

*Manuel de l'utilisateur*

---

# *Workbench 3.0*

*AMIGA*



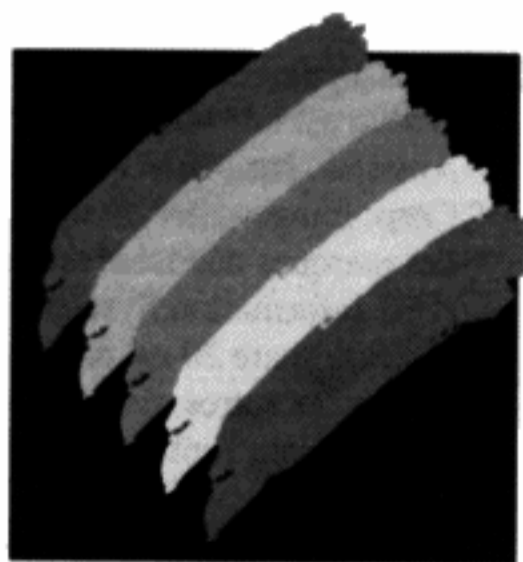
 **Commodore**

*Manuel de l'utilisateur*

---

# *Workbench 3.0*

*AMIGA*



 Commodore

## **COPYRIGHT**

Copyright © 1992 par Commodore Electronics Limited. Tous droits réservés. Il est interdit de copier, photocopier, reproduire, traduire ou transposer sur un support électronique, ou autre pouvant être exploité par une machine quelle qu'elle soit, tout ou partie de ce document sans autorisation préalable, écrite de Commodore.

Les indications fournies dans l'ouvrage *Exploitation de l'AmigaDOS* est adapté de la seconde édition du *Manuel d'utilisation de l'AmigaDOS*, Copyright © 1987 par Commodore-Amiga, Inc., et utilisé avec l'autorisation de la maison d'édition Bantam Books. Tous droits réservés. Les polices de caractères Times Roman, Helvetica Medium, et Courier incluses au répertoire de polices de la disquette AmigaFonts sont placées sous Copyright © 1985, 1987 de la société Adobe Systems, Inc. Les polices de caractères CG Times, Univers Medium, et LetterGothic incluses au répertoire de polices de la disquette AmigaFonts sont placées sous Copyright © 1990 par la société Agfa Corporation, et sous licence de la société Agfa Corporation.

## **DECLINAISON DE RESPONSABILITE**

Aucun point de ce document ne donne droit à une indemnité ou garantie quelconque, indiquée ou implicite, concernant les produits ici décrits, leurs fonctions, compatibilité ou disponibilité. Commodore décline d'autre part toute responsabilité concernant le texte ou les représentations graphiques réalisées par lui-même ou par un tiers, comme pour toutes publications pouvant être reproduites sur ce document. **COMMODORE NE POURRA ETRE TENU POUR RESPONSABLE DE DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS, ACCIDENTELS OU CONSECUTIFS, RESULTANT DE TOUTE RECLAMATION CONCERNANT UNE REPRESENTATION FAITE SUR CE DOCUMENT, MEME SI LES RISQUES DE DETERIORATION ONT ETE PRECISES. CERTAINS ETATS NE RECONNAISSENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DE TELS RESPONSABILITES OU DOMMAGES, AUQUEL CAS LES EXCLUSIONS OU LIMITATIONS MENTIONNEES CI-DESSUS NE S'APPLIQUERAIENT PAS.**

## **MARQUES COMMERCIALES**

Commodore et le sigle Commodore et CBM sont des marques déposées par Commodore Electronics Limited, aux Etats-Unis et dans de nombreux autres pays. Amiga est une marque déposée par Commodore-Amiga aux Etats-Unis et dans de nombreux autres pays. AmigaDOS, Amiga Kickstart, Amiga Workbench, AutoConfig, et Bridgeboard sont des marques déposées par Commodore-Amiga aux Etats-Unis et dans de nombreux autres pays. AmigaVision est une marque déposée par Commodore Electronics Limited et Commodore. MS-DOS est une marque déposée par Microsoft Corporation.

Compugraphic, CG, et Intellifont sont des marques déposées de la société Agfa Corp. CG Triumverate est une marque déposée de Agfa Corp. CG Times repose sur la police Times New Roman placée sous licence de The Monotype Corporation plc. Times New Roman est une marque déposée de Monotype Corporation. Univers est une marque déposée de Linotype AG. Universe est placé licence de la société Haas Typefoundry Ltd.

Diablo est une marque déposée de Xerox Corporation; Epson est une marque déposée de Epson America, Inc.; IBM et Proprinter XL sont des marques déposées de International Business Machines Corp; Imagewriter est une marque déposée de Apple Computer, Inc.; LaserJet et LaserJet PLUS sont des marques déposées de Hewlett-Packard Company; NEC et Pinwriter sont des marques déposées de NEC Information Systems; Okidata est une marque déposée de Okidata, une division de Oki America, Inc.; Okimate 20 est une marque déposée de Okidata, une division de Oki America, Inc. Toutes les autres marques déposées susceptibles d'être mentionnées ou prises en référence sur ce manuel, sont l'entière propriété de leurs détenteurs respectifs.

*Cet ouvrage à été conçu sur divers systèmes Commodore par  
Kitsel Outlaw, Ross Hippley, Leslie Jones, and Barbara Siwinski.*

P/N: 368 915-01

# ***Sommaire***

---

## ***Initiation***

<b>Choix d'un pilote de clavier et la langue .....</b>	<b>1-1</b>
<b>Installation du logiciel .....</b>	<b>1-2</b>
Installation du logiciel système.....	1-2
<b>Comment débiter .....</b>	<b>1-5</b>

## ***Opérations de base***

<b>Chargement/initialisation du système .....</b>	<b>2-1</b>
Options spécifiques .....	2-3
<b>Exploitation de la souris .....</b>	<b>2-3</b>
Déplacement de la souris .....	2-4
Touche de sélection .....	2-5
Sélection d'un icone ou d'une fenêtre.....	2-5
Sélection de plusieurs icones.....	2-6
Ouverture d'une fenêtre.....	2-7
Tirer un icone .....	2-7
Tirer une fenêtre.....	2-8
Tirer un écran.....	2-8
Tirer et copier .....	2-9
Touche d'appel de menu .....	2-10

Annulation d'une opération .....	2-10
Exploitation de l'Amiga sans souris .....	2-10
<b>Exploitation des lecteurs .....</b>	<b>2-11</b>
Insertion des disquettes.....	2-12
Exploitation des disquettes .....	2-12
Exploitation du disque virtuel .....	2-13
Copies de sauvegarde.....	2-15
<b>Gestion de vos fichiers .....</b>	<b>2-15</b>
Organisation logique des données sur le support.....	2-15
Chemins.....	2-16
Noms de fichiers et noms de tiroirs.....	2-18
Poubelle (Trashcan) .....	2-18
<b>Utilisation des logiciels d'application .....</b>	<b>2-19</b>

## ***Initiation au Workbench***

<b>Ecrans .....</b>	<b>3-1</b>
Exploitation des écrans.....	3-2
<b>Menus.....</b>	<b>3-3</b>
<b>Exploitation des menus .....</b>	<b>3-3</b>
Options de menu estompées .....	3-4
Symboles de menu et séquences de contrôle .....	3-5
Menu outils.....	3-5
<b>Fenêtres .....</b>	<b>3-6</b>
Exploitation des fenêtres .....	3-7

Menu Fenêtres.....	3-7
Nouveau tiroir.....	3-7
Ouvrir Parent.....	3-8
Fermer.....	3-8
Mettre à jour.....	3-8
Sélectionner le contenu.....	3-9
Réorganiser.....	3-9
Figurer.....	3-9
Montrer.....	3-9
Afficher part.....	3-10
<b>Cellules.....</b>	<b>3-11</b>
Cellules de la fenêtre.....	3-11
Cellule texte.....	3-12
Barre de titres.....	3-12
Cellule de profondeur.....	3-13
Cellule Zoom.....	3-13
Cellule de dimension.....	3-13
Cellules de défilement.....	3-14
Cellule de fermeture.....	3-15
Cellules d'action.....	3-15
Cellules complémentaires.....	3-16
Cases à cocher.....	3-16
Cellules cyclique.....	3-16
Bouton d'activation.....	3-17
Cellules de défilement de liste.....	3-17
Cellules de glissement.....	3-17
<b>Icones.....</b>	<b>3-18</b>
Menu Icones.....	3-19
Ouvrir.....	3-19
Copier.....	3-20
Renommer.....	3-21
Information.....	3-22
Figurer.....	3-24
Libérer.....	3-24
Sortir.....	3-24
Ranger.....	3-25
Effacer.....	3-25
Formatage de disque.....	3-26

Formatage de disque dur .....	3-28
Formatage de disquettes .....	3-29
Vider la Poubelle.....	3-30
Types d'outils d'icônes .....	3-31
Annulation de la mise en commentaire.....	3-32
Modification d'un type d'outils.....	3-32
Ajout d'un type d'outils .....	3-32
Effacer un type d'outils.....	3-33
<b>Requêtes .....</b>	<b>3-33</b>
Requêtes d'action.....	3-34
Requêtes de message.....	3-34
Requêtes de texte .....	3-35
Requêtes de fichiers.....	3-35
Requêtes de police de caractères.....	3-37
Requête de mode d'affichage écran.....	3-38

## ***Workbench***

<b>Ecran Workbench .....</b>	<b>4-1</b>
Fenêtre Workbench .....	4-2
<b>Menu Workbench.....</b>	<b>4-3</b>
Mis en arrière-plan .....	4-3
Exécuter une commande.....	4-4
Tout retracer .....	4-4
Tout mettre à jour.....	4-5
Dernier message .....	4-5
Version.....	4-5
Quitter.....	4-5

<b>Routines Workbench .....</b>	<b>4-6</b>
Tiroir système .....	4-6
FixFonts .....	4-7
Format .....	4-7
Intellifont .....	4-7
NoFastMem .....	4-7
RexxMast .....	4-8
Shell .....	4-8
Tiroir Utilities (Utilitaires) .....	4-8
Clock (horloge) .....	4-8
More .....	4-11
MultiView .....	4-12
Tiroir WBStartup .....	4-15
Types d'outils .....	4-16
Tiroir Expansion .....	4-16
Tiroirs Devs et Storage .....	4-16
Déplacer de Storage .....	4-17
Types de données .....	4-18
Pilotes DOS (DOSDrivers) .....	4-18
Claviers .....	4-18
Moniteurs .....	4-18
Imprimantes .....	4-19

## ***Préférences***

<b>Tiroir Prefs (Préférences) .....</b>	<b>5-1</b>
Menus des éditeurs et tiroirs Presets .....	5-3
Menu Projet .....	5-4
Menu édition .....	5-4
Menu de configuration .....	5-5
Utilisation du tiroir Presets .....	5-5
Editeur Locale .....	5-6
Editeur Time (heure) .....	5-6

Editeur Input (saisie).....	5-7
Vitesse de la souris.....	5-8
Accélération.....	5-8
Temporisation de double-clic .....	5-9
Délai de répétition des touches .....	5-9
Taux de répétition des touches .....	5-9
Test clavier.....	5-10
Type de clavier .....	5-10
Editeur ScreenMode (Mode d'affichage) .....	5-11
Types d'affichage.....	5-12
Utilisation de l'éditeur ScreenMode (Mode d'affichage).....	5-12
Propriétés du mode .....	5-13
Largeur/ hauteur.....	5-14
Couleurs.....	5-15
Défilement auto .....	5-15
Editeur de suraffichage (Overscan).....	5-15
Editer Taille Texte.....	5-16
Editer Taille Graphique .....	5-18
Dimensions.....	5-18
Editeur Palette.....	5-19
Editeur WBPatten (motifs Workbench).....	5-22
Applications de motifs de fond .....	5-22
Utilisation des images graphiques .....	5-24
Menu d'édition WBPatten .....	5-24
Editeur du pointeur .....	5-25
Editeur de polices de caractères.....	5-28
Editeur d'imprimante.....	5-28
Editeur PrinterGfx (imprimante graphique) .....	5-28
Editeur PrinterPS (imprimante PostScript) .....	5-28
Editeur série.....	5-29
Débit binaire .....	5-29
Capacité du tampon d'entrée .....	5-30
Protocole .....	5-30
Parité .....	5-31
Bits/Char .....	5-31
Bits d'arrêt.....	5-32

Editeur IControl .....	5-32
Déplacement d'écran .....	5-33
Coercition .....	5-34
Incorporer les menus à l'écran .....	5-34
Filtre de texte .....	5-35
Mode Promotion .....	5-36
Editeur son .....	5-36

## ***Localisation***

Caractéristiques locales .....	6-1
L'éditeur Locale de Préférences .....	6-2

## ***CrossDOS***

Pilotes CrossDOS .....	7-1
Activation des pilotes CrossDOS .....	7-2
Ajout de pilotes CrossDOS .....	7-2
Exploitation de CrossDOS .....	7-3
Noms .....	7-3
Caractères interdits .....	7-3
Nom de fichier ("Filename") .....	7-4
Extension de fichier (".Ext") .....	7-4
Extension Workbench (".info") .....	7-5
Délimiteur de racine ( : ) .....	7-5
Nom de volume ("Volume_Name") .....	7-5
Délimiteurs de noms de répertoires ( / or \ ) .....	7-6
Icônes .....	7-6
Formatage de disquettes .....	7-7
Fichiers de paramétrage CrossDOS .....	7-7
Options offertes par CrossDOS .....	7-8

## ***Fontes (polices de caractères)***

<b>Fontes .....</b>	<b>8-1</b>
<b>Types de polices de caractères .....</b>	<b>8-2</b>
Utilisation de polices de caractères bitmap.....	8-3
Utilisation des polices de caractères vectorisées.....	8-3
<b>Requête de police de caractères .....</b>	<b>8-4</b>
<b>Editeur Font de préférences .....</b>	<b>8-6</b>
Boîte Font choisie.....	8-7
Cellule de sélection de police de caractère.....	8-7
Requêtes de sélection de polices de caractères.....	8-8
<b>FixFonts .....</b>	<b>8-9</b>
<b>Intellifont.....</b>	<b>8-10</b>
Installation de polices de caractères vectorisées.....	8-10
Modification des polices de caractères vectorisés .....	8-12
<b>Modification des variables d'environnement.....</b>	<b>8-14</b>

## ***Imprimantes***

<b>Pilotes d'imprimantes.....</b>	<b>9-1</b>
Périphériques de sortie imprimante.....	9-3
Présence de plusieurs périphériques .....	9-3
<b>Editeur d'imprimante Printer.....</b>	<b>9-4</b>
Port d'imprimante .....	9-5
Chasse.....	9-5
Espacement de lignes .....	9-5
Qualité d'impression .....	9-5
Type de papier .....	9-6

Format du papier.....	9-6
Longueur de la page .....	9-6
Marge gauche .....	9-6
Marge droite.....	9-7
<b>Editeur d'impression graphique PrinterGfx .....</b>	<b>9-7</b>
Estompage (Dithering).....	9-8
Mise à l'échelle.....	9-10
Image .....	9-10
Aspect.....	9-10
Teinte.....	9-10
Seuil.....	9-11
Densité .....	9-12
Lissage .....	9-12
Image centrée.....	9-12
Correction des couleurs.....	9-12
Côté gauche.....	9-13
Limites/Type.....	9-13
Astuces permettant d'accélérer l'impression graphique .....	9-15
<b>Editeur d'imprimante PostScript PrinterPS.....</b>	<b>9-16</b>
Mode du pilote .....	9-17
Copies .....	9-17
Format papier.....	9-17
Largeur et hauteur de papier .....	9-17
DPI horizontal et vertical.....	9-18
Tableau de cellules cycliques .....	9-18
Options texte.....	9-18
Dimensions du texte .....	9-19
Options graphiques .....	9-20
Mise à l'échelle de graphiques .....	9-22

<b>Séquence d'échappement de l'imprimante .....</b>	<b>9-24</b>
Commandes étendues.....	9-26
Séquences d'échappement d'imprimantes .....	9-27

## ***Routines Workbench***

<b>Tiroirs Tools (outils).....</b>	<b>10-1</b>
IconEdit.....	10-2
Cellules de sélection de couleur .....	10-4
Boîte d'affichage agrandi .....	10-4
Cellule main libre .....	10-5
Cellule main libre continue .....	10-5
Cellule cercle .....	10-5
Cellule boîte .....	10-6
Cellule ligne.....	10-7
Cellule de remplissage.....	10-7
Défaire .....	10-8
Effacer .....	10-8
Cellules à cocher Normal/Select .....	10-8
Flèches .....	10-9
Menu Projet.....	10-9
Menu édition.....	10-10
Menu Type .....	10-11
Menu Highlight.....	10-11
Menu Images .....	10-12
Menu Extras .....	10-14
Menu de configuration Settings.....	10-14
Types d'outils.....	10-15
CMD (Changer périphérique principal) .....	10-17
MEmacs (MicroEmacs) .....	10-18
Calculatrice .....	10-18
Menus de la calculatrice .....	10-19
KeyShow.....	10-20
GraphicDump.....	10-21
Types d'outils.....	10-22

InitPrinter .....	10-23
PrintFiles .....	10-23
ShowConfig .....	10-24
Lacer .....	10-24
PrepCard .....	10-25
Tiroir Commodities .....	10-28
Utilisation des types d'outil Commodities .....	10-39
Séquences d'appui admises .....	10-30
AutoPoint .....	10-31
Blanker .....	10-32
ClickToFront .....	10-33
NoCapsLock .....	10-34
CrossDOS .....	10-34
FKey .....	10-34
Pointeur de souris invisible (mouse blanker) .....	10-37
Exchange .....	10-37

## ***Editeur ED***

<b>Lancement de l'éditeur ED .....</b>	<b>11-1</b>
Fichier S:ED-Startup .....	11-2
<b>Exploitation de l'éditeur ED .....</b>	<b>11-2</b>
Instructions immédiates .....	11-3
Déplacement du curseur en mode d'instruction immédiat .....	11-3
Insertion de texte en mode d'instruction immédiat .....	11-5
Effacement de texte en mode d'instruction immédiat .....	11-5
Modification du corps de caractères en mode d'instruction immédiat .....	11-6

Commandes étendues.....	11-6
Gestion du programme en mode de commandes étendues.....	11-8
Déplacement du curseur en mode de commandes étendues .....	11-10
Modification de texte en mode de commandes étendues .....	11-10
Gestion de blocs de texte en mode de commandes étendues .....	11-11
Recherche et remplacement en mode de commandes étendues .....	11-12
Répétition des commandes en mode de commandes étendues .....	11-14

## ***Annexe A***

### ***Recherche des erreurs***

## ***Annexe B***

### ***Modes d'affichage écran***

## ***Annexe C***

### ***Options d'initialisation spécifiques***

## ***Glossaire***

## ***Index***

# ***Bienvenue***

---

La gamme Commodore des ordinateurs personnels Amiga vous offre un excellent rapport entre les types d'exploitations que vous pouvez envisager, et l'importante puissance de traitement dont elle dispose.

L'interface utilisateur graphique Workbench de l'Amiga (GUI) vous permet d'exploiter les capacités de l'Amiga à l'aide d'une souris utilisée pour sélectionner les symboles graphiques, des idéogrammes appelés icones, ou des graphiques de faibles dimensions, ainsi que d'afficher des menus de sélection. L'utilisation du Workbench est simple à apprendre et à mettre en oeuvre grâce aux icones et aux menus qui s'affichent automatiquement. Il est donc inutile de se rappeler d'une fastidieuse liste d'instructions pour mener une tâche à bien.

L'aspect multitâche de l'Amiga est une particularité permettant de laisser se dérouler simultanément plusieurs programmes sur l'ordinateur. Dès les premiers instants de sa conception, l'Amiga était défini comme un système multitâche devant bénéficier d'une interface utilisateur graphique GUI, vous permettant de sauter rapidement et facilement d'une tâche à une autre si besoin est. Les logiciels peuvent non seulement fonctionner simultanément sur l'Amiga, ils peuvent également se partager les informations ainsi que les ressources du système, ce qui vous autorise à traiter un grand nombre de données sans devoir implanter des logiciels complémentaires, ni de la mémoire additionnelle.

Le Workbench, ainsi que les capacités de traitements multitâches sont des éléments communs à tous les ordinateurs de la gamme Amiga, qu'ils ne disposent que d'un lecteur de disquettes, ou qu'il s'agisse du poste de travail le plus évolué exploité par exemple en conception graphique tri-dimensionnelle, ou en production multimédia et vidéo.

Ce manuel présente le logiciel du Workbench de l'Amiga, et décrit comment exploiter ses différents éléments.

## ***Présentation du manuel***

Ce manuel vous fournit les instructions complémentaires, ainsi que le matériel de référence vous permettant d'exploiter au mieux le Workbench de votre Amiga. Si c'est la première fois que vous utilisez un ordinateur de la gamme Amiga, nous vous conseillons de lire tout le contenu de ce manuel afin de vous familiariser avec les différentes procédures rencontrées sur votre Amiga et sur le Workbench. Après avoir compris les bases de fonctionnement, ce manuel représentera toujours une référence. Si l'Amiga vous est déjà familier, parcourez tout de même le manuel afin de bien déceler les nouvelles informations dont vous n'avez pas connaissance.

**Chapitre 1. Préliminaires:** Ce chapitre précise ce que vous devez effectuer, et quelles informations vous devez connaître avant d'exploiter votre Amiga, ce qui couvre également les procédures d'installation.

**Chapitre 2. Opérations de base:** Ce chapitre décrit comment utiliser votre Amiga, créer les fichiers, gérer les disquettes et les fichiers, et comment utiliser la souris et le clavier.

**Chapitre 3. Bases du Workbench:** Ce chapitre décrit les différents éléments de l'environnement du Workbench, y compris les écrans, les fenêtres, les menus, les icônes, les cellules, et les requêtes.

**Chapitre 4. Workbench:** Ce chapitre donne une vue d'ensemble du système Workbench de l'Amiga, et décrit les routines dont dispose le Workbench et son environnement.

**Chapitre 5. Préférences:** Ce chapitre explique quelles informations sont requises par votre Amiga pour communiquer avec les moniteurs, les imprimantes, et les autres périphériques. Vous y trouverez également les informations vous permettant de "personnaliser" votre propre environnement du Workbench.

**Chapitre 6. Localisation:** Ce chapitre décrit quelles sont les options disponibles sur le Workbench de l'Amiga, et en particulier celles correspondantes à votre environnement national, soit la langue qui doit être employée, ainsi que la syntaxe d'écriture (et d'affichage) de la date, de l'heure, et des chiffres.

**Chapitre 7. CrossDOS:** Ce chapitre décrit la routine de conversion CrossDOS, qui vous permet de lire et d'écrire les données sur des disquettes au format MS-DOS directement à partir de votre Amiga.

**Chapitre 8. Polices de caractères:** Ce chapitre explique comment installer et exploiter les polices de caractères bitmap et vectorisées sur votre Amiga.

**Chapitre 9. Imprimantes:** Ce chapitre décrit les options de configuration d'imprimantes permettant d'obtenir le meilleur tirage possible sur l'imprimante particulière que vous utilisez.

**Chapitre 10. Routines Amiga:** Ce chapitre explique quelles sont les routines qui se trouvent dans les tiroirs Tools et Commodities.

**Chapitre 11. Editeur de texte ED:** Ce chapitre explique comment utiliser l'éditeur de texte ED pour créer et éditer des fichiers de texte.

**Annexe A. Recherche des pannes:** Cette annexe doit vous permettre de remédier simplement aux problèmes les plus courants que vous êtes susceptibles de rencontrer.

**Annexe B. Modes d'affichage:** Cette annexe fournit la liste des modes d'affichage donnés en fonction du type précis de moniteur employé sur votre Amiga.

**Annexe C. Options spéciales du menu d'initialisation du système:** Vous trouverez dans cette annexe toutes les informations utiles au sujet des options spéciales du menu d'initialisation du système.

## Conventions

Les conventions suivantes sont utilisées tout au cours de ce manuel:

MOTSCLES	Les mots clés sont imprimés en majuscules bien que le corps de caractère des paramètres n'a pas d'importance.
<n>	Les signes < et > indiquent une valeur variable qui doit remplacer celle indiquée. Au lieu de <n>, il faut donc introduire une valeur, du texte, ou l'option souhaitée. N'introduisez en aucun cas les signes < ou >.
Courier	Le texte imprimé en <i>Courier</i> indique une information affichée sur votre écran.
Touche1 + touche2	Les combinaisons de touches reliées par le signe + (plus) précisent qu'il faut appuyer simultanément sur les touches en question. Pour ouvrir par exemple un icône, il faut maintenir la touche Amiga droite enfoncée pendant que vous appuyez sur la touche O.
Touche1, touche2	Les combinaisons de touches reliées par une , (virgule) précisent qu'il faut appuyer successivement sur les touches en question. Pour ouvrir par exemple un fichier sur l'éditeur de texte ED, il faut appuyer tout d'abord sur la touche Echap, puis sur la touche O et ensuite sur la touche P.
Touches Amiga	Deux touches du clavier de l'Amiga, qui ont des fonctions particulières. La touche Amiga gauche est placée sur la gauche de la barre d'espacement. Un A majuscule (trait plein) y est inscrit. La touche Amiga droite est placée sur la droite de la barre d'espacement. Un A majuscule (trait en contour) repère cette touche.

## **Ouvrages pris en référence**

*Utilisation de AmigaDOS*

*Utilisation de ARexx*

# ***Chapitre 1***

## ***Initiation***

---

Avant de commencer à utiliser votre Amiga, il est indispensable d'en savoir un peu plus, et d'effectuer quelques opérations préliminaires. Ce chapitre doit vous fournir les instructions utiles au sujet des points suivants:

- Choix d'un pilote de clavier et la langue souhaitée
- Installation de l'ensemble du logiciel Workbench
- Installation d'une langue voulue
- Comment débiter

### ***Choix d'un pilote de clavier et la langue***

Pour communiquer avec le Workbench par l'intermédiaire d'un pilote de clavier autre que le pilote USA standard, il faut sélectionner le pilote de clavier souhaité immédiatement après avoir chargé le système d'exploitation, ou d'avoir installé avec succès un logiciel. Le chapitre 5 de ce manuel vous fournira toutes les indications utiles pour sélectionner sur l'éditeur Entrées (Input) de Préférences la configuration de clavier qui doit être utilisé sur le Workbench.

Si vous souhaitez exploiter le Workbench dans une autre langue que l'anglais, vous devez sélectionner votre langue préférée à la suite de l'initialisation de votre système, ou après l'installation réussie du logiciel. Nous vous conseillons de charger toutes les langues qui sont susceptibles de vous servir au cours de la procédure d'installation. Malgré ceci, si la langue souhaitée n'est pas disponible, vous aurez tout de même la possibilité de l'installer ultérieurement. Vous trouverez sous le Chapitre 6 de ce manuel toutes les instructions vous permettant de sélectionner une langue donnée pour le Workbench Amiga.

## ***Installation du logiciel***

Si votre Amiga est équipé d'un disque dur, vous devez y installer les logiciels:

- Si votre système n'est pas chargé sur le disque dur.
- Si vous recevez une mise à jour de votre logiciel.
- Si vous reformatez votre disque dur.

Le Workbench est habituellement fourni installé sur la plupart des ordinateurs de la gamme Amiga qui sont équipés d'un disque dur. Si vous vous avez une incertitude, et ne savez pas si les logiciels en question sont effectivement installés sur votre disque dur, n'hésitez pas à consulter votre revendeur.

Une fois le logiciel installé, si la langue souhaitée n'est pas configurée, vous aurez ultérieurement la possibilité d'installer la configuration linguistique sans devoir relancer toute la procédure d'installation.

## ***Installation du logiciel système***

Les procédures suivantes décrivent comment installer le logiciel système sur votre ordinateur:

1. Introduisez la disquette d'installation Amiga dans l'un des lecteurs de disquette.

2. Chargez votre système (éteignez l'ordinateur, puis remettez-le sous tension).
3. En déplaçant la souris sur une surface plane, placez le bout du pointeur sur l'icone marqué Install, puis cliquez rapidement deux fois de suite sur la touche gauche de la souris. Une fenêtre comportant un certain nombre de tiroirs s'affiche maintenant à l'écran.
4. Toujours à l'aide de votre souris, placez le haut du pointeur sur l'icone du tiroir d'installation. Cliquez ensuite deux fois de suite sur la touche gauche de la souris. Une fenêtre comportant les différents icones représentant les différentes langues proposées s'affiche ensuite à l'écran.
5. Placez ensuite le haut du pointeur de votre souris sur l'icone représentant la langue que vous souhaitez utiliser pendant la procédure d'installation du logiciel. Appuyez ensuite rapidement deux fois sur la touche gauche de votre souris. Le langage ne sera sélectionné que pour la procédure d'installation.

Si vous sélectionnez une autre langue que l'anglais, un message vous demandant d'introduire la disquette correspondante s'affichera. Sortez la disquette d'installation du lecteur de disquette et introduisez la disquette demandée. Un message vous demandera ensuite de réinsérer la disquette d'installation une fois les informations lues sur la disquette. Cliquez sur la cellule d'aide Help afin d'obtenir une aide dans la langue que vous avez choisie.

6. Sélectionnez l'un des modes d'installation sur la fenêtre d'installation. Placez le pointeur sur la cellule se trouvant sur la gauche de votre choix, puis cliquez une fois sur la touche gauche de la souris. Sélectionnez ensuite la cellule 'Continuer l'installation', puis cliquez à nouveau une fois sur la touche gauche de la souris.
7. Le prochain écran demande si vous souhaitez installer tout le logiciel, ou n'effectuer qu'une remise à jour des langues mises à disposition sur le système. Cliquez ensuite sur la touche gauche de la souris.

8. Le prochain écran vous demandera si vous souhaitez installer le logiciel dans le tiroir système. Appuyez une fois sur la touche gauche de la souris afin de valider la cellule 'OUI' et d'installer le logiciel sur le tiroir donné par défaut, ou appuyez une fois sur la touche gauche de la souris afin de valider la cellule 'NON', et de préciser votre choix.
9. La procédure d'installation charge ensuite le logiciel des disquettes. Il ne vous reste plus qu'à suivre les instructions affichées sur l'écran, et d'introduire les disquettes qui vous sont demandées.

Lorsqu'il vous est demandé de sélectionner un pilote d'imprimante, ainsi que la configuration linguistique et celle du clavier, cliquez une fois sur chacune des boîtes concernées afin d'effectuer votre sélection. Cliquez ensuite dans la cellule 'Continuer'.

10. Une fois la procédure d'installation terminée, sortez la disquette d'installation du lecteur, et réinitialisez le système. Sélectionnez ensuite la cellule 'Continuer' afin de lancer automatiquement ou manuellement la procédure d'installation.
11. Pour utiliser le Workbench dans une langue autre que l'anglais, vous devez sélectionner la langue voulue sur l'éditeur correspondant, soit 'Préférences: Locale'. Veuillez consulter le chapitre 6 pour plus d'instructions et d'informations concernant le Choix de la langue.
12. Pour utiliser votre Amiga avec une configuration de clavier autre que la configuration USA standard, vous devez sélectionner le pilote de clavier (le fichier de configuration de clavier) sur l'éditeur Entrées (Input) de Préférences. Le chapitre 5 indique comment faire.

## **Comment débuter**

Une fois votre logiciel installé, et les pilotes d'imprimantes et de langues sélectionnés et chargés en mémoire, nous vous conseillons de poursuivre la lecture de ce manuel, en particulier si vous n'avez jamais exploité d'ordinateur de la gamme Amiga. Lisez avec une attention toute particulière les chapitres 2 à 4 afin de connaître les informations de base concernant l'ordinateur Amiga et le Workbench.

Le tableau suivant indique où trouver les informations concernant les tâches suivantes:

<b>Tâche</b>	<b>Où se reporter?</b>
<b>Chargement/ réinitialisation du système</b>	Chapitre 2
<b>Utilisation de la souris</b>	Chapitre 2
<b>Gestion des disquettes et des fichiers</b>	Chapitre 2
<b>Apprendre les différentes fonctions du Workbench</b>	Chapitre 3
<b>Effectuer des copies de sauvegarde</b>	Chapitre 3
<b>Formatage de disquettes</b>	Chapitre 3
<b>Exploitation du Workbench</b>	Chapitre 4
<b>Ouverture d'une fenêtre d'application</b>	Chapitre 4
<b>Personnalisation du Workbench</b>	Chapitre 5
<b>Sélection de votre clavier</b>	Chapitre 5
<b>Localisation de votre environnement Workbench</b>	Chapitre 6
<b>Utilisation de CrossDOS</b>	Chapitre 7
<b>Sélection des polices</b>	Chapitre 8
<b>Configuration des imprimantes, et impression</b>	Chapitre 9
<b>Exploitation des outils du Workbench</b>	Chapitre 10

---

<b>Tâche</b>	<b>Où se reporter?</b>
<b>Edition de textes</b>	Chapitre 11
<b>Recherche des causes d'incidents</b>	Annexe A
<b>Choix d'un mode d'affichage</b>	Annexe B
<b>Libérer la plus grande plage de mémoire disponible pour les jeux qui l'exigent</b>	Annexe C

## **Chapitre 2**

# **Opérations de base**

---

Avant d'utiliser votre Amiga, il est préférable de se familiariser avec le système d'exploitation de l'Amiga, et les procédures qui sont abordées dans ce chapitre, soit:

- Chargement du système
- Exploitation de la souris
- Utilisation des disquettes et des lecteurs
- Création et accès aux fichiers et répertoires

## **Chargement/initialisation du système**

Charger le système sur l'ordinateur signifie en fait lire et charger le système d'exploitation en mémoire à partir d'une disquette. Lors de chaque chargement du système sur l'Amiga, l'ordinateur doit trouver le logiciel du système d'exploitation sur un disque dur système ou une disquette préalablement insérée dans un lecteur de disquette. Si aucune disquette ou partition système du disque dur n'est détectée après la mise sous tension de l'Amiga, une animation apparaît à l'écran, et demande d'introduire une disquette système dans le lecteur de disquette.

Une réinitialisation permet comme son nom l'indique de réinitialiser l'ordinateur sans devoir couper son alimentation. Toute procédure de réinitialisation termine tout programme en cours de déroulement, et efface toutes les données se trouvant dans la mémoire de l'Amiga.

A chaque fois que le système est chargé, ou que l'ordinateur est initialisé, les opérations suivantes se déroulent:

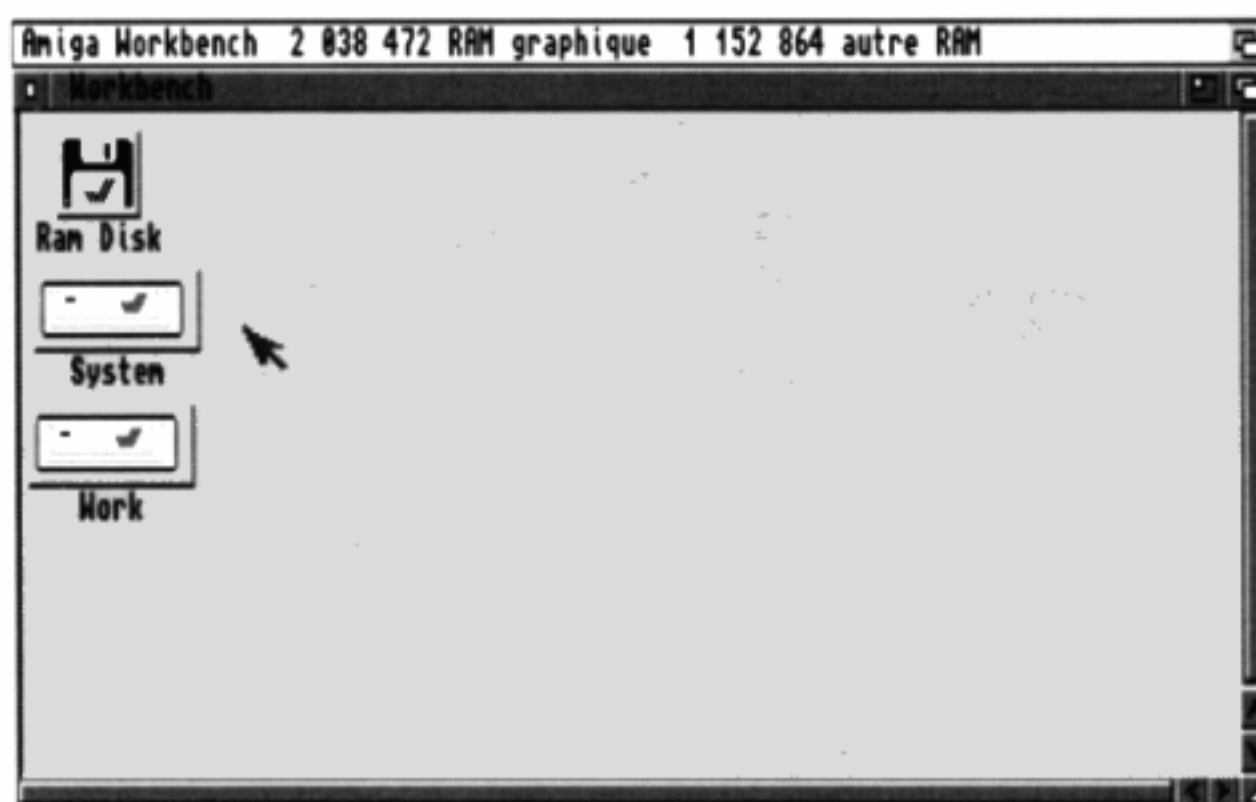
1. L'Amiga exécute les instructions que comporte un fichier script appelé 'Startup-sequence'.
2. Ce fichier 'Startup-sequence' exécute les instructions contenues dans le fichier 'User-startup', si ce dernier existe.
3. L'écran du Workbench Amiga s'affiche.
4. Le Workbench lance l'exécution de tout logiciel dont l'icône est placé dans le tiroir WBStartup.

Le fichier Startup-sequence comporte les instructions AmigaDOS permettant de charger les logiciels et routines Amiga, et de gérer les différentes procédures d'initialisation physiques et logicielles du matériel. N'altérez pas ce fichier, toute modification du fichier Startup-sequence serait susceptible de perturber le chargement correct du système sur l'Amiga. Si vous souhaitez personnaliser la configuration de votre ordinateur, vous avez la possibilité de créer un fichier d'initialisation 'User-startup' qui sera exécuté lors de toute initialisation du système. Vous pouvez aussi personnaliser votre environnement en plaçant tout simplement l'icône des routines concernées dans le tiroir WBStartup. Cette procédure assurera le lancement automatique des routines correspondantes dès que le système est chargé, ou que l'ordinateur est réinitialisé.

Avant de réinitialiser votre système:

1. Assurez-vous qu'aucun support de données n'est en cours d'écriture ou de lecture, et que les témoins lumineux du lecteur de disquette et du disque dur sont bien éteints.
2. Si vous rechargez le système à partir d'une disquette système, introduisez une copie de travail de la disquette Workbench dans le lecteur de disquette.
3. Appuyez simultanément sur les touches Ctrl (Control), Amiga gauche et Amiga droite, puis relâchez-les.

L'écran Workbench est représenté en figure 2-1 tel qu'il apparaît lorsque la procédure d'initialisation s'est déroulée dans de bonnes conditions.



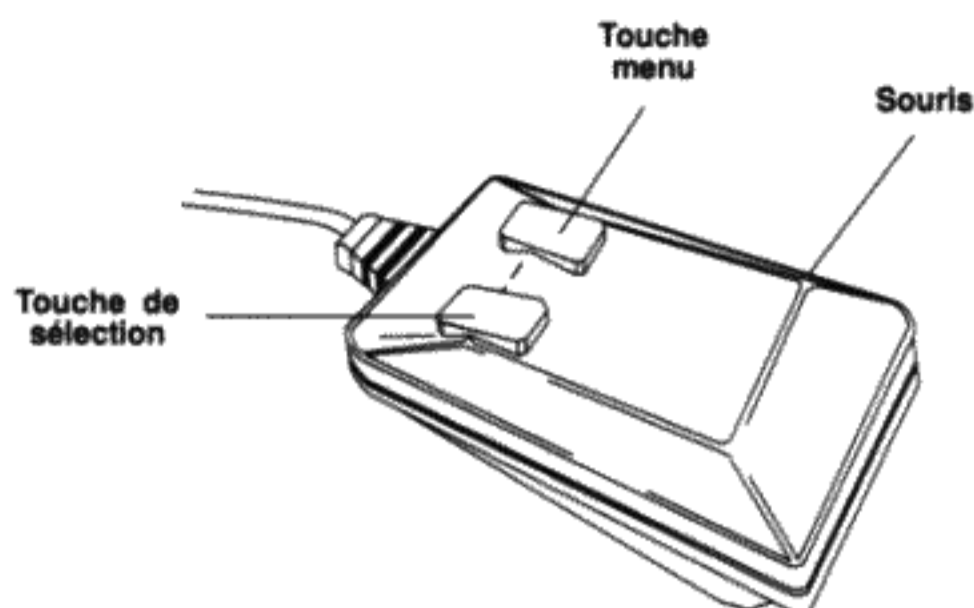
*Figure 2-1. Ecran Workbench*

## ***Options spécifiques***

La plage de mémoire occupée par les pilotes de périphériques peut être la cause du non-fonctionnement de certains logiciels de jeux. L'annexe C explique comment éviter ces problèmes et libérer la plage de mémoire voulue.

