et technique contemporain, PATSTEC, Livre : Le grand livre de l'Amiga BASIC (fabricant non renseigné), <https://www.patstec.fr/ressources/objets/detail?id=26971>, consulté le 2026-07-27