



MXTELX

AUTEUR : Daniel LANG copyright 1986

DISTRIBUTEUR : AUDIOSONIC FRANCE

103/115 rue Charles Michels B.P.99
93203 Saint - Denis cedex 1

DESCRIPTIF: MXTELX VOUS PERMET D'ENTRER EN RELATION AVEC LES DIVERS RESEAUX ET
----- LES BASES DE DONNEES EN SE CONNECTANT SUR MINITEL GRACE A UN CABLE
SPECIAL .
LE PROGRAMME TRES PUISSANT (100% CODE) COMPORTE 9 ROUTINES
UTILISABLES SOUS BASIC OU AUTRE LANGUAGE

CHARGEMENT: LE CHARGEMENT SE FAIT AUTOMATIQUEMENT.
----- ALLUMEZ VOTRE ORDINATEUR ET INTRODUISEZ LA DISQUETTE,
LE LOGO 'M S X mxtelx 'DOIT APPARAITRE.
OU TAPPEZ RUN"CHARGEUR.BAS" POUR AVOIR LE MENU.

IMPORTANT : NOUS VOUS CONSEILLONS, DE FAIRE EN PREMIER LIEU , UNE COPIE DE
----- SAUVEGARDE DU PROGRAMME MXTELX, ET DE CONSERVER L'ORIGINAL EN CAS
DE MAUVAISE MANIPULATION.

- 1) CHARGER LE SYSTEME MSX.DOS
- 2) FORMATER UNE DISQUETTE VIERGE. " FORMAT "
- 3) FAIRE LA COPIE (1 OU 2 LECTEURS) " COPY A:*. * B: "

REMARQUES : LA DISQUETTE CONTIENT 23 FICHIERS DONT 5 AVEC EXTENTION ".MIN " .
----- CES 5 FICHIERS SONT DES PAGES VIDEOTEXT PRISES AU HASARD DANS
DES SERVEURS. ELLES SONT LA, AFIN DE VOUS FAMILIARISEZ AVEC LE
PROGRAMME 9 DU MENU PRINCIPAL "EMUL + CHARGEMENT".

M X T E L X est un produit A U D I O S O N I C
distributeur des marques :

-- AUDIOSONIC -- MULTITECH -- SPECTRAVIDEO --

UTILISATION: - ROUTINE 1 (page videotext).

PERMET LE TRANSFERT D'UNE PAGE VIDEOTEXT DANS L'ORDINATEUR, DE L'EFFACEMENT DE L'ECRAN DU MINTEL JUSQU'A LA FIN DE LA PAGE (plus quelques secondes). EN RETOUR CETTE ROUTINE FOURNIT AU BASIC LE NOMBRE DE CARACTERES RECUS .

EX: L=USR1(0)

-- L PEUT ETRE TOUTES VARIABLES NUMERIQUES, A LA FIN DE L'EXECUTION CETTE VARIABLE CONTIENT LE NOMBRE DE CARACTERES RECUS .

- ROUTINE 2 (CARACTERE).

PERMET LE TRANSFERT D'UN NOMBRE PRECIS DE CARACTERES DANS L'ORDINATEUR SANS CONDITION DE DEPART, EN RETOUR LA ROUTINE FOURNIT AU BASIC LA CHAINE DE CARACTERES RECUS .

EX: L\$=USR2(NB%)

-- L\$ EST UNE VARIABLE DE TYPE ALPHANUMERIQUE, A LA FIN DE L'EXECUTION CETTE VARIABLE CONTIENT LA CHAINE DE CARACTERES RECUS . NB% PEUT ETRE TOUTES VARIABLES DE TYPE ENTIER OU UN NOMBRE COMPRIS ENTRE 1 ET 254 INCLUS.

- ROUTINE 3 (CHAINE).

