

SMAKY NEWS

No 16

Le 26 juillet 1982

NOUVEAU MODELE DE SMAKY6 AVEC WINCHESTER

Le prototype du SMAKY6 avec disque dur a été exposé à **COMPUTER 82**.

Cet appareil comprend, dans la carrosserie traditionnelle, un Winchester d'une capacité de 9 Mectets (à la place de la deuxième unité de disquettes), un contrôleur de Winchester et une deuxième alimentation Conver. La vitesse de fonctionnement est impressionnante, l'assemblage du programme SMILE prend 6 minutes contre 30 avec les floppies !

Le SMAKY6 avec Winchester sera commercialisé également avec boîtier ergonomique en trois parties avec un écran de 12 pouces amovible et un clavier détachable. Cet appareil sera donc parfaitement adapté au travail de secrétariat.

Le problème du sauvetage (et de la restauration) de n'importe quel répertoire du disque dur a été résolu. Les programmes SAVE et RESTORE permettent le sauvetage et la restauration de n'importe quel répertoire d'un disque dur Winchester à l'aide d'une série de disquettes. LE FORMAT UTILISE SUR LES DISQUETTES EST SPECIAL. Cependant il a été rendu compatible avec l'ordre LIST du programme CLI.SY pour permettre la visualisation des informations utiles à l'identification de ces disquettes. L'ordre LIST d'une de ces disquettes fera apparaître:

```
DXO      000000  COPYSAVE  000001
```

```
Rép DX1  blocs libres 002460  plus grande place 002460
```

Le nom DXO indique le nom du répertoire qui a été sauvé. Dans cet exemple il s'agit donc d'un sauvetage de tout le disque. Le chiffre zéro qui suit n'indique naturellement pas la taille d'un fichier. Il n'a aucune signification. Le COPYSAVE indique qu'il s'agit d'une disquette de sauvetage et le chiffre qui suit est le numéro d'ordre de la disquette. Il s'agit donc en l'occurrence de la première disquette du jeu de sauvetage. La dernière ligne n'a évidemment aucune signification dans ce cas. La possibilité de sauver uniquement le répertoire courant permettra à l'utilisateur une organisation plus souple de ses méthodes de sauvetage.

En cas de restauration, après l'introduction de la première disquette, le programme contrôle qu'il s'agit bien de la première disquette d'un jeu de sauvetage. Si ce n'est pas le cas, l'utilisateur est prié d'introduire la bonne disquette. Le programme contrôle ensuite si le répertoire courant porte le même nom que le répertoire sauvé. Si ce n'est pas le cas un message d'avertissement est affiché avec les noms des deux répertoires. L'utilisateur peut alors éventuellement renoncer à poursuivre et rien n'aura encore été modifié sur le disque. Le programme contrôle finalement si le répertoire du disque dur pourra contenir le répertoire qui se trouve sur les disquettes. Si ce n'est pas le cas il affiche un message et refuse l'exécution en retournant au programme CLI.SY.

Au tout début le programme commence par "vider" le répertoire du disque dur qui doit être restauré. Ce n'est que tout à la fin que le "directory" du nouveau répertoire sera écrit. Ainsi si une erreur fatale se produit durant la restauration comme par exemple une erreur de lecture, le programme sera avorté avec une tentative de retour au programme CLI.SY et le répertoire où a eu lieu le début de restauration sera vide. De cette façon, on évite le risque d'avoir sur le disque un répertoire incomplètement restauré. Cette sécurité joue également si par exemple l'utilisateur n'est pas en mesure de fournir la bonne disquette suivante et qu'il avorte le programme en pressant sur BREAK

IMPRIMANT

1-H FLOPPY/WINCHESTER

La nouve

La nouvelle révision a été principalement faite pour supporter le disque dur Winchester. Elle a nécessité une modification du plan mémoire. D'autre part, de nouveaux appels existent qui sont utilisés par les nouvelles versions des programmes comme CLI, BASIC, SMILE etc... Il est donc INDISPENSABLE DE REMPLACER TOUS LES ANCIENS DISQUETTES CONTRE LES NOUVEAUX PROGRAMMES LIVRES AVEC LA DISQUETTE DE REVISION. Il faut naturellement faire cela avec les disquettes que l'on possède pour éviter des mélanges accidentels de révisions.

Le ROM PHANTOM permet le démarrage de n'importe quelle configuration de SMAKY6 (Winchester, floppy simple, double face). Les messages sont maintenant en français et la logique de fonctionnement a été améliorée:

SHIFT-BREAK	=> tentative de chargement depuis DX0:
FONCTION-SHIFT-BREAK	=> tentative de chargement depuis DX1:
BREAK	=> chargeur format PDP11 depuis l'USART #4
FONCTION-BREAK	=> test mémoire

Le programme utilise une nouvelle méthode de lecture/écriture, qui consiste à répertorier les secteurs qui doivent être lus dans une piste ainsi que les adresses mémoire pour ces blocs. A l'aide de ces informations, il n'est plus nécessaire de traiter séquentiellement les blocs de la piste. Ainsi après un step, au lieu d'attendre un tour complet de la piste à nouveau en phase, on tente le traitement du bloc où l'on se trouve. Si le bloc appartient à la liste des blocs à lire, il sera pris directement. On obtient ainsi une amélioration très sensible des performances tout en restant compatible (lecture complète d'une disquette simple face environ 18 secondes contre 35 précédemment).