## ***Exploitation de la souris***

L'Amiga est livré avec une souris, représentée sur la figure 2-2. Elle est utilisée pour déplacer le pointeur sur l'écran, et communiquer ainsi avec le système. Le pointeur est donné par le dessin d'une flèche qui se déplace sur l'écran proportionnellement aux mouvements que vous effectuez avec la souris. Placez le pointeur sur un icône, une fenêtre, un menu de sélection ou un écran, puis appuyez sur l'une des touches de la souris afin d'indiquer à l'Amiga ce qu'il doit faire.



*Figure 2-2. Souris Amiga*

## Déplacement de la souris

Placez la souris sur une surface plane, son cordon s'éloignant de vous de telle sorte que le corps de la souris reste sous la paume de votre main, et que ses touches soient sous vos doigts. La touche gauche de la souris permet d'effectuer vos choix et sélections alors que la touche droite prend la fonction de touche d'appel de menu.

Lorsque vous utilisez la souris,

<b>Pointer</b>	signifie déplacer la souris de telle sorte que la pointe du pointeur soit placée sur un objet précis représenté sur l'écran. Le pointeur se déplace dans la même direction que la souris. Vous pouvez à tout moment soulever la souris pour la placer en un autre endroit. Le pointeur ne se déplacera pas tant que la souris restera soulevée.
<b>Cliquer</b>	signifie appuyer et relacher la touche de sélection.
<b>Double-cliquer</b>	signifie cliquer la touche de sélection deux fois de suite très rapidement. Double cliquer sur un icône permet de faire apparaître la fenêtre correspondante, ou de lancer l'exécution du programme concerné.
<b>Maintenir appuyé</b>	signifie maintenir la touche de la souris appuyée tant que l'opération en cours n'est pas terminée.

**Tirer** signifie déplacer un écran, une fenêtre ou un icône en restant appuyé sur la touche de sélection pendant que vous déplacez la souris.

## ***Touche de sélection***

La touche gauche de la souris est donc la touche de sélection, qui est utilisée pour sélectionner les écrans, les fenêtres et les icônes pour tous traitements voulus. Cette touche est également utilisée pour déplacer ou tirer un objet sur l'écran.

Chacune de ces différentes applications de la souris est décrite dans les sections suivantes.

### ***Sélection d'un icône ou d'une fenêtre***

Les fenêtres sont des zones rectangulaires de l'écran, qui permettent d'afficher des informations, et aussi d'en introduire. Les icônes sont des représentations graphiques schématisant des disquettes, tiroirs, fichiers ou utilitaires dans les fenêtres.

Pour utiliser un icône ou une fenêtre il faut tout d'abord le ou la sélectionner. Une fois l'icône voulu sélectionné, vous pouvez en faire une copie, en modifier le nom, ou tout simplement l'effacer.

Tous les icônes sont entourés par un cadre. Tant que l'icône n'est pas sélectionnée, ce cadre semble être en relief sur la surface de l'écran ou de la fenêtre. Lorsque vous sélectionnez un icône, le cadre semble apparaître en creux. Les icônes changent également de couleur ou même d'apparence lorsqu'ils sont sélectionnés. Pour ne citer qu'un exemple, l'icône du tiroir est fermé tant qu'il n'est pas sélectionné, et ouvert lorsqu'il est sélectionné.

Pour sélectionner un icône:

1. Pointer sur l'icône, tout en s'assurant que le bout du pointeur se trouve bien dans le cadre de l'icône.
2. Cliquez la touche de sélection. L'icône se modifie ensuite afin de montrer qu'il est sélectionné.

Si vous cliquez la touche de sélection pendant que le pointeur se trouve en un autre endroit de l'écran ou de la fenêtre, l'icone sera désélectionné. Il reprendra alors son apparence initiale.

Sélectionnez la fenêtre voulue en cliquant la touche de sélection pendant que le pointeur se trouve bien dans la fenêtre, mais pas sur un icone.

Pendant qu'une fenêtre est sélectionnée, le cadre entourant la fenêtre change de couleur. Seule une fenêtre peut être sélectionnée à la fois. La fenêtre sélectionnée est celle qui accepte l'introduction de données de la souris ou du clavier.

### ***Sélection de plusieurs icones***

Vous pouvez sélectionner plusieurs icones en une seule opération. Lorsque plusieurs icones sont sélectionnés, vous pouvez les traiter comme une seule et unique entité, et ainsi effacer, déplacer ou copier tout le groupe sélectionné en une seule opération.

Deux méthodes permettent de sélectionner simultanément plusieurs icones à l'aide de la souris. l'une consiste à tirer la souris sur la sélection, l'autre à effectuer une sélection étendue.

Tirez la souris sur la sélection pour dessiner un cadre autour de l'ensemble des icones que vous souhaitez sélectionner. Suivez les indications ci-de-suite:

1. Déplacez le pointeur jusqu'à l'icone le plus éloigné devant encore être inclu dans le cadre. Ce point correspondra à l'un des coins du cadre. Il ne doit pas se trouver sur un icone ou une cellule.
2. Maintenez la touche de sélection appuyée, et tirez la souris. Un cadre se dessinera alors en pointillé.
3. Une fois que ce cadre entoure bien tous les icones devant être sélectionnés, relâchez la touche de la souris. Tous ces icones sont maintenant sélectionnés.

La procédure de sélection étendue permet d'assurer la sélection d'icônes qui ne sont pas regroupées, et ne peuvent donc pas être entourées d'un cadre. Suivez les indications fournies ci-de-suite:

1. Sélectionnez le premier icône.
2. Maintenez la touche de majuscules enfoncée.
3. Sélectionnez chacun des icônes suivants tout en maintenant donc appuyée la touche de majuscules.
4. Relâchez la touche de majuscules. Tous les icônes concernés resteront maintenant sélectionnés tant que vous n'effectuez pas d'autre sélection, ou que vous ne cliquez pas sur une fenêtre du Workbench et que vous n'appuyez pas à nouveau sur la touche de majuscules.

### ***Ouverture d'une fenêtre***

Double-cliquez sur un icône pour ouvrir une fenêtre ou lancer l'exécution d'un programme. Vous pouvez régler l'intervalle de temps alloué au double clic sur l'éditeur de configuration Preferences. Vous trouverez des indications plus détaillées à ce sujet sous le chapitre 5.

### ***Tirer un icône***

Pour tirer un icône:

1. Pointer sur l'icône.
2. Maintenez la touche de sélection appuyée, et déplacez la souris. L'image de l'icône sélectionné se déplace alors sous le pointeur.
3. Relâchez la touche de sélection lorsque l'icône est à son nouvel emplacement.

Si vous sélectionnez plusieurs icônes, vous pouvez tous les tirer en même temps. Appuyez sur la touche de majuscules, pointer sur l'un des icônes, tout en appuyant également sur la touche de sélection, puis tirer la souris. Tous les icônes sélectionnés se déplacent alors en même temps que la souris.

### ***Tirer une fenêtre***

Lorsque plusieurs fenêtres sont ouvertes sur l'écran du Workbench, il se peut qu'elles se recouvrent partiellement ou entièrement. Vous pouvez réagencer leur disposition sur l'écran en les tirant à un nouvel emplacement de telle sorte que le contenu de toutes les fenêtres en question soit bien visible.

Pour tirer une fenêtre:

1. Pointer sur la barre de titre, mais veillez à ce que le pointeur ne se trouve pas sur l'une des cellules placées en son extrémité.
2. Maintenez enfoncée la touche de sélection et déplacez la souris. Les contours de la fenêtre apparaissent et se déplacent sur l'écran.
3. Tirez ces contours afin de les placer où vous le souhaitez, puis relâchez la touche de sélection. La fenêtre s'affiche ensuite à sa nouvelle position.

### ***Tirer un écran***

Les écrans sont des portions d'affichage sur lesquels sont ouvertes les fenêtres. Il se peut que plus d'un écran soit ouvert en même temps. Si votre écran du Workbench, l'écran d'un logiciel d'émulation de terminal, et l'écran d'un traitement de texte sont ouverts simultanément, vous pouvez afficher une partie de ces différents écrans en les tirant en place.

Pour tirer un écran:

1. Pointer sur la barre de titre de l'écran en question.
2. Maintenez la touche de sélection enfoncée.
3. Déplacez la souris vers le bas.

Pour afficher un écran, vous pouvez tirer tous les écrans qui le recouvrent vers le bas. Si un écran couvre une plus grande surface que la zone d'affichage du moniteur, vous pouvez tirer cet écran vers le haut, le bas, la droite ou la gauche afin d'en visualiser l'ensemble.

Pour tirer un écran dont la barre de titre est recouverte par des fenêtres, ou est en dehors de la zone d'affichage du moniteur, appuyez sur la touche Amiga gauche, puis sur la touche de sélection. Cette procédure permet de récupérer l'écran, et de le tirer quelle que soit la position du pointeur de la souris.

### ***Tirer et copier***

Pour effectuer une copie, il faut tirer l'icone correspondant à un programme, un tiroir, ou un utilitaire voulu afin de le placer sur l'icone d'un autre lecteur ou dans la fenêtre d'une autre disquette ou partition. L'icone d'origine reste sur le support initial, alors que sa copie est réalisée sur la fenêtre du support cible.

Vous ne pouvez pas faire de copie d'icone sur un seul support en utilisant cette procédure. Pour copier un intitulé sur le même support, il faut sélectionner son icone, puis faire appel à l'instruction de copie de la barre de menu. Veuillez consulter le chapitre 3 pour plus de détails.

Vous pouvez aussi copier simultanément plusieurs icones en tirant la souris sur la sélection ou en effectuant une sélection étendue.

Une fois les icones à copier sélectionnés:

1. Maintenez la touche de majuscules enfoncée.
2. Pointez sur l'un des icones sélectionné, puis tirez-le pour le placer au dessus de l'icone d'une disquette, ou dans la fenêtre ouverte d'un autre support. Tous les icones suivent lorsque vous en tirez un.
3. Relâchez la touche de sélection pour copier les icones.

**Remarque** Lorsque vous tirez plusieurs icones afin de les copier, faites bien attention à ce que le bout du pointeur se trouve bien au dessus de l'icone ou de la fenêtre sur laquelle vous souhaitez copier l'ensemble quand vous relâchez la touche de sélection.

## ***Touche d'appel de menu***

La touche droite de la souris prend la fonction de touche d'appel de menu, qui permet d'afficher la barre de menus, ainsi que les menus qu'elle comporte, puis d'en sélectionner une option. La barre de menus s'affiche en haut de l'écran, sur toute sa largeur. Tous les titres de menus disponibles y sont inscrits. La touche d'appel de menu peut également être utilisée pour annuler une procédure préalablement choisie à l'aide de la touche de sélection, comme par exemple d'avoir tiré la souris sur la sélection.

## ***Annulation d'une opération***

Annulez la procédure choisie par la touche de sélection en cliquant la touche d'appel de menu tout en maintenant la touche de sélection appuyée. Les procédures suivantes peuvent être annulées: sélection, tirage, tirer la souris sur la sélection, et modification de la taille d'une fenêtre.

Annulez la sélection de cellules de choix en déplaçant le pointeur de la cellule concernée avant de relâcher la touche de sélection.

## ***Exploitation de l'Amiga sans souris***

Toutes les opérations réalisées à l'aide de la souris peuvent également être assurées par l'intermédiaire du clavier. Certaines combinaisons de touches permettent de déplacer le pointeur à l'aide du clavier, tout comme de sélectionner des icônes, et de choisir les options proposées sur les menus. Certaines options proposées sur les menus indiquent la séquence de touches correspondante au clavier. Le manuel de votre Amiga décrit en détail toutes les fonctions accessibles par les touches du clavier.

## ***Exploitation des lecteurs***

Les lecteurs sont en fait des périphériques permettant d'inscrire et de sauvegarder des données, et bien entendu d'en lire. Tout Amiga peut disposer d'un ou de plusieurs disques durs, et de lecteurs de disquettes, ceci en fonction du modèle précis. Chaque lecteur dispose d'un nom de périphérique, comme celui du lecteur de disquette interne DF0:. (Les lecteurs de disquettes complémentaires prennent les appellations DF1:, DF2:, et DF3:.) Une icône représentant une disquette est affichée sur l'écran du Workbench pour chaque disquette se trouvant dans un lecteur, ainsi que pour chaque partition du disque dur.

Le nom de périphérique et le nom de volume donnent deux possibilités d'identification d'un support donné. Pour un grand nombre d'applications, vous pouvez utiliser l'une de ces appellations en référence à un support de données lorsqu'il faut préciser son chemin d'accès. Il en est de même lorsqu'il faut répondre à une fenêtre d'interrogation. Bien que le nom de périphérique est habituellement plus court et plus simple à introduire, le nom de volume est plus spécifique. Si une disquette est par exemple en place sur le périphérique DF0:, et que son nom de volume est Madisquette, vous pouvez vous y référer en l'appelant soit DF0:, soit Madisquette:. Si vous faites appel à Madisquette: alors qu'elle n'est pas insérée dans le lecteur DF0:, l'Amiga vous demandera d'introduire Madisquette dans n'importe quel lecteur.

Chaque lecteur dispose d'un témoin lumineux qui s'éclaire lorsque le lecteur est en cours d'utilisation, que ce soit en lecture ou en écriture de données.

**Attention** N'initialisez ou ne coupez jamais l'alimentation de votre Amiga tant qu'un témoin de fonctionnement de lecteur est encore allumé. Dans le cas contraire, le lecteur et/ou les fichiers se trouvant sur le support pourraient être endommagés.

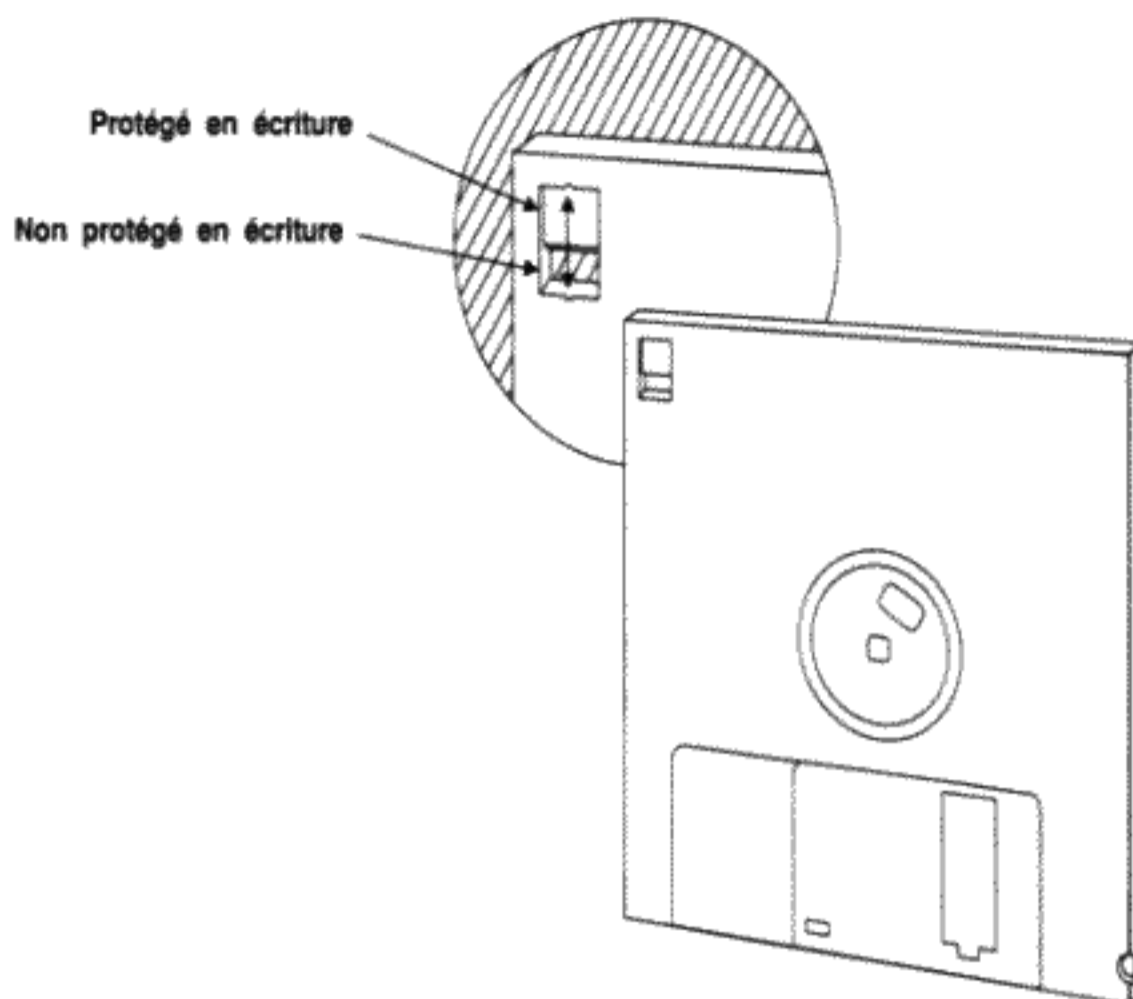
N'enlevez jamais de disquette d'un lecteur tant qu'un témoin de fonctionnement de lecteur est encore allumé, ce qui pourrait endommager le lecteur et/ou les fichiers se trouvant sur la disquette en question.

## ***Insertion des disquettes***

Les disquettes habituelles de 3,5-pouces n'ont qu'un seul sens d'introduction. Introduisez les disquettes le volet métallique et la flèche en premier, l'étiquette visible, vers le haut.

## ***Exploitation des disquettes***

Il faut que l'ergot de protection des disquettes soit en position d'écriture afin de formater celles-ci, et d'y enregistrer ensuite des données. Pour autoriser physiquement l'écriture sur une disquette, il faut la retourner et faire coulisser la languette de protection afin d'obturer l'orifice. A l'inverse, pour protéger physiquement une disquette de toute écriture, il suffit de glisser la languette de protection afin de libérer l'orifice. La figure 2-3 illustre la position de cette languette de protection sur une disquette. Le chapitre 3 décrit comment formater une disquette.



**Figure 2-3. Languette de protection en écriture disquettes**

La disquette à partir de laquelle les informations sont lues pendant la copie est définie comme la disquette source (DE LA disquette). La disquette sur laquelle les données sont recopiées est la disquette cible (VERS disquette). La disquette source devrait toujours être protégée en écriture afin d'exclure toute erreur de manipulation susceptible de l'effacer. La disquette cible peut être vierge mais aussi une disquette usagée dont les données ne sont plus utiles. La languette de protection de la disquette cible doit bien entendu être en position d'écriture afin que les données copiées de la disquette source puissent y être inscrites.

## **Exploitation du disque virtuel**

L'icone du disque virtuel (souvent appelé disque RAM) représente le périphérique virtuel RAM:. Il s'agit d'une portion de la plage mémoire vive interne de l'Amiga, qui est configurée comme un périphérique d'enregistrement de fichiers tout comme un lecteur classique. Les fichiers, répertoires, et même les disquettes complètes (dans la limite de la capacité de mémoire vive disponible) peuvent être copiés

sur ce lecteur virtuel RAM: qui sera utilisé en stockage temporaire. Le lecteur RAM: représente en fait un parfait plan de travail auquel le système peut accéder très rapidement.

La taille de mémoire vive allouée au lecteur RAM: est gérée dynamiquement. Elle s'adapte automatiquement à la taille des fichiers qu'elle contient. Le lecteur est donc toujours saturé à 100%. Sa taille maximum est limitée par la capacité de mémoire vive disponible sur votre ordinateur.

Le premier avantage offert par le lecteur RAM: est donné par sa vitesse d'accès. Puisque ce lecteur est entièrement électronique, et ne comporte aucun élément mécanique, l'enregistrement et la lecture sont des opérations quasiment instantanées. Un inconvénient doit cependant être relevé; les données mémorisées sur le lecteur RAM: sont irrémédiablement perdues lorsque l'alimentation de l'ordinateur est coupée, mais aussi en cas de réinitialisation. Vous devez donc sauvegarder le contenu du lecteur virtuel sur une disquette ou sur un disque dur si vous souhaitez le réutiliser ultérieurement.

Les logiciels d'application exploitent souvent le lecteur virtuel RAM: pour y placer des fichiers temporaires créés pendant le déroulement des programmes, mais aussi pour y placer des fichiers de sauvegarde établis lorsque vous quittez l'application en question. Le périphérique RAM: peut également être utilisé à son profit pour y sauvegarder des fichiers script d'essai, ou en tant que sortie affectée à certaines instructions lors de leur mise au point ou de leur essai, mais aussi lorsque la création d'un fichier sur une disquette ou même sur le disque dur serait trop lente ou représenterait trop d'inconvénients.

Soyez cependant prudent lorsque vous faites appel au lecteur virtuel RAM: pour y écrire des fichiers importants. En cas de coupure de courant, ou si vous réinitialisez votre Amiga, tout le contenu du lecteur RAM: sera perdu. Faites bien attention à sauvegarder régulièrement les fichiers importants sur une disquette lorsque vous travaillez sur le lecteur RAM:.

**Remarque** Il n'est pas possible de copier une disquette vers le lecteur virtuel RAM: en tirant l'icône de la disquette source au dessus de l'icône 'Ram Disk'. Pour copier une disquette sur RAM:, il faut cliquer sur l'icône 'RAM Disk' afin d'ouvrir sa fenêtre, puis tirer l'icône de la disquette source dans la fenêtre 'Ram Disk'. Cette procédure créera un tiroir portant le nom de la disquette source, et comportant son contenu.

## ***Copies de sauvegarde***

Les copies de sauvegarde représentent en quelque sorte une garantie contre la perte de vos données en cas d'altération, de destruction ou d'effacement accidentel des disquettes originales. Nous vous conseillons de faire des copies de sauvegarde de vos disquettes et fichiers les plus importants, ceci tout en respectant néanmoins les conventions de licence concernant les logiciels en question. Lorsque la copie de disquettes d'origine sort du cadre de l'accord de licence, leur réalisation et leur distribution représente une violation flagrante des droits d'auteurs, plus communément appelé 'piratage'. Conservez vos disquettes d'origine bien à l'abri de tout incident, et n'utilisez que vos copies de sauvegarde dans les traitements journaliers.

## ***Gestion de vos fichiers***

### ***Organisation logique des données sur le support***

Les données doivent être enregistrées sur le support en suivant une certaine logique. Vous les retrouverez ainsi plus facilement. Le Workbench de l'Amiga gère les informations des tiroirs dans un ordre hiérarchique.

Un tiroir, ou un répertoire AmigaDOS représente un casier qui regroupe tous les intitulés qui s'y rapportent. Il peut s'agir de fichiers tout aussi bien que de nouveaux tiroirs, ou sous-répertoires.

Vous pouvez créer des tiroirs comportant plusieurs fichiers sur n'importe quel support, ceci bien entendu dans la limite de la capacité disponible. Le Workbench permet également de créer des tiroirs à l'intérieur de tiroirs existants, en fait des sous-répertoires, qui permettent d'assurer une organisation plus précise et plus claire de vos fichiers. Vous pouvez créer autant de tiroirs et de sous répertoires que nécessaires sur votre support.

L'icone de tout tiroir créé sur un support donné, sera affiché sur la fenêtre correspondante. Ouvrez ensuite l'un des tiroirs: chacune des fenêtres ainsi ouvertes comportera à son tour l'ensemble des fichiers et des tiroirs correspondants aux sous-répertoires du tiroir concerné.

## **Chemins**

Un chemin est une description précise du chemin à suivre pour retrouver l'emplacement d'un fichier donné sur son support. Lorsqu'un logiciel demande d'introduire le nom d'un fichier, précisez son chemin d'accès, y compris le nom de périphérique ou de volume, suivi de l'ensemble des tiroirs ou sous-répertoires devant être ouverts pour accéder au fichier recherché.

La procédure à suivre pour introduire ces informations peut varier d'un logiciel à l'autre. La grande majorité des logiciels ouvre une fenêtre listant tous les noms de volumes et de tiroirs, et de fichiers. Vous pouvez faire défiler les listes concernées. Une fois le fichier retrouvé, cliquez sur son nom afin de spécifier son chemin d'accès. Sur certains logiciels, vous serez néanmoins obligés d'introduire le chemin d'accès complet au clavier.

Pour introduire le chemin d'accès complet au clavier:

1. Introduisez au clavier le nom du support, suivi de deux points (:). Il s'agit du nom de volume du lecteur, par exemple Madisqueette:. Vous pouvez aussi remplacer cet intitulé par le nom du périphérique, par exemple DF0:. Si vous entrez cependant le nom de périphérique et pas le nom du volume, assurez-vous bien que la bonne disquette est en place.

Nomdesupport:

2. Si le fichier ne se trouve pas dans un tiroir, il suffit de préciser son nom à la suite des deux points et du nom de support.

Nomdesupport:nomdefichier

3. Si le fichier se trouve bien dans un tiroir, il faut en donner le nom suivi d'une barre de fraction (/) avant de préciser le nom du fichier recherché.

Nomdesupport:Nomdetiroir/nomdefichier

4. Si le chemin d'accès comporte plus d'un tiroir, il faudra indiquer chacun de ceux-ci (suivis à chaque fois par la barre de fraction).

Nomdesupport:Nomdetiroir/Nomdetiroirsubordonné  
/nomdefichier

**Remarque** Les fichiers et les noms de tiroirs qui comportent des espaces sont susceptibles de causer des problèmes d'identification. Nous vous conseillons donc d'éviter d'en utiliser dans l'attribution des noms. Si vous rencontrez de tels problèmes et butez sur un nom comportant un espace, placez tout le chemin d'accès entre guillemets (").

## ***Noms de fichiers et noms de tiroirs***

Les règles suivantes doivent être observées lors de l'affectation des noms de fichiers et de tiroirs ou sous-répertoires:

- Les noms peuvent avoir une longueur maximum de 31 caractères.
- Il est interdit d'utiliser les deux points (:) ou la barre de fraction (/) dans un nom de fichier. Ces signes sont réservés à la syntaxe des chemins d'accès. Malgré ceci, l'utilisation d'autres caractères non alphabétiques est admise.
- Il est déconseillé d'utiliser des espaces avant ou après un nom de fichier. Cela peut entraîner une confusion ultérieure.
- La différence reste faite entre les caractères minuscules et majuscules. L'Amiga en tient compte lors de l'affichage des noms. Malgré ceci, le système considère les minuscules et les majuscules comme identiques, ce qui facilite bien la recherche des fichiers.
- Il est interdit de dupliquer les noms de fichiers au sein d'un même tiroir. Si vous sauvegardez un fichier portant le même nom qu'un fichier existant dans un tiroir, il remplacera le fichier d'origine dans ce tiroir.
- Deux fichiers peuvent porter le même nom tant qu'ils sont classés dans des tiroirs différents ou qu'ils ont des chemins d'accès différents.

## ***Poubelle (Trashcan)***

La poubelle (icône Trashcan) est un tiroir spécial qui est représenté sur chaque volume. Ce type de tiroir permet d'y placer les fichiers dont vous n'avez plus besoin, et que vous souhaitez éventuellement effacer ultérieurement.. Jetez les icônes ou pseudo-icônes des fichiers devant être effacés en les tirant sur l'icône de la poubelle. Si l'icône à jeter est un tiroir, tous les fichiers qu'il comporte seront également transférés dans la poubelle.

Pour vider définitivement la poubelle, sélectionnez l'option 'vider la poubelle' que vous trouverez sous le menu 'icônes' de la barre de menu. Tous les icônes et les fichiers qui s'y réfèrent seront alors effacés de la poubelle. Avant de procéder à ce nettoyage, vous pouvez à tout moment récupérer les fichiers se trouvant dans la poubelle en ouvrant sa fenêtre, et en tirant les icônes concernés en dehors de la poubelle.

## ***Utilisation des logiciels d'application***

Les applications sont en fait des logiciels tels que les bases de données, les logiciels de traitement vidéo et sonores, les traitements de texte, les logiciels de jeux ainsi que les logiciels éducatifs disponibles pour votre ordinateur Amiga. La grande majorité de ces logiciels Amiga exploitent les fenêtres, menus, et les différentes cellules d'une façon similaire au Workbench de votre disquette système. Malgré ceci, nous vous conseillons fortement de toujours lire attentivement les manuels fournis avec vos logiciels d'application. Ils vous préciseront comment traiter les cellules ou les intitulés de menus qui ne vous sont pas familiers.

## **Chapitre 3**

# ***Initiation au Workbench***

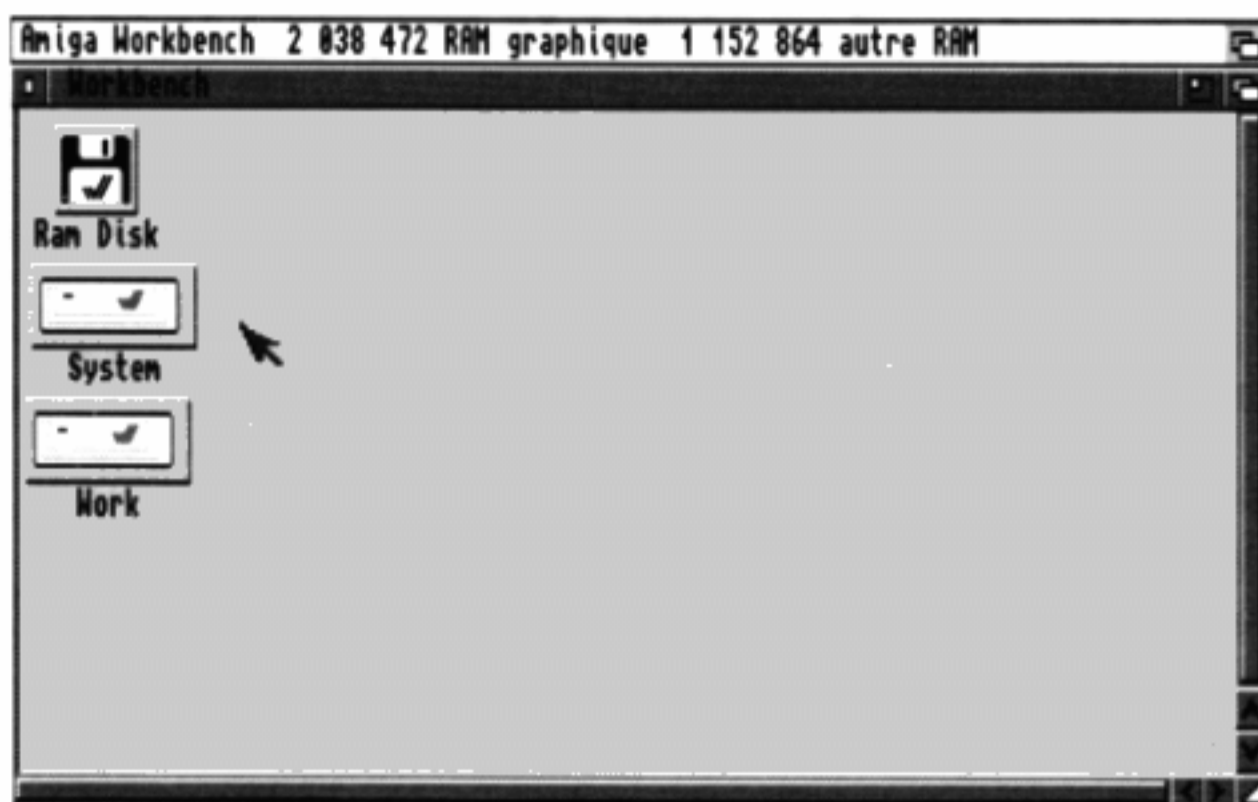
---

Ce chapitre décrit les différents éléments du Workbench y compris:

- les écrans
- les menus
- les fenêtres
- les cellules
- les icônes
- les requêtes

## ***Ecrans***

L'écran est l'une des caractéristiques clé du système d'exploitation graphique de l'Amiga. L'écran est représenté sur le moniteur dans un mode d'affichage donné, qui permet de définir les propriétés mêmes de l'écran, soit sa résolution, sa taille, et le nombre de couleur qu'il peut afficher. Différents modes d'affichage sont exploités selon les cas d'utilisation. Chacun des modes d'affichage exige une capacité de mémoire graphique spécifique, et représente également une charge particulière sur le système. (Veuillez consulter l'annexe B, vous y trouverez des informations détaillées relatives aux différents modes d'affichage.) Un écran occupe toujours toute la largeur d'affichage du moniteur. Toutes les fenêtres correspondantes s'ouvriront sur l'écran concerné. La figure 3-1 montre l'écran du Workbench.



*Figure 3-1. Ecran Workbench*

## **Exploitation des écrans**

Plusieurs écrans peuvent être ouverts simultanément. Les nouveaux écrans s'ouvrent habituellement en premier plan, et recouvrent donc les écrans existants. Vous pouvez cependant toujours voir et accéder aux écrans se trouvant en arrière plan en tirant le premier écran vers le bas, puis en utilisant la cellule de profondeur (ou la correspondance au clavier) jusqu'à ce que l'écran désiré soit affiché. Lorsque vous utilisez des écrans, n'oubliez pas les conseils suivants:

- Utilisez les touches Amiga gauche+M pour "feuilleter" les différents écrans qui sont ouverts.
- Utilisez les touches Amiga gauche+M pour amener l'écran Workbench en premier plan, quelque soit le nombre d'écrans ouverts.
- Les éléments se trouvant sur un écran ne peuvent pas être tirés sur un autre écran, ceci bien que le pointeur de la souris puisse se déplacer librement d'un écran à l'autre.
- Les instructions introduites au clavier ou à l'aide de la souris ne seront prises en compte que sur une seule fenêtre, et sur un seul écran.

- La plupart des écrans ont une barre de titres que vous pouvez utiliser pour les déplacer. Les écrans ne disposant pas d'une barre de titres réagiront tout de même lorsque vous cliquerez la souris au niveau de l'emplacement habituel des cellules de profondeur ou de fermeture. Un écran ne disposant pas de barre de titres peut être tiré en utilisant la séquence de contrôle donnée par l'éditeur IControl Preferences décrit au chapitre 5.
- Un écran ne peut pas être tiré de telle sorte que le bas de l'écran remonte plus haut que le bas de l'affichage du moniteur.

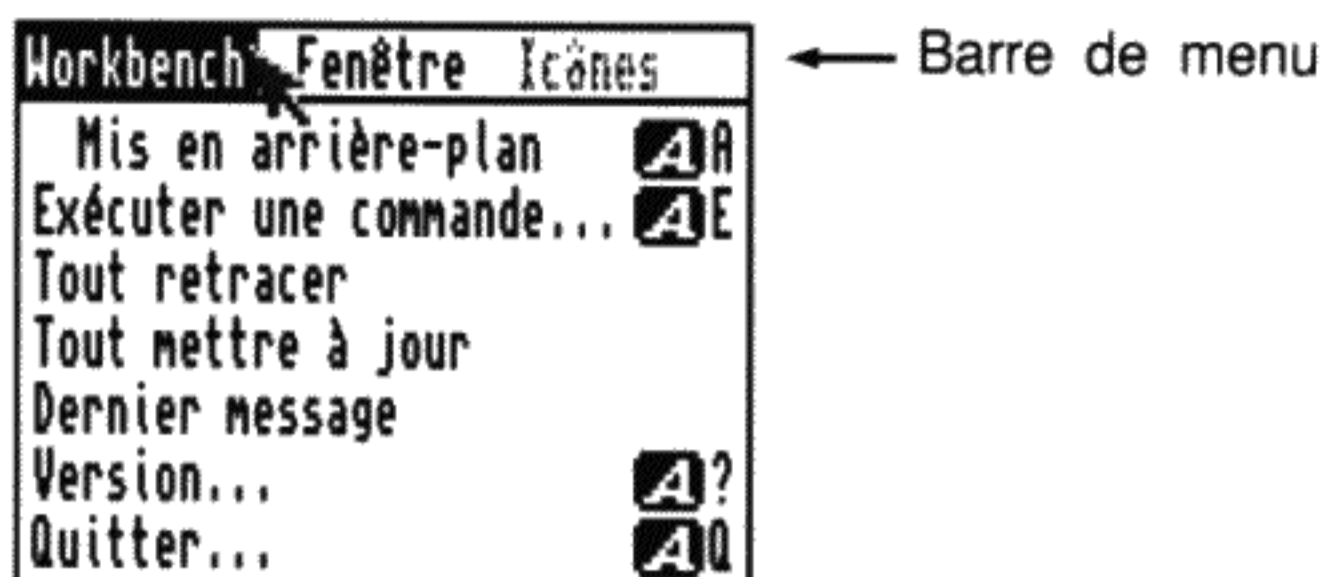
## **Menus**

Les menus regroupent une liste d'instructions qui s'affichent à l'écran lorsque vous appuyez sur la touche de menu. Ces instructions permettent de contrôler le déroulement du programme dans la fenêtre active sélectionnée. La plupart des logiciels Amiga disposent de menus permettant de sélectionner un nombre restreint ou l'intégralité des instructions disponibles. Vous pouvez par exemple donner un nouveau nom à un fichier ou effectuer la copie d'un fichier en sélectionnant l'une des options du menu Workbench.

## **Exploitation des menus**

Le contenu des menus varie d'un logiciel à l'autre; malgré ceci, les différentes étapes à suivre pour sélectionner l'une des options d'un menu, sont identiques sur tous les logiciels Amiga.

Il est indispensable de sélectionner la fenêtre d'un logiciel afin d'afficher les menus correspondants. Cliquez donc sur une fenêtre afin de la sélectionner. Appuyez sur la touche de menu de la souris pour afficher la barre de menus telle qu'elle est illustrée figure 3-2. Elle comporte le titre des différents menus existants. Maintenez la touche de menu de la souris appuyée tout en déplaçant le pointeur sur le titre du menu souhaité. La liste des options disponibles s'affichera alors. Le menu apparaîtra ensuite sous son intitulé. Pour sélectionner une option particulière, relâchez la touche de menu lorsque le pointeur arrive sur l'option souhaitée.



**Figure 3-2. Barre de menu**

Certaines options du menu ouvrent des listes d'options complémentaires qui apparaissent à la droite du point concernés sur le menu, une fois qu'il est sélectionné. Le symbole » qui suit l'intitulé d'une option de menu indique qu'un sous-menu de ce type sera ouvert. Si c'est le cas, sélectionnez l'une des options proposées sur l'un de ces sous- menu.

Si vous souhaitez lancer l'exécution de plusieurs options du menu en une seule opération, maintenez le bouton de la touche de menu appuyé pendant que vous cliquez sur l'option souhaitée à l'aide de la touche de sélection.

## **Options de menu estompées**

Il est possible que certaines options du menu ne soient pas disponibles. Elles sont alors affichées de manière estompée, c'est à dire moins distinctes que les autres. La figure 3-3 en est un exemple.

Fenêtre	Icônes	Outils
Nouveau tiroir		N
Ouvrir parent		
Fermer		F
Mettre à jour		
Sélectionner le contenu		T
Réorganiser		.
Figurer		»
Montrer		»
Afficher par		»

Figure 3-3. Options de menu disponibles ou ombragées

## Symboles de menu et séquences de contrôle

En plus du symbole » permettant d'indiquer la présence de sous-menus, il est possible que d'autres symboles apparaissent également:

- Les parenthèses (...) qui suivent le nom de l'option du menu indiquent qu'une requête sera ouverte.
- Le symbole de la touche Amiga suivi d'un caractère indique qu'il est également possible d'appuyer sur la touche Amiga droite simultanément au caractère indiqué. Cette procédure représente une séquence de contrôle qui a la même action que l'option de menu correspondante.
- L'option peut également être cochée par une marque, ce qui indique qu'elle est bien sélectionnée et active.

## Menu outils

Le menu outils comporte habituellement uniquement l'option de réinitialisation du Workbench Reset WB. D'autres applications ou routines utilitaires de l'Amiga peuvent très bien ajouter des options particulières au menu outils. Consultez la documentation fournie avec votre logiciel d'application. Vous y trouverez toutes les indications utiles relatives au menu outils.