PERMET A L'ORDINATEUR DE TRANSMETTRE UNE CHAINE DE CARACTERES SUR LES CIRCUITS VIDEOTEXT, EN RETOUR CETTE ROUTINE FOURNIT AU BASIC LE NOMBRE DE CARACTERES TRANSMIS.

EX: A\$="METEO"

-- L=USR3(A\$)

OU L=USR3("METEO")

ATTENTION LA CHAINE NE DOIT PAS CONTENIR DE VALEURS SUPERIEURES A 127 .

- ROUTINE 4 (CODE).

PERMET A L'ORDINATEUR DE TRANSMETTRE UN CODE (sous forme ASCII) SUR LES CIRCUITS VIDEOTEXT, EN RETOUR LA ROUTINE FOURNIT AU BASIC LA VALEUR ASCII DU CODE.

EX: L=USR4(65)

-- L=USR(A%)

L PEUT ETRE TOUTES VARIABLES NUMERIQUES.

A% PEUT ETRE TOUTES VARIABLES DE TYPE ENTIER.

- ROUTINE 5 (TOUCHE).

PERMET A L'ORDINATEUR DE TRANSMETTRE L'EQUIVALENT DES TOUCHES
SPECIALES DU MINTEL SUR LES CIRCUITS VIDEOTEXT, EN RETOUR LA
ROUTINE FOURNIT AU BASIC LE NUMERO DE LA TOUCHE TRANSMIS.

EX: L=USR5(1) => (donne l'equivalent de la touche envoi)
-- A%=5
L=USR5(A%) => (donne l'equivalent de la touche annulation)
A% EST UNE VARIABLE DE TYPE ENTIER .

CODE: 1=ENVOI / 2=RETOUR / 3=REPETITION / 4=GUIDE / 5=ANNULATION /
----- 6=SOMMAIRE / 7=CORRECTION / 8=SUITE .

- ROUTINE 6 (RECHERCHE).

PERMET DE RECHERCHER DANS LES MEMOIRES DE LA ZONE DE RECEPTION UNE
CHAINE DE CARACTERES, UN CODE ASCII OU UN CARACTERE PRECEDEMMENT
RECU PAR LES ROUTINES 1 OU 2, EN RETOUR LA ROUTINE FOURNIT AU BASIC
LA POSITION DU CARACTERE SUIVANT .

POUR LES CHAINES C'EST LA POSITION SUIVANTE DU DERNIER CARACTERE
DE LA CHAINE, SI LA ROUTINE NE TROUVE RIEN LA REPONSE EST 0 .

EX: A\$="NOM"
-- L=USR6(A\$)
OU L=USR6("TAPEZ")
A\$ EST UNE VARIABLE ALPHANUMERIQUE.
L EST UNE VARIABLE DE TYPE NUMERIQUE QUI CONTIENDRA LA POSITION
DE LA RECHERCHE.

- ROUTINE 7 (MEMOIRE).

CETTE ROUTINE APRES EXECUTION VOUS PERMET DE SAVOIR COMBIEN IL Y
A DE CARACTERES DANS LA ZONE DE RECEPTION.

EX: L=USR7(0) A V'
-- L EST UNE VARIABLE NUMERIQUE.

- ROUTINE 8 (VISUE).

PERMET D'AFFICHER LE CONTENU DE LA ZONE DE RECEPTION SUR L'ECRAN,
EN RETOUR CETTE ROUTINE FOURNIT AU BASIC LE NOMBRE DE CARACTERES
TRANSMIS A L'ECRAN.

EX: L=USR8(0)
-- L EST UNE VARIABLE DE TYPE NUMERIQUE.
ATTENTION: CETTE ROUTINE NE MODIFIE PAS LE CONTENU DE LA ZONE ,
CERTAINS CARACTERES SPECIFIQUES AU VIDEOTEXT ENTRAINENT UN
DESORDRE DE L'ECRAN.

- ROUTINE 9 (FILTRE).

