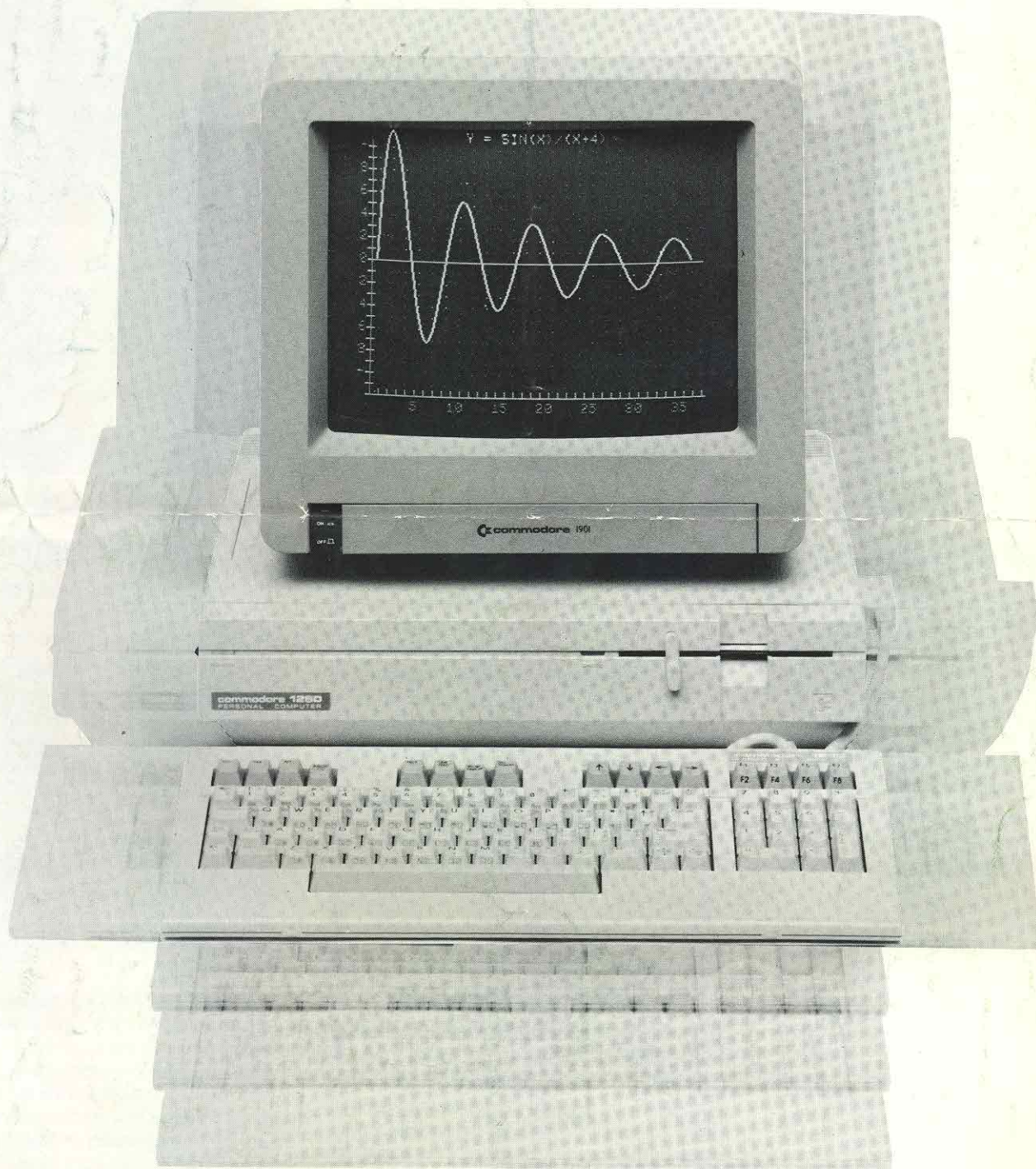
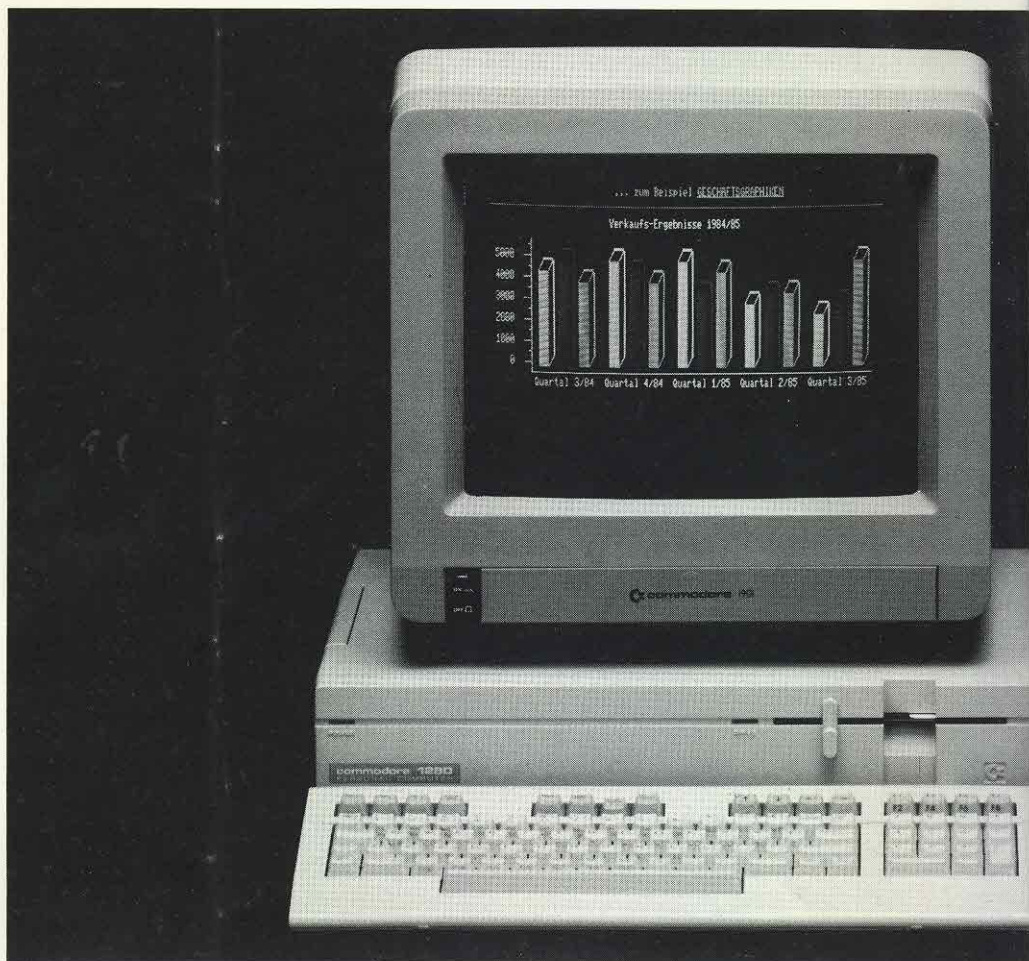