## Fenêtres

Les fenêtres sont ouvertes sur les écrans. Elles affichent un certain nombre d'informations, et permettent également d'en introduire. Lorsque vous chargez le système d'exploitation de l'Amiga pour la première fois, la fenêtre de Workbench s'affichera sur l'écran Workbench dès que vous aurez double-cliqué sur l'icône du tiroir système comme le montre la figure 3-4. La plupart des icônes du Workbench permettent d'ouvrir une fenêtre correspondante lorsqu'ils sont sélectionnés.

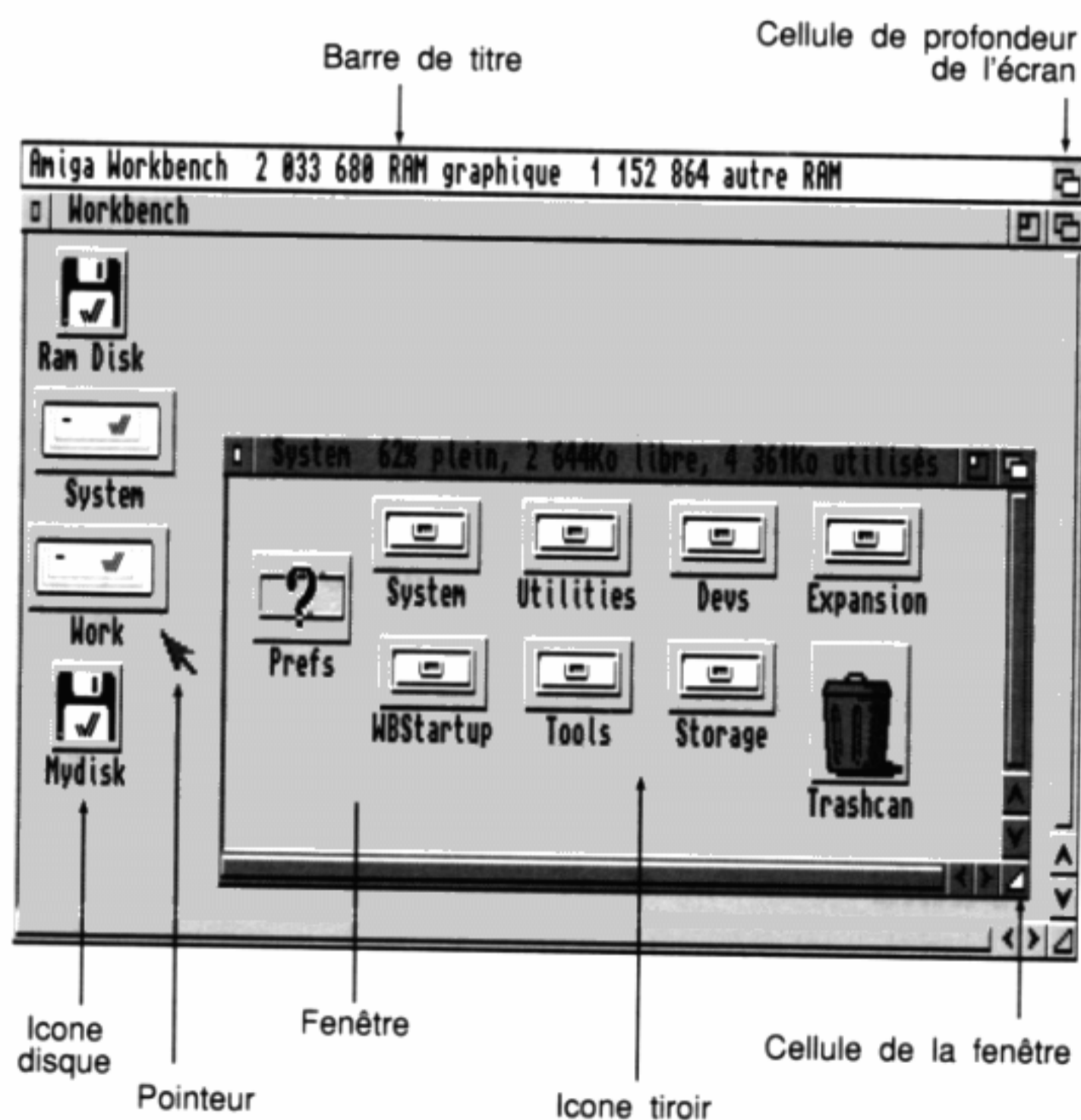


Figure 3-4. Fenêtre Workbench

## **Exploitation des fenêtres**

Une nouvelle fenêtre apparaît sur l'écran lorsque vous ouvrez l'icône représentant une disquette ou un tiroir. Contrairement aux écrans, les fenêtres ne recouvrent habituellement qu'une partie de l'écran. Bien qu'il soit possible d'ouvrir plusieurs fenêtres simultanément sur un écran, seule la fenêtre sélectionnée est en mesure d'accepter vos instructions et données. Le cadre ou la bordure de la fenêtre sélectionnée est affiché dans une couleur différente des autres fenêtres de l'écran.

Pour sélectionner une fenêtre, cliquez sur la touche de sélection lorsque le pointeur se trouve sur l'espace de cette fenêtre ou sur sa barre de titres. Pour désélectionner une fenêtre, il suffit de cliquer à n'importe quel endroit en dehors de la fenêtre sélectionnée.

Lorsque plusieurs fenêtres sont ouvertes simultanément sur un écran, elles se chevauchent souvent. Pour afficher des fenêtres particulières, il faut les placer de la façon la plus appropriée en utilisant les cellules placées dans le cadre de chacune des fenêtres, et expliquées en page 3-11. La présentation des fenêtres peut également être modifiée à l'aide des différentes options du menu fenêtres de l'écran.

## **Menu Fenêtres**

Le menu fenêtres n'est disponible que lorsqu'une fenêtre Workbench est sélectionnée. Le menu fenêtres vous permet de créer de nouveaux tiroirs, de sélectionner le contenu d'une fenêtre, de réorganiser son contenu, d'en modifier l'affichage, tout comme de refermer la fenêtre. Les options disponibles sous le menu fenêtres sont les suivantes:

### **Nouveau tiroir**

**AN**

Pour créer un nouveau tiroir:

1. Sélectionnez la fenêtre sur laquelle vous souhaitez créer le nouveau tiroir.

2. Sélectionnez l'option nouveau tiroir sur le menu fenêtres. Le tiroir est ainsi créé. Il portera le nom "Unnamed1" (sans nom 1).
3. Une requête vous demandera si vous souhaitez modifier le nom du tiroir.
4. Effacez le nom existant, introduisez le nouveau nom, puis appuyez sur la touche Return ou sélectionnez la cellule OK. Si vous sélectionnez la cellule annuler, le nom donné par défaut restera affecté au nouveau tiroir.

### ***Ouvrir Parent***

La fenêtre a été ouverte en cliquant sur son icône qui se trouve lui-même dans une fenêtre représentant alors le parent. Le parent de toutes les fenêtres ouvertes est donc la fenêtre Workbench. La fenêtre Workbench représente la seule exception n'ayant pas de parent; toutes les autres fenêtres ont une fenêtre parent.

L'option Ouvrir Parent permet d'ouvrir le parent de la fenêtre sélectionnée, ou tout simplement de le replacer en premier plan si elle est déjà ouverte.

### ***Fermer***



Comme son nom l'indique, l'option Fermer permet de fermer et d'enlever la fenêtre sélectionnée de l'écran.

Procédure rapide à l'aide de la souris: de nombreuses fenêtres peuvent être refermées en cliquant la cellule de fermeture se trouvant en haut, sur la gauche de la fenêtre concernée.

### ***Mettre à jour***

L'option Mettre à Jour permet de redessiner le contenu de la fenêtre sélectionnée, y compris toute modification effectuée sur ce contenu à l'aide du Shell ou de l'option de menu Exécuter une Commande. De telles modifications ne seront pas reprises sur la fenêtre tant quelle n'est pas remise à jour ou ouverte une nouvelle fois.

## **Sélectionner le contenu**



L'option Sélectionner le Contenu permet de sélectionner tous les icones se trouvant sur la fenêtre en cours.

## **Réorganiser**

L'option Réorganiser permet de replacer automatiquement tous les icones sur la fenêtre sélectionner, de telle sorte qu'ils ne se recouvrent plus. Le nouvel agencement du contenu de la fenêtre ne sera pas sauvegardé. Il faut pour cela utiliser l'option Figer, décrite ci-dessous.

## **Figer**

L'option Figer permet de sauvegarder l'agencement et la position d'affichage d'une fenêtre. Cette option est généralement utilisée à la suite de l'option Réorganiser. Figer ouvre un sous-menu proposant deux options: Fenêtre et Tout.

L'option Figer Fenêtre permet de sauvegarder la position d'affichage ainsi que la taille de la fenêtre sélectionnée, tout comme les choix effectués à l'aide des options Montrer et Afficher Par décrites ci-dessous. La position des icones sur la fenêtre ne sera cependant pas sauvegardée.

Figer Tout permet de sauvegarder la position ainsi que tous le paramètres propres à l'ensemble des icones que comporte la fenêtre sélectionnée, mais aussi la taille et l'emplacement de la fenêtre sur l'écran.

## **Montrer**

L'option Montrer permet de gérer le type d'icone qui doit être affiché dans une fenêtre. Cette option dispose d'un sous-menu sur lequel sont proposés deux nouvelles options: Uniquement Icone et Tout Fichier.

Montrer Uniquement Icone est l'option sélectionnée par défaut. Elle n'affiche que les fichiers et tiroirs auxquels sont affectés un icone (fichier.info).

Montrer Tous les Fichiers permet d'afficher l'ensemble des fichiers et des tiroirs que comporte la fenêtre sélectionnée. Un icône type sera affecté aux fichiers et tiroirs qui sont dépourvus d'un icône propre. Les icônes types acceptent toutes les opérations et manipulations supportées par les icônes d'origine. Il est donc également possible d'utiliser les options prévues sous le menu Icones.

Il sera probablement indispensable de faire défiler le contenu de la fenêtre avant de voir les icônes types mentionnés ci-dessus.

### ***Afficher part***

L'option Afficher Par permet de modifier la présentation des différentes informations affichées dans la fenêtre.

L'option Afficher Par propose quatre options complémentaires sur un sous-menu: Icône, Nom, Date, et Taille.

Le mode d'affichage par icône est sélectionné par défaut pour toutes les fenêtres.

Si vous choisissez Afficher par Nom, Afficher par Date, ou Afficher par Taille, le contenu de la fenêtre sera affiché en texte et indiquera sa taille, ses attributs (c'est à dire si le fichier peut être lu, effacé, est exécutable, ou protégé en écriture), ainsi que sa date et son heure de création.

Il est possible de sélectionner, d'ouvrir, de tirer et de manipuler les noms de fichiers et de tiroirs de la même manière que les icônes.

Afficher par Nom permet de trier la liste des fichiers par ordre alphabétique.

Afficher par Date permet de trier les fichiers par ordre chronologique, la date de création la plus récente se trouvant en première place.

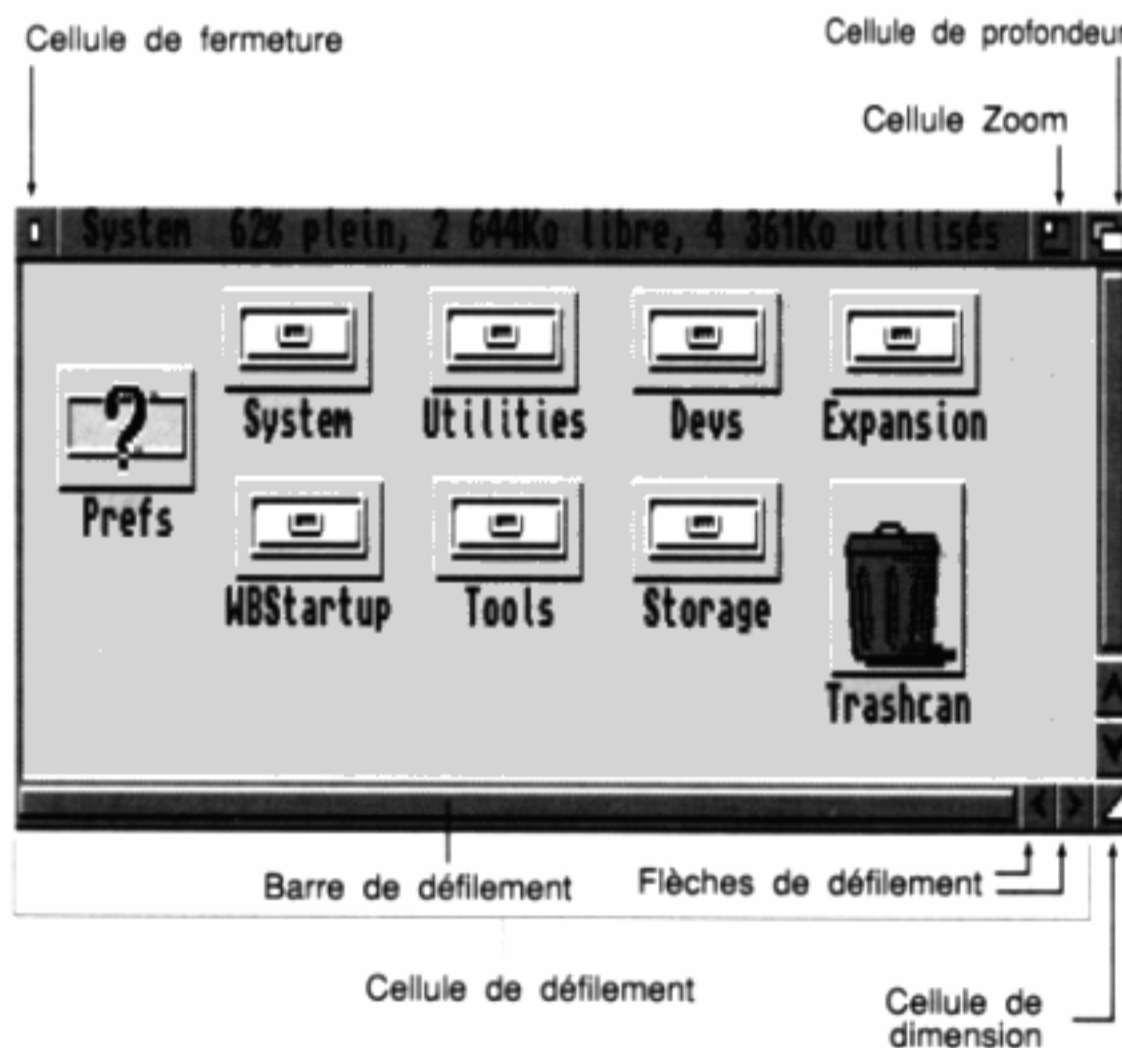
Afficher par Taille effectue un tri de la liste en fonction de la taille des fichiers. Le fichier le moins important se trouve en tête de liste.

## Cellules

Les cellules sont en fait des représentations graphiques qui peuvent apparaître sur une fenêtre, une requête, ou un écran, et qui correspondent à des fonctions programmées. Tout comme les icones, ces cellules ont souvent une apparence tridimensionnelle en relief. Lorsqu'elles sont sélectionnées, elles s'affichent comme si elles étaient enfoncées. Leurs sélections s'effectuent avec la souris, de la même façon que pour les icones.

### Cellules de la fenêtre

Le cadre des fenêtres comporte souvent plusieurs cellules permettant de déplacer la fenêtre, d'en modifier la taille, de faire défiler leurs contenus, et de les fermer. La figure 3-5 illustre quelles sont les cellules de fenêtre les plus courantes.



**Figure 3-5. Cellules de la fenêtre**

Une fenêtre peut contenir chacune des cellules suivantes:

### **Cellule texte**

Une cellule texte est en fait représentée par un rectangle permettant d'introduire le nom d'un fichier, d'un tiroir, ou de tout autre texte dans une requête ou une fenêtre. En page 3-35 se trouve de plus amples informations relatives aux requêtes de texte, et les cellules de texte.

Les séquences de commande suivantes peuvent être utilisées au clavier pour éditer le texte qui est introduit dans une cellule texte:

<b>Del</b>	Efface le caractère surligné par le curseur
<b>Backspace</b>	Efface le caractère précédent le curseur
<b>Amiga droite+X</b>	Efface l'intégralité du texte de la cellule
<b>Amiga droite+Q</b>	Recouvre les informations initiales de la cellule texte, telles qu'elles y étaient inscrites avant modification
<b>Majuscule+flèche gauche</b>	Déplace le curseur en début de ligne
<b>Majuscule+flèche droite</b>	Déplace le curseur en fin de ligne
<b>Majuscule+Effacer</b>	Efface le caractère surligné par le curseur ainsi que tous les caractères qui le suivent
<b>Majuscule+barre de fraction inversée</b>	Efface tous les caractères précédant le curseur

Après avoir achevé l'introduction de texte, appuyez sur la touche Retour pour valider l'opération.

### **Barre de titres**

La barre de titres est en fait une cellule permettant d'identifier chaque fenêtre ou écran sur le système d'exploitation. La barre de titres de la fenêtre correspondant au contenu d'une disquette ou d'un disque dur, comporte aussi les informations suivantes:

- Le nom du support
- Le pourcentage de saturation du support (capacité occupée)

- Le nombre d'octets libres restant disponibles sur le support, indiqué en kilo-octets (K) ou en méga-octets (M).
- Le nombre d'octets correspondant aux fichiers existant

### ***Cellule de profondeur***

La cellule de profondeur permet de modifier la position d'une fenêtre sur l'écran. Si vous sélectionnez la cellule de profondeur sur la fenêtre du dessus, elle sera placée en arrière des autres fenêtres de l'écran.

Si vous sélectionnez la cellule de fermeture sur une fenêtre se trouvant en arrière plan, elle sera déplacée en premier plan. Toute fenêtre ainsi amenée en premier plan à l'aide de la cellule de profondeur sera automatiquement sélectionnée.

### ***Cellule Zoom***

La cellule Zoom permet de passer rapidement d'une taille/position de fenêtre à une autre. Il s'agit en fait d'un interrupteur permettant d'agrandir une petite fenêtre, et de diminuer les dimensions d'une grande fenêtre chaque fois qu'il est sélectionné.

### ***Cellule de dimension***

La cellule de dimension permet de modifier la taille d'une fenêtre. Il faut pour ceci:

1. Pointer sur la cellule dimension.
2. Maintenir le bouton de sélection enfoncé et tirer le pointeur. Le contour de la fenêtre apparaît, le coin inférieur droit correspondant à la position du pointeur.
3. Relâcher la touche de sélection. La fenêtre se dessinera à la dimension donnée par le cadre fictif.

Il est possible d'annuler l'opération d'agrandissement ou de réduction en appuyant tout simplement sur la touche de menu avant de relâcher la touche de sélection de la souris.

### **Cellules de défilement**

Les cellules de défilement permettent de déplacer l'intérieur d'une fenêtre afin de montrer les icones qui ne sont pas visibles sans devoir changer la taille même de la fenêtre. Utilisez les cellules de défilement après avoir défini une autre taille de fenêtre, ou sélectionnez l'option Montrer tous les Fichiers. Les boîtes de défilement, les barres de défilement, ainsi que les flèches de défilement sont tous des cellules de défilement.

Les barres de défilement sont représentées par la zone rectangulaire mise en valeur à l'intérieur de la boîte de défilement. La dimension de la barre indique la partie visible de la fenêtre. Si tout le contenu de la fenêtre est visible, la barre couvrira entièrement la boîte. Si la barre ne couvre la boîte qu'à moitié, seule la moitié, de fenêtre est visible. En faisant glisser la barre de défilement vers la zone vide de la boîte, vous afficherez les icones cachés.

Pour voir la partie cachée d'une fenêtre:

1. Pointez sur la barre de défilement.
2. Maintenez la touche de sélection enfoncée.
3. A l'aide de la souris, tirez la barre de défilement pour la diriger vers une zone vide de la boîte de défilement. Lorsque vous relâchez la barre de défilement, le contenu de la fenêtre se redessine conformément à la zone devant être affichée.

Vous pouvez également déplacer la barre de défilement en suivant les indications ci-dessous:

1. Pointez sur l'espace vide de la boîte de défilement.
2. Cliquez la touche de sélection.

La barre de défilement se déplace pour arriver à la zone que vous avez pointé.

Les flèches de défilement permettent de déplacer le contenu de la fenêtre en continu en pointant tout simplement sur l'une des fenêtres tout en maintenant la touche de sélection enfoncée. La plage visible de la fenêtre se déplace alors dans le sens de la flèche. Vous pouvez déplacer le contenu de la fenêtre d'un point à la fois en maintenant la touche de majuscule appuyée lorsque vous pointez sur la flèche de défilement.

### **Cellule de fermeture**

Si vous cliquez sur cette cellule de fermeture, la fenêtre se ferme et disparaît de l'écran. Lorsque la dernière fenêtre d'un logiciel d'application est fermée, le logiciel est en général quitté.

## **Cellules d'action**

Les cellules d'action se trouvent dans les requêtes, les différents éditeurs disponibles sous Préférences, et certaines autres fenêtres. Ces cellules se trouvent en général en bas de la fenêtre. Les cellules d'action les plus courantes sur les fenêtres Workbench sont:

<b>Sauver</b>	Permet de sauvegarder toute modification apportée au paramètre d'une routine ou d'un logiciel, puis de fermer la fenêtre concernée.
<b>Utiliser</b>	Cette cellule permet d'enregistrer les modifications apportées au paramétrage d'une routine ou d'un logiciel, et de refermer la fenêtre concernée, ceci néanmoins sans réaliser de sauvegarde. Après réinitialisation de l'Amiga, les paramètres existant par défaut ou ceux préalablement sauvegardés seront conservés.
<b>Annuler</b>	Cette cellule permet d'annuler les modifications de paramètres que vous avez réalisés sur la fenêtre. La routine concernée reviendra donc à l'utilisation des paramètres en place avant l'ouverture de la fenêtre.
<b>OK</b>	Valide et ferme une requête.

<b>Essayer</b>	Cette cellule permet d'essayer d'effectuer une nouvelle fois l'opération en cours, ceci après avoir essayé de corriger les erreurs indiquées sur la requête, telles que les erreurs de disquette protégées en écriture.
<b>Continuer</b>	Permet de passer à l'étape suivante de la procédure.
<b>Aide</b>	Affiche un texte d'aide.

## ***Cellules complémentaires***

Outre les cellules décrites ci-dessus, plusieurs autres types de cellules standard sont utilisées par les logiciels de l'Amiga. Nous vous conseillons de lire impérativement attentivement la documentation fournie avec votre logiciel d'application afin d'en connaître l'utilisation précise.

### ***Cases à cocher***



Les cases à cocher vous permettent d'activer ou de désactiver une option. L'option est activée lorsque la case est cochée, et désactivée lorsqu'elle est vide. Il suffit de cliquer cette case pour en modifier l'état.

### ***Cellules cyclique***



Une cellule cyclique vous permet de sélectionner une option à partir d'une liste d'options. L'option affichée est celle qui est sélectionnée. Pointez sur une cellule cyclique, puis cliquez plusieurs fois sur la touche de sélection afin de vous déplacer sur la liste, et de montrer les options disponibles. Vous pouvez remonter le contenu de la liste en appuyant sur la touche de majuscule pendant que vous effectuez la sélection.

### ***Bouton d'activation***



Un bouton d'activation vous permet également de sélectionner une option sur une liste qui est ici entièrement visible. Chacune des options est alors suivie d'un bouton d'activation.

Les boutons de sélection sélectionnés sont surlignés, et apparaissent légèrement décalés par rapport à la liste d'options. Les boutons de sélection non sélectionnés restent dans la même couleur, et apparaissent en relief de l'écran.

Vous pouvez sélectionner un bouton de ce type en cliquant tout simplement sur celui-ci. L'option qui était auparavant sélectionnée sur la liste sera automatiquement désactivée.

### ***Cellules de défilement de liste***

Les cellules de défilement de liste vous permettent d'effectuer la sélection d'option affichée sur une liste défilante.

Une telle liste de sélection montre tous les choix disponibles lorsque vous en faites défiler le contenu. Plusieurs options sont donc affichées simultanément. Pour sélectionner l'une des options, cliquez sur celle-ci.

La cellule de défilement comporte également des flèches de défilement, et une barre de défilement similaires aux cellules de défilement de fenêtre.

Si une cellule texte est affichée en dessous de la cellule de défilement, vous pouvez y introduire au clavier un paramètre qui n'est pas proposé sur la liste d'option, comme par exemple un nouveau nom de fichier lorsque vous effectuez une sauvegarde.

### ***Cellules de glissement***

Les cellules de glissement vous permettent de choisir une valeur faisant partie d'une plage de valeurs donnée. Ces cellules sont semblables aux cellules de défilement dans la mesure où vous déplacez une barre dans une boîte pour choisir une valeur spécifique.

La valeur de glissement affichée sur le côté de la cellule de glissement correspond à la position courante de la barre de glissement.

Pour changer cette valeur, il suffit de faire glisser la barre. Lorsque la valeur souhaitée est atteinte, relâchez la touche de sélection de la souris.

## Icones

Les icones sont des images apparaissant à l'écran et représentant des disques, des tiroirs, des fichiers, et des programmes que vous pouvez manipuler à l'aide de la souris.

Le Workbench utilise les types d'icônes suivants:



Un icône de disque représente tout disque disponible ou accessible à partir du Workbench. Les icônes de disque n'apparaissent que sur les fenêtres du Workbench.



L'icône du tiroir représente en fait un tiroir qui correspond à une partie donnée de la zone de stockage de la disquette.



L'icône outil représente un logiciel spécifique, tel que la routine utilitaire Horloge. Lorsqu'un icône outil est ouvert, la routine correspondante est exécutée.



Un icône de projet représente un fichier dans lequel sont stockées les informations créées ou utilisées par un outil, comme c'est par exemple le cas de l'icône Prefs Preset.



Un pseudo icône de projet représente un fichier de projet auquel aucun icône n'est affecté.



Un pseudo icône tiroir représente un répertoire auquel aucun icône n'est affecté.



Un pseudo icône outil représente un fichier outil ne disposant pas d'icône correspondant.



La poubelle (Trashcan) représente un tiroir spécifique permettant de stocker les fichiers dont vous n'avez plus besoin, ceci jusqu'à ce que vous décidiez de les supprimer du disque.

## Menu Icones

Le menu icones vous permet d'effectuer un certain nombre d'opérations sur les icones affichés à l'écran. Avant de pouvoir disposer des options proposées sur le menu (figure 3-6), il faut sélectionner l'icone souhaitée.



Figure 3-6. Menu Icones

### Ouvrir

AO

L'option ouvrir un icone permet de mettre à disposition un logiciel ou une fenêtre.

Lorsque vous ouvrez un icone de disque ou de tiroir, une fenêtre s'affiche avec le contenu de l'icone sélectionnée. Lorsqu'un projet ou un outil individuel est ouvert, l'exécution du logiciel correspondant est lancée.

Sélectionnez un icone, puis l'option Ouvrir afin d'ouvrir l'icone concerné.

Vous pouvez effectuer plus rapidement cette opération à l'aide de la souris: pointez sur l'icone, et double cliquez sur la touche de sélection.

## **Copier**

**AC**

L'option copier vous permet de dupliquer une disquette, un tiroir, un programme ou un fichier sur une fenêtre. Si vous souhaitez copier un élément vers une autre fenêtre, utilisez la procédure de copie décrite dans le chapitre 2, consistant à tirer l'élément désiré sur la nouvelle fenêtre. Cette procédure est d'ailleurs la plus simple à effectuer en particulier lorsque vous recopiez une disquette sur un ordinateur équipé de deux lecteurs disques.

Utilisez l'option Copie pour effectuer des copies de sauvegarde de vos disquettes.

Pour copier un tiroir, un projet ou un icone:

1. Sélectionnez l'icone concernée.
2. Sélectionnez l'option Copier sur le menu Icones.

Lorsque vous effectuez des copies de disquettes sur un ordinateur ne disposant que d'un seul lecteur, il sera nécessaire de permuter souvent les disquettes (on parle souvent de *swapping*). Les disquettes sources et cibles doivent en effet alternativement être placée dans le lecteur de disquettes afin que l'ordinateur puisse lire les informations de la disquette source, puis les écrire sur la disquette cible. La disquette cible doit permettre l'écriture des données (sa languette de protection doit bien recouvrir la petite encoche de la disquette), mais il n'est pas indispensable qu'elle soit préalablement formatée, puisque l'option copier formate la disquette pendant son écriture.

Pour copier une disquette sur un ordinateur équipé d'un seul lecteur de disquettes:

1. Introduire la disquette source dans le lecteur de disquettes interne de l'Amiga.
2. Sélectionnez l'icone de la disquette source.
3. Sélectionnez l'option copier sur le menu Icones. Introduisez la disquette Workbench si elle est demandée.

4. Si la procédure de copie exige plus de cinq permutations de disquettes, une requête vous indiquera combien de permutations seront nécessaires. Vous pouvez réduire le nombre de permutations de disquettes en fermant toutes les fenêtres inutilisées, et/ou en arrêtant l'exécution de routines dont la présence n'est pas indispensable.
5. Sélectionnez la cellule Continuer affichée sur la requête de permutation de disquettes. Pendant la copie de la disquette, l'icone de la disquette en cours de copie n'est pas disponible pour d'autres opérations; elle est marquée "BUSY".
6. Introduisez la disquette source dans le lecteur de disquettes, et sélectionnez la cellule Continuer. Une barre horizontale fait office de jauge, et se remplit au fur et à mesure de l'accomplissement de la copie. Le pourcentage du travail effectué est en outre indiqué.
7. Introduisez la disquette cible dans le lecteur de disquettes quand la requête le demande. Sélectionnez ensuite la cellule Continuer afin de recopier les informations lues de la disquette source. Permutez les disquettes autant de fois que cela s'avère nécessaire. Une fois la procédure de copie achevée, le message "Disk Copy Finished" s'affiche.
8. Retirez la disquette cible du lecteur de disquettes, et donnez-lui un nom. Par défaut, l'icone de la disquette cible prend le nom Copy of nom de disquette source (par exemple Copy\_of\_Workbench).

## **Renommer**



Cette option permet de modifier le nom d'un icone. Elle est utilisée pour retirer le préfixe "copy\_of\_prefix" de l'intitulé que vous venez de copier. Permet également de modifier les noms de tiroirs, de disquettes et de fichiers.

Pour renommer un icone:

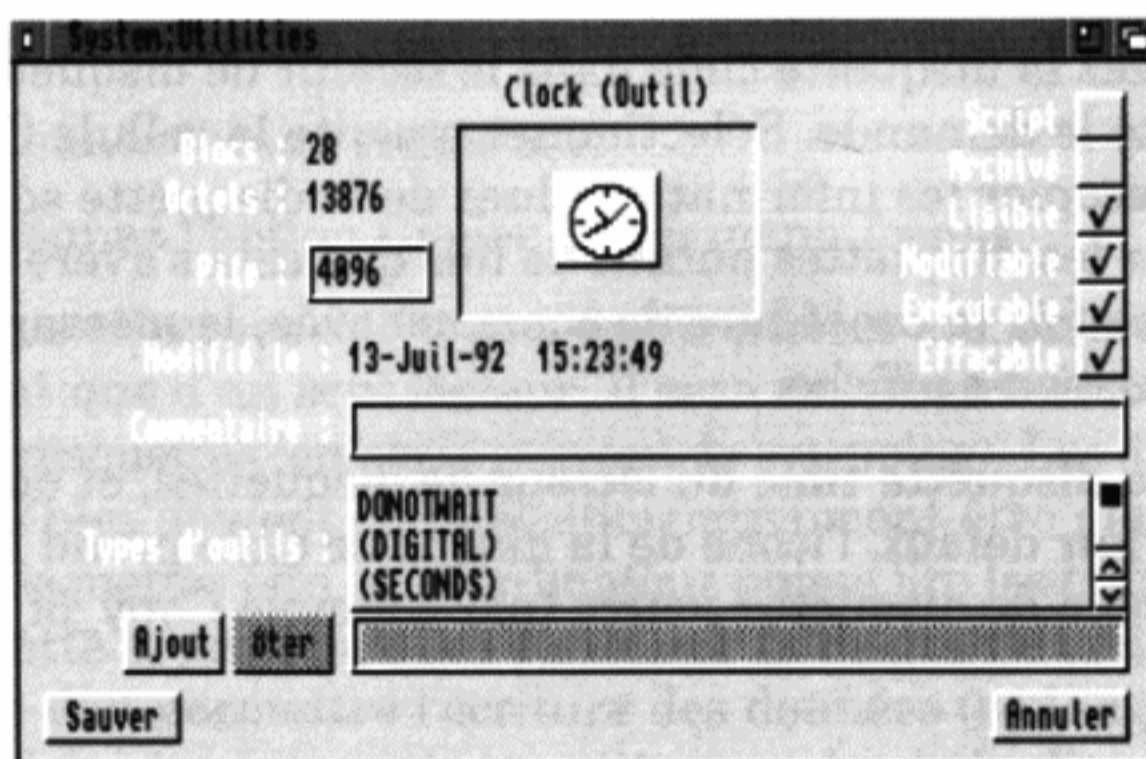
1. Sélectionnez l'icone en question.
2. Sélectionnez l'option Renommer sur le menu Icones. Une requête affichera ensuite le nom de l'icone dans une cellule de texte.

3. Effacez le nom indiqué à l'aide de la touche DEL, ou des touches Amiga+X, puis introduisez le nouvel intitulé. N'utilisez pas d'espace avant ou après le nouveau nom. Ces espaces n'étant pas visibles à l'écran, cela pourrait représenter une gêne si vous devez taper à nouveau le nom de l'icone.
4. Appuyez sur la touche Retour. Le nouveau nom apparaît désormais sous l'icone concerné.

## Information



L'option Information permet d'afficher des informations complémentaires relatives à l'icone sélectionné. Un certain nombre de paramètres peuvent également être modifiés directement sur la fenêtre d'Information. La figure 3-7 illustre une telle fenêtre d'information.



**Figure 3-7. Fenêtre d'information d'icone**

Bien que le contenu d'une telle fenêtre varie en fonction de l'icone sélectionnée, les informations suivantes sont toujours affichées:

<b>nom</b>	Le nom de l'icone est affiché, son type étant précisé entre parenthèses (Volume, Tiroir, Outil, Projet, ou Poubelle).
<b>image</b>	L'image de l'icone est représenté.
<b>taille</b>	Le nombre d'octets et de blocs occupés par une disquette, un projet, ou un outil est précisé.

**pile** La taille de mémoire allouée provisoirement à un outil spécifique est ici indiquée.

**modifié le** Cette ligne indique la date à laquelle l'icone a été créé ou celle de sa dernière modification.

Lorsqu'il s'agit d'un icone de disquette, la fenêtre précise également si la disquette est protégée en écriture ou non.

Lorsqu'il s'agit d'un tiroir, d'une poubelle, d'un projet ou d'un outil, les paramètres suivants peuvent être activés en cliquant sur la cellule à cocher correspondante.

**Script** Si l'exécution du programme est lancée à partir du Shell, le programme sera exécuté comme un script (un fichier de texte comportant les instructions AmigaDOS).

**Archivé** Ce paramètre est posé par les programmes de sauvegarde, et vous précise si une copie de sauvegarde du fichier ou du tiroir existe.

**Lisible** Lorsque ce paramètre est sélectionné, vous pouvez tout simplement lire les informations d'un fichier ou y accéder.

**Modifiable** Les données peuvent ici être inscrites sur le fichier. Tant que ce paramètre n'est pas sélectionné, il est impossible d'effectuer la moindre modification sur le fichier.

**Exécutable** Lorsque ce paramètre est activé, l'ouverture de l'icone concerné permet en fait de lancer l'exécution de la routine correspondante.

**Effaçable** Il est ici possible d'effacer de son support le tiroir, le projet, ou l'outil concerné. Lorsque cette option n'est pas sélectionnée, l'intitulé sera protégé de tout effacement.

Si l'icone représente un projet, il peut comporter un outil par défaut. Celui-ci donne le chemin d'accès à l'outil qui a créé le projet. Quand l'icone de projet est ouvert, la routine utilitaire indiquée par défaut sera ouverte simultanément à l'icone afin de pouvoir la traiter.

Lorsqu'une cellule texte vous permet d'introduire un commentaire, vous pouvez y introduire jusqu'à 79 caractères. Validez le texte en appuyant sur la touche Retour.

La boîte type d'outil précise différentes options pouvant être sélectionnées pour lancer l'exécution des routines programmes ou des fichiers. Les types d'outil disponibles sont décrits en page 3-31.

Si vous souhaitez sauvegarder les modifications que vous venez d'effectuer sur la fenêtre d'information, il faut cliquer la cellule Sauver qui se trouve en bas de la fenêtre, sur la gauche.

### ***Figer***

**AS**

L'option Figer permet de sauvegarder la position de l'ensemble des icones sélectionnés. Lorsque vous ouvrirez une nouvelle fois cette fenêtre, les icones sélectionnés s'afficheront donc aux emplacements sauvegardés. Vous pouvez sauvegarder la position de plusieurs icones en faisant appel à l'une ou l'autre des procédures de sélection multiple que nous avons déjà expliqué auparavant.

Pour sauvegarder la position d'un icone:

1. Sélectionnez l'icone.
2. Sélectionnez l'option Figer.

### ***Libérer***

**AU**

L'option Libérer permet d'annuler la position figée d'un icone. La prochaine fois que vous ouvrirez la fenêtre, l'affichage des icones sera agencé de manière différente.

Pour réagencer la position d'un icone:

1. Sélectionnez l'icone.
2. Sélectionnez l'option Libérer.

### ***Sortir***

**AL**

Cette option permet de déplacer un icone fréquemment utilisé, et le fait passer de sa fenêtre d'origine à la fenêtre Workbench. Un accès plus rapide est ainsi possible. Le fichier représenté par l'icone reste toutefois en place dans son tiroir et son support d'origine; seul l'icone est déplacé. L'icone en question restera sur la fenêtre Workbench même après réinitialisation de l'ordinateur. Cette option

du menu ne peut pas être utilisée sur un disque ou une disquette, pas plus que sur la poubelle.

Pour utiliser l'option Sortir:

1. Sélectionnez l'icone.
2. Sélectionnez l'option Sortir.

L'icone concerné se place alors sur la fenêtre Workbench.

## **Ranger**



L'option Ranger permet de remettre un icone dans son tiroir d'origine.

Pour utiliser l'option Ranger:

1. Sélectionner l'icone.
2. Sélectionnez l'option Ranger.

## **Effacer**

L'option Effacer permet d'effacer les fichiers et leurs icones de vos supports, disque dur ou disquettes.

**Attention! N'utilisez l'option Effacer qu'avec beaucoup de précautions; vous ne pourrez pas rétablir un fichier effacé.**

Pour effacer un fichier ou un tiroir:

1. Sélectionnez son icone. Utilisez les méthodes de sélection connues si vous souhaitez plus d'un icone à effacer. Cette option ne peut effacer ni les icones disquettes, ni ceux de poubelle.
2. Sélectionner l'option Effacer sur le menu Icones. Assurez vous que vous souhaitez réellement effacer définitivement les intitulés listés dans la fenêtre. N'oubliez pas que si vous effacez un tiroir, l'intégralité de son contenu sera pareillement effacé.