REMPLECE LES CARACTERES GRAPHIQUES PAR DES POINTS, SUPPRIME LES
ATTRIBUTS DE VISUALISATION ET POSITION ABSOLUE DU CURSEUR PAR LA
SUBSTITUTION DU CODE 04(non utilise par MSX), EN RETOUR LA ROUTINE
FOURNIT AU BASIC LE NOMBRE DE CORRECTIONS EFFECTUEES.

EX: L=USR9(0)
-- L EST UNE VARIABLE NUMERIQUE.

TECHNIQUE : LISTING DES INITIALISATIONS

```
100 CLEAR 400,&HBFFF
110 DEFUSR1=&HD000
120 DEFUSR2=&HD0AF
130 DEFUSR3=&HD1E4
140 DEFUSR4=&HD232
150 DEFUSR5=&HD26D
160 DEFUSR6=&HD294
170 DEFUSR7=&HD2F6
180 DEFUSR8=&HD30D
190 DEFUSR9=&HD325
```

```
ZONE DE RECEPTION
DEBUT 49152
FIN 53247
```

```
FIN DE RECEPTION
= CODE 00
```

```
CODAGE VIDEOTEXT
(toute la table ASCII de 32 a 127)
```

```
7 : SONNERIE
8 : CURSEUR ARRIERE
9 : CURSEUR DROITE
10 : CURSEUR BAS
11 : CURSEUR HAUT
12 : EFFACE L'ECRAN
14 : PASSE EN ALPHAMOSAIQUE
15 : PASSE EN TEXTE A_
27 : CE QUI SUIV EST UN ATTRIBUT
...
```

CODE DES ATTRIBUTS

64 NOIR	76 PETIT	86 FOND CYAN
65 ROUGE	77 HAUT	87 FOND BLANC
66 VERT	78 LARGE	88 MASQUAGE
67 JAUNE	79 GRAND	89 FIN LIGNAGE
68 BLEU	80 FOND NOIR	90 DEBUT LIGNAGE
69 MAGENTA	81 FOND ROUGE	92 FOND NORMAL
70 CYAN	82 FOND VERT	93 INVERSION DE FOND
71 BLANC	83 FOND JAUNE	95 DEMASQUAGE
72 CLIGNOTANT	84 FOND BLEU	...
73 FIXE	85 FOND MAGENTA	

DOCUMENTATION SUR LES PROGRAMMES BASIC DE M X T E L X

NOTE : LES PROGRAMMES BASIC NE SONT QU'A TITRE D'EXEMPLE D'APPLICATION, ET
----- PEUVENT ETRE REMODELES A LA CONVENANCE DE L'UTILISATEUR.

1) REMARQUES SUR LE PROGRAMME MINIL.BAS

- LE PROGRAMME MINIL.BAS PERMET LE TRANSFERT D'UNE PAGE MINITEL VERS L'ORDINATEUR, MAIS ATTENTION :
- LA MISE EN MEMOIRE DE LA PAGE SE FAIT EN MEME TEMPS QUE LA VISUALISATION DE CETTE DITE PAGE SUR L'ECRAN DE VOTRE MINITEL, AUSSI, A L'APPARITION DU MESSAGE ' ETES VOUS CONNECTE AU MINITEL 'IL FAUT REPENDRE "0" ou "o" PUIS 'RETURN'(si vous etes effectivement connecté), PUIS APPELEZ LA PAGE QUE VOUS DESIREZ METTRE EN MEMOIRE.
- PROCEDEZ AINSI, AUTANT DE PAGES QUE VOUS LE DESIREZ (DANS LA LIMITE DES POSSIBILITES MEMOIRES DE VOTRE ORDINATEUR), PUIS PASSEZ AU PROGRAMME No 7 POUR SAUVEGARDER SUR DISQUETTE OU K7(tres lent) LES PAGES MISES EN MEMOIRE. LE NOMBRE DE PAGES QUE L'ON PEUT SAUVEGARDER EST ILLIMITE, MAIS, ATTENTION A NE PAS METTRE LE MEME NOM POUR DES PAGES DIFFERENTES, LES DERNIERES SAUVEGARDES ECRASERAIENT LES PREMIERES.