*Trois bonnes raisons  
d'en acheter un:  
Commodore 128D*







## Le super-branch

Le Commodore 128 D est un appareil qui va largement au-delà des limites tracées par les ordinateurs familiaux habituels. Sa remarquable conception technique réunit trois des plus fameux systèmes d'exploitation. Il offre une gamme de possibilités d'applications si exceptionnelles qu'il peut répondre sans peine aux besoins les plus divers.

### Le mode C 64

En mode C 64, le Commodore 128 D est entièrement compatible avec son «petit frangin», l'ordinateur familial le plus vendu au monde. Tous les possesseurs d'un équipement Commodore 64 peuvent donc continuer à utiliser la totalité de leurs unités périphériques.

Les jeux éducatifs et d'aventures les plus célèbres tournent sur le Commodore 128 D sans plus de problèmes que les programmes sportifs. Il existe actuellement, pour ce mode d'utilisation, un choix de plus de 5000 programmes sur disquettes, cassettes ou modules enfichables.

### Le mode C 128

Mais c'est en mode C 128 que le Commodore 128 D montre tout ce qu'il a «dans le coffre».

L'utilisation de gros programmes ne pose désormais plus de problèmes: la mémoire de 128 Ko est extensible sans difficultés jusqu'à 640 Ko. Et le Basic