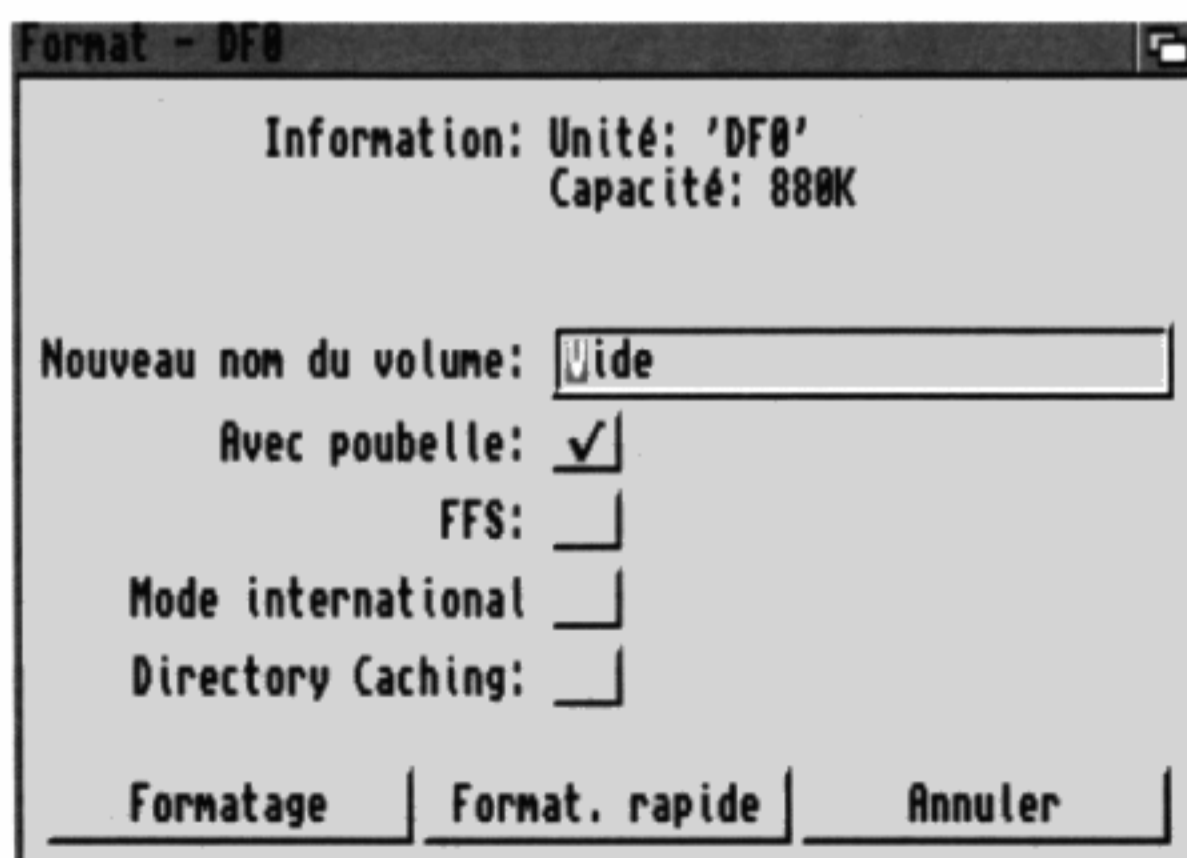
3. Sélectionnez la cellule OK. L'icone ainsi que la totalité du fichier qui y est associé sera ensuite effacé du support concerné. Si vous ne souhaitez pas effacer l'icone, cliquez sur la cellule Annuler.

### **Formatage de disque**

La procédure de formatage d'un disque permet de mettre en forme son état de surface afin d'y stocker des informations.

**Attention!** La procédure de formatage efface toutes les informations se trouvant sur le support. Soyez vigilant à ne pas formater des supports comportant des informations que vous ne souhaitez pas effacer, et en particulier, ne formatez pas les disquettes systèmes ou les disquettes de logiciels d'applications originales.

Sélectionnez l'icone du disque à formater puis choisissez ensuite l'option Formater le Disque sur le menu Icones. La fenêtre de formatage, représentée sur la figure 3-8, affiche les informations actuelles du disque. Une cellule de texte vous permet d'entrer de nouveaux noms de volume souhaités.



**Figure 3-8. Fenêtre de formatage**

Quatre paramètres peuvent être sélectionnés (case à cocher). Ils vous permettent de placer une poubelle sur le disque, d'utiliser la procédure FastFileSystem (FFS) lorsque vous inscrivez des données sur le disque, et d'utiliser le mode International, ainsi que le cache de répertoire. Seules les disquettes AmigaDOS sont susceptibles d'accepter le FastFileSystem, le mode International, ainsi que le cache de répertoire. Les disquettes formatées avec l'option de cache de répertoire active ne pourront être lues que sur les Amiga exploitant la version 3.0 du Workbench.

Si vous activez le paramètre Fast File System, l'Amiga sera en mesure de placer un plus grand nombre de données sur la disquette, et d'en accélérer les procédures d'accès. La gestion FFS est donc plus rapide que la gestion standard des fichiers. Malgré ceci, les disquettes FFS ne sont pas compatibles avec les logiciels Amiga Workbench antérieurs à la version 2.0. Il ne faut donc pas activer ce paramètre si les disquettes sont susceptibles d'être utilisées sur des Amiga exploitant une version plus ancienne que la version 2.0.

Lorsque le mode International est sélectionné, les problèmes pouvant apparaître dans l'emploi des caractères internationaux sont rectifiés. C'est pourquoi nous vous recommandons d'activer cette option. Malgré ceci, le mode International n'est pas compatible avec les logiciels Amiga Workbench antérieurs à la version 2.0. Il ne faut donc pas activer ce paramètre si les disquettes sont susceptibles d'être utilisées sur des Amiga exploitant une version plus ancienne que la version 2.0.

Sélectionnez l'option de cache de répertoire pour accélérer l'ouverture des tiroirs, des requêtes de demandes de fichiers, et l'affichage des listes de fichiers. Cette option n'est pas active automatiquement par défaut. Les disquettes qui mettent cette option à profit ne seront cependant pas compatibles avec les systèmes utilisant une version antérieure à celle du Workbench 3.0. Il ne faut donc pas activer cette option de cache sur les supports que vous êtes susceptibles d'utiliser sur les versions plus anciennes du Workbench.

La procédure de formatage rapide permet en fait d'assurer le formatage d'un support qui était déjà formaté auparavant. Vous ne pourrez pas formater une nouvelle disquette vierge à l'aide de l'option Formatage Rapide. Cette option permet d'assurer un formatage plus rapide que l'option de formatage classique. Cependant,

elle ne détectera pas les erreurs de lecture/écriture pouvant survenir sur la disquette, et qui sont éliminées lorsque la procédure de formatage usuelle est utilisée.

Une fois le support formaté, il sera appelé "vide" si vous n'avez pas modifié le nom indiqué dans la cellule texte du nouveau nom du volume. Le nom du volume pourra en ce cas être modifié en utilisant l'option Renommer qui est également proposée sur le menu Icones.

### ***Formatage de disque dur***

Il faut formater le disque dur dans l'ordre suivant:

- Si vous installez un nouveau disque dur non formaté.
- Si vous rencontrez une erreur fatale sur votre disque dur.
- Si vous fragmentez le disque dur.
- Si vous avez repartitionné le disque dur.
- Si vous achetez une remise à jour du système d'exploitation.

Avant de reformater votre disque dur, assurez-vous que vous avez bien effectué une copie de sauvegarde de toutes les informations et données les plus importantes qui se trouvaient éventuellement sur le disque dur.

Le lecteur virtuel ne peut pas être formaté. Si vous avez sélectionné par accident le lecteur virtuel pour le formater, une requête vous indiquera qu'une erreur de formatage s'est produite, et vous demandera de sélectionner la cellule Annuler.

Si plus d'un icône de disquette est sélectionné, plus d'une fenêtre de formatage s'ouvrira lorsque vous choisirez l'option Formater le disque sur le menu Icones. Les fenêtres de formatage s'ouvrent les unes sur les autres, de telle façon que seule la dernière fenêtre ouverte reste visible. Tirez les fenêtres afin qu'elles soient toutes visibles. Avant de continuer la procédure de formatage, vérifiez le contenu de la cellule d'information se trouvant dans chacune des fenêtres de formatage afin de vous assurer que le périphérique et le nom de volume correspond bien à vos souhaits.

**Attention**      **Vérifiez avec soin les noms de périphériques et de volumes. Si vous formatez par erreur votre disque dur au lieu d'une disquette, vous effacerez tous les fichiers qui s'y trouvent.**

### ***Formatage de disquettes***

L'Amiga n'identifie pas la présence de disquettes qui ne sont pas formatées. Les disquettes vierges doivent donc être formatées avant de pouvoir y inscrire les données. Il est possible de formater une disquette à tout moment, y compris pendant le déroulement d'une ou de plusieurs applications. Les disquettes ne doivent être formatées qu'une seule fois.

Pour déterminer si une disquette est formatée, il suffit de l'introduire dans le lecteur et de vérifier si son icône apparaît bien sur l'écran du Workbench. Si l'Amiga n'est pas en mesure d'identifier la disquette, l'icône sera désigné par quatre points d'interrogations (????) suivant la désignation du lecteur.

Pour formater une disquette vierge:

1. Autorisez l'écriture sur la disquette (languette de protection en position d'écriture) et introduisez la disquette dans le lecteur.
2. Sélectionnez l'icône de la disquette lorsqu'elle apparaît sur l'écran du Workbench.
3. En maintenant la touche de menu appuyé, placez le pointeur sur le menu Icones, puis descendez-le sur l'option Formater le Disque. Relâchez ensuite la touche.
4. Si votre Amiga est équipé d'un disque dur, vous pouvez passer directement à l'alinéa 7. Si vous ne disposez pas d'un disque dur sur l'Amiga, il faudra introduire la disquette Workbench dans l'un des lecteurs lorsque la requête correspondante vous le demandera.
5. Lorsque la routine de formatage est chargée de la disquette Workbench, vous pouvez l'extraire du lecteur.
6. A la requête, introduisez la disquette vierge, puis sélectionnez la cellule Continuer.

7. Sur la fenêtre de formatage, vous pouvez modifier le nom de volume de la disquette à formater, afin de ne pas laisser le nom donné par défaut ("vide"). Il faut également choisir si vous souhaitez placer une poubelle sur la disquette ou sélectionner le mode de gestion fichier FastFileSystem ou le mode International. Cliquez ensuite sur la cellule Format afin de poursuivre la procédure.
8. Une requête vous avertit que toutes les données existant sur le support risquent d'être perdues si vous poursuivez la procédure de formatage. Vous pouvez encore opter pour Format ou Annule. Si vous formatez une partition de disque dur dont la capacité est supérieure à 5 méga-octets, il faudra répondre à une seconde requête.
9. Pendant le déroulement de la procédure, une fenêtre spécifique affiche quel pourcentage est formaté sur le disque. Cette fenêtre comporte également une cellule d'interruption Stop vous permettant d'annuler la procédure de formatage à tout moment.

Un support partiellement formaté ne sera pas utilisable.

### ***Vider la Poubelle***

L'option vider la Poubelle permet de vider le contenu de la poubelle. Pour utiliser la poubelle, il faut tirer un icône au dessus de l'icône de la poubelle et relâcher la touche de sélection. L'icône est ensuite stockée dans le tiroir poubelle. Il vous incombe de décider ensuite si vous souhaitez vider définitivement la poubelle en sélectionnant cette option.

Pour effacer un icône à l'aide de l'option Vider la poubelle:

1. Tirez l'icône en dessus de la poubelle et relâchez la touche de sélection. Si vous ouvrez la poubelle, cet icône apparaîtra maintenant dans la fenêtre Poubelle.
2. Assurez-vous que l'icône Poubelle est bien sélectionné.(Le couvercle de la poubelle doit être ouvert), puis sélectionnez l'option Vider la Poubelle sur le menu Icones. Le contenu de la poubelle sera ensuite définitivement éliminé.

Il est possible de récupérer à tout moment un icône placé dans la poubelle, tout du moins tant que l'option Vider la Poubelle n'a pas été sélectionnée. Si vous souhaitez reprendre un icône que vous aviez auparavant placé dans la poubelle, il faut ouvrir la fenêtre de la poubelle puis tirer l'icône concerné sur une autre fenêtre. Nous vous conseillons vivement d'ouvrir la fenêtre de la poubelle en mode Montrer Tous les Fichiers afin de vérifier le contenu exact de la poubelle avant de la vider.

La règle suivante s'applique à la poubelle:

- Les icônes ne peuvent être tirés que dans une poubelle placée sur le même volume.
- Les disques ne peuvent pas être effacés à l'aide de la poubelle.
- La poubelle ne peut pas être déplacée dans un tiroir.
- La poubelle ne peut pas être effacée à l'aide de l'option du menu Effacer.

## **Types d'outils d'icônes**

Les types d'outils permettent de préciser les paramètres à utiliser sur un logiciel ou une routine programme. La syntaxe d'introduction des types d'outils est généralement donnée sous la forme de MOTCLE=paramètre. Aucune différence n'est faite entre les minuscules et les majuscules lorsque vous introduisez ces données. N'utilisez aucun espace lorsque vous enregistrez un type d'outil.

Toutes les modifications que vous effectuez sur le type d'outil affecté à un programme prendront effet la prochaine fois que vous exécuterez le programme en question. Les types d'outils sont indiqués sur la fenêtre d'information de l'icône concerné.

Pour utiliser Types d'Outil:

1. Sélectionnez l'icône souhaitée.
2. Sélectionnez l'option Information qui est proposée sous le menu Icônes.

Lorsque la fenêtre apparaît, vous avez la possibilité d'ajouter, d'effacer, ou de modifier les types d'outils qui sont indiqués dans la boîte de texte correspondante.

Pour plus de simplicité, les routines du Workbench disposent déjà d'une liste de tous les types d'outils pouvant être utilisés. Les types d'outils disponibles en options ou ne disposant pas de paramètres par défaut, sont désactivés ou "mis en commentaires". Un type d'outil "mis en commentaire" est placé entre parenthèses, et est ignoré lorsque l'icône est ouvert.

### ***Annulation de la mise en commentaire***

Pour sortir un type d'outils de sa mise en commentaires, il suffit d'enlever les parenthèses qui l'entourent. Si le type d'outils indiqué comporte des paramètres placés entre crochets, il faut remplacer les paramètres et les crochets par les valeurs ou options appropriées.

### ***Modification d'un type d'outils***

1. Sélectionnez l'icône voulu et choisissez l'option Information sur le menu Icônes.
2. Sélectionnez le type d'outils que vous souhaitez modifier sur la liste. Il sera recopié sur la cellule de texte placée en dessous de la liste.
3. Editez la cellule de texte à votre convenance, puis validez votre nouveau type d'outils en appuyant sur la touche Retour.
4. Sélectionnez la cellule Sauver. Assurez-vous que vous avez bien effectué et achevé toutes vos sélections et modifications avant de sélectionner la cellule Sauver, celle-ci fermant en effet la fenêtre d'Information.

### ***Ajout d'un type d'outils***

1. Sélectionnez l'icône souhaité, et choisissez l'option Information proposée sur le menu Icônes.
2. Sélectionnez la cellule Ajout.
3. Introduisez le nouveau type d'outils au clavier, et validez-le en appuyant sur la touche Retour.

Répétez le cas échéant les opérations mentionnées aux alinéas 2 et 3 pour chaque type d'outils que vous souhaitez ajouter.

4. Sélectionnez ensuite la cellule Sauver afin de sauvegarder vos nouvelles données. Si vous ne souhaitez pas sauvegarder vos modifications, sélectionnez la cellule Annuler ou la cellule de fermeture de la fenêtre.

### ***Effacer un type d'outils***

1. Sélectionnez l'icône souhaité, puis l'option Information se trouvant sous le menu Icônes.
2. Sélectionnez le type d'outils devant être effacé.
3. Sélectionnez la cellule Oter.

Répétez les points mentionnés sous les alinéas 2 et 3 pour chaque type d'outils que vous souhaitez effacer.

4. Sélectionnez la cellule Sauver afin de sauvegarder les modifications que vous venez d'effectuer. Si vous ne souhaitez pas les enregistrer, sélectionnez la cellule Annuler ou la cellule de fermeture de la fenêtre.

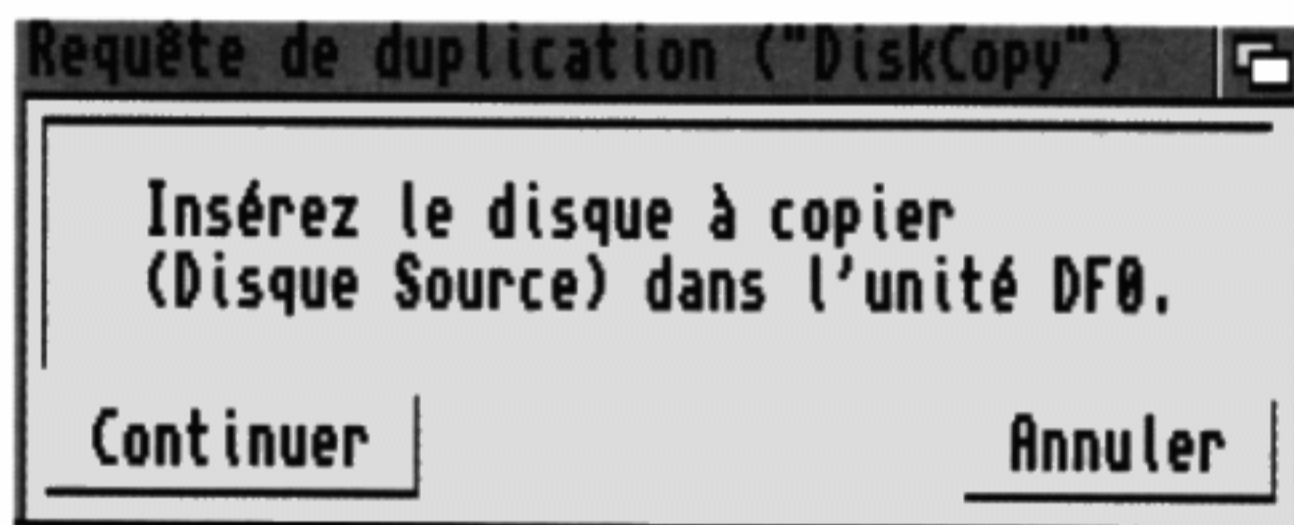
**Remarque** Si vous souhaitez mettre entre parenthèses les types d'outils dont vous n'avez pas besoin actuellement, mais cependant ne pas les effacer, il vous sera plus facile de les activer à nouveau lorsque vous en aurez besoin.

## ***Requêtes***

Les requêtes sont en fait des messages qui sont affichés sur de petites fenêtres. Il est indispensable de répondre à toute requête avant de poursuivre la procédure en cours. Les requêtes comportent toujours un message qui vous explique ce qu'il faut faire afin de continuer. Les options proposées sous les menus et suivies de parenthèses (...) entraînent l'affichage de telles requêtes.

## Requêtes d'action

Une requête d'action vous demande si vous souhaitez poursuivre ou annuler la procédure en cours en cliquant sur la cellule d'action correspondante: OK, Continuer, Essayer, ou Annuler. La figure 3-9 illustre une telle requête d'action.



*Figure 3-9. Requête d'action*

Séquence de contrôle au clavier: pour continuer (OK, Continuer ou Essayer), appuyez sur les touches Amiga gauche +V. Pour annuler la procédure en cours, appuyez sur les touches Amiga gauche +B.

## Requêtes de message

Une requête de message vous informe d'un type d'événement bien précis survenant sur le système ou un logiciel. La lecture de ces requêtes doit être validée en cliquant sur une cellule correspondante.

## Requêtes de texte

Les requêtes de texte vous demandent d'introduire du texte dans une cellule de texte telle qu'elle est représentée en figure 3-10. La cellule de texte est automatiquement activée, le texte souhaité s'y inscrivant à la position du curseur (la petite boîte surlignée se trouvant à l'intérieur de la cellule texte).

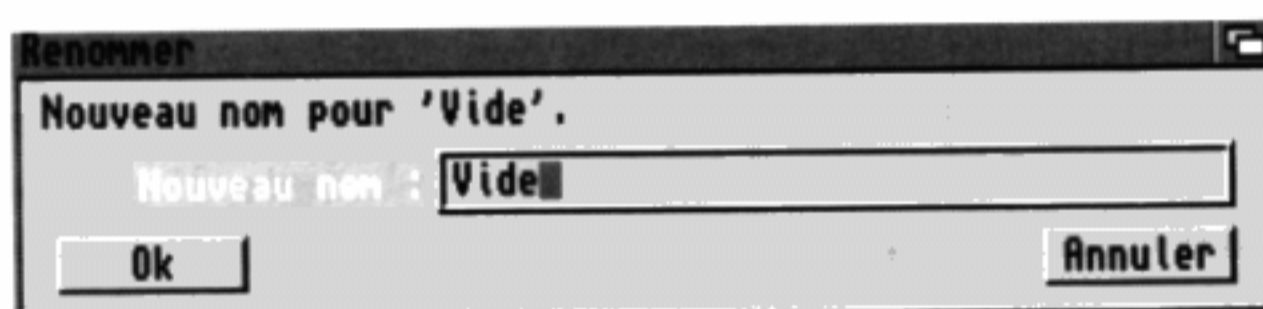


Figure 3-10. Requête de texte

## Requêtes de fichiers

Une requête de fichier vous permet de sélectionner ou de d'introduire le nom d'un fichier que vous souhaitez ouvrir ou sauvegarder. La figure 3-11 représente la fenêtre d'une telle requête de fichier.



Figure 3-11. Requête de fichier

Une requête de fichier comporte la liste défilante des fichiers et tiroirs, ainsi qu'un certain nombre d'autres cellules permettant de définir votre fichier. Vous pouvez parcourir cette liste en tirant la barre de défilement vers le haut ou vers le bas, ou en cliquant sur l'une des cellules de défilement (flèches). Si votre fichier se trouve sur un autre tiroir ou un autre support, les différentes cellules de la requête vous permettent de rechercher tout de même le fichier en question.

Sélectionnez la cellule Volumes afin d'afficher la liste des lecteurs de disquettes disponibles, ainsi que celle des partitions de disque dur et répertoires qui y sont assignés. Il suffit ensuite de cliquer sur le nom du volume souhaité afin d'obtenir l'affichage de la liste des fichiers et répertoires disponibles sur celui-ci. Cliquez sur le nom des répertoires pour en lister le contenu. En complément du nom de volume, de répertoire et de fichier, la liste affiche également la taille de ceux-ci en octets ainsi que la date de modification ou de création, et le taux de charge du volume. Utilisez la cellule de dimension afin d'élargir la taille de la fenêtre de requête de fichier et d'afficher correctement l'ensemble des informations disponibles.

Vous pouvez sélectionner la cellule Parent afin de lister le contenu du Parent du répertoire en cours d'affichage. Si vous sélectionnez la cellule Parent lorsque vous vous situez sur le répertoire racine d'un volume particulier, l'action sera identique à celle engagée lorsque vous cliquez sur la cellule Volumes

Après avoir sélectionné le fichier souhaité (ou introduit son nom au clavier dans la cellule texte correspondante) sélectionnez la cellule OK ou appuyez sur la touche Retour afin de charger/sauvegarder le fichier. Sur une requête de chargement ou d'ouverture de fichier, vous pouvez raccourcir cette procédure en double cliquant directement sur le nom du fichier. (Dans une requête de sauvegarde, qui se distingue facilement à l'aide de ses couleurs inversées sur la liste de défilement des fichiers, vous ne pouvez pas effectuer de sauvegarde en double cliquant le nom voulu).

Une cellule de texte complémentaire, "Pattern" vous permet également d'utiliser les signes de joker admis par l'AmigaDOS afin de remplacer les caractères inconnus sur la liste de fichiers recherchés. Les utilisateurs ayant une pratique de l'AmigaDOS et de l'utilisation du joker peuvent entrer leurs propres définitions de joker.

La requête de fichier standard de l'Amiga dispose d'un menu de contrôle offrant huit options. Dernier nom et prochain nom, déplacement vers le haut et vers le bas sur la liste des noms. (Les flèches de défilement vers le haut et vers le bas ou les séquences de contrôle effectuées à l'aide de la touche Amiga droite telles qu'elles sont indiquées sur le menu, permettent de faire défiler la liste.) Le nom en cours est affiché dans la cellule texte Fichier; une barre de surlignage est également superposée au nom du fichier en cours dans la liste des fichiers.

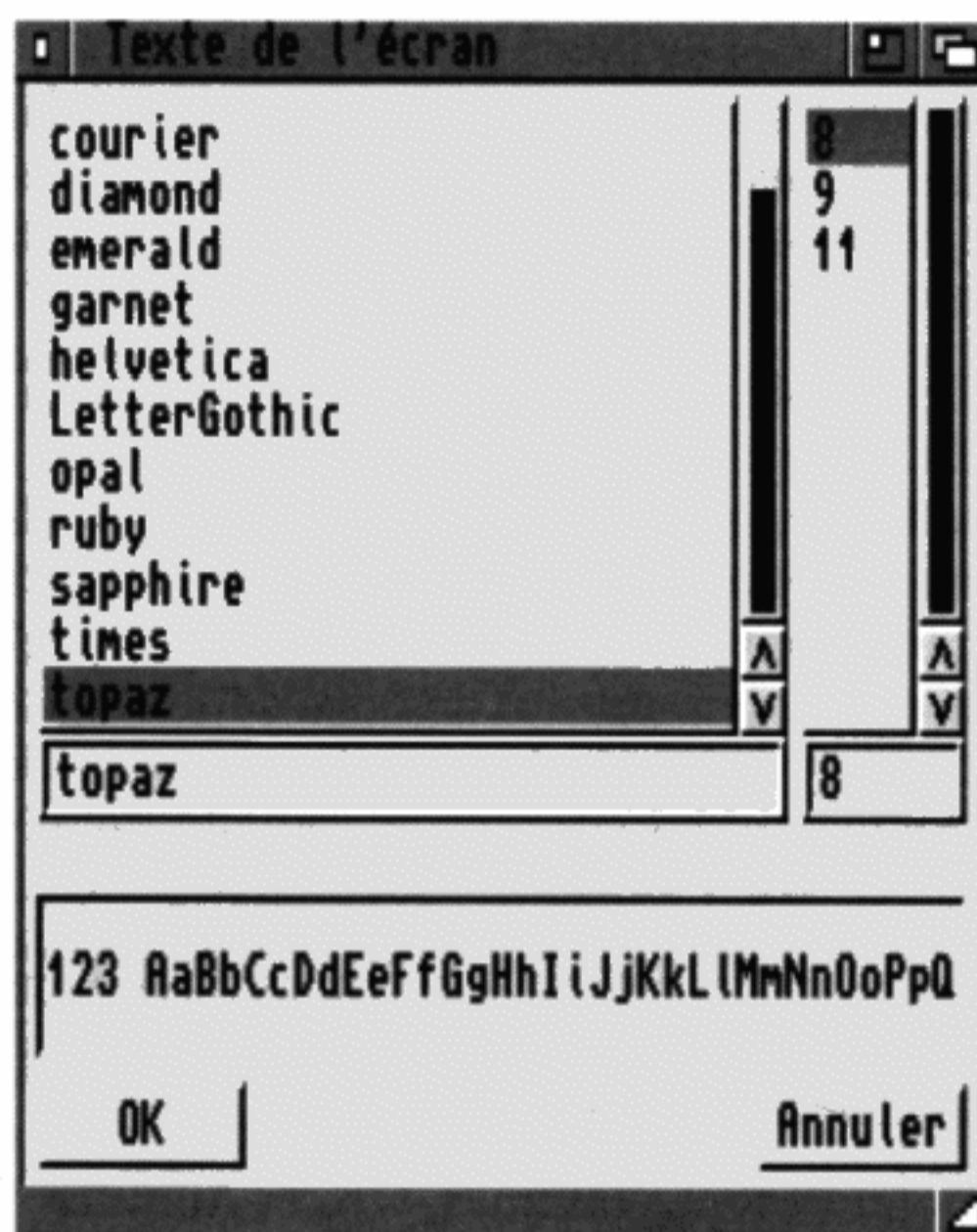
L'option Restaurer disponible sur le menu permet d'appeler la liste de défilement et le contenu des cellules textes telles qu'elles étaient affichées lors de l'ouverture de la requête.

Les points de menu Parent, Volumes, OK, et Annuler ont les mêmes fonctions que les cellules correspondantes.

L'option de menu Effacer vous permet d'effacer les fichiers souhaités de la requête de fichier. Sélectionnez le nom de fichier désiré ou taper directement son nom dans la cellule texte Fichier correspondante, et sélectionnez ensuite l'option Effacer. Une requête s'affiche alors, et vous demande de confirmer ce choix. Sélectionnez la cellule OK pour effacer le fichier ou Annuler pour revenir à la requête de fichier sans annuler le fichier préalablement sélectionné.

## ***Requêtes de police de caractères***

La requête de police de caractères permet d'afficher toutes les polices de caractères disponibles sur le système. La figure 3-12 représente ce type de requête.



**Figure 3-12. Requête de police de caractères**

Une police de caractères regroupe l'ensemble des caractères de dessins identiques. A l'aide de la police de caractères, certaines applications vous permettent de choisir la police de caractères, la taille de caractères, ainsi que ses attributs (plein, gras, italique, ou souligné) ou encore les couleurs affectées au texte et/ou au fond.

## **Requête de mode d'affichage écran**

La requête de mode d'affichage écran est utilisée de la même manière que l'éditeur de mode d'affichage écran disponible sous Préférence. Vous trouverez des informations plus détaillées relatives au mode d'affichage écran sous le chapitre 5.

## **Chapitre 4**

# **Workbench**

---

Ce chapitre décrit le Workbench de l'Amiga, un environnement basé sur des représentations graphiques, les icones, qui vous permettent d'introduire les instructions en manipulant tout simplement les différents symboles graphiques à l'aide d'une souris, et non en tapant celles-ci au clavier. Ce chapitre décrit plus particulièrement les points suivants:

- L'écran Workbench
- La fenêtre Workbench
- Le menu Workbench
- Routines Workbench

## **Ecran Workbench**

L'écran Workbench, représenté sous la figure 4-1, est en fait le noyau du système d'exploitation graphique de votre ordinateur. Les icones et les autres fenêtres vont s'y afficher.

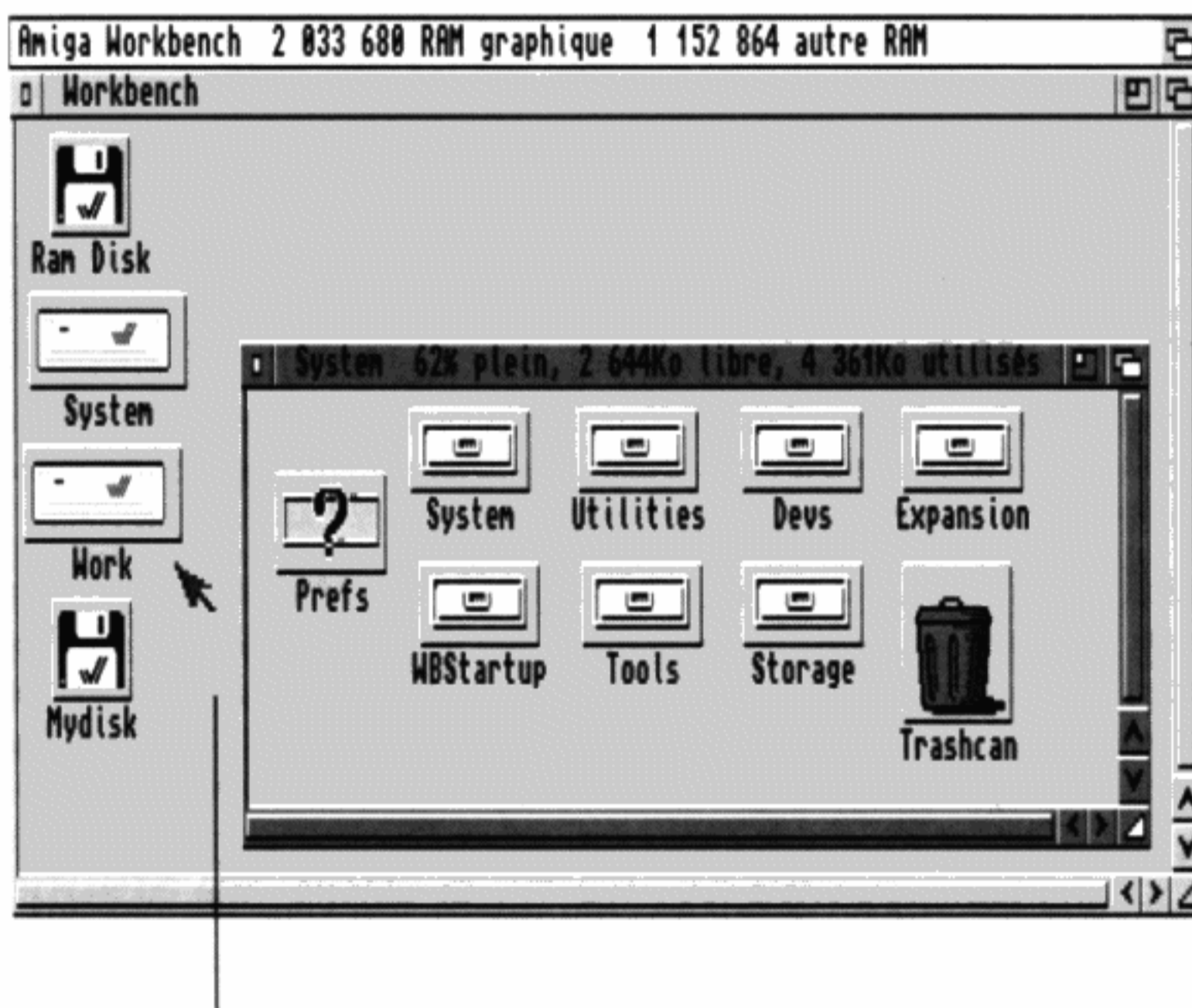
L'écran Workbench est repéré par la barre de titre *Amiga Workbench* qui est affichée en haut de l'écran. La barre de titre de l'écran Workbench indique également le nombre d'octets de mémoire graphique (Chip RAM) et autre (Fast RAM) restants disponibles sur chacune des fenêtres qui sont ouvertes, à l'exception des fenêtres de Shell.

L'Amiga dispose dans Préférences d'un certain nombre d'éditeurs de paramètres (décrits en détail au chapitre 5), qui vous permettent de personnaliser l'écran Workbench. Vous avez d'autre part la possibilité de définir un écran Workbench virtuel extra-large, et en l'occurrence plus grand que l'espace visible sur l'écran de votre moniteur. Un plus grand nombre de fenêtres pourra y être ouvert sans qu'elles ne se chevauchent.

## Fenêtre Workbench

Lorsque vous chargez le système de votre Amiga, la fenêtre Workbench remplit l'écran Workbench. Celle-ci contient les icones représentant chaque disquette en place sur un lecteur, le lecteur virtuel Ram Disk, ainsi que tous les icones propres à l'environnement et à la configuration de votre ordinateur.

Bien que la fenêtre Workbench s'affiche et peut être exploitée comme toute fenêtre d'application, elle est vitale pour l'écran Workbench.



Fenêtre Workbench

Figure 4-1. Ecran Workbench

## ***Menu Workbench***

Le menu Workbench propose les options Workbench d'ordre général, ainsi que celles affectant les fenêtres ouvertes sur l'écran Workbench. Vous pouvez par exemple faire appel au menu Workbench pour actualiser l'affichage de l'écran, ou vérifier quelle est la version du système d'exploitation employé.

Vous pouvez sélectionner les options suivantes sur le menu Workbench:

### ***Mis en arrière-plan***



L'option Mis en arrière-plan dégage de l'espace sur l'écran Workbench, afin d'y afficher les fenêtres et les icones. Mis en arrière-plan permet de sauter de la fenêtre normale de votre Workbench à une fenêtre sans bordure qui se trouve toujours sous les fenêtres ouvertes du Workbench.

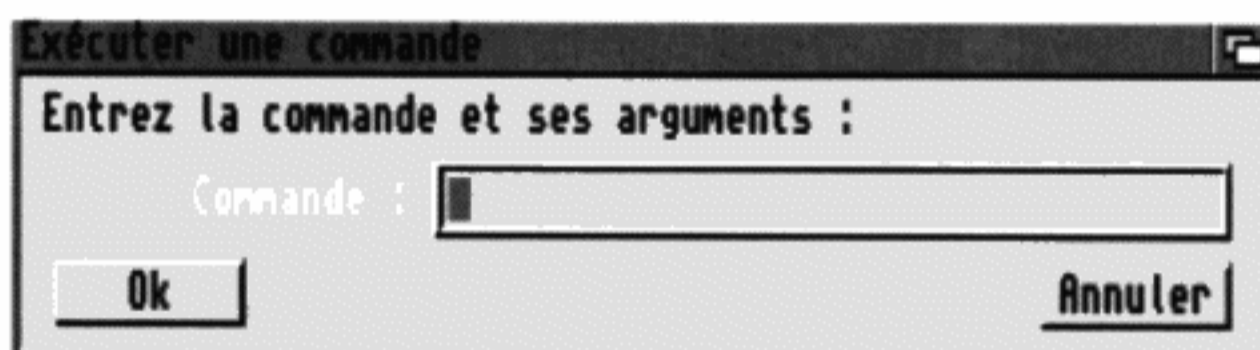
Choisir l'option Mis en arrière-plan enlève les bords de la fenêtre Workbench de telle sorte que les icones de disquettes apparaissent sur l'écran Workbench sans qu'elles ne soient placées dans une fenêtre particulière. Pour revenir à un affichage normal de la fenêtre Workbench, optez une nouvelle fois pour Mis en arrière-plan. Mis en arrière-plan est réinitialisé à zéro (inactif) lorsque vous réinitialisez l'ordinateur ou le mettez sous tension.. Pour sauvegarder votre paramètre de mise en arrière-plan, sélectionnez l'option Figer sur le menu Fenêtres.

## Exécuter une commande



**Remarque** Cette option est particulièrement destinée aux opérateurs déjà familiarisés avec l'emploi de l'AmigaDOS.

L'option Exécuter une commande lance l'exécution d'une instruction AmigaDOS sans ouvrir de fenêtre Shell. La figure 4-2 représente la requête affichée par l'option Exécuter une commande.



**Figure 4-2. Fenêtre Exécuter une commande**

Il faut introduire l'instruction voulue dans la cellule texte de cette requête, suivie de ses éventuels paramètres.

Une fenêtre d'affichage Workbench s'ouvre automatiquement en avant de l'écran si l'instruction entraîne un affichage quelconque. Celle-ci restera ouverte tant que vous ne sélectionnerez pas sa cellule de fermeture. Le répertoire RAM: est actif lorsque vous faites appel à l'option Exécuter une commande.

## Tout retracer

Tout retracer permet comme son nom l'indique, de redessiner toutes les fenêtres Workbench de l'écran Workbench. Cette option peut être utilisée lorsque l'affichage de l'écran Workbench se trouve altéré pour une raison ou une autre. Si l'option Tout retracer n'arrive pas à afficher comme il se doit les fenêtres, réinitialisez l'ordinateur.

## ***Tout mettre à jour***

Tout mettre à jour ouvre une nouvelle fois toutes les fenêtres ouvertes sur le Workbench, réinitialisant donc leur contenu.

**Remarque** Si plusieurs fenêtres sont ouvertes, et que vous utilisez un écran Shell ou une application particulière qui modifie le contenu du lecteur concerné, ces modifications ne seront pas reportées sur les fenêtres tant que vous n'aurez pas refermé celles-ci ou sélectionné l'option Tout mettre à jour.

## ***Dernier message***

Dernier message permet de retrouver le dernier message d'information ou d'erreur affiché sur la barre de titre.

## ***Version***

Version ouvre une requête qui affiche le numéro de série interne de la version des logiciels Workbench et Kickstart, ainsi qu'un message d'information concernant les droits d'auteurs. Sélectionnez la cellule OK pour refermer la requête.

## ***Quitter***

**AQ**

Quitter permet de refermer toutes les opérations en cours sur le Workbench, libérant ainsi une certaine capacité de mémoire vive RAM éventuellement nécessitée par ailleurs. Le Workbench lui-même ne se refermera pas tant qu'un programme est en cours sur celui-ci, ce qui concerne tout aussi bien les programmes qui n'ouvrent pas de fenêtres particulières, ou ceux intégrés au tiroir WBStartup.

Les seules fenêtres qui resteront ouvertes lors de l'utilisation de l'option Quitter, seront celles représentant les disquettes, les tiroirs, et les fenêtres Shell. Après avoir validé la cellule OK de la requête Quitter, votre seul lien avec l'Amiga sera donné par la fenêtre Shell. Vous pouvez utiliser l'icône Shell du tiroir System pour ouvrir une fenêtre Shell avant de quitter l'environnement du Workbench.

Il faut introduire l'instruction LOADWB (charger Workbench) sur la ligne d'instruction du Shell, et appuyer sur la touche Retour pour valider celle-ci et revenir au Workbench. Si vous quittez le Workbench sans avoir ouvert de fenêtre Shell auparavant, il ne vous restera plus qu'à réinitialiser l'ordinateur pour revenir au Workbench.

La cellule de fermeture de la fenêtre Workbench a une fonction identique à l'option Quitter.

## ***Routines Workbench***

La fenêtre de la disquette Workbench comporte un certain nombre de tiroirs offrant eux-mêmes des routines et fichiers utilitaires.

Ces tiroirs portent les noms suivants:

- System (Système)
- Utilities (Utilitaires)
- Devs/Storage (Périphériques/ entreposage)
- WBStartup (Initialisation Workbench)
- Expansion (Extensions)
- Tools (Outils)

### ***Tiroir système***

The Tiroir système comporte les routines assurant le contrôle et la gestion des différentes fonctions du système. Certaines routines ouvrent la porte à certaines extensions logicielles offertes par exemple pour l'AmigaDOS ou le langage ARexx.

## **FixFonts**



FixFonts peut être utilisé après que de nouvelles polices de caractères aient été ajoutées ou effacées du tiroir Fonts.

Vous trouverez des informations plus détaillées au chapitre 8 en ce qui concerne les polices de caractères et la routine FixFonts.