Cette nouvelle méthode est également adoptée pour les disquettes double face, ceci pour des raisons de compatibilité avec la future SMAKY8. Elle remplace l'ancienne méthode qui permettait d'obtenir la même performance en décalant de piste la position du premier bloc. Les personnes utilisant actuellement des floppies double face pourront facilement convertir leur disquettes à l'aide du programme de conversion CONVDD.SM.

La nouvelle méthode différencie les disquettes double faces des disquettes simple face, le nouveau format des disquettes double faces est devenu incompatible avec celui des disquettes simple face (on ne peut pas lire une disquette double face avec un lecteur simple face, mais l'inverse est possible). L'utilisateur d'un SMAKY6 avec des floppies double têtes pourra continuer à lire indifféremment avec des disquettes simple face ou des disquettes double faces.

La nouvelle configuration d'un Winchester a nécessité de compléter les possibilités d'utilisation de la structure de répertoire. En effet, avec les disquettes on a tendance à prévoir différentes disquettes pour les différentes tâches. Cela n'est pas possible avec un disque dur inamovible. Il faut donc, à la place de changer de disquette, pouvoir se fixer de manière fixe dans un répertoire. Ceci devient possible grâce au nouvel appel ?DIR qui permet de se fixer dans un répertoire dont le lien d'accès est pointé par DE. Si, pour le Winchester, cette nouvelle possibilité ne pose aucune difficulté de part l'inamovibilité du disque, en revanche, avec les disquettes ce n'est pas le cas. L'utilisateur devra faire attention de ne PAS CHANGER LA DISQUETTE sur laquelle se trouve son répertoire courant avant d'avoir quitté ce répertoire avec l'appel ?REL.

Comme l'on est dans un répertoire, il est néanmoins possible d'accéder à tous autres répertoires sans devoir quitter le répertoire courant. On joue pour cela sur la SPECIFICATION DU REPERTOIRE HARDWARE. Lorsque le répertoire hardware est spécifié (DX0 ou DX1), l'accès se fait depuis ce répertoire hardware. En revanche, si aucun répertoire hardware n'est spécifié, l'accès se fait depuis le répertoire courant.

Pour faciliter le nouveau mode d'utilisation des répertoires, les appels de chargement ne cherchent pas uniquement dans le répertoire courant mais aussi dans les répertoires hardware DX0 puis DX1. Ceci évite de devoir mettre dans chaque répertoire les programmes utilitaires.

La nouvelle révision utilise la mémoire jusqu'à l'adresse 26000 au lieu de 25000 précédemment. Ceci implique que les fichiers LP.SY et ER.SY ne se chargent plus à la même place. Cependant le chargement de ces fichiers utilise le nouvel appel ?LOAD ce qui exclut le risque de chargement à la mauvaise place d'un ancien fichier.

Une configuration particulière de répertoire (32 fichiers déjà existants et le plus grand trou entre le dernier fichier et l'avant dernier) pouvait provoquer la perte du dernier fichier. Cette faute a été corrigée.

L'appel ?UPDATE en écriture ne vérifiait pas si le disque est protégé. Maintenant ce test existe.

CLI REVISION 1-H

Le CLI 1-H étant capable de s'auto-paramétrer, il n'existe donc plus qu'une seule version du CLI, valable pour toutes les configurations du SMAKY6. Par exemple, avec une configuration Winchester, certains paramètres de l'ordre LIST augmenteront automatiquement de deux digits. La copie hardware de DX0 sur DX1 ne sera permise que si elle est possible. Avec un Winchester, on utilisera pour les sauvetages les deux programmes prévus à cet effet SAVE et RESTORE.

Le nouvel ordre DIR REP:REP etc... permet de sélectionner un repertoire. L'ordre REL permet d'annuler toute sélection.

Pour un SMAKY6 avec floppy double têtes la sélection du mode d'utilisation des drives (1 ou 2 têtes) se fait à l'aide de la commande DXn:/m où "n" est le numéro du drive et "m" sélectionne le mode (S pour simple tête D pour double têtes).

Tous les ordres qui créent un fichier disque (XFER, APPEND etc...) posent la question "voulez-vous supprimer l'ancien fichier ?" si lors de la création on constate la présence d'un fichier de même nom. Une seule exception a été faite pour l'ordre COPY (mais pas pour COPY/C) afin de ne pas bloquer éventuellement l'exécution d'un fichier MACRO.

Il n'est plus indispensable de taper le caractère ":" dans tous les ordres se rapportant à un repertoire, sauf pour l'ordre INIT, ceci pour des raisons de sécurité.

Lors des transferts de fichier (ordre COPY ou XFER), la date de création du fichier transféré n'était pas conservée, mais remplacée par la date du jour. Maintenant, la date du fichier est conservée.