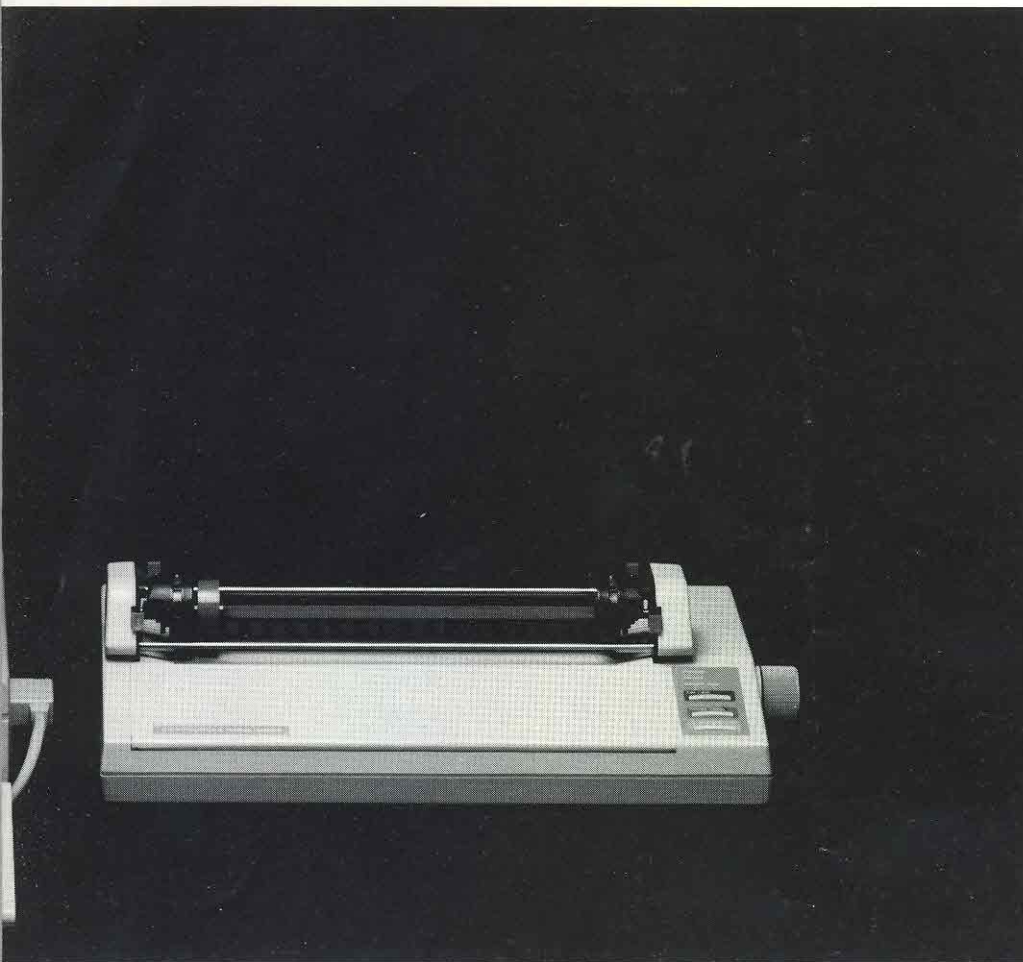
Commodore 7.0 offre le confort de ses 150 instructions et fonctions pour permettre aux programmeurs les plus exigeants de travailler en professionnels.

Le microprocesseur 8502 fonctionne au choix sur les fréquences d'horloge de 1 ou de 2 MHz pour traiter plus rapidement les gros volumes de données. Le C 128 D peut afficher des lignes de 40 ou de 80 caractères en 16 couleurs.

La technique des fenêtres ou la programmation musicale présentent la même facilité de réalisation que les graphiques tridimensionnels à haute définition ou la gestion d'archives volumineuses.

Le Commodore 128 D constitue en outre un système de traitement de texte exceptionnel: en plus de ses caractéristiques ergonomiques, son clavier de machine à écrire est commutable du jeu de caractères ASCII au jeu de caractères français. Les voyelles accentuées sont ainsi entièrement disponibles. Deux applications, «Superscript» (un programme de traitement de texte) et «Superbase» (un gestionnaire de base de données), ont été spécifiquement développés pour exploiter de façon optimale les possibilités du Commodore 128.





## Le professionnel

Une fois le système d'exploitation CP/M chargé, il n'y a guère que son prix inférieur qui distingue encore le Commodore 128 D des autres ordinateurs CP/M. Ce mode de fonctionnement met en œuvre un micro-processeur Z80A avec une fréquence d'horloge de 4 MHz.

En CP/M Plus (version 3.0), l'utilisateur a accès à l'intégralité de l'immense offre de logiciels développés sous CP/M depuis 10 ans. Plus de 2000 programmes proposés sur le marché font de CP/M un standard solidement établi dans le monde des ordinateurs personnels.

## Les possibilités d'utilisation

A côté des classiques logiciels CP/M de traitement de texte, de tableurs électroniques ou de gestionnaires de fichiers tels que dBase ou Multiplan, l'utilisateur peut faire appel à de nombreuses solutions développées à l'intention de branches spécifiques de l'économie. Cet énorme potentiel d'applications éprouvées dans la pratique fait du Commodore 128 D une ressource de grande valeur dans tous les secteurs de l'organisation d'une petite ou moyenne entreprise.

## Le 128 D

Le Commodore 128 D s'avère donc être aussi un ordinateur professionnel. Sa station intégrée de disquette 5 pouces (1571), d'une capacité de 340 Ko (jusqu'à 400 Ko sous CP/M) le confirme en assurant le plus rapide des accès aux données.