## **Format**



Formatez une disquette en ouvrant l'icône Format. La procédure se déroule de la même façon que lorsque vous utilisez l'option Formater du menu Workbench Disk, décrite au chapitre 3.

## **Intellifont**



Intellifont permet de gérer l'installation des polices de caractères vectorisées Intellifont sur votre Amiga. Intellifont et les polices de caractères sont décrits plus en détail au chapitre 8.

## **NoFastMem**



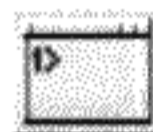
Certains logiciels très anciens sont susceptibles de ne pas fonctionner correctement lorsqu'ils détectent la présence d'une plage de mémoire autre que la mémoire graphique (chip) sur l'Amiga. Il faut en ce cas double-cliquer sur l'icône NoFastMem afin de forcer l'Amiga à n'exploiter que le mémoire graphique existante. La valeur indiquée sur l'intitulé "other mem" de la barre de titre de l'écran Workbench indiquera ensuite 0 (zéro). L'icône opère comme un commutateur, de façon cyclique. Pour remettre la mémoire étendue (Fast) en fonction, il suffit de double-cliquer une nouvelle fois sur l'icône NoFastMem. NoFastMem n'ouvre pas de fenêtre spécifique.

## ***RexxMast***



RexxMast est une routine permettant d'interpréter le langage de programmation ARexx proposé en option. Pour utiliser RexxMast, il faut double-cliquer sur son icône. Si vous souhaitez lancer l'exécution de la routine RexxMast à chaque fois que vous initialisez l'ordinateur, ou que vous le mettez sous tension, il faut tirer son icône dans la fenêtre WBStartup.

## ***Shell***



Le Shell ouvre une fenêtre Amiga Shell qui vous permet d'accéder à l'environnement AmigaDOS, et aux lignes d'instructions correspondantes.

## ***Tiroir Utilities (Utilitaires)***

Le tiroir Utilities (Utilitaires) comporte des routines utilitaires, dont la présence n'est certes pas indispensable pour assurer le bon fonctionnement de l'ordinateur, mais qui peuvent bien faciliter certaines opérations.

### ***Clock (horloge)***



Clock (horloge) affiche l'heure et la date sur l'écran du Workbench. Vous pouvez également l'utiliser en fonction de réveil, et définir une heure d'alarme qui doit par exemple vous rappeler un événement à un moment précis.

Lorsque vous ouvrez l'icône Clock (horloge), une fenêtre s'ouvrira. Elle affichera un cadran d'horloge circulaire (à aiguilles). Si l'heure affichée est incorrecte, faites appel à l'éditeur Time qui se trouve dans le tiroir Prefs. Il est décrit dans le chapitre 5, et permet de remettre le système à l'heure.

Clock propose deux menus permettant de modifier l'apparence de l'horloge, et de la remettre à l'heure: Project et Settings.

Le menu Project vous permet de choisir le mode d'affichage de l'horloge, ou l'option Quit, avec laquelle vous pouvez fermer la fenêtre d'affichage de l'horloge. Le cadran à aiguilles est affiché par défaut. La taille de la fenêtre peut être modifiée. L'option Digital, qui correspond à l'affichage d'une montre digitale, affiche l'heure en chiffres, sur la hauteur de la barre de titre. (Vous remarquerez que l'horloge digitale utilise la police de caractères de votre écran).

Le menu de configuration Settings vous permet de définir les points suivants:

<b>Affichage de la date</b>	Affiche la date à côté du cadran de l'horloge. Sur l'horloge digitale, l'affichage de la date et de l'heure est alterné. Par défaut, la date ne sera pas indiquée.
<b>Affichage des secondes</b>	Affiche également l'aiguille des secondes sur le cadran. Par défaut, celle-ci n'est pas affichée. L'option d'affichage des secondes n'est pas proposé sur l'horloge digitale.
<b>Affichage d'une horloge 24 heures</b>	Affichage d'une horloge sur 12 ou 24 heures, avec ou sans secondes. Option proposée uniquement pour l'horloge digitale.
<b>Poser l'alarme</b>	Permet de poser l'heure à laquelle l'alarme doit vous signaler un événement. Le signal étant en fait un bref bip sonore, il faut que le moniteur relié à l'Amiga dispose de circuits sonores, et bien entendu que l'Amiga dont vous disposez est bien muni d'une sortie sonore.

Pour poser l'alarme:

1. Sélectionnez l'option Set Alarm (Poser l'alarme).
2. Modifiez l'heure en tirant les barres de glissement des heures et des minutes vers la droite pour augmenter la valeur, ou vers la gauche pour la diminuer. Procédez ainsi jusqu'à ce que vous ayez obtenu l'heure voulue.

3. Lorsque la requête affiche l'heure à laquelle l'alarme doit se déclencher, sélectionner la cellule Utiliser. Sélectionner la cellule Annuler pour revenir à la configuration précédente, et sortir de l'écran.

4. Sélectionnez l'option Alarm sur le menu afin d'activer celle-ci.

L'alarme restera active et vous signalera l'heure donnée jour pour jour, ceci tant que vous ne refermerez pas la fenêtre de l'horloge, ou que vous ne désactiverez pas l'alarme. L'horloge doit impérativement être activée et en marche pour que la fonction réveil fonctionne bien comme il se doit. Il faudra réinitialiser l'alarme à chaque fois que vous ouvrez l'horloge.

Le menu de configuration permet de sauvegarder votre propre configuration à l'aide de l'option Sauver configuration du menu.

### ***Types d'outils***

La fenêtre d'information de l'icône Clock affiche la cellule Types d'outils qui vous permet de sauvegarder le menu de l'horloge, sa taille, et sa position sur l'écran. Les types d'outils suivants sont supportés:

<b>DIGITAL</b>	L'horloge s'ouvre en mode digital
<b>24HOUR</b>	L'horloge s'ouvre en mode 24-heures
<b>SECONDS</b>	L'horloge affiche les secondes
<b>DATE</b>	L'horloge affiche la date
<b>LEFT= &lt;n&gt;</b>	L'horloge s'ouvre à <n> points (pixels) du bord gauche de l'écran
<b>TOP= &lt;n&gt;</b>	L'horloge s'ouvre à <n> points (pixels) du haut de l'écran
<b>WIDTH= &lt;n&gt;</b>	L'horloge a une largeur de <n> points (pixels) (pas pris en considération si vous utilisez une horloge digitale)
<b>HEIGHT= &lt;n&gt;</b>	L'horloge a une hauteur de <n> points (pixels) (pas pris en considération si vous utilisez une horloge digitale)
<b>FORMAT= &lt;n&gt;</b>	L'horloge digitale est initialisée au format spécifié; <n> = 0-5.

**More**

More permet d'afficher les fichiers texte ASCII sur l'écran Workbench.

Pour déplacer le curseur sur l'écran d'affichage de la routine More, vous pouvez utiliser les séquences de commande au clavier suivantes:

<b>Barre d'espace-ment</b>	Affiche la prochaine page.
<b>Retour en arrière</b>	Affiche la page précédente.
<b>Retour</b>	Affiche la ligne suivante.
<b>&lt;</b>	Affiche la première page.
<b>&gt;</b>	Affiche la dernière page.
<b>%n</b>	Place la fenêtre de l'affichage à environ n% du fichier; si vous indiquez par exemple %60, elle se placera à environ 60% du fichier.
<b>Ctrl+L</b>	Met le contenu de la fenêtre à jour (ce qui peut être utile si vous avez agrandi la taille de la fenêtre d'affichage More).
<b>/texte</b>	Le texte suivant la barre de fraction (/) sera recherché en tenant compte de son corps de caractères (majuscules/minuscules).
<b>.texte</b>	Le texte précisé entre parenthèses (.) sera recherché quelle que soit son écriture (majuscules/minuscules). Le corps majuscules/minuscules des caractères est donc ignoré.
<b>N</b>	Recherche la prochaine occurrence du texte recherché en dernier.
<b>H</b>	Aide (affiche une liste similaire à celle-ci).
<b>Q</b>	Sortie de la routine.
<b>Ctrl+C</b>	Sortie de la routine.
<b>Majuscules+E</b>	Permet d'éditer le fichier à l'aide de l'éditeur configuré en ENV:.

Lorsque la dernière page de l'affichage est atteinte, un message de fin de fichier apparaît en bas de l'écran. Appuyer sur la barre d'espace pour quitter la routine More.

La routine More permet de rechercher un texte sous quelque forme que ce soit, sans faire la différence entre les majuscules et les minuscules. Les mots Plus, PLUS, plus, et pLus seront par exemple tous recherchés. Le texte peut également être recherché très exactement selon son corps de caractères majuscules et/ou minuscules. Si vous introduisez par exemple un texte en majuscules, la routine More identifiera uniquement les occurrences effectivement affichées en majuscules.

## MultiView

La routine MultiView permet d'afficher vos fichiers, y compris les fichiers graphiques, de texte, les fichiers d'aide AmigaGuide, ainsi que les fichiers d'animation graphique. Veuillez consulter la page 4-18 pour obtenir des informations complémentaires concernant le type de données exploitées par la routine MultiView. La figure 4-3 montre la fenêtre MultiView.



Figure 4-3. Fenêtre MultiView

Passez par la requête de fichier pour charger ceux-ci dans la routine MultiView. Vous pouvez aussi tirer leurs icônes sur l'icône MultiView. Les cellules suivantes sont proposées sur la requête de fichiers de MultiView:

<b>Drawer ( tiroir)</b>	Affiche le tiroir du fichier sélectionné
<b>File (fichier)</b>	Affiche le nom de fichier de celui qui est sélectionné
<b>Open (ouvrir)</b>	Ouvre le fichier sélectionné
<b>Volumes</b>	Affiche les volumes disponibles, sur lesquels vous pouvez sélectionner un fichier
<b>Parent</b>	Retourne au répertoire parent du fichier ou répertoire que vous venez de visualiser
<b>Cancel (annuler)</b>	Permet de quitter MultiView sans ouvrir de fichier

Vous pouvez vous déplacer sur le fichier en cours de visualisation à l'aide des cellules de la fenêtre, et plus précisément des barres de glissement, et des curseurs de la fenêtre d'affichage.

La routine MultiView propose quatre menus: Project (projet), Edit (édition), Windows (fenêtres), et Display (afficher).

### ***Menu Project (projet)***

<b>Open (ouvrir)</b>	Ouvre une requête de fichier MultiView.
<b>Save as (sauver sous)</b>	Sauvegarde de l'intitulé au format de fichier ILBM ou texte.
<b>Print (imprimer)</b>	Imprime le bloc ou le fichier sélectionné.
<b>About (info)</b>	Affiche les informations au sujet de la version de la routine MultiView, et de l'affichage du document en cours.
<b>Quit (quitter)</b>	Quitte la routine MultiView.

**Menu Edit (édition)**

<b>Mark (marquer)</b>	Active le curseur de sélection de bloc afin que vous puissiez mener à bien cette procédure (option uniquement proposée sur les fichiers graphiques).
<b>Copy (copier)</b>	Copie le bloc sélectionné sur la mémoire tampon du Clipboard tout en annulant la sélection du bloc concerné. Le fichier entier sera copié si aucun bloc n'est repéré.
<b>Select all (sélectionner tout)</b>	Sélection de tout le fichier.
<b>Clear Selected (annule la sélection)</b>	La sélection du bloc ou du fichier est annulée sans qu'elle ne soit imprimée ni copiée.

**Menu Windows (fenêtres)**

<b>Minimize (diminuer)</b>	La taille de la fenêtre sera rétrécie au maximum.
<b>Normal (normale)</b>	La taille de la fenêtre sera adaptée à son contenu.
<b>Maximize (agrandir)</b>	La taille de la fenêtre sera agrandie à la même taille que l'écran sur lequel elle est affichée.

**Configuration**

<b>Save as Defaults (sauver par défaut)</b>	Sauvegarde des paramètres de taille et de position de la fenêtre sur l'écran, auxquels il sera fait référence à la prochaine utilisation.
---	---

**Type d'outils**

La routine MultiView admet l'utilisation des types d'outils suivants:

<b>CLIPBOARD</b>	Visualise le contenu de la mémoire tampon du Clipboard au lieu du fichier.
<b>CLIPUNIT=&lt;chiffre&gt;</b>	Précise quelle unité de mémoire tampon du Clipboard doit être exploitée lorsque vous utilisez le mot clé CLIPBOARD. La plage de valeurs admises va de 0 à 255; la valeur 0 est affectée par défaut.

<b>SCREEN</b>	Précise que vous souhaitez afficher l'intitulé sur son propre écran, et en tenant compte de ses propres paramètres d'environnement. Si un fichier graphique de format ILBM et de basse résolution est donné, l'écran d'affichage s'adaptera à ces paramètres.
<b>PUBSCREEN=&lt;nom&gt;</b>	Précise que l'écran doit s'ouvrir sur l'écran dont le nom est précisé.
<b>FONTNAME=&lt;nom&gt;</b>	Indique quelle police de caractères doit être utilisée lors de l'affichage des fichiers de texte. Attention, il ne faut pas indiquer l'extension ".font".
<b>FONTSIZE=&lt;chiffre&gt;</b>	Indique quelle taille doivent avoir les caractères affichés sur l'écran de texte.
<b>BOOKMARK</b>	Permet de sauter directement à la position précisée de l'intitulé marqué par le pointeur Bookmark (marque page).
<b>BACKDROP</b>	Précise que la fenêtre ouverte peut être mise en arrière-plan.
<b>WINDOW</b>	Ouvre la fenêtre MultiView sans objet, de telle sorte qu'elle puisse être placée dans le répertoire d'initialisation WBStartup.

## ***Tiroir WBStartup***

Le tiroir WBStartup permet de recevoir les icônes des logiciels et des routines dont vous souhaitez lancer l'exécution dès l'initialisation ou la mise sous tension de votre ordinateur, et l'ouverture du Workbench. Si vous souhaitez par exemple que la routine Clock affiche l'horloge à chaque réinitialisation et mise sous tension de l'Amiga, il faut tirer son icône afin de le placer dans la fenêtre du tiroir WBStartup. Le tiroir WBStartup est vide par défaut.

### ***Types d'outils***

Les routines placées dans le tiroir WBStartup acceptent les types d'outils suivants:

**DONOTWAIT**  
(ne pas attendre)

Le Workbench attend habituellement qu'une tâche est terminée avant d'ouvrir la prochaine. Le paramètre DONOTWAIT permet de ne pas tenir compte de ceci. DONOTWAIT n'exige aucun paramètre complémentaire.

**WAIT= <seconds>**  
(attendre=<secondes>)

Indique combien de secondes le Workbench doit attendre avant d'ouvrir le prochain icône du tiroir WBStartup.

**STARTPRI= <priority>**  
(Priorité d'appel  
=<priorité>)

Affecte un ordre de priorité à un icône, de telle sorte qu'il s'ouvre avant ou après les autres icônes. La priorité de l'ensemble des icônes est par défaut posée à zéro. La plage de valeurs admissibles va de -128 à +127; plus la valeur est élevée, plus la priorité du programme correspondant à l'icône sera grande.

### ***Tiroir Expansion***

Le tiroir Expansion permet de placer les routines de pilotes destinés aux périphériques d'extension que vous installez physiquement sur votre Amiga. La documentation fournie avec le périphérique indique en détail s'il fait appel au tiroir Expansion. Pour activer un nouveau périphérique, tirez l'icône de son pilote (la routine qui assure la gestion du périphérique) dans le tiroir Expansion. Réinitialisez ensuite votre système afin d'activer la nouvelle configuration.

### ***Tiroirs Devs et Storage***

Les tiroirs Devs et Storage contiennent les 4 tiroirs suivants:

- Types de données
- DOSDrivers (pilotes)
- Keymaps (claviers)
- Monitors (moniteurs)
- Printers (imprimantes)

**Remarque** Sur les systèmes qui ne disposent pas de disque dur, effectuez les sauvegardes sur la disquette Storage, et pas sur le tiroir Storage.

Le tiroir Devs contient les fichiers de pilotes de périphériques actuellement en cours d'utilisation sur le système. Le tiroir ou la disquette Storage contient les fichiers de pilotes de périphériques qui ne sont pas nécessaires pour le moment, l'exception des types de données. Si vous le souhaitez, vous pouvez tirer les types de données sur le tiroir de Storage qui porte le même nom. Placer les fichiers non exploités dans le tiroir ou sur la disquette Storage peut s'avérer utile lorsque vous devez libérer de la capacité mémoire sur votre disquette système.

### ***Déplacer de Storage***

Déplacer de Storage déplace comme son nom l'indique le pilote de périphérique du tiroir ou de la disquette Storage au tiroir Devs.

Pour activer un moniteur ou pilote DOS particulier:

1. Double cliquez sur l'icône. Le fichier ne sera en ce cas activé que pendant la session de travail en cours.
2. Pour activer l'icône pendant toutes les sessions de travail, tirez-le du tiroir Storage et placez-le dans le tiroir Devs correspondant. Réinitialisez ensuite votre ordinateur.

Pour activer une configuration de clavier particulière:

1. Tirez les fichiers keymap voulus dans le tiroir Devs.
2. Sélectionnez le type de clavier voulu dans l'éditeur Input qui se trouve sous Préférences.

Pour activer un pilote d'imprimante:

1. Tirez le fichier d'imprimante keymap voulu dans le tiroir Devs.
2. Sélectionnez le type d'imprimante souhaité dans l'éditeur correspondant de Préférences.

## **Types de données**

Les types de données sont en fait des fichiers de logiciels exploités par les outils, les routines utilitaires, les éditeurs, et les programmes d'applications. Ils permettent de préciser au fichiers graphiques, de sons, ou de textes. Les types de données suivant sont donnés par défaut sur le Workbench:

<b>8SVX</b>	Fichiers sons au format IFF.
<b>AmigaGuide</b>	Fichiers d'aide de l'Amiga.
<b>FTXT</b>	Fichiers de texte au format IFF.
<b>ILBM</b>	Fichiers de graphiques Bitmap.

Si vous ajoutez au tiroir Devs/DataTypes des types de données provenant d'autres applications, ils seront mis à la disposition de l'application concernée, mais aussi du Workbench. Pour ajouter un nouveau type de données au tiroir Devs/DataTypes, il suffit de tirer l'icone concernée sur le tiroir.

## **Pilotes DOS (DOSDrivers)**

Les pilotes DOS (DOSDrivers) sont en fait des routines qui permettent d'étendre les capacités de l'AmigaDOS.

## **Claviers**

Claviers permet de gérer la configuration du clavier. Le clavier donné par défaut peut être modifié afin d'être exploité sous une autre configuration du clavier. La liste des claviers disponibles et de l'affectation des touches correspondantes est donnée au chapitre 5.

## **Moniteurs**

Les tiroirs Devs/Monitors et Storage/Monitors contiennent les types de moniteurs que vous pouvez utiliser sur votre système.

## **Imprimantes**

Les tiroirs Devs/Printers contiennent vos pilotes d'imprimantes. Sur les ordinateurs ne disposant que de lecteurs de disquettes, le tiroir Devs/Printers est initialement vide. La procédure à suivre pour installer un pilote d'imprimante diffère selon la présence ou non d'un disque dur sur votre ordinateur.

Sur les ordinateurs munis uniquement de lecteurs de disquettes, le répertoire Printers de la disquette Workbench est vide. Pour exploiter une imprimante sur votre ordinateur Amiga, il faut suivre les étapes ci-dessous:

1. Ouvrez le tiroir Devs sur votre disquette Workbench.
2. Introduisez la disquette Extras dans le lecteur, et ouvrez le tiroir Storage/Printers.
3. Tirez l'icone correspondant à votre imprimante sur l'icone du tiroir Devs/Printers. (Sur les ordinateurs qui ne disposent que d'un seul lecteur de disquettes, il faudra suivre les indications fournies sur les requêtes afin d'introduire successivement les disquettes en place dans le lecteur.
4. Sélectionnez le type d'imprimante appropriée sur l'éditeur Imprimante (Printer) de Préférences.

Si votre ordinateur dispose d'un disque dur, le pilote de l'imprimante que vous avez sélectionnée au cours de la procédure d'installation est déjà en place dans le tiroir Devs/Printers. Les autres pilotes, ceux que vous n'utilisez pas actuellement, sont placés en réserve dans le tiroir Storage/Printers.

Pour activer le pilote d'une imprimante donnée:

1. Ouvrez le tiroir Storage/Printers.
2. Tirez l'icone correspondant à votre imprimante sur la fenêtre du tiroir Devs/Printers.
3. Sélectionnez le type d'imprimante souhaité sur l'éditeur correspondant qui se trouve sous Préférences.

## **Chapitre 5**

# **Préférences**

---

Ce chapitre décrit les éditeurs disponibles sous Préférences. Ces éditeurs vous permettent de personnaliser l'environnement de votre Amiga. Vous pouvez par exemple:

- Définir la langue utilisée.
- Mettre le système à la date et à l'heure voulue.
- Choisir d'un pilote d'imprimante.
- Modifier les couleurs du Workbench.
- Modifier la forme du pointeur.
- Modifier la taille de votre zone d'affichage.
- Définir quelle imprimante doit être utilisée, et la configurer pour effectuer les impressions graphiques.
- Définir les paramètres du modem devant être utilisé avec l'Amiga.

## ***Tiroir Prefs (Préférences)***

Le tiroir Prefs contient les icones correspondant aux différents éditeurs disponibles, ainsi que le tiroir Preset. La figure 5-1 représente la fenêtre Prefs.



**Figure 5-1. Fenêtre Préférences**

L'ordre dans lequel sont listés les éditeurs suivants, correspond à celui dans lequel vous trouverez les explications correspondantes tout au long de ce chapitre:

<b>Locale</b>	Sélection de la langue et de l'environnement national.
<b>Time</b>	Mise à la date et à l'heure.
<b>Input</b>	Modification de la rapidité de la souris, de répétition des touches, et sélection du type de clavier.
<b>ScreenMode</b>	Sélection d'un autre mode d'affichage sur le moniteur.
<b>Overscan</b>	Permet d'adapter la taille et l'espace d'affichage alloué aux textes et aux graphiques.
<b>Palette</b>	Permet de modifier les couleurs du Workbench.
<b>WBPatten</b>	Permet de sélectionner ou de créer des motifs de fond affichés sur la fenêtre et l'écran Workbench.
<b>Pointer</b>	Permet de modifier la taille, ainsi que la forme et les couleurs du pointeur de souris, ou le pointeur de travail (chronomètre).
<b>Font</b>	Permet de modifier les polices de caractères utilisées sur les différentes pages de l'écran.

<b>Printer</b>	Permet de définir le pilote d'imprimante correspondant à votre imprimante, et à le paramétrer (taille de papier employé, largeur de marges etc.).
<b>PrinterGfx</b>	Permet de définir les capacités graphiques de votre imprimante.
<b>PrinterPS</b>	Permet de gérer la sortie vers une imprimante PostScript.
<b>Serial</b>	Permet de paramétrer le port série qui est utilisé pour communiquer par l'intermédiaire d'un modem ou d'un réseau.
<b>IControl</b>	Permet de sélectionner des touches utilisées pour certaines séquences de contrôle au clavier, tel que le déplacement de l'écran Workbench.
<b>Sound</b>	Permet de définir quel type de son votre Amiga doit émettre pour ses "bips" d'affichage.
<b>Presets</b>	Permet de configurer la configuration des différents éditeurs disponibles sous Préférences, lorsque celle-ci a été modifiée par l'intermédiaire des menus Project, Edit, et Settings.

## ***Menus des éditeurs et tiroirs Presets***

A l'exception de Time (heure), tous les éditeurs disposent de trois menus: Projet (Project), Edition (Edit), et Configuration (Settings). Ces menus vous permettent de sauvegarder, et bien évidemment de recharger les différents fichiers de configuration. Prefs vous permettant de passer rapidement d'une configuration à une autre. Tous ces fichiers de configuration seront sauvegardés par défaut dans le tiroir Presets. Vous pouvez cependant les sauvegarder sous un autre répertoire. Si vous sauvegardez un icône pour un fichier (en sélectionnant l'option Créer Icones), vous pouvez activer la configuration en ouvrant l'icône du fichier plutôt que l'éditeur concerné.

### **Menu Projet**

Les options disponibles sous le menu Projet vous permettent de sauvegarder la configuration de l'éditeur concerné sous le nom d'un fichier spécifique. Il est bien évidemment également possible d'ouvrir les fichiers de configuration préalablement créés.

<b>Ouvrir</b>	L'option de menu Project vous permet de sauvegarder la configuration de l'éditeur sur un fichier spécifique, et d'ouvrir les fichiers sauvegardés auparavant.
<b>Sauver sous</b>	Permet d'indiquer le fichier de configuration sur lequel les paramètres en cours d'affichage doivent être sauvegardés. La requête propose un nom de fichier donné par défaut et placé dans le tiroir Presets. Si vous souhaitez le modifier, introduisez au clavier le chemin d'accès complet, ainsi que le nom du nouveau fichier, et validez celui-ci en cliquant sur la cellule OK.
<b>Quitter</b>	Permet de quitter l'éditeur sans y effectuer la moindre modification. La fonction est identique à celle de la cellule Annuler.

### **Menu édition**

Les options proposées sous le menu Edition vous permettent de sauvegarder les paramètres utilisés auparavant, ou ceux posés par défaut. Les différentes options disponibles sont:

<b>Reset to Default</b>	Les paramètres de l'éditeur reviennent aux valeurs données par défaut.
<b>Last Saved</b>	Les paramètres de l'éditeur reviennent aux dernières valeurs sauvegardées.
<b>Restore</b>	Les paramètres de l'éditeur reviennent aux valeurs affichées à son ouverture.

Les menus WBPatten et Pointer Edit proposent les options complémentaires suivantes:

<b>Couper</b>	Permet de copier et d'effacer tout l'espace de travail placé dans le Clipboard.
<b>Copier</b>	Copie tout l'espace de travail dans le Clipboard.
<b>Coller</b>	Remplace tout l'espace de travail par les derniers éléments coupés ou copiés.
<b>Effacer</b>	Efface tout le contenu de l'espace de travail.
<b>Défaire</b>	Défait la dernière action réalisée.
<b>Charger image</b>	Ouvre une requête de fichier permettant d'introduire le nom d'un fichier graphique dont le contenu doit être utilisé en motif de fond d'écran.
<b>Réinitialiser</b>	Réinitialise WBPatten, qui reprend les paramètres donnés par défaut.
<b>Dernière sauvegarde</b>	Reprend la dernière image sauvegardée, et la place dans la boîte d'affichage agrandie.
<b>Restaurer</b>	Restaure le contenu de la boîte d'affichage agrandie qui reprend l'apparence qu'elle avait lors de l'ouverture de l'éditeur.

### ***Menu de configuration***

Ce menu de configuration contient l'option Créer Icones? vous permettant de sauvegarder des projets d'icônes contenant les paramètres de l'éditeur concerné, tout en le plaçant dans le même tiroir que vos fichiers. Si vous souhaitez par exemple sauvegarder la configuration de l'imprimante dans le fichier SYS:Prefs/Presets/Printer.pre, l'icône concernant celui-ci s'affichera dans la fenêtre Presets. Il vous suffira ensuite de double-cliquer sur cet icône afin d'activer la configuration du fichier.

### ***Utilisation du tiroir Presets***

Ouvrez le tiroir Presets et double-cliquez sur un icône projet de fichier afin d'utiliser ces paramètres. Vous pouvez également ouvrir l'éditeur, sélectionner l'option Ouvrir sur le menu, puis introduire le nom du fichier, y compris son nom du chemin d'accès. Sélectionnez

ensuite la cellule Utiliser afin d'exploiter la configuration jusqu'à la prochaine réinitialisation, ou l'ouverture d'un autre fichier sur l'éditeur.

## Editeur Locale

L'éditeur Locale vous permet de sélectionner la langue que vous souhaitez utiliser pour communiquer avec l'Amiga. La langue choisie par défaut est l'anglais USA. Vous pouvez cependant utiliser l'éditeur local pour choisir un autre langage. Vous trouverez dans le chapitre 6 la description complète des fonctions de l'éditeur local.

## Editeur Time (heure)

L'éditeur Time vous permet de mettre votre système à l'heure et à la date. La figure 5-2 illustre la fenêtre de l'éditeur Time disponible sous Preferences.

The screenshot shows a window titled "Préférences : Temps (Time)". It contains a calendar for the month of July (Juillet) 1992. The days of the week are listed as Lun, Mar, Mer, Jeu, Ven, Sam, and Dim. The calendar grid shows dates from 1 to 31. Below the calendar, there are two spinners for "Heures" (Hours) and "Minutes". At the bottom, the current date and time are displayed as "22/07/92 11h07". There are three buttons at the bottom: "Sauver" (Save), "Utiliser" (Use), and "Annuler" (Cancel).

1992		Juillet				
Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Heures

Minutes

22/07/92 11h07

Sauver Utiliser Annuler

Figure 5-2. Fenêtre de l'éditeur Time sous Préférences

Pour mettre à la date:

1. Cliquez sur la cellule cyclique de l'angle supérieur droit jusqu'à ce que le mois souhaité soit affiché.
2. Sélectionnez la cellule texte comportant l'année, effacez l'indication erronée, et introduisez l'année désirée.
3. Sélectionnez le jour correct à partir de l'affichage du calendrier. Le jour sélectionné sera surligné.

Pour mettre à l'heure:

1. Pointez sur la barre de glissement de la glissière des heures ou de celle des minutes.
2. Tirez la barre de glissement vers la droite pour augmenter la valeur indiquée, ou vers la gauche pour la diminuer. Une fois les valeurs exactes affichées, relâchez la touche de sélection de la souris. Procéder de la même manière sur l'autre barre de glissement (heure ou minute).

## ***Editeur Input (saisie)***

L'éditeur Input vous permet de modifier la vitesse de fonctionnement de la souris et du clavier, ainsi que de sélectionner le type même de clavier que vous utilisez. La figure 5-3 illustre la fenêtre de l'éditeur Input.

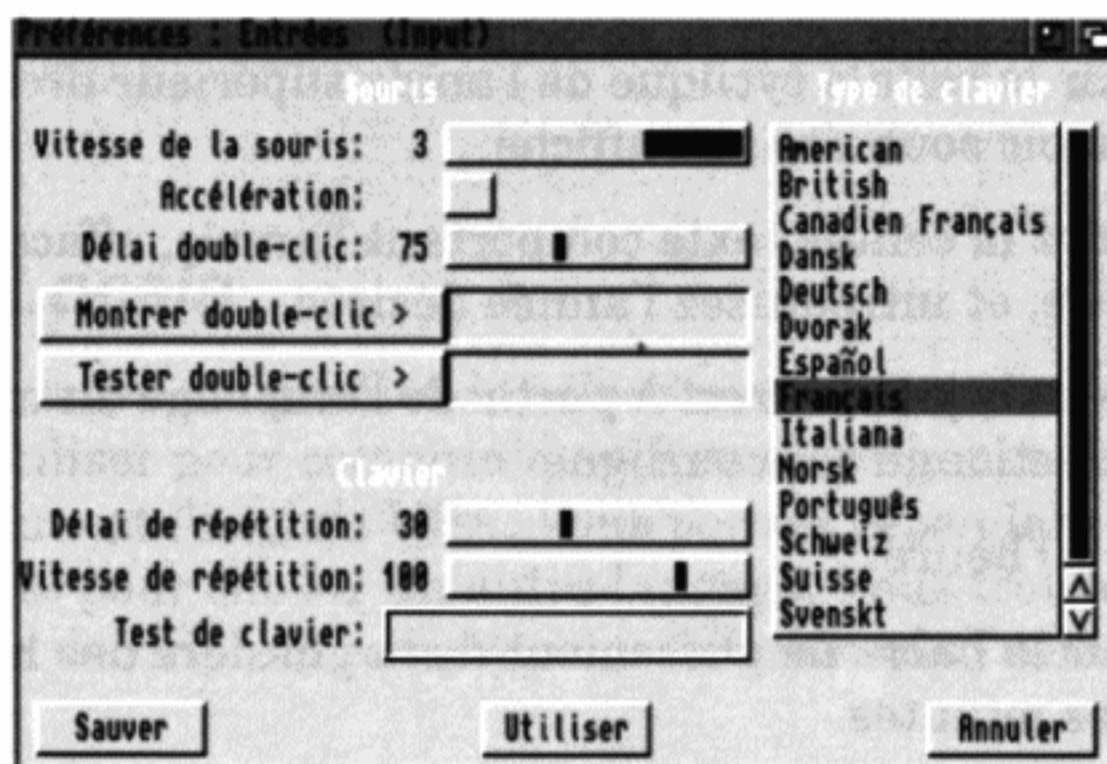


Figure 5-3. Input Preferences Editor Window

### **Vitesse de la souris**

La glissière Mouse Speed (vitesse de la souris), permet de déterminer la rapidité de déplacement du pointeur lorsque vous déplacez la souris. Plus le déplacement de la souris est rapide sur l'écran, moins vous aurez besoin de place pour déplacer la souris.

Vous pouvez sélectionner trois vitesses de déplacement de la souris: 1, 2, et 3. La vitesse 1 est la plus lente, et 3 la plus rapide. Sélectionnez la vitesse du pointeur souhaitée en tirant la barre de glissement jusqu'à ce que la valeur désirée soit affichée. La vitesse de déplacement du pointeur de la souris sera modifiée simultanément au choix que vous effectuez. Vous pouvez ainsi essayer le résultat sans avoir à quitter l'éditeur. La valeur proposée par défaut est 3.

### **Accélération**

Le paramètre d'accélération est mis à profit lorsqu'il s'agit de déplacer très rapidement le pointeur sur une grande largeur d'écran, tout en souhaitant conserver un déplacement très précis lorsque vous effectuez des mouvements très sensibles. Lorsque le paramètre d'accélération est activé (On), la vitesse d'accélération du pointeur reste constante sur un espace réduit. Cependant, plus vous déplacez le pointeur loin de son point d'origine, plus sa vitesse de déplacement

augmente. Ceci permet de le déplacer très rapidement sur un espace important de l'écran.

Sélectionnez la cellule à cocher afin d'activer ou non l'accélération. La valeur donnée par défaut est Off (désactivé).

### ***Temporisation de double-clic***

La barre de glissement de temporisation de double-clic permet de déterminer à quelle vitesse sera enregistré le double-clic de la touche de sélection de la souris.

La valeur indiquée peut aller de 1 à 200; 1 étant la valeur la plus lente. La cellule Show Double-clic (montre double-clic) permet d'afficher la temporisation sélectionnée. La valeur donnée par défaut est 75.

Vous pouvez essayer la temporisation de double-clic dans la cellule Test Double-clic. Lorsque vous effectuez un double-clic dans l'espace de temps voulu, un message "Double-clic" s'affiche à proximité de la cellule, dans le cas contraire, le message "trop lent" s'affiche.

### ***Délai de répétition des touches***

La plupart des touches du clavier ont une fonction de répétition automatique lorsqu'elles restent enfoncées. Vous pouvez modifier la temporisation d'attente avant répétition des touches en faisant appel à la barre de glissement de délai de répétition des touches.

La valeur en cours est affichée sur la barre de glissement. La plage admise va de 1 à 75, 1 représentant la plus petite valeur. Pour augmenter cette temporisation, tirer la barre de glissement vers la droite (vers la gauche pour la diminuer). La valeur proposée par défaut est 30.

### ***Taux de répétition des touches***

La glissière de vitesse de répétition des touches détermine le taux de vitesse de répétition suivant la temporisation initiale de répétition de touches.

La plage initiale va de 1 à 125, 1 étant la valeur la plus lente. Pour augmenter la vitesse, tirez la barre de glissement vers la droite (ou vers la gauche pour la diminuer). La valeur proposée par défaut est 100.

### **Test clavier**

La cellule de test de clavier vous permet d'essayer les paramètres sélectionnés en temporisation et taux de répétition des touches, ainsi que pour le type de clavier.

Sélectionnez la cellule, et maintenez appuyé l'une des touches alphabétiques du clavier. La cellule de test du clavier vous montrera alors la temporisation et le taux de répétition des touches.

### **Type de clavier**

La liste des types de clavier vous permettra de sélectionner la configuration de clavier adaptée à la langue que vous utilisez.

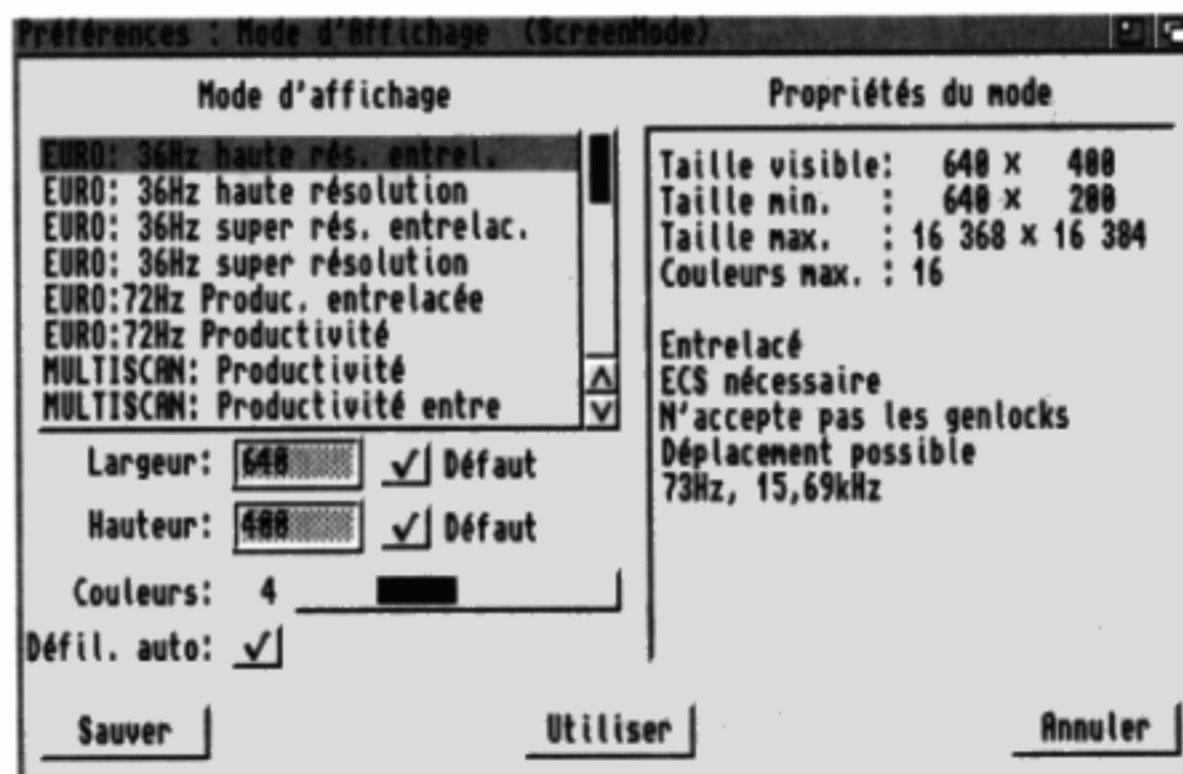
Configuration de clavier et clavier correspondant:

Configuration de clavier	Clavier
cdn	Canada francophone
ch1	Suisse francophone
ch2	Suisse romande
d	Allemagne
dk	Danemark
e	Espagne
f	France
gb	Grande Bretagne
i	Italie
n	Norvège
po	Portugal
s	Suède
usa2	Dvorak

La sélection d'un type de clavier particulier active aussi la configuration correspondante du fichier d'affectation des touches qui se trouve dans le tiroir Devs/Keymap. Sélectionnez votre type de clavier sur l'éditeur Input de Préférences, et dans Devs/Keymap. Si le fichier d'affectation des touches ne se trouve pas dans le tiroir Devs/Keymap, ouvrez le tiroir Storage/Keymap et tirez l'icone voulu dans le tiroir Devs/Keymap.

## **Editeur ScreenMode (Mode d'affichage)**

L'éditeur ScreenMode est représenté en figure 5-4. Il vous permet de sélectionner le mode d'affichage souhaité pour l'écran du Workbench. Puisque les différents modes d'affichage ont des particularités bien précises et exigent la présence de circuits ou périphériques particuliers, nous vous conseillons de vérifier la description fournie ici, et dans l'annexe B, afin de déterminer quel mode d'affichage peut être disponible sur votre système, et correspond au mieux à vos besoins.



**Figure 5-4. Fenêtre de l'éditeur ScreenMode de Préférences**

Les modes d'affichage disponibles sont listés sur la gauche. Les différentes propriétés correspondant aux modes sélectionnés sont affichés sur la droite de l'écran.

### **Types d'affichage**

Un mode d'affichage est défini par:

- Sa résolution (dimensions horizontales et verticales en points (pixels)).
- Les fréquences de balayage verticales et horizontales (mesurées en Hz et kHz).
- La palette de couleurs (le plus grand nombre possible de couleurs pouvant être affiché simultanément sur un écran, ainsi que le nombre de couleurs disponibles sur la palette où ont été choisies les couleurs affichées).