REM: MXTELX INSTALLE LES CARACTERES MINITEL, MET EN PLACE LES ROUTINES EN
--- ASSEMBLEUR. NE VOUS ETONNEZ DONC PAS EN LISTANT LES PROGRAMMES BASIC, SI CERTAINS SIGNES (EX: à ,\$,etc...) SONT REMPLACES PAR D'AUTRES CARACTERES. POUR Y REMEDIER VOUS POUVEZ TAPER LE PROGRAMME SUIVANT:

```
POKE &HF920,&HBF
POKE &HF921,&H1B
POKE &HF91F,0
SCREEN 0
```

2) SUR LA DISQUETTE SE TROUVE UN EXEMPLE D'APPLICATION DE CHAQUE ROUTINE EN BASIC. EN VOICI LA LISTE AINSI QUE QUELQUES ADRESSES ET EXEMPLES EN LANGUAGE MACHINE POUR LES PROGRAMMEURS CHEVRONNES.

-MINI1.BAS : PERMET LE TRANSFERT D'UNE PAGE MINITEL DANS LA MEMOIRE DE
----- VOTRE ORDINATEUR.

POUR DETERMINER LE DEBUT D'UNE PAGE VIDEOTEXT, ENTREZ EN D500H LE NUMERO DE VOTRE PAGE (>1), ET LANCEZ LA ROUTINE SITUEE EN D368H. EN RETOUR, VOUS TROUVEREZ EN D504H-D505H L'ADRESSE DE CELLE CI.
POUR SAUVEGARDER UNE PAGE, LANCEZ LA ROUTINE SITUEE EN D000H.

-MINI2.BAS : TRANSFERT D'UN NOMBRE D'OCTETS OU CARACTERES DU MINITEL
----- VERS L'ORDINATEUR.

POUR UTILISER CETTE ROUTINE, IL SUFFIT D'INTRODUIRE UN NOMBRE ENTIER, COMPRIS ENTRE 1 ET 254 DANS LA FONCTION USR .

EXEMPLE : A\$=USR 2(100)

EN RETOUR, LA VARIABLE ALPHANUMERIQUE CONTIENT LA CHAINE RECUE. IL SERA SANS DOUTE NECESSAIRE DE DECODER LE CONTENU DE CETTE CHAINE DE CARACTERES AVANT DE L'AFFICHER.

- MINI3.BAS : TRANSFERT D'UNE CHAÎNE ALPHANUMÉRIQUE DE L'ORDINATEUR VERS LE MINITEL (PERMET DE SE SERVIR DU CLAVIER DE L'ORDINATEUR A LA PLACE DE CELUI DU MINITEL).
 EXEMPLE : A=USR 3("TOTO")
 DANS LA CHAÎNE IL NE PEUT Y AVOIR QUE DES VALEURS ASCII INFÉRIEURES A 128. EN RETOUR LE PROGRAMME MET DANS VOTRE VARIABLE LE NOMBRE DE CARACTÈRES TRANSMIS.
- MINI4.BAS : PERMET L'ENVOI DE CODE SUR LE MINITEL (voir chapitre code)
 EXEMPLE : A=USR 4 (7) (7 correspond au BIP)
- MINI5.BAS : PERMET L'ENVOI DES TOUCHES SPÉCIALES DU MINITEL SANS AVOIR A LES FRAPPER.
- MINI6.BAS : RECHERCHE D'UNE CHAÎNE DE CARACTÈRES DANS LES PAGES STOCKÉES EN MÉMOIRE.
 EXEMPLE : POKE &HD500,numero de la page
 DEFUSR=&HD386:A=USR(0)
 POKE &HD2B2,PEEK(&HD504)
 POKE &HD2B3,PEEK(&HD505)
 A=USR 6("CHAÎNE") + PEEK(&HD504) + PEEK(&HD505)
 * 256 - LEN("CHAÎNE")
 DANS A SE TROUVE ALORS L'ADRESSE DU MESSAGE.
- MINI7.BAS : DELIVRE LE NOMBRE D'OCTETS UTILISÉS PAR LES DIFFÉRENTES PAGES - PERMET LA SAUVEGARDE DES PAGES CONCERNÉES.
 EXEMPLE : A=USR 7(0) pour la première page
 Pour les autres pages, veuillez vous reporter au programme basic.
- MINI8.BAS : FILTRE LA MÉMOIRE TAMPON DES CODES DE CONTRÔLE ET INFLUE SUR L'AFFICHAGE.
 EXEMPLE : POKE &HD500,numero de la page
 DEFUSR=&HD386:A=USR(0)
 POKE &HD30E,PEEK(&HD504)
 POKE &HD30F,PEEK(&HD505)
 POKE &HD326,PEEK(&HD504)
 POKE &HD327,PEEK(&HD505)
 A=USR 9(0) 'filtre
 A=USR 8(0) 'affiche