## Les avantages de l'ordinateur personnel Commodore 128 D

- 3 systèmes d'exploitation parfaits
- Un choix de logiciels immense
- CP/M Plus, pour une utilisation professionnelle
- Extensible jusqu'à 640 Ko
- Compatible à 100% avec le C 64

L'ordinateur personnel Commodore 128 D jette un pont définitif entre les ordinateurs familiaux et les ordinateurs professionnels: les frontières auxquelles se heurtaient les applications pratiques de gestion n'existent plus guère.

# Fiche technique

## Mode Commodore 128 D:

- Mémoire vive (RAM) de 128 Ko, extensible jusqu'à 640 Ko
- Mémoire morte (ROM) de 48 Ko
- Basic 7.0
- Moniteur intégré en langage machine
- Editeur intégré d'éléments graphiques mobiles (lutins)
- Microprocesseur 8502 (compatible 6502)
- Microcircuit d'interface sonore (SID) 6581
- Fréquence d'horloge de 1 ou de 2 MHz
- Sorties vidéo:
  - RGBI
  - Chroma-Luma
  - Antenne
  - PAL composite
  - Monochrome (80 caractères)
- Sortie son
- 25 lignes de 40 caractères, 320 x 200 pixels
- 25 lignes de 80 caractères, 640 x 200 pixels
- 16 couleurs
- 8 lutins (en mode 40 caractères)
- Bus série rapide

## Mode Commodore 64:

Le mode Commodore 64 est entièrement compatible avec le C 64 (matériel et logiciel).

- Mémoire vive (RAM) de 64 Ko
- Mémoire morte (ROM) de 20 Ko
- Basic 2.0
- Microprocesseur compatible 6510
- Microcircuit d'interface sonore (SID) 6581
- Fréquence d'horloge de 1,02 MHz
- Sorties vidéo:
  - Chroma-Luma
  - Antenne
  - PAL composite
- Sortie son
- 25 lignes de 40 caractères, 320 x 200 pixels
- 16 couleurs
- 8 lutins

## Mode CP/M:

Le mode CP/M permet l'utilisation des logiciels d'application écrits pour le système d'exploitation CP/M, universellement connu et répandu.

- CP/M Plus, version 3.0
- Mémoire vive (RAM) de 128 Ko, extensible jusqu'à 640 Ko
- Microprocesseur Z80A
- Fréquence d'horloge de 4 MHz
- Sorties vidéo:
  - RGBI
  - Chroma-Luma
  - Antenne
  - PAL composite
  - Monochrome (80 caractères)
- Sortie son
- 25 lignes de 40 caractères, 320 x 200 pixels
- 25 lignes de 80 caractères, 640 x 200 pixels
- 16 couleurs
- Bus série rapide
- Compatible avec le format CP/M

## Clavier:

Clavier machine à écrire de 92 touches, 14 touches numériques, 8 touches de fonction programmables, 6 touches de commande du curseur, touche «AIDE» (Help), touche de commutation 40/80 caractères, touches spéciales No Scroll/Line, Feed/Escape, Tab/Alt.

Jeu de caractères français normalisé commutable à partir du jeu ASCII.

## Connexion d'entrée/sortie:

RS-232C, avec niveau TTL  
Branchement utilisateur (8 bits parallèles)  
Bus série  
Branchement pour cassettes  
2 branchements pour jeux (manches à balais)  
Sortie télévision  
Branchement pour modules enfichables  
Sortie son  
Sortie vidéo composite  
Sortie vidéo RGBI

Unités périphériques connectables:

Imprimantes: MPS 801, MPS 803, MPS 1000  
Stations de disquettes simples: 1541, 1570, 1571  
Moniteurs: moniteur monochrome, moniteurs couleur 1702, 1801, 1901 RGBI  
Divers: Datassette 1530, imprimante-traceur de courbes 1520, souris

Alimentation électrique:

220 V, 50 Hz

Encombrement:

430 x 405 x 100 mm

Poids:

9,420 kg

## Fiche technique de la station de disquette:

Interface:

Bus série IEEE, adresse d'unité = 8

Modes d'enregistrement:

Format GCR (Group Code Recording)

Capacités:	Simple face	Double face
non formaté	252019 octets	252019 octets x 2
formaté	174848 octets	349696 octets

Format MFM (Modified Frequency Modulation)

Capacités par côté:

non formaté:	500000 octets
formaté, maximum:	204800 octets
nombre maximum de pistes:	40 par côté

Jeu d'instructions:

Instructions SED: NEW, VERIFY, RENAME, COPY, SCRATCH, VALIDATE, ainsi que des instructions d'accès direct.

Pour d'autres informations techniques, veuillez consulter la documentation Commodore 128 D.

Sous réserve de modifications techniques et des possibilités de livraison.

Mars 1986



# Commodore

Une foule de bonnes idées