La plupart des modes d'affichage proposent en option un affichage entrelacé. Celui-ci permet de doubler la résolution verticale (le nombre de lignes ) portée sur l'écran, ce qui permet en parallèle d'y afficher deux fois plus d'informations. En complément, un grand nombre de ces modes d'affichage sont ainsi compatibles avec les équipements vidéo que vous employez éventuellement. Malgré ceci, on peut observer un phénomène de scintillement lorsque les écrans sont affichés en mode entrelacé sur certains moniteurs. Veuillez consulter la documentation fournie avec votre moniteur pour vous assurer qu'il supporte bien un affichage entrelacé.

Certains écrans disposent également d'une option Super-HiRes (très haute résolution) qui double également le nombre de points affichés horizontalement(nombre de colonnes). Bien que cette option augmente considérablement la résolution de l'écran, elle réduit en parallèle le nombre de couleurs pouvant être affichées simultanément.

### **Utilisation de l'éditeur ScreenMode (Mode d'affichage)**

Les différents modes d'affichage disponibles sont répertoriés sur la liste des modes d'affichage. Parcourez le contenu de cette liste afin de découvrir quels les modes sont disponibles. Tout mode disponible reflète en fait la présence du fichier pilote de moniteur qui y est associé, et se trouve dans le tiroir Devs/Monitors.

Sélectionnez l'un des modes d'affichage indiqué sur cette liste en cliquant dessus. Le mode sélectionné s'inscrit dans la cellule de texte placée en dessous de la liste. Sélectionnez la cellule Sauver afin que les valeurs soient données par défaut pour les sessions de

travail ultérieures. Sélectionnez la cellule Utiliser si vous ne souhaitez exploiter le mode d'affichage que pendant la cession de travail en cours. Vous pouvez également sélectionner la cellule Annuler si vous souhaitez quitter l'éditeur sans avoir effectué la moindre modification.

Si vous sélectionnez la cellule Sauver ou Utiliser alors qu'une application est en cours ou qu'une fenêtre Shell est ouverte sur l'écran du Workbench, une requête s'affichera et vous demandera si vous souhaitez fermer toutes les fenêtres ouvertes autres que celle correspondant au tiroir. Après avoir fermé la dernière fenêtre du Shell ou fenêtre d'application, l'écran du Workbench se réinitialisera automatiquement en fonction du mode d'affichage souhaité.

Le mode d'affichage sélectionné n'affecte que l'écran du Workbench. Veuillez consulter la documentation fournie avec les applications ouvrant leurs propres écrans afin de voir quels modes d'affichages sont supportés.

### ***Propriétés du mode***

La boîte intitulée Propriétés du mode affiche une liste d'informations concernant les propriétés du mode d'affichage sélectionné.

Vous y trouverez la taille de l'écran ainsi que le nombre maximum de couleurs pouvant être affichées simultanément, et que d'autres propriétés complémentaires. La taille de l'écran indiquée pour le mode d'affichage sélectionné est donnée en nombre de points. Le premier chiffre représente la largeur de l'écran, son nombre de lignes; le second représentant sa hauteur, ou son nombre de colonnes.

<b>Taille visible</b>	Taille de l'affichage de texte en surbalayage (Overscan) telle qu'elle est déterminée par des paramètres de surbalayage.
<b>Taille minimum</b>	Représente la dimension minimum d'écran supporté par le mode d'affichage sélectionné.
<b>Taille maximum</b>	Représente la dimension maximum d'écran supporté par le mode d'affichage sélectionné. La quantité disponible de mémoire graphique (Chip memory) pourra par la suite réduire cette dimension.

<b>Maximum de couleurs</b>	Correspond au nombre maximum de couleurs pouvant être affichées sur un écran selon le mode d'affichage sélectionné.
----------------------------	---

Parmi les propriétés qui seront éventuellement affichées en fonction du mode sélectionné, vous trouverez les points suivants:

<b>Entrelacé</b>	Le mode d'affichage est entrelacé.
<b>ECS</b>	Uniquement disponible si votre Amiga dispose des circuits évolués Enhanced Chip Set.
<b>Accepte les Genlocks</b>	Le mode d'affichage supporte l'utilisation de périphériques vidéo du type Genlock.
<b>Déplacement possible</b>	Le mode d'affichage sélectionné supporte la présence d'un écran Workbench pouvant être déplacé. Il peut en ce cas être tiré vers le bas afin de dégager tout autre écran se trouvant derrière l'écran de Workbench.

### ***Largeur/ hauteur***

Vous pouvez utiliser les cellules de texte largeur et hauteur afin de personnaliser la taille de votre écran Workbench. Il faut en ce cas introduire un chiffre dont la valeur ou égale ou comprise entre les valeurs minimums et maximums de hauteur et de largeur (précisées dans la boîte propriétés du mode). Une fois les valeurs souhaitées introduites, elles resteront en place quelque soit le mode d'affichage que vous sélectionnerez, ceci jusqu'à ce que vous ne cochiez les cellules Defaults.

Si vous introduisez des valeurs inférieures ou supérieures à la plage admise, le mode d'affichage prendra respectivement la taille minimum ou maximum admise.

Les cases à cocher "Default" placées sur la droite des cellules de texte correspondant à la hauteur et à la largeur, vous permettent de sélectionner directement la largeur et/ou la hauteur proposées par défaut. Celles-ci correspondent à la taille visible de l'écran.

Tous les modes, à l'exception des modes d'affichage A2024, vous permettent de spécifier une largeur et une hauteur beaucoup plus importante que la taille visible de l'écran. Cet écran virtuel du Workbench, extra large, vous permet d'ouvrir un plus grand nombre de fenêtres que d'habitude sans qu'elles ne se chevauchent. Seule la mémoire graphique "Chip mémoire" vous fixera une limite.

### **Couleurs**

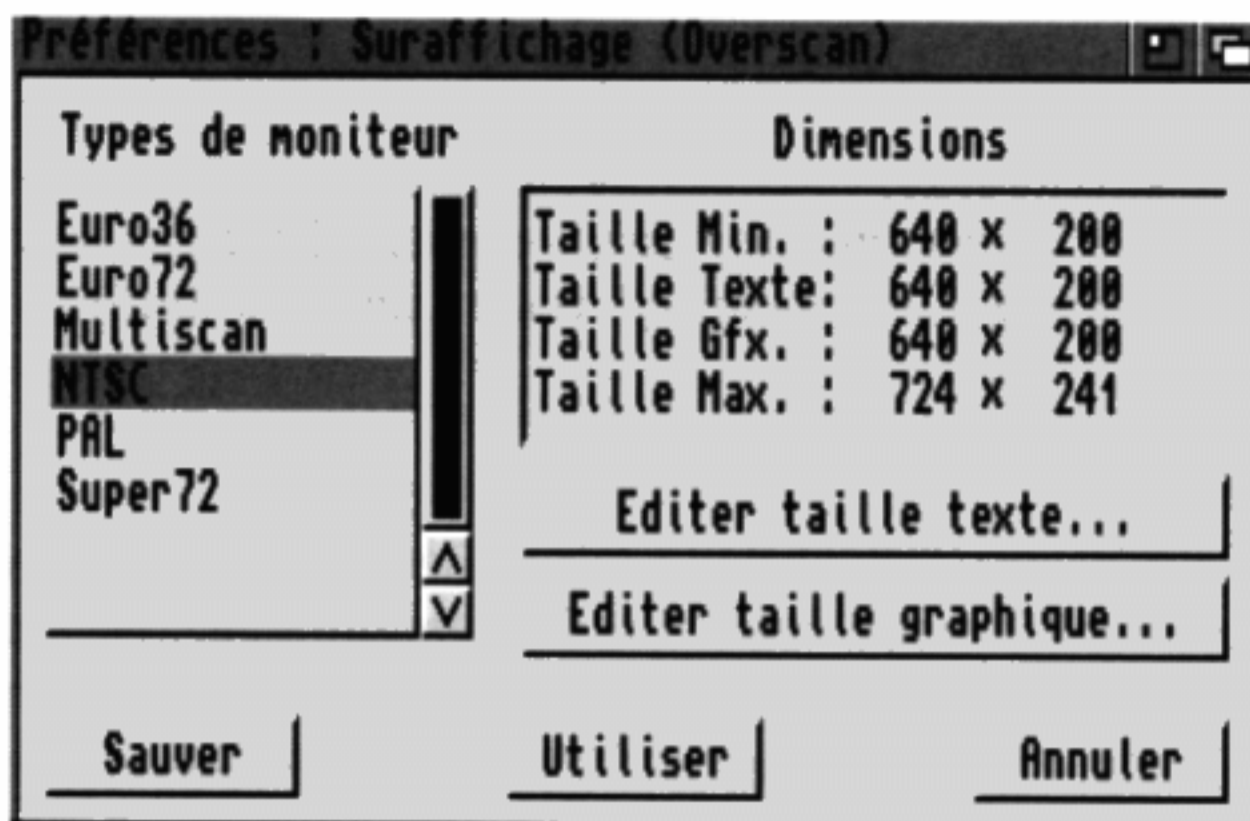
La barre de glissement vous permet de sélectionner le nombre de couleurs pouvant être affichées simultanément à l'écran. Moins vous utiliserez de couleurs, plus l'écran pourra être redessiné rapidement. Vous dégagerez ainsi également une capacité de mémoire graphique libre à d'autres fins bien supérieure.

### **Défilement auto**

Si vous cochez la case de défilement automatique, lorsque le pointeur de la souris arrive sur la le bord visible de l'écran, l'écran du Workbench défilera. Cette particularité est particulièrement intéressante lorsque vous avez défini une largeur et une hauteur d'écran plus importante que celle de la partie visible sur le moniteur.

### **Editeur de suraffichage (Overscan)**

L'éditeur de suraffichage, représenté en figure 5-5, permet d'agrandir la taille de votre écran en mettant à profit la zone inutilisée restant en bordure de l'écran du moniteur. Cette zone est appelée zone de surbalayage.



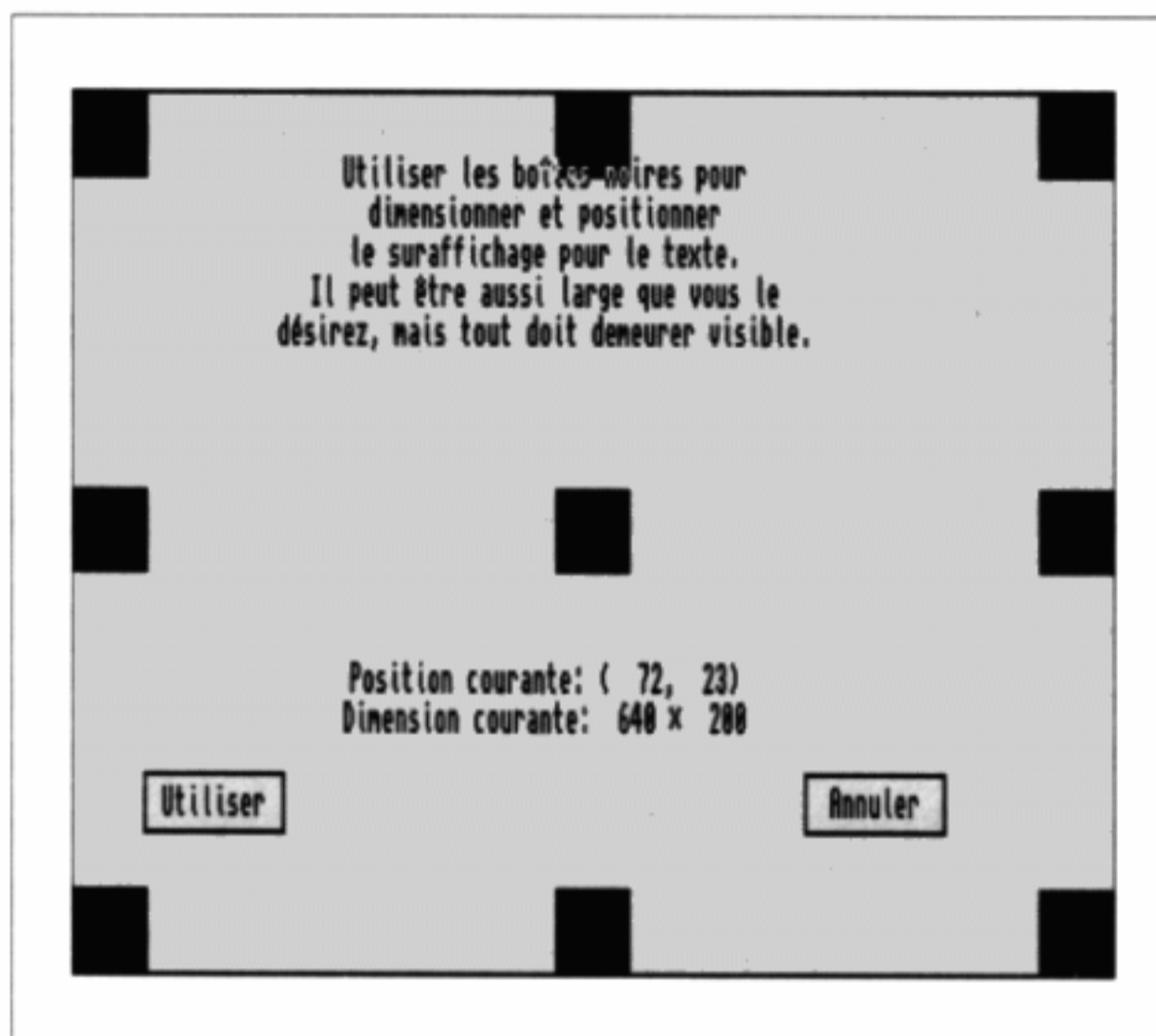
**Figure 5-5. Fenêtre de l'éditeur de suraffichage (Overscan) de Préférences**

L'affichage des types de moniteurs disponibles reflète en fait la présence du fichier pilote de moniteur qui y est associé, et doit se trouver dans le tiroir Devs/Monitors.

Lorsque vous modifiez la valeur de suraffichage pour un groupe d'affichage particulier, tous les modes correspondants à ce groupe en seront affectés. Pour modifier la valeur de suraffichage pour un groupe d'affichage, il faut pointer sur le groupe correspondant de la liste, et cliquer sur la touche de sélection de la souris. Le groupe sélectionné est repéré sur la liste de fichiers par la barre de surlignage.

### **Editer Taille Texte**

La cellule Editer Taille Texte, représentée en figure 5-6, vous permet de définir la taille maximum de l'écran disponible pour afficher du texte.



**Figure 5-6. Fenêtre d'édition de la taille du texte**

Les rectangles noirs représentés sur l'écran, sont des poignées. La ligne qui les relie représente la délimitation maximum de la zone sur laquelle vous pouvez afficher du texte. Pour agrandir la zone de suraffichage, pointez sur la poignée, maintenez la touche de sélection de la souris enfoncée, et tirez la poignée vers le bord de l'écran. Seule la poignée active reste visible à l'écran lorsque vous la tirez.

Si vous tirez l'une de ces poignées en dehors de l'écran, soit en dehors de l'espace visible, une partie du texte affiché ultérieurement restera invisible.

Vous pouvez utiliser la poignée centrale pour centrer l'écran. Il suffit pour ceci de tirer la poignée centrale afin de recaler l'écran légèrement vers la droite, la gauche, le haut, ou le bas, et centrer la zone affichée sur l'écran de votre moniteur.

Pour valider ces modifications et revenir à l'éditeur de suraffichage, cliquez la cellule Utiliser. Si vous souhaitez retourner à l'éditeur de suraffichage sans accepter les modifications que vous venez d'apporter à l'écran, cliquez sur la cellule Annuler.

### ***Editer Taille Graphique***

La cellule taille Graphique vous permet d'adopter la taille que prendra un affichage standard à l'écran, ceci de la même manière que la cellule Editer Taille Texte.

Les poignées et la ligne qui les rejoint représente la délimitation extrême de l'espace sur lequel les graphiques peuvent être affichés. Utilisez la souris pour tirer chacune des poignées de telle sorte que la ligne de bordure disparaisse de l'écran. L'espace qui en résulte sera légèrement plus grand que ce qui peut normalement être porté sur l'écran du moniteur. De la même manière que pour l'écran permettant d'éditer la taille du texte, vous pouvez ici aussi utiliser la poignée centrale pour repositionner l'écran. Seule la poignée active est affichée lorsque vous la tirez.

Pour accepter les modifications que vous venez d'effectuer et revenir à l'éditeur de suraffichage, cliquez sur la cellule Utiliser. Si vous souhaitez au contraire revenir à l'éditeur de surbalayage sans enregistrer et sans tenir compte de la moindre modification que vous venez d'apporter, sélectionnez la cellule Annuler.

### ***Dimensions***

Les différentes tailles de la zone de suraffichage sont affichées sur la droite de la fenêtre de suraffichage. Les chiffres sont indiqués en nombre de points correspondant à la largeur (nombre de colonnes), et à la hauteur (nombre de lignes) de l'écran.

En ce qui concerne les groupes PAL ou NTSC, la taille indiquée correspond à celle pouvant être obtenue sur un écran haute résolution standard. Si vous avez sélectionné le type de moniteur Multiscan, les tailles seront données pour un écran non entrelacé, en mode productivité. Tous les autres modes d'affichage correspondant à un groupe seront affectés proportionnellement.

Les différentes catégories de dimensions indiquées sont:

<b>Taille Minimum</b>	Taille standard d'un écran sans suraffichage.
<b>Taille Texte</b>	Taille actuelle du suraffichage texte.
<b>Taille Graphique</b>	Dimension de suraffichage de l'écran graphique.
<b>Taille Maximum</b>	Taille maximum pouvant être allouée à tout espace de suraffichage texte ou graphique.

## Editeur Palette

L'éditeur Palette, illustré en figure 5-7, vous permet de changer les couleurs du Workbench.



**Figure 5-7. Fenêtre de l'éditeur Palette de Préférences**

Les 4 ou 8 couleurs actuellement sélectionnées sur le Workbench sont représentées dans la cellule de sélection placée sur la gauche de la fenêtre de l'éditeur Palette. Vous pouvez déplacer les barres de glissement de chacune des couleurs rouge, vert, et bleu (RVB) ou teinte, saturation et luminosité (HSB), afin de modifier la composition des couleurs affichées sur le disque de couleurs. La décomposition de la couleur en RVB ou HSB dépend du choix que vous avez effectué sur l'option de menu Slider Color Model (par défaut, le mode RVB est choisi).

La partie droite de la fenêtre de l'éditeur Palette de Préférences dispose d'une cellule cyclique de mode d'affichage couleur, qui offre deux choix différents: multicolore, ou quatre-couleurs. Le paramètre multicolore permet de définir 8 couleurs du Workbench. Le paramètre quatre-couleurs permet comme son nom le laisse supposer de définir 4 couleurs sur le Workbench. Nous vous conseillons de définir les deux modes d'affichage, afin que les éditeurs et les applications qui font appel à l'un ou à l'autre de ces modes puissent fonctionner comme il se doit.

La fenêtre de l'éditeur Palette de Préférences affiche les neuf options suivantes pour lesquelles vous pouvez choisir une couleur spécifique:

- Background (fond)
- Text (texte)
- Important texte (texte important)
- Bright Edges (bords clairs)
- Dark Edges (bords foncés)
- Active Window Titlebars (barres de titre actives)
- Active Window Titles (titres de fenêtres actifs)
- Menu Background (fond du menu)
- Menu Text (texte du menu)

Selon le choix que vous avez fait sur l'éditeur de mode d'affichage (éditeur ScreenMode de Préférences), le bas de la fenêtre de l'éditeur Palette de Préférences affiche une boîte de référence qui vous permet de constater l'effet des modifications que vous apportez aux couleurs. Si cette boîte n'apparaît pas en bas de la fenêtre de l'éditeur, vous y trouverez une cellule demandant l'affichage de votre sélection de couleurs. Cliquez sur cette cellule afin que les couleurs que vous venez de choisir soient affichées.

Pour modifier une couleur en mode RVB:

1. Pointez sur la couleur souhaitée dans la cellule de sélection, et cliquez la touche de sélection.
2. Utilisez les barres de glissement pour modifier l'aspect de la couleur sélectionnée. La couleur apparaissant dans la boîte d'affichage et sur la boîte de référence évolue en fonction de la position à laquelle vous tirez la barre de glissement.

Si vous modifiez l'aspect du noir et du blanc, l'apparence tridimensionnelle de l'écran peut s'en trouver modifiée. Assurez-vous que les couleurs remplaçant le noir sont plus foncées que celles remplaçant le blanc.

Pour modifier une couleur en mode HSB:

1. Pointez sur l'une des couleurs de la cellule de sélection, et cliquez sur la touche de sélection.
2. Utilisez les barres de glissement pour modifier l'aspect de la couleur sélectionnée. La couleur apparaissant dans la boîte d'affichage et sur la boîte de référence évolue en fonction de la position à laquelle vous tirez la barre de glissement.

La barre de glissement de teintes (Hue) affecte les teintes de base, celle de saturation (Saturation) modifie l'intensité même de la couleur concernée, alors que la barre de glissement de luminosité (Brightness) permet de passer d'une luminosité claire à foncée (et vice-versa) de la couleur.

Pour modifier les couleurs sur le disque de couleurs:

1. Pointez sur l'une des couleurs de la cellule de sélection, et cliquez sur la touche de sélection.
2. Pointez sur l'indicateur d'intensité des couleurs, et maintenez la touche de sélection de la souris enfoncée.
3. Déplacez le pointeur de la souris pour que l'indicateur se déplace sur le disque de couleurs en correspondance. La couleur affichée dans la boîte de référence ou la boîte d'exemple évolue dans les mêmes proportions. Relâchez la touche de sélection lorsque les couleurs affichées correspondent à vos souhaits.

En complément du menu standard proposé sous Préférences, l'éditeur Palette dispose également de l'option Presets placée dans le menu Edition. Cette option permet de profiter de configurations couleurs existantes, tout en offrant l'option de menu Settings (configuration) qui vous permet de déterminer si le mode RVB ou HSB doit être adopté.

Si vous disposez d'un moniteur monochrome, ou si vous ne définissez que 2 couleurs dans l'éditeur de mode d'affichage ScreenMode de Préférences. L'éditeur Palette de préférences ne permet d'afficher que les barres de glissement RVB.

## Editeur WBPatten (motifs Workbench)

L'éditeur WBPatten vous permet de modifier l'affichage du fond de l'écran, du Workbench et de ses fenêtres. La fenêtre de l'éditeur WBPatten est représentée en figure 5-8.

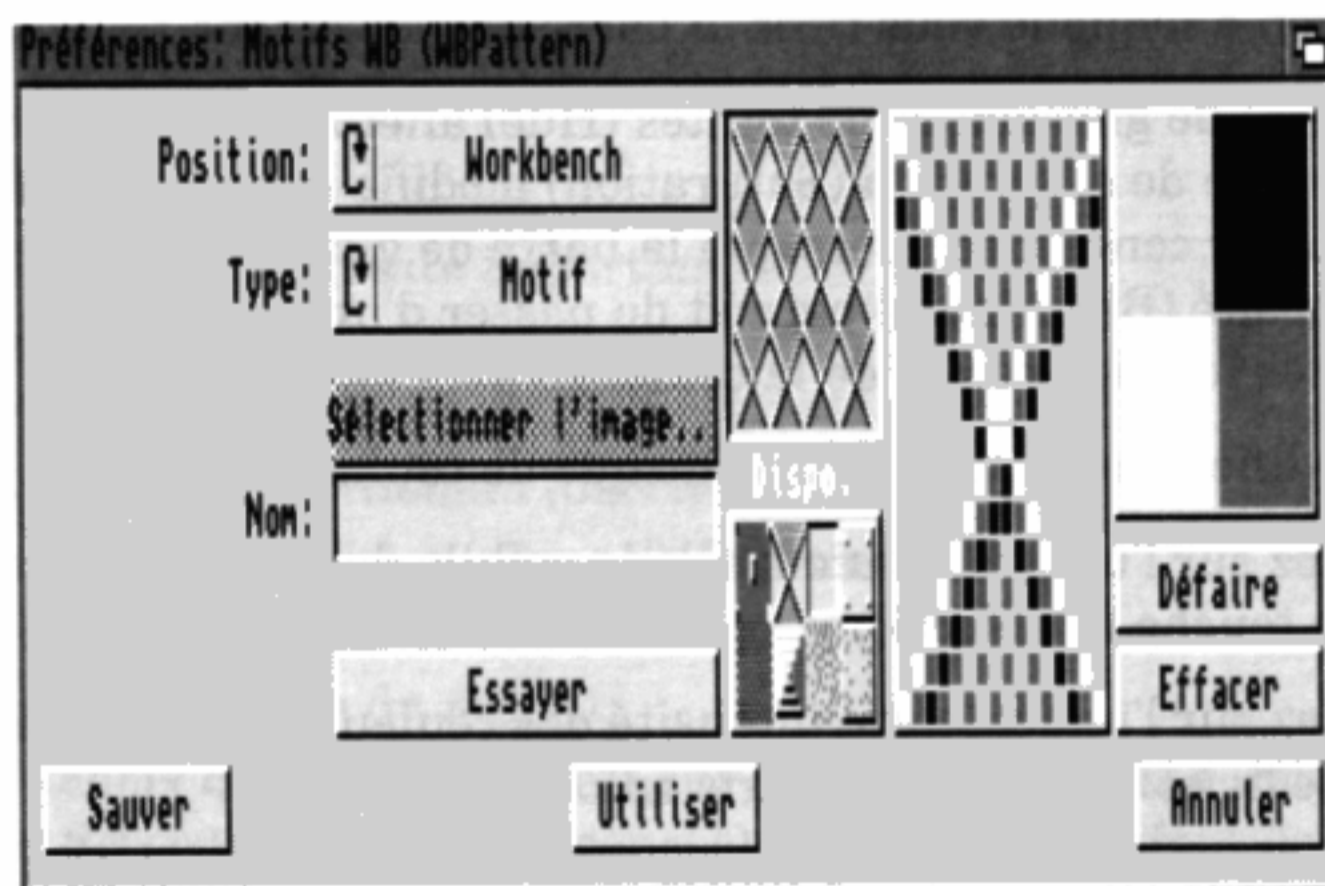


Figure 5-8. Fenêtre d'éditeur WBPatten de Préférences

La cellule cyclique de placement vous permet de sélectionner si le fond doit affecter le Workbench, les fenêtres, ou l'écran.

La cellule cyclique de type permet en outre de sélectionner si un motif ou une image graphique doit être utilisée.

### Applications de motifs de fond

Vous pouvez sélectionner un motif existant, ou créer le votre que s'affichera sur tout le fond de la fenêtre ou de l'écran. Par défaut, aucun motif n'est affiché.

Pour sélectionner un motif existant:

1. Faites votre choix sur la cellule cyclique de placement: optez pour Workbench, Fenêtres, ou écran.
2. Sélectionnez l'option Pattern (motifs) sur la cellule cyclique Type.
3. Sélectionnez l'un des motifs proposés dans la boîte Presets. Un aperçu du motif en question apparaîtra dans la boîte placée au dessus.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez également sélectionner la cellule d'essais Test afin d'appliquer le motif à l'écran sans toutefois sortir de l'éditeur.

Pour créer un motif:

1. Faites votre choix sur la cellule cyclique de placement: optez pour Workbench, Fenêtres, ou écran.
2. Sélectionnez l'option Pattern (motifs) sur la cellule cyclique Type.
3. Si un motif est affiché dans la boîte d'agrandissement, sélectionnez la cellule Effacer afin que cette boîte ne contienne plus que la couleur du fond de l'écran.
4. Sélectionnez la couleur qui doit être utilisée pour dessiner le motif à l'écran. Vous pouvez également utiliser un motif directement dans la cellule Presets, et utiliser la souris pour l'éditer.
5. Pointez dans la boîte d'agrandissement à l'endroit où vous souhaitez dessiner, puis cliquez la touche de sélection.

Un point apparaîtra dans la couleur sélectionnée à l'endroit même où se trouve le pointeur de la souris. Si vous maintenez la touche de sélection appuyée en déplaçant la souris, vous pourrez remplir plusieurs points en une seule opération. Vous pouvez utiliser une autre couleur en déplaçant le pointeur sur la cellule de sélection de couleurs, et en sélectionnant la prochaine couleur souhaitée.

Au fur et à mesure que le motif est créé dans la boîte d'agrandissement, il apparaîtra également dans la boîte représentant une vue d'ensemble du motif, à sa taille normale. Si vous avez commis une erreur pendant le dessin, vous pouvez utiliser la cellule Défaire afin d'effacer la dernière opération assurée par la souris.

6. Une fois le motif achevé, sélectionnez la cellule Test afin de voir quelle apparence votre nouveau motif aura à l'écran.

### **Utilisation des images graphiques**

Vous avez la possibilité de sélectionner l'affichage soit d'une image, soit d'un fichier graphique sur le fond du Workbench, des fenêtres, ou de l'écran. Les images peuvent être connues sur tout logiciel de dessin, à moins que vous ne préfériez charger sur l'éditeur une image préalablement numérisée. Les couleurs des images sont calquées sur celles de l'écran.

Pour sélectionner un fichier graphique existant, procédez comme suit:

1. Sélectionnez l'option Picture (image) sur la cellule cyclique Type:.
2. Cliquez sur la cellule Select Pattern (sélection d'image).
3. Introduisez dans la requête de fichier le nom du fichier correspondant à l'image que vous souhaitez utiliser.
4. Si vous le souhaitez, vous pouvez également sélectionner la cellule d'essais Test afin d'appliquer le motif à l'écran sans toutefois sortir de l'éditeur.

### **Menu d'édition WBPatten**

Le menu d'édition de la fenêtre WBPatten propose également des options complémentaires qui vous permettent d'utiliser d'autres logiciels de dessin pour créer et éditer les motifs souhaités. Vous pouvez ainsi par exemple faire appel à la routine utilitaire Icône Edit, décrite au chapitre 10 pour créer un dessin et le charger ensuite dans la fenêtre WBPatten.

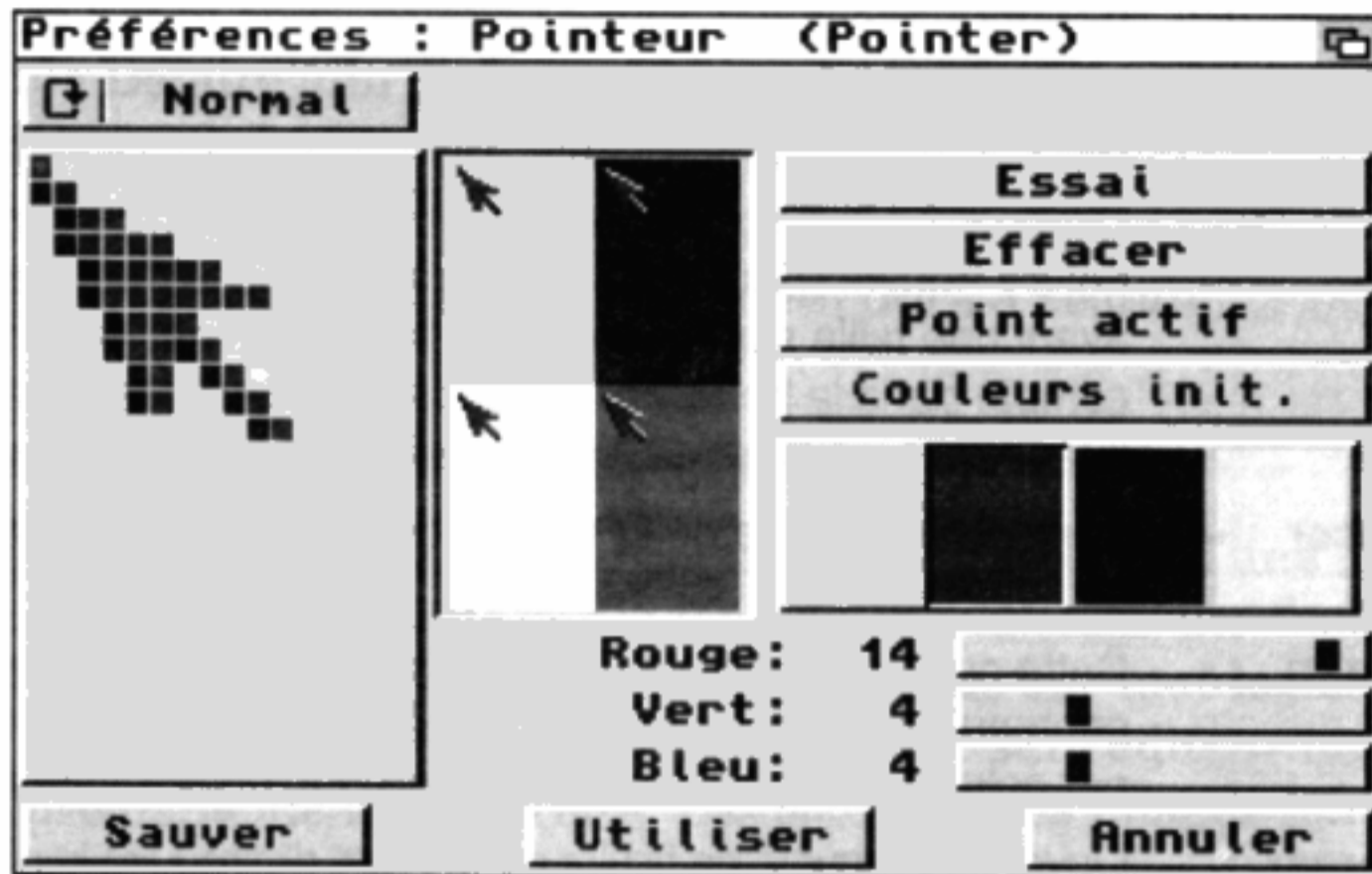
<b>Couper</b>	Permet de copier le contenu de la boîte d'agrandissement en mémoire Clipboard, et d'effacer la boîte d'agrandissement en y plaçant la couleur du fond.
<b>Copier</b>	Permet d'effectuer la copie en mémoire Clipboard sans effacer l'affichage.
<b>Coller</b>	Permet de copier un graphique IFF de la mémoire du Clipboard à la boîte d'agrandissement en y remplaçant ce qui s'y trouve. (Seul le coin supérieur gauche des images ayant une taille supérieure à 16x16 points sera pris en compte dans la boîte. Ce qui dépasse des bords droits et inférieurs sera donc coupé et perdu.)
<b>Effacer</b>	Permet d'effacer la boîte d'agrandissement en y copiant la couleur du fond.
<b>Défaire</b>	Cette option a la même fonction que la cellule Annuler. Le contenu de la mémoire de la corbeille Undo est remplacé par celui de la boîte d'affichage agrandi, et vice-versa.
<b>Charger image</b>	Ouvre une requête de fichier permettant d'introduire le nom d'un fichier graphique dont le contenu doit être utilisé en motif de fond d'écran.
<b>Réinitialiser</b>	Réinitialise WBPatten, qui reprend les paramètres donnés par défaut.
<b>Dernière sauvegarde</b>	Reprend la dernière image sauvegardée, et la place dans la boîte d'affichage agrandie.
<b>Restaurer</b>	Restaure le contenu de la boîte d'affichage agrandie qui reprend l'apparence qu'elle avait lors de l'ouverture de l'éditeur.

Lors de toute opération de sauvegarde ou d'utilisation, toutes les images ou tous les motifs sélectionnés seront sauvegardés et/ou utilisés où vous l'avez définis. Sélectionnez la cellule Annuler pour annuler également tout motif affiché pour essai à l'aide de la cellule Test.

## **Editeur du pointeur**

L'éditeur du pointeur vous permet de modifier la couleur, la forme, la taille du pointeur de la souris tout comme du pointeur d'attente (chronomètre). La figure 5-9 illustre la fenêtre ouverte par l'éditeur de pointeur. Une vue agrandie pointeur existant est affiché sur la

gauche de la fenêtre. Sur sa droite, le pointeur est représenté sur chacune des couleurs utilisées par le Workbench.



**Figure 5-9. Fenêtre de l'éditeur de pointeur de Préférences**

La cellule cyclique du pointeur, placée au dessus de la boîte d'affichage agrandi vous permet de sélectionner l'édition soit du pointeur de souris, soit du pointeur d'attente.

Trois couleurs du pointeur peuvent se modifier alors qu'une couleur, celle du fond, reste inchangeable. Les zones utilisant la couleur du fond reste transparentes.

Pour changer les couleurs du pointeur existant:

1. Sélectionnez une couleur sur la cellule de sélection de couleur.
2. Modifiez les parts de rouge, vert, et bleu de la couleur souhaitée, en utilisant les trois barres de glissement correspondantes.

Pour créer un nouveau pointeur, il est nécessaire de le redessiner point par point:

1. Sélectionnez la cellule Effacer afin d'effacer le contenu de la boîte d'agrandissement.
2. Sélectionnez la couleur que vous souhaitez utiliser le dessin.

3. Pointez à l'intérieur de la boîte d'agrandissement afin de placer un point prévu, et cliquez la touche de sélection.

Répétez les alinéas 1 à 3 jusqu'à ce que le dessin de votre nouveau pointeur soit terminé.

4. Sélectionnez la cellule Point Actif pour positionner le point actif du pointeur.
5. Cliquez sur la cellule Utiliser pour utiliser le pointeur que vous venez de créer tout au long de la cession en cours.

Si vous souhaitez le conserver pour les prochaines cessions de travail également, il faut cliquer sur la cellule Sauver. La cellule Essai vous permet de modifier le pointeur, tout en vérifiant sa forme et son utilisation à l'écran, sans devoir refermer l'éditeur. Si vous sélectionnez la cellule Annuler après avoir modifié le pointeur en passant par l'option Essai, une requête vous rappellera que la forme du pointeur a été modifiée, et vous demandera si vous souhaitez annuler toutes les modifications ainsi apportées.

La cellule Effacer permet comme son nom l'indique, d'effacer le contenu de la boîte d'agrandissement. Tous les points affichés prennent la couleur du fond, ce qui permet de dessiner un nouveau pointeur.

La cellule cyclique de choix de la résolution vous permet d'opter pour une configuration haute ou basse résolution. Ces options ne sont proposées que sur les ordinateurs de la gamme Amiga qui sont bien équipés des circuits AA. Sélectionnez le mode haute résolution pour afficher deux fois plus de points sur l'écran. Les détails représentés sont plus fins, et les dessins que vous créez seront plus précis.

La cellule Point Actif vous permet de sélectionner le point précis de votre curseur qui vous permettra d'activer les différentes fonctions que vous allez pointer par la suite. Dans la fenêtre d'agrandissement, ce point sera indiqué à l'aide d'un petit carré superposé au point actif. Sélectionnez la cellule Point Actif, et cliquez très précisément sur le point que vous souhaitez ainsi activer.

La cellule couleur Initialisation vous permet de revenir aux dernières couleurs sauvegardées.

Le menu d'édition dispose ici aussi des mêmes options que celles indiquées sous l'éditeur WBPatten, soit Couper, Copier, Coller, Effacer, Annuler, Charger image, Réinitialiser, Dernière Sauvegarde, et Restaurer.

## ***Editeur de polices de caractères***

L'éditeur de police de caractères permet de modifier les polices de caractères utilisées sur l'Amiga.

Pour de plus amples renseignements, référez-vous au chapitre 8, qui vous donnera toutes les informations relatives aux polices de caractères ainsi que celles concernant l'utilisation de l'éditeur de polices de caractères disponible sous Préférences.

## ***Editeur d'imprimante***

L'éditeur d'imprimante vous permet de préciser quel type d'imprimante vous utilisez, ainsi que le type d'impression que vous souhaitez obtenir. L'éditeur d'imprimante disponible sous Préférences, est décrit en détail au chapitre 9.

## ***Editeur PrinterGfx (imprimante graphique)***

L'éditeur d'imprimante graphique supporte les caractéristiques graphiques évoluées de votre imprimante. Printer Gfx vous permet par exemple de déterminer les valeurs affectées aux marges, de sélectionner et de corriger l'impression des couleurs, mais aussi de préciser quel algorithme d'estompage doit être utilisé, ou à quelle échelle vos graphiques doivent être imprimés. L'éditeur d'imprimante graphique Printer Gfx disponible sous Préférences est décrit au chapitre 9.

