

Transfert cassette-disquette

De nombreux collègues se heurtent au problème du transfert des logiciels de cassette à disquette. Je vous donne ici une information à prendre avec une réserve extrême.

La cartouche Assembleur (prix 350 F à la C.A.M.I.F., pour TO7) permet théoriquement de copier n'importe quel fichier de cassette à disquette ou inversement. Je dis bien « théoriquement » car on ne nous épargne pas les I.O Error.

De plus, même transféré, il n'est pas dit que le programme fonctionne. Certains ont des protections qui semblent perturber la copie. D'autres renvoient systématiquement au lecteur de cassette et dans ce cas, il faut essayer de voir le programme, s'il est transformable (pas toujours le cas) !

J'ai remarqué que souvent le I.O Error arrivait au début du programme suivant, comme si la fin du précédent n'était pas reconnue. Alors dans ce cas, je rembobine un peu avant de lancer la prochaine copie.

Pratiquement :

Mettre la cartouche Assembleur

Appuyer sur 1 (avec une disquette dans le lecteur)

Choisir 4 COPY

Taper C : ENTREE

puis O :P1.EXT (choisissez EXT en fonction du programme transféré) ENTREE

Cassette prête, répondez Y

Surveillez la ligne rouge

Vous verrez FOUND Nomfic.ext

Notez ce nom de fichier que vous associez à P1.EXT

Avec de la chance vous n'aurez pas de I.O Error

Rebobinez un peu si nécessaire et faites de même avec P2, P3, etc.

Quand tout est passé, reprenez votre cartouche Basic

Faites DIR pour vérifier et connaître le type de fichier qui est sur la disquette, s'il est Basic (B en 3^e colonne), Binaire (M), ou Données (D).

Vous avez sûrement intérêt à recharger et sauvegarder tous

les programmes en Basic (voir ci-dessous)

Avec Name vous pouvez redonner les noms corrects

Et vous essayez si cela marche !

S'il y a des problèmes essayez de trouver dans les listings leur origine.

Pour les programmes Basic, le système habituel est le plus efficace, donc refaites leur transfert systématiquement :

```
LOAD"CASS :NOMPROG.EXT" puis
```

```
SAVE"NOMPROG.EXT",P
```

En ce qui concerne les binaires, on trouve également des programmes qui donnent les adresses Début, Fin, Lancement, que l'on va appeler ici ADR1, ADR2, ADR3 donc on peut s'en servir aussi (mais cela marche assez bien avec la cartouche Assembleur).

```
LOADM"CASS :NOMPROG.EXT" :SAVEM"NOMPROG.  
EXT",&HADR1,&HADR2,&HADR3
```

Pour les fichiers Données, et c'est ce qui nous pose le plus de difficultés, nous choisirons le transfert avec la cartouche Assembleur.

ATTENTION encore : la cartouche Assembleur a été conçue pour le lecteur de disquette 80 K, le DOS qu'elle contient gère mal le double lecteur 80 K et mal également le lecteur Double Densité même si on cherche à le faire marcher en Simple densité. Donc pour mettre tous les atouts dans votre main, branchez un seul lecteur 80 K pour ce travail.

Ne vous lancez dans ces transferts que si le logiciel vous semble très intéressant ! Il y a peut-être d'autres astuces. Si vous en connaissez, nous serons nombreux à nous réjouir en les découvrant.