Une pression sur TAB génère la séquence DX1: et une pression sur SHIFT-TAB génère la séquence DX0:

BASIC REVISION 1-7

Les deux versions du basic ont été adaptées au nouveau système 1-H. Elles respectent la nouvelle limite d' (26000).

Une nouvelle gestion de la lecture du clavier a été faite, afin de permettre la mémorisation de caractère l'exécution d'un programme. Ceci permet la frappe préalable (pour autant qu'il n'y ait pas d'accès disque).

Une nouvelle fonction KEY donne l'état du clavier. Lorsque qu'elle vaut zéro, cela indique qu'aucune touche n'est pressée. Dans le cas contraire la fonction vaut le code de la touche pressée en décimal.

Deux nouveaux ordres permettent de sauver sur disque et de recharger l'écran graphique. Ces ordres sont:

SAVE PICTURE "nom"	=> sauve l'écran graphique
LOAD PICTURE "nom"	=> charge l'écran graphique

Dans les précédentes révisions, si l'on faisait la chose suivante: PRINT FILE (1),A,B,C,D il n'était pas possible de faire la manoeuvre inverse: INPUT FILE (1),A,B,C,D. Bien que n'étant pas standard, cette possibilité se traduit pour un INPUT simple (saisie du clavier) par la reconnaissance du tabulateur (touche TAB) de variables valable au même titre que la virgule.

Les fautes connues suivantes ont été corrigées: Dans la version BCD la fonction ATN(x) fonctionne maintenant correctement. La sortie du mode AUTO est maintenant possible dans tous les cas. L'ordre farfelu du fait plus "planter" le programme. La fonction ARND du basic BCD fonctionne maintenant correctement l'intervalle compris entre -0.5 et 0.

IMPRIMANTE OKI84

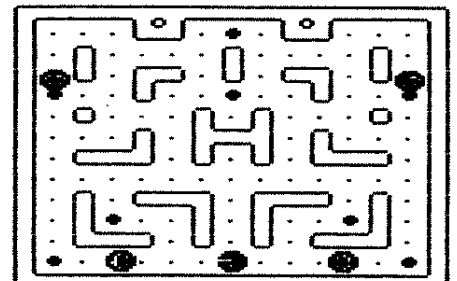
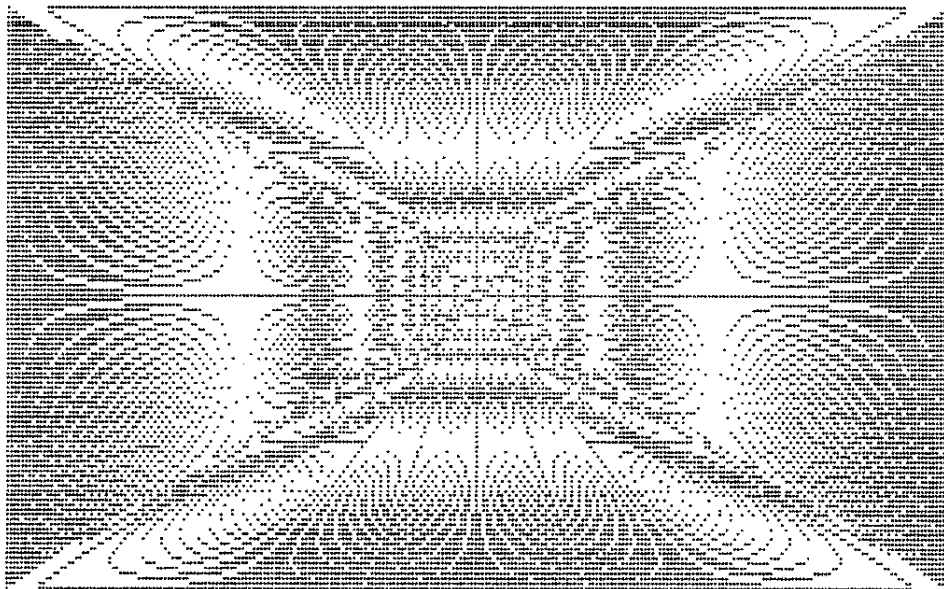
La nouvelle imprimante OKI84 vient d'arriver et les travaux d'adaptation vont se faire immédiatement.

C'est une imprimante à aiguilles (9 balais), qui présente les avantages suivants:

- . vitesse 200 car/s
- . plusieurs largeurs de caractères
- . possibilité de souligner, d'avoir des indices et des exposants et des caractères gras
- . mode "qualité" obtenu en faisant deux passages
- . tracteur inclus
- . permet d'employer du papier A3
- . graphique de haute résolution (aiguilles commandables individuellement)
- . possibilité de charger des générateurs de caractères auxiliaires en RAM
- . prix raisonnable: 3'000.- (ICHA inclus).

Les copies d'écran suivantes (reproduites à l'échelle 1:1) donnent une idée des possibilités offertes par cette imprimante.

SIGMA



SMAKY News No 16, p. 4

SMAKY NEWS

EPSITEC-system sa

Chemin de la Mouette, CH - 1092 Belmont