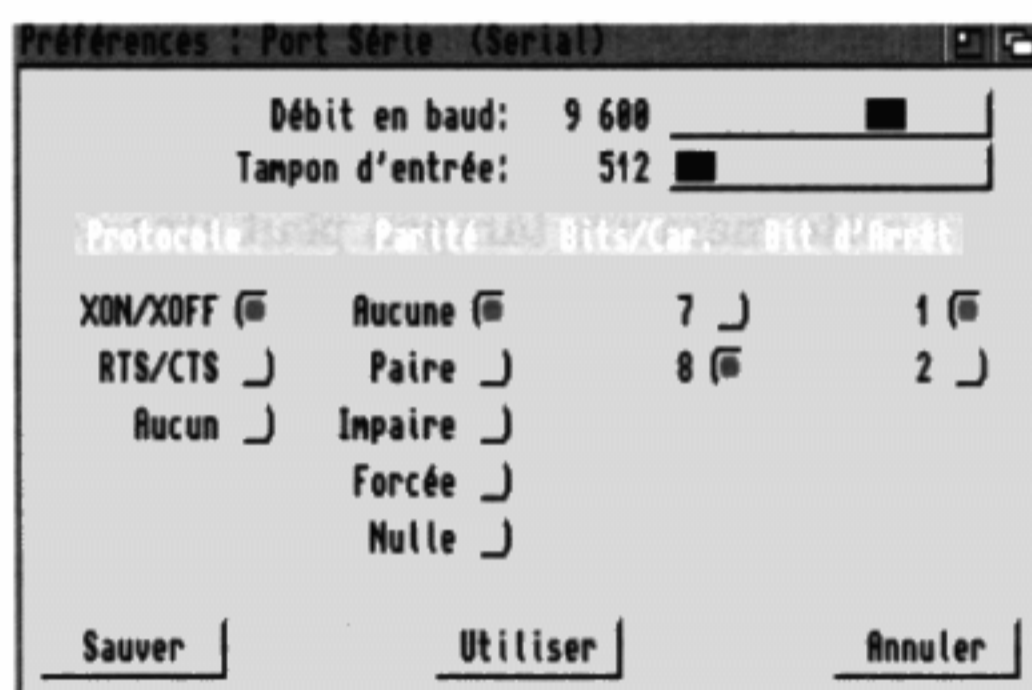
## ***Editeur PrinterPS (imprimante PostScript)***

L'éditeur PrinterPS vous permet de gérer les capacités des imprimantes PostScript. Cet éditeur ne pourra être utilisé que si vous employez une imprimante PostScript et si vous avez opté pour l'option PostScript dans l'éditeur d'imprimante disponible sous

Préférences. L'éditeur d'imprimante PostScript est décrit en détail dans le chapitre 9.

## Editeur série

L'éditeur Série est illustré en figure 5-10. Il permet de poser les différents paramètres de communication utilisés par votre système.



**Figure 5-10. Fenêtre de l'éditeur série de Préférences**

Les informations reçues et émises par l'intermédiaire de modems ou de réseaux locaux doivent bien évidemment répondre à une syntaxe particulière et compatible avec les périphériques auxquels vous êtes relié pour effectuer ces communications. Veuillez consulter la documentation fournie avec vos logiciels ou vos périphériques séries afin de déterminer quels paramètres précis doivent être utilisés.

### Débit binaire

L'option débit en binaire permet de déterminer le nombre de bits transféré chaque seconde sur la sortie série. Pour une communication série, l'information est émise et reçue bit par bit. Puisque les caractères ont habituellement une largeur de 10 bits (un bit de départ, 8 bits de données, 1 bit d'arrêt), vous pouvez diviser le taux de transfert binaire par environ 10 afin de déterminer combien de caractères sont effectivement transmis par seconde.

Le débit en baud sélectionné doit bien évidemment correspondre à la valeur supportée par le périphérique avec lequel vous communiquez. Plus la valeur est élevée, plus le transfert de données sera rapide. Les vitesses de transfert admissibles sont: 110; 300; 1200; 2400; 4800; 9600; 19200; et 31250 bauds. La valeur configurée est affichée sur la gauche de la barre de glissement. Le paramètre donné par défaut est de 9600 bauds.

### ***Capacité du tampon d'entrée***

Le tampon d'entrée est une plage de mémoire réservée aux données de télécommunication arrivant sur le port série. La capacité pouvant être allouée à cette mémoire tampon peut être de: 512; 1024; 2048; 4096; 8192; 16384; 32768, ou 65536 bits. La valeur sélectionnée est indiquée sur la gauche de la barre de glissement correspondante. Utilisez une capacité de mémoire élevée lorsque vous exploitez l'Amiga sous une vitesse de transmission de données très élevée, ou lorsque de nombreuses applications sont ouvertes sur l'Amiga. La valeur donnée par défaut est 512 octets.

### ***Protocole***

Le protocole permet de contrôler le flux d'informations véhiculées par le port série et le périphérique qui y est relié. Pour pouvoir établir la communication entre l'ordinateur et le périphérique concerné, il est impératif de définir le même type de protocole pour ces deux éléments. Des choix différents sont proposés:

#### **XON/XOFF**

Il s'agit du protocole le plus communément utilisé. Des caractères spécifiques, XON et XOFF sont insérés dans le train de données, et permettent de réguler le flux de données entre les deux unités.

#### **RTS/CTS**

Le flux de données est ici contrôlé par l'intermédiaire de plusieurs canaux de contrôles appelés RTS (demande pour émettre) et CTS (prêt à émettre). Cette procédure exige l'utilisation d'un cordon série broché comme il se doit.

**None** Le protocole d'échange de données n'est ici soumis à aucun contrôle. La communication entre l'ordinateur et les périphériques concernés se fait tout à fait librement, sans la moindre restriction dans le flux de données. Cette option ne doit être utilisée qu'avec la plus grande prudence.

### **Parité**

La parité permet de détecter une erreur de transmission en sélectionnant un bit sur chaque caractère. Ce bit, dit bit de parité, est exploité pour effectuer les vérifications. Les paramètres pouvant être affectés aux bits de parité sont les suivants:

<b>Aucun</b>	Tous les bits sont utilisés pour les données. Cette option devrait être utilisée lorsque le bit Bits/Char est paramétré à 8. Aucune vérification de parité n'intervient ici.
<b>Pair</b>	Le nombre total de bits posé sur chaque caractère doit toujours être un nombre pair.
<b>Impair</b>	Le nombre total de bits posé sur chaque caractère doit être impair.
<b>Forcée</b>	Le bit de parité est toujours posé.
<b>Nul</b>	Le bit de parité est toujours à zéro.

### **Bits/Char**

Les paramètres bits par caractères permettent de spécifier le nombre de bits envoyés par le port série pour chaque caractère, ainsi que le nombre de bits prévus pour chaque caractère reçu.

Ce paramètre va de pair avec le paramètre de parité. Si la parité est paire, impaire, forcée ou nulle, seuls 7 bits pourront être définis par caractère, le huitième bit étant employé par certains périphériques pour contrôler effectivement cette parité. Si le paramètre de parité est nul vous pouvez opter pour 8 bits par caractères.

### ***Bits d'arrêt***

Les bits d'arrêt sont des bits supplémentaires ajoutés en fin de caractère. Ils permettent à l'ordinateur d'interpréter correctement l'espacement entre les mots et la fin d'une transmission. Cela concerne aussi bien les caractères émis que les caractères reçus sur le port série.

Les ordinateurs dont la vitesse de traitement est relativement lente exigent habituellement 2 bits d'arrêt. Les ordinateurs capables de transférer les informations à plus de 300 bauds n'exigent habituellement qu'un seul bit d'arrêt. Si vous émettez avec 8 bits par caractère, ne définissez qu'un seul bit d'arrêt afin de ne pas perdre de caractères au cours de la transmission.

Si vous disposez de ports séries complémentaires, vous pouvez forcer l'ordinateur à gérer plus d'un périphérique en ajoutant l'instruction UNIT ou en indiquant le type d'outil UNIT sur l'icône du programme concerné.

### ***Editeur IControl***

L'éditeur IControl dont la fenêtre est illustrée dans le chapitre 5-11, vous permet de modifier le paramétrage du système comme par exemple les touches vous permettant de déplacer les écrans ou de réinitialiser le filtre de cellule texte.



Figure 5-11. Fenêtre de l'éditeur IControl de Préférences

### Déplacement d'écran

La cellule de déplacement d'écran vous permet de définir d'autres touches pouvant être utilisées en association avec la touche Amiga gauche, ou à sa place pour faire glisser l'écran du Workbench vers le bas. Ce détail est particulièrement intéressant lorsque les applications que vous employez utilisent déjà la touche Amiga gauche et la touche de sélection à d'autres fins.

Les touches disponibles sont les touches, majuscule, Ctrl, Amiga gauche, et Alt. Pour sélectionner l'une de ces touches, il suffit de cliquer sur la case correspondante à cocher.

Si vous sélectionnez par exemple la touche Ctrl, il faudra maintenir celle-ci enfoncée pour faire glisser l'écran vers le bas. Si les touches Ctrl et majuscules sont sélectionnées, il faudra alors appuyer simultanément sur ces deux touches pour faire glisser l'écran.

## **Coercition**

**Remarque** Les deux options Eviter le Scintillement et Préserver les Couleurs ne sont applicables que lorsque le mode productivité est sélectionné.

Lorsqu'un écran est sélectionné en mode productivité, votre moniteur multi fréquences fonctionne avec une fréquence plus élevée que lorsque vous affichez l'un des modes haute résolution ou très haute résolution. Lorsque plusieurs écrans sont ouverts, l'écran en premier plan détermine également la fréquence d'affichage du moniteur. Si vous faites glisser ce premier écran vers le bas pour que s'affiche à la fois un écran en mode productivité et un autre d'une nature différente; l'écran apparaissant en premier plan sera peut-être déformé puisque le moniteur fonctionnera toujours à la fréquence adaptée à l'écran de premier plan.

Les deux options disponibles permettent en fait de contrôler l'affichage simultané de plusieurs écrans fonctionnant à des fréquences différentes. L'option Eviter le Scintillement évite que l'écran placé en arrière plan ne soit entrelacé. L'option Préserver les Couleurs permet de maintenir les couleurs originales de l'écran intactes. Malgré ceci, la sélection de ces options peut provoquer une certaine distorsion de l'écran placé en arrière plan. Ces deux options sont activées par défaut.

## **Incorporer les menus à l'écran**

Cette option est tout particulièrement destinée aux utilisateurs travaillant sur des écrans plus grands que la zone d'affichage du moniteur. Normalement, les menus du Workbench apparaissent dans l'angle supérieur gauche de l'écran. Si la partie à l'extrême gauche de l'écran n'est pas visible, l'option Incorporer les menus à l'écran vous permet de placer l'écran Workbench de telle sorte que les menus soient toujours accessibles. L'écran ne se déplace que lorsque le bouton de menu reste enfoncé.

**Filtre de texte**

Cette option vérifie que les caractères de contrôle sont bien reconnus comme tels lorsqu'ils sont introduits dans des cellules de texte. Un caractère de contrôle est donné par une combinaison de plusieurs touches (en général, la touche Ctrl plus une touche alphabétique.) représentant une certaine fonction.

Les séquences de contrôle les plus courantes pour l'édition de texte sont par exemple:

<b>Ctrl+M</b>	Identique à l'appui sur la touche Retour.
<b>Ctrl+H</b>	Efface les caractères précédant le curseur (équivalent à la touche Retour Arrière).
<b>Ctrl+X</b>	Efface toute la ligne.
<b>Ctrl+U</b>	Efface tous les caractères précédant le curseur.
<b>Ctrl+K</b>	Efface tous les caractères situés entre le curseur et la fin de la ligne.
<b>Ctrl+A</b>	Déplace le curseur en début de ligne.
<b>Ctrl+Z</b>	Déplace le curseur en fin de ligne.

Vous pouvez introduire ces séquences de contrôle dans une cellule texte, que l'option de filtrage soit activée ou non, en appuyant sur les touches Ctrl+Amiga gauche et sur la touche alphabétique désirée. Si vous souhaitez par exemple appuyer sur la touche Ctrl+M dans une cellule texte, il faudra appuyer sur les touches Ctrl+Amiga gauche+M.

**Remarque** Dans certaines fenêtres comportant plusieurs cellules de texte, il suffit d'appuyer sur la touche de tabulation Tab pour passer à la cellule de texte suivante. Sur des fenêtres de ce type, même lorsque le filtre de cellule texte n'est pas activé, il faudra toujours appuyer sur les touches Amiga gauche+Tab pour introduire un tabulateur dans la cellule texte.

### Mode Promotion

La cellule de mode Promotion correspond en fait à une routine logicielle de désentrelacement. Ces options ne sont proposées que sur les ordinateurs de la gamme Amiga qui sont bien équipés des circuits AA. Sélectionner le mode Promotion permet d'éliminer le scintillement de l'affichage sur les moniteurs VGA non entrelacés. Nous vous recommandons de désactiver cette option lorsque vous sortez les informations sur vidéo.

### Editeur son

L'éditeur son vous permet de déterminer le type de sonorité qui doit être émis par l'Amiga. L'Amiga est en mesure d'émettre un signal visuel et/ou sonore lors de certains événements particuliers sur une application, ou tout simplement en cas d'erreur de traitement. La fenêtre de l'éditeur son est représentée en figure 5-12.

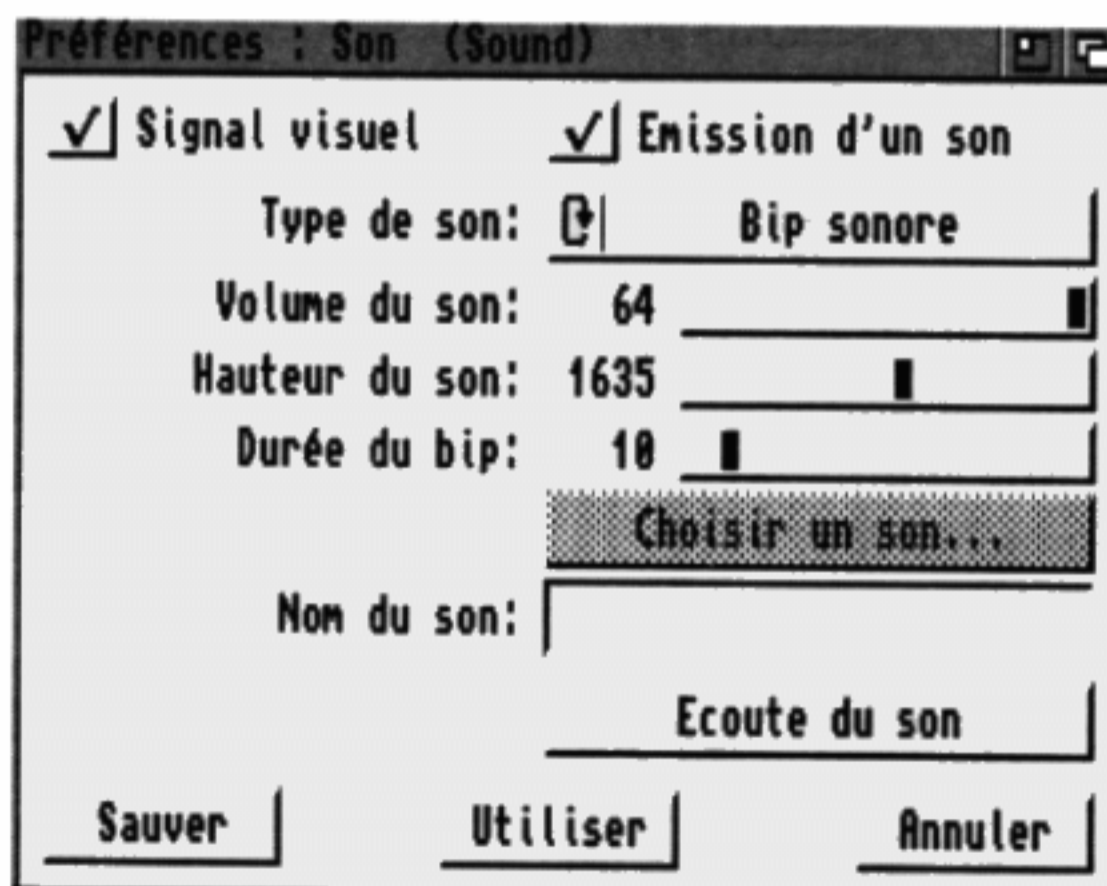


Figure 5-12. Fenêtre de l'éditeur son de Préférences

Vous pouvez sélectionner Emission d'un Son, Signal Visuel, ou ces deux options simultanément. Nous vous conseillons cependant de laisser impérativement l'une de ces fonctions active, et en aucun cas de les annuler toutes les deux, ce qui entraînerait l'impossibilité

pour votre Amiga de vous indiquer les erreurs de traitement susceptibles d'être rencontrées.

Si vous optez uniquement pour le signal visuel, une requête ou une erreur sera visualisée sur l'écran de l'Amiga par une saute de luminosité (comme un éclair).

Si vous choisissez l'option **Emission d'un Son**, vous disposez des options suivantes:

<b>Type de son</b>	Sélectionnez soit bip sonore, soit échantillonnage. Le bip sonore a une tonalité simple. Le son échantillonné est en fait donné si vous prenez un fichier son au format IFF. Vous pouvez créer celui-ci à l'aide d'un échantillonneur de son ou le charger directement à partir d'un fichier d'échantillonnage dont vous disposez déjà, ou d'un fichier de type de données son.
<b>Volume du son</b>	Vous pouvez régler ce paramètre entre 1 et 64, le niveau sonore le plus élevé.
<b>Hauteur du son</b>	La valeur ici admise va de 1 à 3000, ce dernier correspondant à la fréquence la plus élevée. Pour un bip sonore, la hauteur du son n'a en fait que deux significations, son aigu ou son grave. Pour les échantillonnage, c'est la vitesse d'exécution qui sera affectée (le nombre d'échantillonnage répété par seconde). Ne sélectionnez pas une hauteur de son trop lente, et en particulier si vous employez un échantillonnage de son. La hauteur du son affecte en effet directement le temps pendant lequel le son se fera entendre.
<b>Durée du bip</b>	Vous pouvez définir la durée du bip entre 1 et 100, correspondant respectivement à la longueur la plus courte, et la plus longue.
<b>Choisir un son</b>	Vous pouvez faire appel à la cellule Choisir un son et à la fenêtre de requête pour sélectionner le nom d'un fichier d'échantillonnage. Sound supporte les fichiers de type de données son. Si vous sauvegardez cette configuration, y compris un nom de fichier correspondant, il faudra vous assurer que ce fichier est bien présent sur disque dur ou disquettes chaque fois que vous réinitialiserez l'ordinateur, ou le mettrez sous tension.

Après avoir sélectionné l'option bip sonore (déjà chargé sur l'Amiga) ou indiqué quel fichier d'échantillonnage vous souhaitez utiliser, vous pouvez tester le son qui doit être produit, et ainsi vous assurer que l'ensemble des paramètres choisis correspond bien à vos souhaits. Les cellules Sauver, Utiliser, et Annuler restent sans action lorsque le son est en cours d'émission.

## **Chapitre 6**

# **Localisation**

---

En utilisant les caractéristiques de localisation du Workbench, vous pouvez afficher diverses informations concernant la langue, la date et l'heure, ainsi que la syntaxe d'affichage numérique.

Ce chapitre décrit les points suivants:

- Les caractéristiques locales
- L'éditeur Locale que vous trouverez sous Préférences, et qui vous permettra de gérer la configuration locale.

## **Caractéristiques locales**

Vous pouvez modifier les paramètres suivants:

<b>texte</b>	Les titres d'écrans, de fenêtres, les menus, les requêtes, et les messages seront tous affichés dans la langue sélectionnée sur l'éditeur Locale de Préférences.
<b>calculatrice</b>	Le clavier de la calculatrice reflète celui qui est associé à la configuration de votre pays, et à la langue choisie. La virgule sera par exemple posée comme point décimal.
<b>horloge</b>	Le format d'affichage horaire de l'horloge se calque sur les conventions en vigueur dans le pays choisi, et sur la langue sélectionnée.
<b>date</b>	Le format d'affichage de la date s'adapte aux coutumes locales du pays et de la langue choisis.

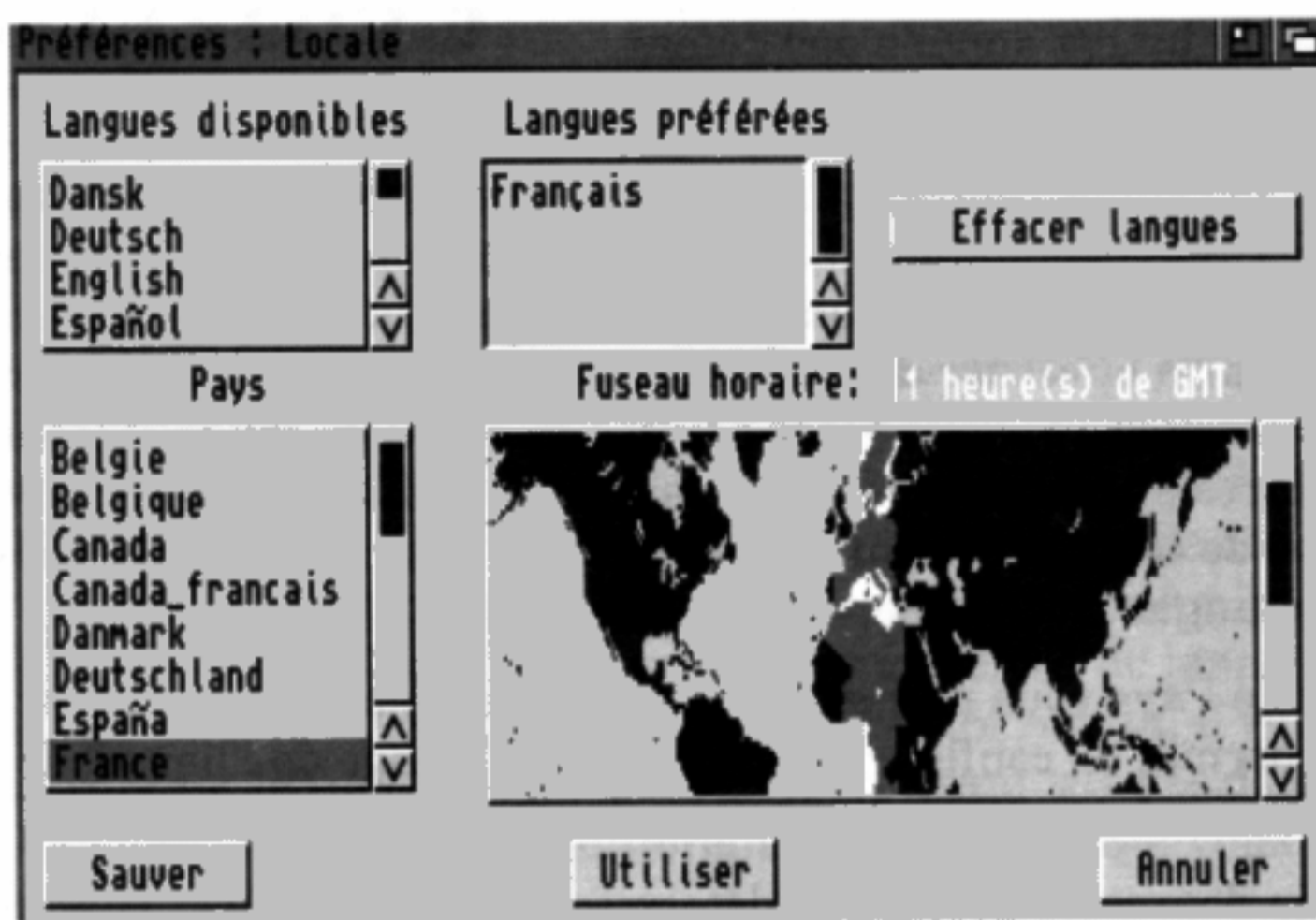
<b>format de date/heure</b>	Le format d'affichage de l'heure et de la date des listes de répertoires correspond à la notation locale associée à votre sélection de pays et de langue.
<b>chiffres</b>	Les chiffres sont affichés dans le format associé à la notation locale du pays et de la langue choisie. La séparation faite à chaque tranche de milliers peut par exemple se faire à l'aide d'un point ou d'une virgule.

## ***L'éditeur Locale de Préférences***

L'éditeur Locale de Préférences, qui est représenté en figure 6-1, vous permet de sélectionner votre pays, votre fuseau horaire, et votre langue préférée. Lorsque vous installez le logiciel du Workbench sur votre disque dur, vous sélectionnez la langue dont vous souhaitez disposer sur l'ordinateur. La configuration donnée par défaut prévoit l'utilisation de la langue anglaise; mais vous avez la possibilité d'utiliser l'éditeur Locale pour sélectionner une langue différente sur une liste.

**Remarque** Si vous installez votre logiciel sur un disque dur, vous pouvez aussi choisir une langue autre que l'anglais pour effectuer le déroulement de la procédure d'installation. Malgré ceci, dès que vous réinitialisez le système une fois l'installation terminée, le Workbench prendra la langue anglaise à nouveau en référence par défaut. Il faut faire appel à l'éditeur Locale de Préférences pour sélectionner la langue que vous souhaitez voir apparaître pour travailler.

Lorsque vous installez votre logiciel Workbench, faites bien attention de sélectionner toutes les langues susceptibles d'être employées par la suite. Si vous négligez ce point, et oubliez une langue donnée, il vous sera cependant toujours possible de installer ultérieurement toute langue recherchée à partir de la disquette Locale.



**Figure 6-1. Fenêtre de l'éditeur Locale de Préférences**

La boîte de langues précise quelles sont les langues actuellement installées sur votre système. Il suffit de cliquer sur l'une des langues mentionnées dans la colonne des langues disponibles afin de donner votre préférence concernant la première langue que vous souhaitez exploiter. Chacune des langues que vous allez sélectionner de cette façon s'affichera ensuite sous la rubrique 'langues préférées'.

Sélectionnez ces différentes langues par ordre de préférence réelle, de celle qui vous intéresse le plus, à celle qui vous ne sera que d'une utilité occasionnelle. Si votre choix principal n'est pas affiché en première position dans le cadre Langues préférées, sélectionnez l'option effacer langues, et recommencez à faire vos choix. Si vous quittez cette routine sans qu'une seule indication ne soit inscrite dans la rubrique Langues préférées, la langue anglaise sera choisie par défaut.

Les applications exploitant les caractéristiques de localisation de l'Amiga donnent en référence une liste de langues disponibles, sur laquelle vous devez faire un choix. Si l'application ne propose pas la langue voulue et recherchée, elle parcourt la liste des langues préférées jusqu'à ce qu'elle trouve une langue dont elle dispose effectivement. Si elle ne trouve aucune langue correspondante à ses

capacités sur la liste des langues préférées, l'application prendra la langue qui lui est donnée par défaut.

Pour sauvegarder et exploiter votre configuration Locale, sélectionnez la cellule 'Sauver' puis réinitialisez votre système. Si vous ne souhaitez cependant utiliser les modifications que vous venez d'apporter à la configuration Locale que pour la session de travail en cours, sans en effectuer de sauvegarde, cliquez uniquement sur la cellule 'Utiliser'. Si vous optez pour cette solution, tous les écrans et les fenêtres s'afficheront dans la langue souhaitée, sauf les barres de menu et de titre de l'écran du Workbench, qui resteront affichés dans la langue initialement configurée.

La cellule Pays vous permet de sélectionner le pays voulu. Cette option permet de configurer le format d'affichage de l'heure, de la date, et des conventions de syntaxe des données numériques.

Le choix d'un pays permet de déterminer les paramètres suivants:

- Nom de pays
- Code de pays
- Code téléphonique
- Unité de mesure
- Date et heure combinée et séparée
- Date et heure combinée et séparée, version abrégée
- Format numérique
- Format monétaire positif
- Format monétaire négatif
- Symbole monétaire abrégé
- Symbole monétaire international

Pour définir le fuseau horaire, cliquez tout simplement sur votre position géographique sur la carte. La ligne placée au dessus de la carte vous précisera ensuite quel est votre décalage horaire de votre fuseau par rapport à l'heure du méridien de Greenwich (heure GMT). Le Workbench n'exploite pas les informations données par cette configuration, mais certaines applications sont en mesure d'en profiter.

Sélectionnez la cellule Annuler pour quitter l'éditeur Locale de Préférences sans effectuer la moindre modification.

## **Chapitre 7**

# **CrossDOS**

---

CrossDOS vous permet de lire et d'écrire des données sur des disquettes formatées au standard MS-DOS ceci à partir des lecteurs de disquettes propres à l'Amiga. Il vous est ainsi possible de transférer des fichiers de texte, de polices de caractères, de bases de données, ainsi que des fichiers graphiques entre les ordinateurs Amiga et MS-DOS. Bien que CrossDOS ne vous permette pas de lancer l'exécution de routines et logiciels MS-DOS sur votre Amiga, il vous permet d'exploiter les données et fichiers se trouvant sur des disquettes MS-DOS tout en utilisant les différentes procédures qui vous sont familières sur l'Amiga.

Ce chapitre décrit les points suivants:

- Pilotes CrossDOS
- Activation des pilotes CrossDOS
- Ajout de pilotes CrossDOS
- Utilisation de CrossDOS
- Options offertes par CrossDOS

## **Pilotes CrossDOS**

Les pilotes habituellement réservés au CrossDOS pour l'exploitation des disquettes DOS, sont PC0: et PC1:. Ils correspondent respectivement aux lecteurs DF0: et DF1: de l'Amiga. Ces deux pilotes permettent au lecteur de disquettes de l'Amiga de lire et d'écrire des données sur les disquettes MS-DOS formatées à 720 kilo-octets.

## **Activation des pilotes CrossDOS**

Vous pouvez activer un pilote CrossDOS chaque fois que vous chargez le système sur l'Amiga, en plaçant tout simplement l'icône PC0/PC1 dans le tiroir Devs/DOSDrivers. Pour activer temporairement un pilote DOS, il suffit ensuite de double cliquer sur son icône que vous trouverez dans le tiroir Storage/DOSDrivers. Le pilote DOS sera ensuite activé jusqu'à ce que l'ordinateur soit réinitialisé.

Lorsque vous activez un pilote CrossDOS, le Workbench affiche deux icônes pour chaque disquette en place dans un lecteur: un icône pour PC0: ou PC1: et un autre pour les lecteurs correspondants DF0: ou DF1:. Lorsqu'une disquette formatée sous MS-DOS est introduite dans le lecteur DF0:, le Workbench affiche un icône reprenant le nom de la disquette, et un autre icône portant le nom DF0:?????. Lorsqu'une disquette Amiga est introduite dans l'un des lecteurs, le Workbench affiche l'icône de disquette habituelle, ainsi qu'un autre icône portant le nom PC0:?????.

**Remarque** Lorsque vous introduisez une disquette dans l'un des lecteurs affectés à CrossDOS, un certain laps de temps s'écoulera normalement avant que l'icône DFx: et l'icône PCx: n'apparaissent.

## **Ajout de pilotes CrossDOS**

Vous pouvez créer des pilotes DOS complémentaires si vous disposez d'autres lecteurs que vous souhaitez exploiter également sous CrossDOS.

Pour créer par exemple un pilote DOS PC2 correspondant à un lecteur de disquettes externe DF2:, procédez comme suit:

1. Ouvrez le tiroir Storage/DOSDrivers et tirez l'icône PC0 sur le tiroir Devs/DOSDrivers.
2. Ouvrez le tiroir Devs/DOSDrivers et sélectionnez-y l'icône PC0.
3. Sélectionnez l'option Copier proposée sur le menu Icones.

4. Sélectionnez ensuite l'option Renommer proposée sur le menu Icones. Modifiez le nom de l'icone "copy of PC0" en "PC2", puis validez votre choix en cliquant la cellule d'acceptation OK.
5. Sélectionnez l'option Information sur le menu Icones. Modifiez le type d'outil UNIT=0 en UNIT=2, puis validez votre choix en appuyant sur la touche Retour.
6. Sélectionnez la cellule Sauver.

## ***Exploitation de CrossDOS***

Une fois que le pilote CrossDOS a été activé, vous pouvez exploiter les répertoires et les fichiers de disquettes MS-DOS de la même manière que vous le faites avec les disquettes Amiga. Vous pouvez copier, déplacer, renommer, et effacer, ceci à l'aide des icones standard du Workbench, ou en faisant appel aux différents menus correspondants. Vous pouvez charger en mémoire et sauvegarder les fichiers sur les disquettes MS-DOS en partant de tout programme Amiga, en utilisant tout simplement le nom du volume correspondant à la disquette ou le nom du pilote de périphérique CrossDOS (par exemple monsupportDOS: ou PC0:). Il est également possible de formater les disquettes au format MS-DOS de la même manière que vous formatez les disquettes Amiga.

### ***Noms***

Les conventions MS-DOS s'appliquent ici également lorsque vous attribuez un nom de fichier ou de répertoire, ou lorsque vous souhaitez tout simplement accéder à l'un de ceux-ci. Sous MS-DOS, les noms de fichiers ne doivent pas comporter plus de huit caractères, et sont éventuellement suivis d'une extension de trois caractères.

### **Caractères interdits**

Les caractères suivants ne doivent pas être employés sur des noms de fichier ou de répertoire MS-DOS:

<	signe inférieur à
>	signe supérieur à
.	point
"	guillemets
	barre verticale
+	signe plus
=	signe égal
;	point virgule
,	virgule
\	barre de fraction inversée
/	barre de fraction
[	crochet gauche
]	crochet droit
:	deux points

Bien que certains de ces caractères peuvent parfaitement être employés sur des noms de fichier AmigaDOS, nous vous conseillons d'éviter leurs utilisations. La barre de fraction, la barre de fraction inversée, les crochets gauches et droites, ainsi que les deux points sont en effet réservés à des usages spécifiques.

### **Nom de fichier ("*Filename*")**

Le nom de fichier (ou de répertoire) est limité à une longueur de huit caractères alphanumériques. Ces caractères peuvent être introduits en minuscules, mais seront automatiquement convertis en majuscules. L'utilisation du caractère espace est autorisée entre d'autres caractères alphanumériques mais n'est pas recommandée.

### **Extension de fichier ("*.Ext*")**

L'emploi de l'extension du nom de fichier (ou de répertoire) n'est pas obligatoire. Si vous l'utilisez, elle est limitée à trois caractères alphanumériques précédés d'un point (.). Seule une extension peut être

affectée à un nom de fichier. Les caractères peuvent être introduits en minuscules, mais seront automatiquement convertis en majuscules. L'utilisation du caractère espace est autorisée entre d'autres caractères alphanumériques, mais n'est pas recommandée.

### ***Extension Workbench (".info")***

La seule exception relative aux trois caractères d'extension est représentée par l'instruction ".info" propre à l'Amiga. Lorsqu'un nom de fichier est lu par CrossDOS sur une disquette MS-DOS, l'extension ".INF" sera automatiquement convertie en ".info" afin de permettre l'identification de ce fichier par le Workbench. A l'inverse, lorsqu'un fichier portant l'extension ".info" sera inscrit sur une disquette MS-DOS, il sera en fait mémorisé avec l'extension ".INF".

Le fichier d'origine qui est associé à un fichier ".info" du Workbench, ne doit pas obligatoirement comporter d'extension à la suite de son nom. Nous vous conseillons de créer des fichiers sans nom d'extension sur les disquettes MS-DOS, de telle sorte que les applications soient en mesure de créer automatiquement les fichiers ".info" dans de bonnes conditions.

### ***Délimiteur de racine ( : )***

Le caractère (:) permet de déterminer le nom d'une racine d'arborescence, et donc de se référer au nom physique du périphérique, au nom du support, disquette ou disque dur, ou encore au nom logique d'un chemin de répertoire. Par exemple:

`PC0:FILENAME.EXT.`

### ***Nom de volume ("Volume\_Name")***

Le nom d'un volume est limité à onze caractères alphanumériques sous MS-DOS. L'utilisation des espaces est admise. Les caractères peuvent être introduits en minuscules, mais seront automatiquement convertis en majuscules.

Le nom du volume est habituellement inscrit sur la disquette pendant la procédure de formatage. Puisque le nom de volume est optionnel dans les conventions MS-DOS, il n'apparaîtra pas obligatoirement dans le répertoire racine d'une disquette. Lorsque le nom du volume n'est pas disponible, CrossDOS fait appel au nom d'identification du secteur de chargement, et admet la date de création du 1<sup>er</sup> janvier 1980, afin de convertir ces informations en équivalent pour l'AmigaDOS. Par exemple:

```
IBM 3.1:FILENAME.EXT equals PC0:FILENAME.EXT.
```

### ***Délimiteurs de noms de répertoires (/ or \)***

Délimiteur de nom de répertoire (/ ou \)

Le délimiteur d'un nom de répertoire peut être utilisé sous sa forme AmigaDOS habituelle (/) ou MS-DOS (\). Ces deux types de caractères sont utilisés afin de séparer les différents répertoires. Par exemple:

```
PC0:SOUSREP/NOMDEFICHIER  
PC0:SOUSREP\SOUSSOUSREP/NOMDEFICHIER
```

## ***Icones***

Les disquettes formatées sur les ordinateurs MS-DOS n'ont aucun icône. Vous pouvez afficher des pseudo icônes qui seront affectés aux fichiers et répertoires de ces disquettes en sélectionnant l'option afficher tous les fichiers (View All Files), décrit dans le chapitre 3.

Vous avez également la possibilité de créer de réels icônes Amiga sur les disquettes MS-DOS en procédant de la manière suivante:

- Tirer un icône Amiga sur la fenêtre de la disquette MS-DOS
- Sauvegarder un fichier sur la disquette MS-DOS à l'aide d'une routine assurant la création d'un icône correspondant pendant la procédure de sauvegarde.
- Créer un tiroir sur la disquette MS-DOS avec l'option Nouveau Tiroir que vous trouverez sous le menu fenêtres.
- Créer un icône à l'aide de l'éditeur IconEdit et sauvegardez-le sur la disquette en question.

Le système d'exploitation MS-DOS convertira l'extension ".info" des fichiers icones en ".INF", mais CrossDOS les identifiera tout de même comme fichier ".info". Sous MS-DOS ou d'autres systèmes d'exploitation PC, de tels fichiers ne seront pas identifiés, les données correspondantes aux icones resteront sans signification pour ces ordinateurs.

## ***Formatage de disquettes***

Vous pouvez formater des disquettes MS-DOS en faisant appel aux procédures de formatage habituelles, telles qu'elles sont décrites en chapitre 3. Assurez-vous bien cependant de sélectionner l'icone de disquettes MS-DOS, le nom de volume ou de périphérique correspondant à la disquette MS-DOS, et non AmigaDOS. Si vous souhaitez par exemple formater une disquette MS-DOS sur le lecteur DF0:/PC0:, sélectionnez l'icone PC0:???? avant de faire appel à l'option Formater du menu Disk.

## ***Fichiers de paramétrage CrossDOS***

Les fichiers de paramétrage (Mount files) sont en fait des fichiers texte contenant une liste de paramètres et de valeurs permettant d'installer un périphérique, ou de le mettre à disposition du système d'exploitation. Les pilotes DOS PC0/PC1 sont en fait des fichiers de paramétrage de lecteurs spécifiques à CrossDOS. En créant un fichier de paramétrage ou en modifiant un lecteur CrossDOS existant, vous avez la possibilité de réaliser un nouveau pilote DOS qui vous permettra d'utiliser d'autres périphériques à l'aide des routines CrossDOS.

Affichez un fichier de paramétrage existant tel que PC0. Utilisez pour ceci l'éditeur More text. Le fichier contient un certain nombre d'informations techniques, décrivant les propriétés physiques du lecteur, ainsi qu'un certain nombre de paramètres que l'AmigaDOS utilise pour y accéder. Certaines de ces informations sont totalement spécifiques au lecteur et peuvent être obtenues par l'intermédiaire de la documentation de son constructeur.

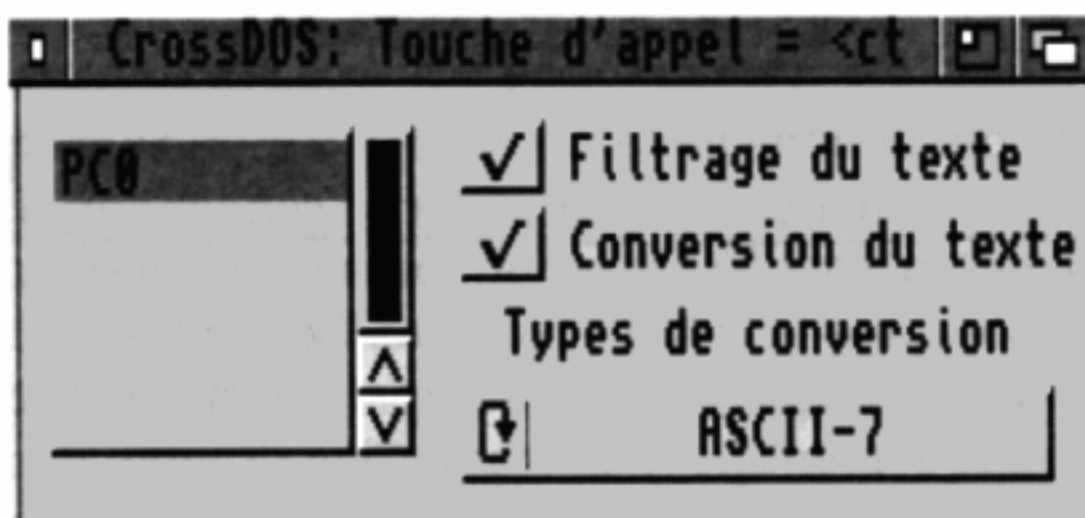
Utilisez un éditeur de texte, tel qu'ED, afin de créer ou d'éditer les fichiers de paramétrage CrossDOS. Vous avez également la possibilité d'éditer un fichier de paramétrage CrossDOS existant, ce qui facilitera les opérations puisqu'une grande partie des informations resteront identiques pour d'autres types de lecteurs.