POUR LES AMATEURS DE PROGRAMMATION EN ASSEMBLEUR:
 SI VOUS DESIREZ RÉALISER UN AFFICHAGE CORRECT, IL VOUS SUFFIRA DE DÉTOURNER LE HOOK SITUÉ EN FDA4H, ET DE GÉRER LES CARACTÈRES DE CONTRÔLE.

CODE VIDEO : TOUTE LA TABLE ASCII DE 32 A 127

QUELQUES EXEMPLES : CODE 7 = SONNERIE

" 8 = CURSEUR ARRIERE
" 9 = " DROITE
" 10 = " BAS
" 11 = " HAUT
" 12 = EFFACE L'ECRAN
" 14 = PASSE EN ALPHAMOSAIQUE
" 15 = PASSE EN TEXTE
"ETC
" 27 = CE QUI SUIT EST UN ATTRIBUT

AUTRES CODES UTILISES PAR LA ROUTINE 4 :

- CONNEXION DU MINITEL DEPUIS L'ORDINATEUR

1) TAPEZ : A=USR 4(&H1B)+USR 4(&H39)+USR 4(&H67)

2) COMPOSEZ VOTRE NUMERO DE TELEPHONE, DES QUE VOUS ENTENDEZ LE BRUIT
CARACTERISTIQUE QUI VALIDE VOTRE APPEL, VALIDEZ PAR ENTER OU RETURN.

- DECONNEXION

A=USR 4(&H1B)+USR 4(&H39)+USR 4(&H68)

- TOUCHE "LOUPE HAUT"

A=USR 4(&H1B)+USR 4(&H3A)+USR 4(&H69)+USR 4(&H46)

- TOUCHE "LOUPE BAS"

A=USR 4(&H1B)+USR 4(&H3A)+USR 4(&H69)+USR 4(&H47)

- TOUCHE POUR ARRETER LE MODE LOUPE

A=USR 4(&H1B)+USR 4(&H3A)+USR 4(&H6A)+USR 4(&H46)

- POUR VISUALISER LE CURSEUR MINITEL

A=USR 4(&H11)

- POUR FAIRE DISPARAITRE LE CURSEUR

A=USR 4(&H14)

NOTE : NOUS NE POUVONS ENUMERER LA LISTE DE TOUS LES CODES EXISTANTS
----- ELLE SERAIT TROP LONGUE, VOUS TROUVEREZ FACILEMENT EN
LIBRAIRIE, DES REVUES SPECIALISEES SUR LE MINITEL, QUI VOUS
PERMETTRONT D'ACCROITRE LES PERFORMANCES DU PROGRAMME MXTLX.