L'exemple suivant illustre le contenu d'un tel fichier de paramétrage pouvant être utilisé pour déterminer un lecteur, par exemple une cartouche extractible Syquest :

```
FileSystem      = L:CrossDOSFileSystem
Device          = scsi.device
Unit           = 2
Flags          = 1
Surfaces       = 2
BlocksPerTrack = 34
LowCyl         = 0
HighCyl        = 2096
Buffers        = 5
BufMemType     = 1
StackSize      = 600
Priority        = 5
GlobVec        = -1
DosType        = 0x4D534800
```

## ***Options offertes par CrossDOS***

Les options offertes par CrossDOS sont représentées en figure 7.1. Elles permettent de contrôler certaines options de texte sur les lecteurs CrossDOS actifs. La fenêtre CrossDOS affiche les lecteurs disponibles, et vous permet de définir le type de filtrage ou de traduction qui doit être effectué sur le texte, ceci pour chacun des périphériques installés.



**Figure 7-1. Fenêtre d'options CrossDOS**

La liste de défilement placée sur la gauche répertorie tous les noms de périphériques de lecteurs CrossDOS actuellement installés (actifs). Sélectionnez l'un de ces lecteurs afin d'afficher sa configuration.

L'option de filtrage de texte permet de filtrer les signes de retour chariot et de fin de fichier se trouvant sur les fichiers MS-DOS lorsqu'ils sont chargés par la routine CrossDOS. Les fichiers texte MS-DOS disposent généralement d'un retour chariot (Ctrl+M) suivi d'un saut de ligne (Ctrl+J) en fin de chaque ligne. Les fichiers MS-DOS disposent également d'un ou de plusieurs repères de fin de fichier (Ctrl+Z) placés bien évidemment en fin de fichier.

Les fichiers texte existant sur l'Amiga ne nécessitent que le signe de saut de ligne. Les fichiers Amiga n'exploitent pas les marqueurs de fin de fichier (EOF). Si vous sélectionnez l'option de filtrage de texte, les caractères de retour chariot précédant le saut de ligne ainsi que les pointeurs EOF seront intercalés en bonne place dans le texte lorsque vous les créerez sur une disquette MS-DOS.

L'option de conversion de texte permet d'assurer la conversion entre les jeux de caractères existant sur l'Amiga et les systèmes MS-DOS. Ceux-ci sont en effet différents. Certains fichiers MS-DOS posent le bit de poids lourd de certains caractères ASCII de telle sorte que ces caractères prennent une signification spéciale dans le fichier. Si vous sélectionnez l'option de traduction de texte en complément du paramètre ASCII-7 apparaissant dans la cellule Translation Types, le fichier sera conforme au texte ASCII standard. L'option de traduction de texte n'assure que le filtrage du bit de poids lourd lorsqu'un fichier est lu à partir d'une disquette MS-DOS. Elle ne permet

pas de poser le bit de poids lourd lorsque le fichier est écrit sur une disquette MS-DOS.

Deux types de conversions de texte existent: intégrale ou uniquement sur le nom de fichier. Pour assurer la conversion intégrale, sélectionnez l'option Text Translation, puis choisissez l'un des intitulés proposés dans la cellule cyclique. Le nom de fichier ainsi que toutes les données qui y sont inscrites, seront en ce cas filtrées. Si vous optez uniquement pour la traduction du nom de fichier, ne sélectionnez pas l'option Text Translation. En ce cas, seul le nom de fichier sera filtré conformément à la définition que vous aurez choisi dans la cellule Translation Type.

Si vous optez pour les conventions de fichier MS-DOS internationales (INTL) sur la cellule cyclique Translation Type, la conversion du texte sera effectuée en essayant de préserver les caractères internationaux spécifiques (par exemple, ü, ç, ø). Si vous souhaitez assurer le transfert de fichiers texte Danois, sélectionnez l'option Dansk.

**Remarque** Les options de filtrage et de conversion de texte ne doivent être utilisées que pour assurer le transfert de fichiers texte sous CrossDOS. Désactivez ces options lorsque vous souhaitez transférer des fichiers de police de caractères, graphiques, ou des fichiers binaires afin d'éviter toute altération de leurs données.

## **Chapitre 8**

# **Fontes (polices de caractères)**

---

Une police de caractères (en anglais Font) regroupe en fait l'ensemble des caractères ayant une même typographie, qu'il s'agisse de chiffres, des caractères de l'alphabet, ou de symboles. Vous pouvez faire appel à Font pour modifier l'apparence du texte affiché à l'écran, ou tiré sur l'imprimante. Puisque les différentes polices de caractères disposent de certains attributs, tels que l'italique ou le gras, vous pouvez donner une note particulière à vos documents, informel, scolaire, journalistique, et ainsi de suite. Ce chapitre décrit l'utilisation des polices de caractères de l'Amiga, y compris les éléments suivants:

- Tiroir fontes:
- Types de polices de caractères
- Fenêtre de requêtes de police de caractères
- Editeur fontes de Préférences
- FixFonts
- Intellifont

## **Fontes**

Sur l'Amiga, les polices de caractères sont placées dans le répertoire Polices de caractères: (FONTS:), qui peut prendre la forme soit d'un tiroir, soit d'une disquette complète. Sur un ordinateur équipé d'un disque dur, le répertoire POLICES DE CARACTÈRES: sera placé dans la partition SYS:. En ce qui concerne les ordinateurs ne disposant que de lecteurs de disquettes, les polices de caractères seront placées dans la disquette Polices de caractères:. Si vous êtes un

habitué de l'AmigaDOS, vous pouvez utiliser l'instruction ASSIGN pour préciser le chemin d'accès aux disquettes ou aux tiroirs POLICES DE CARACTÈRES: concernés.

## ***Types de polices de caractères***

Deux types de polices de caractères sont disponibles sur l'Amiga: les caractères bitmap (définis point par point) et les caractères vectorisés. Les caractères bitmap sont définis par un ensemble de points qui, juxtaposés comme il se doit, forment le caractère en lui-même. Les fichiers de polices de caractères bitmap sont mémorisées sur disquettes à raison d'un fichier par taille de police. Les polices de caractères vectorisés sont par contre définis par un ensemble de vecteurs permettant de calculer la taille précise du caractère, quelle que soit la résolution ou la taille souhaitée. Un seul fichier suffit donc pour chaque police de caractères.

Topaz, la police de caractères donnée par défaut sur l'Amiga, est une police bitmap prenant place en mémoire morte ROM. Les autres polices de caractères bitmap telles que l'Helvetica, Courier, et Times se trouvent sur votre disquette Amiga. Vous pouvez cependant créer ou acheter d'autres polices de caractères, qu'elles soient bitmap ou vectorisées.

Lorsque vous sélectionnez un type de caractère, il faut également indiquer quelle doit être sa taille. Le paramètre correspondant doit être indiqué en points, ce qui correspond à la hauteur du caractère. Un point est l'équivalent d'1/72 de pouce. Après avoir sélectionné une police de caractères, la taille disponible sur ceux-ci sera affichée dans une cellule correspondante de la requête. Plus le nombre est important, plus le caractère sera grand. La taille maximum admise est de 124 points.

Vous pouvez faire appel aux tailles de caractères existants, ou introduire la nouvelle taille souhaitée. L'Amiga est en mesure de mettre à l'échelle tout aussi bien les polices de caractères bitmap que celles vectorisées. Il faut cependant savoir que les polices de caractères bitmap redimensionnées auront souvent une apparence légèrement déformée.

## ***Utilisation de polices de caractères bitmap***

Bien que les polices de caractères bitmap aient une bonne apparence à l'écran, leur résolution est habituellement trop faible pour satisfaire aux besoins d'un tirage de haute qualité.

La mise à l'échelle de ces polices de caractères étirent ou compriment en fait le motif de chaque caractère, ce qui fait qu'une police de caractères bitmap aura souvent une apparence légèrement déformée. Si vous introduisez une taille qui n'est pas indiquée sur la liste de la police bitmap, essayez de prendre une valeur double d'une valeur existante, ou d'en diviser une autre par deux, ceci afin de respecter les proportions des caractères. Si vous souhaitez par exemple obtenir un caractère Helvetica dont la taille se situe entre 18 et 24 points, utilisez la taille 22 puisque celle-ci est le double de la taille 11 qui est bien existante. Il est également possible de mettre les caractères à l'échelle à l'aide de l'éditeur Fonts existant sous Préférences, et décrit en page 8-8.

Certaines applications incorporent leurs propres polices de caractères, leurs propres utilitaires de gestion de polices, ou même leurs propres algorithmes de mise à l'échelle ou de vectorisation des caractères. Ces applications pourront éventuellement faire appel aux polices de caractères de l'Amiga sans que cela soit une obligation. Veuillez consulter le manuel d'utilisation du logiciel avec soin, pour savoir comment obtenir les polices de caractères que vous souhaitez.

## ***Utilisation des polices de caractères vectorisées***

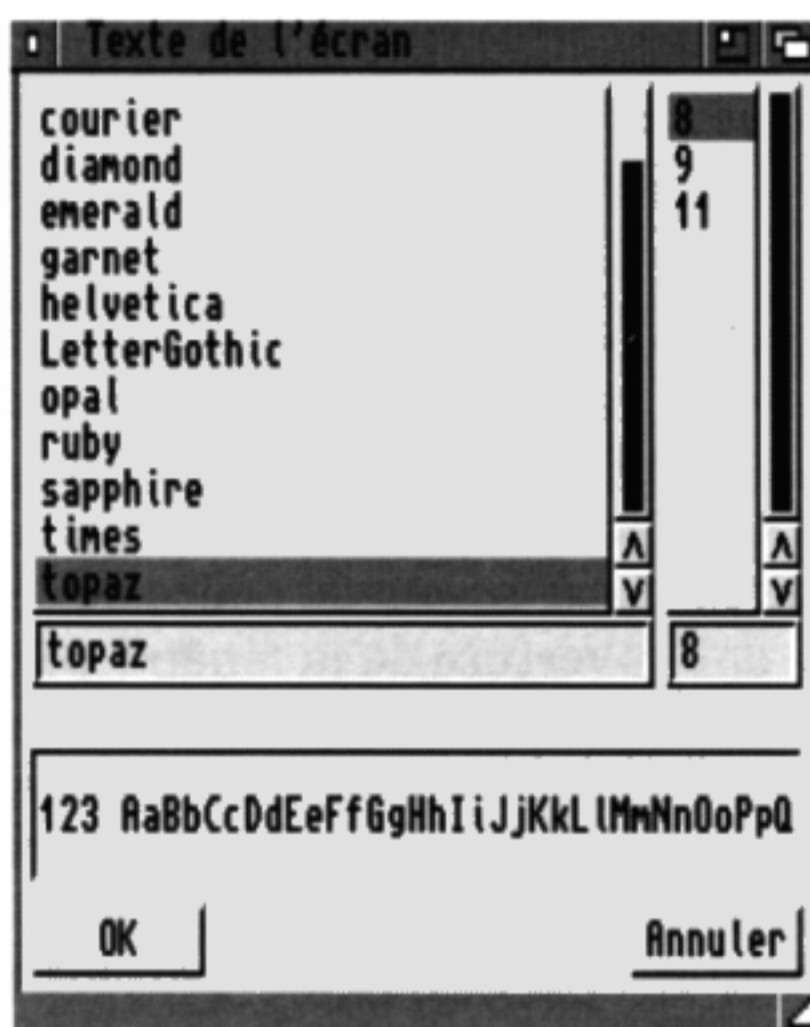
Les polices de caractères vectorisés sont disponibles sur les systèmes Amiga disposant de la version 2 ou d'une version plus récente du système d'exploitation. L'Amiga utilise la technologie des polices de caractères Agfa Compugraphic Intellifont, gérée à l'aide de la routine utilitaire Intellifont. Cette routine est décrite en détail dans ce chapitre. Les polices de caractères Compugraphic destinées aux ordinateurs MS-DOS peuvent être achetées et utilisées sur l'Amiga.

Etant donné la capacité importante qu'elles occupent en mémoire, les polices de caractères vectorisés sont le mieux adaptées aux ordinateurs disposant de disques durs. Vous pouvez bien évidemment les exploiter sur un ordinateur équipé seulement d'un lecteur de disquettes, mais il vous faudra effacer certaines routines de la disquette de sauvegarde Workbench pour libérer la capacité nécessaire.

Les polices de caractères vectorisés peuvent être imprimées à la plus haute résolution possible sur votre imprimante. Celle-ci sera en général supérieure à la résolution de l'écran. Les polices de caractères vectorisés ne disposent pas de fichiers distincts définissant chaque taille de caractères. Comme nous l'avons déjà vu ci-dessus, les dimensions des caractères vectorisés sont calculées selon les besoins. Il est donc fort probable que le premier appel d'une police de caractères vectorisées demande plus de temps que lorsqu'il s'agit d'une police de caractères Bitmap.

## ***Requête de police de caractères***

Une requête de police de caractères est représentée en figure 8-1. Elle vous permet de sélectionner une autre police de caractères ainsi qu'une autre taille de caractères. La requête de police de caractères standard de l'Amiga est exploitée par l'éditeur Font de Préférences, ainsi que par certaines autres applications.



**Figure 8-1. Ecran d'une requête de police de caractères**

La fenêtre de requête de police de caractères Amiga affiche le nom des polices de caractères disponibles ainsi que la taille respective admissible apparaissant sur la liste d'une seconde cellule de défilement. Le nom de la police de caractères sélectionnée ainsi que de la taille choisie sont affichées dans les cellules se trouvant respectivement sous chacune des listes.

Sous ces cellules de texte, une boîte d'affichage montre un exemple du dessin de la police de caractères sélectionnée et de la taille choisie. Les caractères de grandes dimensions risquent d'être dans l'impossibilité de s'afficher dans cette boîte. Vous pouvez tirer la cellule de dimension de la fenêtre de requête vers la droite pour montrer un nombre de caractères supérieur.

Lorsque vous sélectionnez un nouveau nom de police de caractères sur la fenêtre de requête, la taille en nombre de points n'en sera pas modifiée. Lorsque la police de caractères que vous venez de sélectionner n'existe pas dans la taille choisie, elle sera remise à l'échelle afin de correspondre au nombre de points sélectionnés. N'oubliez pas que les polices de caractères bitmap peuvent avoir une apparence légèrement déformée ou des bords n'étant pas forcément nets.

Pour obtenir la meilleure qualité possible, sélectionnez l'une des tailles de caractères existants. Lorsque la nouvelle police de caractères est une police vectorisée, vous enregistrerez un certain temps avant que la nouvelle police de caractères ne soit générée, c'est à dire recalculée.

La fenêtre de requête de police de caractères de l'Amiga dispose du menu Contrôle et de ces six options. Les options Last Font (police précédente) et Next Font (prochaine police) permettent de se déplacer sur la liste des polices de caractères disponibles.. Restore (réinitialiser) remet en place le nom de police de caractères et la taille affichées lors de l'ouverture de la fenêtre de requête. Rescan Disk (recherche sur disquette) effectue une recherche sur les répertoires POLICES DE CARACTÈRES: (FONTS) afin d'y trouver les nouvelles polices de caractères qui ont éventuellement été ajoutées. OK et Cancel (annuler) ont exactement les mêmes fonctions que les cellules correspondantes de la fenêtre. Vous remarquerez que les séquences rapides au clavier correspondant à ces différentes options de menu restent hors service lorsque l'une des cellules texte est sélectionnée.

Sélectionnez OK si vous souhaitez sélectionner la police de caractères ou Cancel (Annuler) pour revenir à la configuration d'origine.

## ***Editeur Font de préférences***

L'éditeur Font disponible sous Préférences est illustré en figure 8-2. Il vous permet de sélectionner le style et le type de caractères que l'Amiga doit utiliser sur son interface utilisateur (c'est à dire à l'écran).

**Remarque** De nombreuses applications choisissent directement leurs propres polices de caractères. Leur paramétrage n'est nullement affecté par les choix que vous avez effectué sur l'éditeur Font.

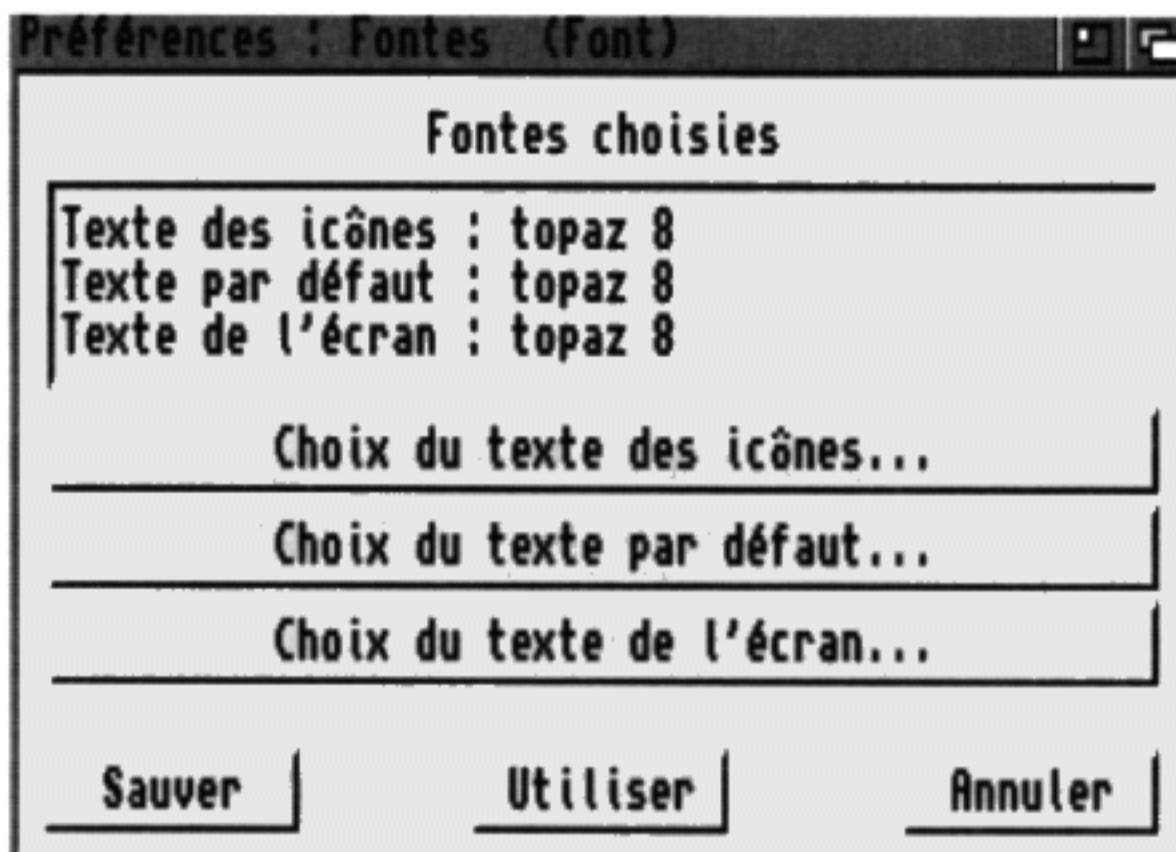


Figure 8-2. Fenêtre de l'éditeur Font

## Boîte Font choisie

La boîte Font choisie affiche le paramétrage actuel de chaque type de texte se trouvant à l'écran.

## Cellule de sélection de police de caractère

Les trois cellules de sélection placées au centre de la fenêtre de l'éditeur Font de Préférences vous permettent de sélectionner le type de texte devant être modifié.

### Choix du texte des icones

Le texte affiché sous les icones du Workbench sera éventuellement modifié. C'est le seul type de texte dont la couleur peut être spécifiée.

### Choix du texte par défaut

Il s'agit de la police de caractères que l'Amiga utilise pour afficher les informations, telles que le texte affiché dans la fenêtre de sortie du Workbench ou en mode d'affichage.

**Choix du texte de l'écran**      Concerne les polices de caractères affichées dans les menus, les barres de titre, et la plus grande partie des requêtes.

Vous ne pouvez modifier la police de caractères que d'un seul type de texte à la fois. Malgré cela, vous pouvez modifier la police de caractères de chacun des types de textes proposés sans devoir sortir de l'éditeur Font entre les différents choix.

Sélectionnez les cellules Sauver ou Utiliser pour fermer l'éditeur. Sauver permet de sauvegarder les nouveaux paramètres que vous avez indiqués; ils seront donc réutilisés lors des prochaines sessions de travail. Utiliser vous permet d'exploiter les modifications que vous venez de réaliser uniquement pendant la session de travail en cours. Le Workbench tentera automatiquement de se réinitialiser afin d'afficher les nouveaux choix que vous venez d'effectuer. Il vous sera demandé de refermer toutes les fenêtres de Projet, d'Outil ou du Shell actuellement ouvertes. Les fenêtres de volume ou de tiroir peuvent rester ouvertes.

**Remarque**      Lorsque vous modifiez le texte des icônes du Workbench, l'ensemble des fenêtres affectées sera obligatoirement nettoyé, et les icônes remis en place. Vous pouvez sélectionner l'option Réorganiser pour retrouver les positions d'origines des icônes.

Sélectionnez la cellule Annuler pour fermer l'éditeur Font sans y effectuer la moindre modification.

## ***Requêtes de sélection de polices de caractères***

Les trois requêtes de sélection de polices de caractères affichent celles-ci, ainsi que les tailles disponibles, et le type de police sélectionné.

Toutes les polices de caractères peuvent être sélectionnées pour le texte des icônes ou de l'écran. Cependant la police de caractères utilisée par défaut pour afficher le texte doit impérativement être une police à espacements fixes (et non pas proportionnels), tels que le Topaz ou le Courrier. Sur ces polices de caractères, l'espacement d'un caractère à l'autre est toujours identique.

Tirez la barre de défilement ou utilisez la flèche de défilement afin de faire défiler les noms des différentes polices disponibles. Sélectionnez ensuite celle qui vous convient en la pointant, et en cliquant sur la touche de sélection de la souris.

La requête de police appelée lorsque vous effectuez le choix du texte des icones, vous permet également de sélectionner la couleur d'affichage du texte et éventuellement celle de son fond. La cellule cyclique Mode permet d'effectuer ce choix:

- Sélectionnez Texte sur la cellule Mode afin d'afficher le texte dans la couleur spécifiée par la cellule de sélection de couleur du texte; la zone d'affichage reste transparente.
- Sélectionnez la cellule Texte et Zone afin d'indiquer une couleur opaque pour la zone d'affichage (le fond). Le choix de cette option permet d'obtenir un texte bien lisible quelque soit le motif du fond.
- Modifiez la couleur du texte ou de la zone d'affichage en cliquant sur la zone de couleur se trouvant à proximité de la cellule d'affichage afin de sélectionner leurs couleurs. Soyez vigilant car il faut choisir deux couleurs différentes, dont l'une est destinée au texte, et l'autre à la zone d'affichage; si ces deux couleurs sont trop proches, le texte ne sera pas distinctement lisible.

Le nombre de couleur disponible est déterminé par le mode d'affichage écran en cours sur le Workbench; les différentes couleurs pouvant être choisies à l'aide de l'éditeur Palette. Les couleurs de l'écran du Workbench ne pourront être modifiées que par l'intermédiaire de l'éditeur Palette.

## **FixFonts**

FixFonts est une routine utilitaire permettant de mettre à jour les fichiers .Font lorsque vous ajoutez ou effacez de polices de caractères. Lorsque la routine FixFonts est lancée, tous les fichiers .font des tiroirs correspondants seront mis à jour. Double cliquez sur l'icône FixFonts pour lancer cette procédure. Aucune fenêtre ne sera ouverte.

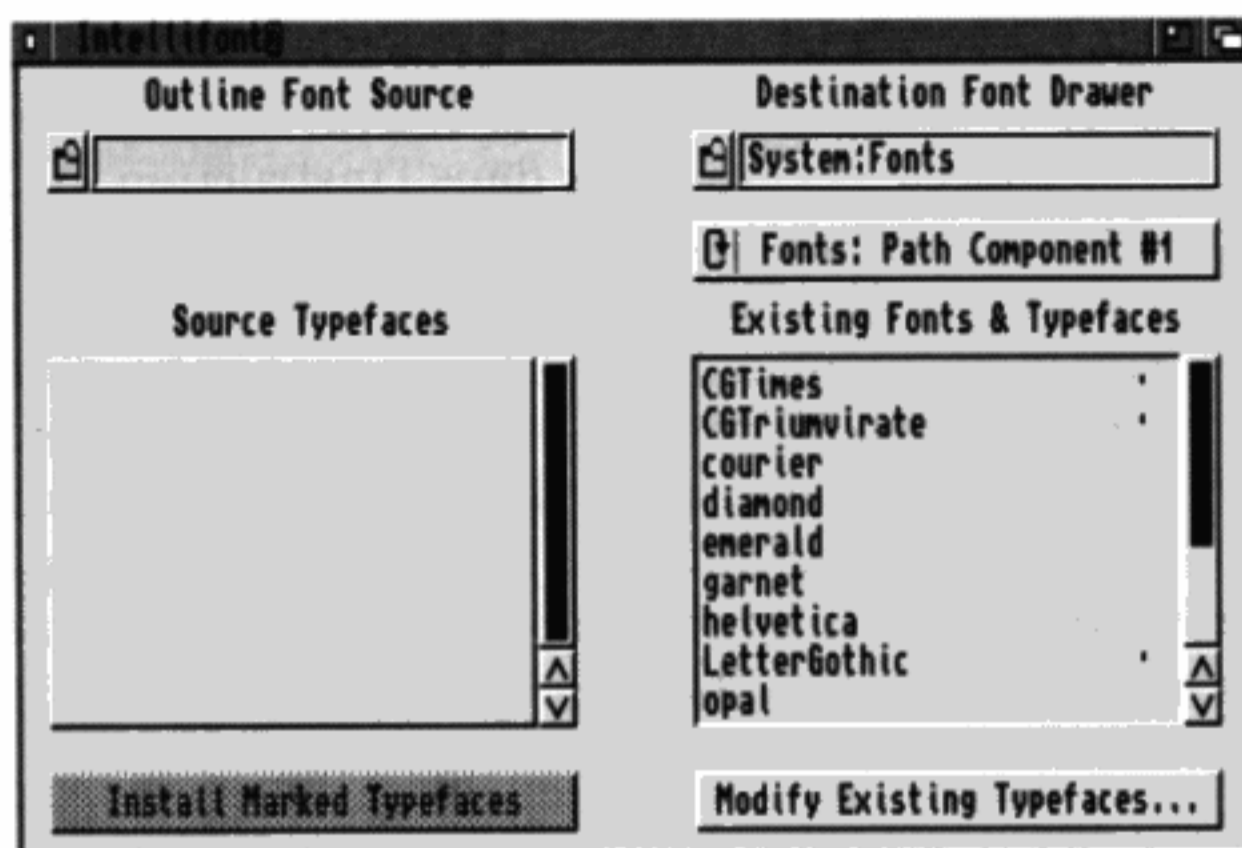
## ***Intellifont***

La routine utilitaire Intellifont se trouve dans le tiroir système de la disquette du Workbench. Elle permet de gérer les polices de caractères vectorisées Intellifont sur votre Amiga. La routine Intellifont permet d'installer de nouvelles polices de caractères vectorisées sur votre système, d'affecter de nouvelles tailles à des polices existantes, ainsi que d'effacer des polices de caractères dont vous n'avez plus besoin. Intellifont permet également de créer la correspondance bitmap de chaque taille de police de caractères vectorisés. Cette caractéristique permet entre autre d'utiliser toutes les polices de caractères souhaitées sur les applications n'acceptant pas les polices de caractères vectorisées.

La routine Intellifont peut utiliser les polices de caractères Agfa Compugraphic des disquettes MS-DOS FAIS, tout comme les disquettes de polices de caractères de l'Amiga. Puisque les disquettes Compugraphic sont habituellement au format MS-DOS, CrossDOS, la carte pastelle Amiga Bridgeboard™, ou tout autre émulation MS-DOS doit être utilisée pour convertir les fichiers au format Amiga DOS. Lorsque les polices de caractères sont installées comme il se doit, elles seront mises à disposition de toute application capable de les exploiter.

### ***Installation de polices de caractères vectorisées***

La figure 8-3 représente la fenêtre ouverte par la routine Intellifont.



**Figure 8-3. Fenêtre Intellifont**

**Remarque** Une aide en ligne est disponible à tout moment du déroulement de la routine Intellifont. Il suffit d'appuyer sur la touche d'aide Help. Cliquez sur les différentes cellules d'options de la fenêtre Intellifont pour obtenir directement l'explication de celle-ci. Appuyez ensuite sur la touche Echap pour ressortir de l'écran d'aide de la routine Intellifont.

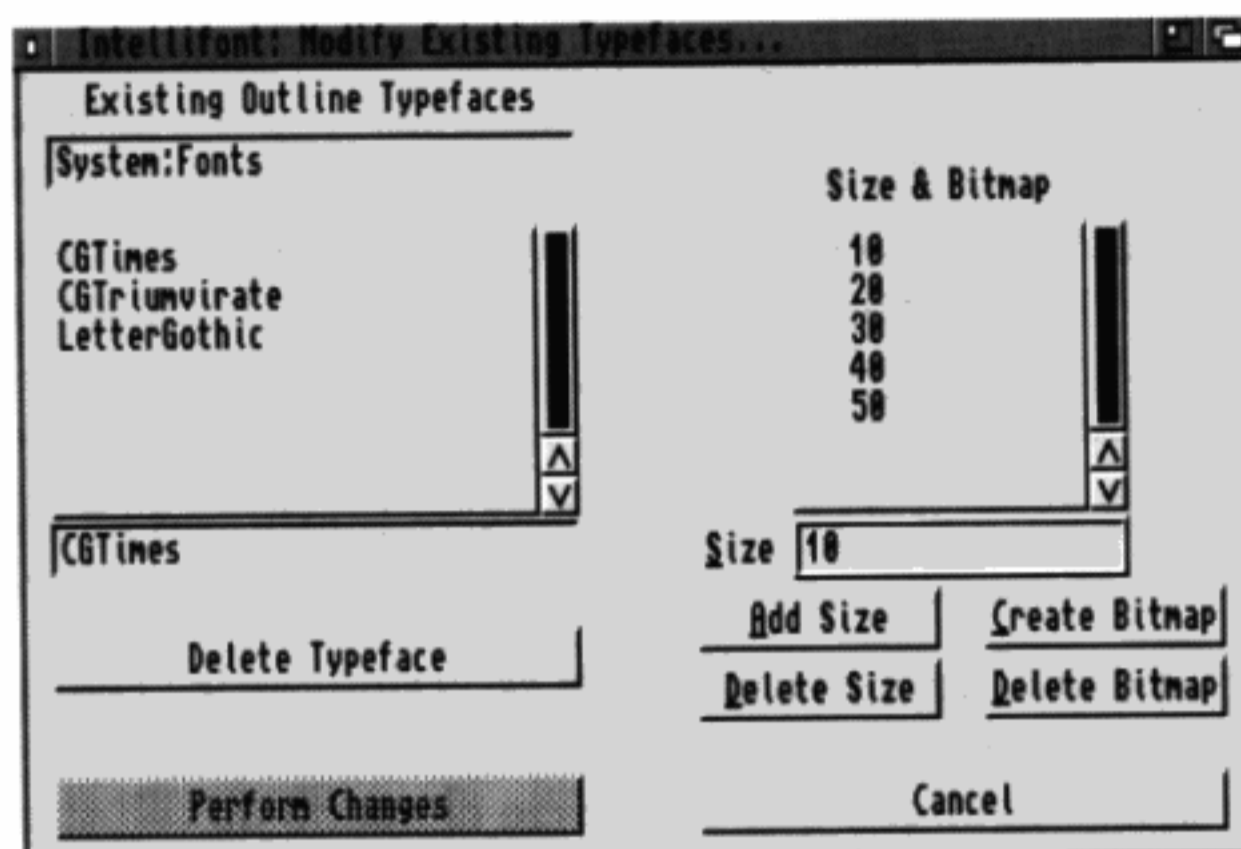
Pour installer une police de caractères vectorisés:

1. Introduisez dans la cellule texte Outline Font Source le chemin d'accès complet permettant d'accéder aux polices de caractères. Vous pouvez également sélectionner la cellule d'affichage de liste de fichier se trouvant à côté. Le chemin devrait s'achever par le répertoire contenant effectivement les fichiers .type des polices de caractères vectorisés.
2. Sélectionnez la cellule OK afin que la cellule Source Typefaces affiche la liste complète des polices de caractères vectorisés existant dans le répertoire mentionné.

3. Assurez-vous préalablement que les polices de caractères sont bien installées dans le tiroir indiqué sous la cellule Destination Font Drawer. Si vous avez assigné plus d'un chemin d'accès à un répertoire de polices de caractères dans l'instruction FONTS:, vous pouvez utiliser l'option Fonts: Path Component de la cellule cyclique afin de sauter d'un répertoire à l'autre. Il est également possible d'indiquer un nom de répertoire non assigné (dans ce cas, la cellule cyclique affichera Not in Fonts: Path). Le contenu du tiroir de destination de polices de caractères est affiché dans la liste de la cellule Existing Fonts and Typefaces. Les polices de caractères vectorisés sont repérés par un point (•) placé en fin de ligne, sur la droite de la cellule d'affichage.
4. Vous pouvez cliquer dans la cellule Source Typefaces sur chacune des polices de caractères devant être installées. Le signe plus (+) indique que la police est bien sélectionnée.
5. Sélectionnez la cellule Marked Typefaces afin de copier les polices de caractères sur le tiroir de police indiqué en destination.
6. Sélectionnez la cellule Modify Existing Typefaces pour ajouter ou retirer la taille en points de toute police de caractères vectorisés souhaitée, et affichée sur la liste de la cellule source typeface.

## ***Modification des polices de caractères vectorisés***

Vous pouvez faire appel à la fenêtre de modification des polices de caractères existants vous permettant de créer ou d'effacer la taille de certaines tailles de polices de caractères, tout comme de créer les images bitmap de polices de caractères. La fenêtre représentée en figure 8-4 liste les différentes polices de caractères disponibles ainsi que les tailles correspondantes. Ne sont listées que les polices se trouvant effectivement dans le tiroir que vous avez sélectionné sur la fenêtre Intellifont.



**Figure 8-4. Fenêtre de modification des polices de caractères existantes**

Cliquez sur le nom de la police de caractères que vous souhaitez modifier. Utilisez ensuite les cellules se trouvant sur la partie inférieure de la fenêtre:

**Delete Typeface**

Sélectionne l'une des polices de caractères vectorisés existantes. La police de caractères sélectionnée est reprise dans la boîte d'affichage se trouvant sous la cellule du listing. Cliquez ensuite sur la cellule Delete Typeface.

**Add Size**

Introduisez une nouvelle taille souhaitée dans la cellule Size, puis cliquez ensuite la cellule Add Size.

**Delete Size**

Sélectionnez une taille de caractères ou introduisez-en une dans la cellule de texte Size. Sélectionnez ensuite la cellule d'effacement Delete Size.

**Create Bitmap**

Créez un fichier bitmap pour la taille de caractères affichés dans la cellule Size. Si vous exploitez couramment une taille de caractères inexistant, nous vous conseillons de créer un fichier bitmap pour celle-ci.

<b>Delete Bitmap</b>	Efface le fichier bitmap de la taille de caractères affichée. Cette taille sera bien évidemment toujours disponible en partant d'une police de caractères vectorisés.
<b>Perform Changes</b>	Sauvegarde les modifications que vous venez d'effectuer.
<b>Cancel</b>	Retour à la fenêtre d'origine Intellifont.

La cellule Close permet de fermer la fenêtre Intellifont et de ressortir de cette routine.

Séquence rapide au clavier: au lieu de sélectionner les cellules décrites précédemment, vous pouvez également appuyer directement le caractère souligné que comporte chacune de cellules concernées.

## ***Modification des variables d'environnement***

La routine Intellifont est en mesure d'exploiter deux variables d'environnement permettant de mémoriser les caractéristiques de vos polices de caractères vectorisées: Intellifont et Diskfont. La variable d'environnement Intellifont est utilisée pour générer la liste des tailles habituellement utilisées par les applications et leurs menus de polices de caractères. Les tailles données par défaut sont 15, 30, 45, 60, et 75. Vous pouvez créer la variable d'environnement Intellifont si vous exploitez souvent d'autres tailles de caractères. Utilisez un éditeur de texte pour créer un nouveau fichier contenant la liste des tailles de polices de caractères en format ASCII. Vous pouvez indiquer un maximum de 20 tailles différentes. Sauvegardez ensuite le fichier sous le chemin SYS:Prefs/Env-Archive/Sys/Intellifont.

La variable d'environnement Diskfont permet de préciser les paramètres qui doivent être utilisés par la librairie Diskfont.Library lorsque celle-ci assure la conversion en police de caractères vectorisés en polices de caractères graphiques Amiga. Le format des variables est:

XDPI/N, YDPI/N, XDOTP/N, YDOTP/N

Les paramètres XDPI et YDPI permettent de préciser le rapport large hauteur. Par défaut ce rapport est de 1 à 1. Lorsque les polices de caractères sont utilisées en mode haute résolution, nous vous conseillons de modifier ce rapport de la manière suivante:

XDPI=100 et YDPI=50. L'aspect des caractères en sera amélioré.

Utilisez un éditeur de texte pour modifier les valeurs, et sauvegardez le fichier sous le chemin: SYS:Prefs/EnvArchive/Sys/Diskfont.

Par exemple:

```
XDPI 100 YDPI 50
```

Si vous indiquez le paramètre XDPI, il est indispensable de préciser également le paramètre YDPI.

Les paramètres XDOTP et YDOTP permettent de gérer le pourcentage de taille de points (l'espace de points en fonction de la résolution de l'écran). La valeur donnée par défaut aux deux paramètres XDOTP et YDOTP est 100. ( un point remplit donc le même espace que celui impliqué par la résolution). Il est inutile de modifier cette valeur. Si vous indiquez cependant un paramètre XDOTP, il est indispensable de préciser également le paramètre YDOTP.

**Remarque** Afin que vous ne soyez en mesure de constater la différence, il faut affecter des valeurs très importantes ou très faibles aux paramètres XDOTP et YDOTP.

## **Chapitre 9**

# ***Imprimantes***

---

Ce chapitre décrit comment configurer votre Amiga de telle sorte qu'il soit en mesure de communiquer avec une imprimante. Les instructions sont données pour exploiter les éléments suivants:

- Pilotes d'imprimantes
- Editeur Printer de Préférences
- Editeur PrinterGfx de Préférences
- Editeur PrinterPS de Préférences

Pour initialiser une imprimante, vous devez avoir placé le pilote d'imprimante adéquat dans le répertoire Devs/Printers, et sélectionné cette imprimante dans l'éditeur d'imprimante prévu sous Préférences. L'éditeur Printer Gfx de Préférences vous permet de sélectionner les caractéristiques graphiques éventuellement disponibles sur votre imprimante. L'éditeur Printer PS également disponible sous Préférences vous permet de configurer l'utilisation d'une imprimante PostScript.

## ***Pilotes d'imprimantes***

Un pilote d'imprimante est en fait un véritable traducteur permettant à l'Amiga de communiquer avec un type particulier d'imprimante. Les différentes imprimantes disponibles sur le marché exigent en effet l'emploi de langages et protocoles de transfert de données bien particuliers. Le pilote d'imprimante prend donc les informations de l'Amiga, et les traduit de telle sorte qu'elles correspondent parfaitement au format de données exploité par celle-ci. Le pilote d'imprimante que vous avez sélectionné sera utilisé pour les impressions de textes et de graphiques.

Le pilote d'imprimante doit se trouver dans le tiroir Devs/Printers du volume système de l'Amiga afin qu'il soit disponible et prêt à utiliser. Les pilotes d'imprimantes sont placés dans le tiroir Storage/Printers de la disquette Amiga Extras. Si le pilote d'imprimante dont vous avez besoin ne se trouve pas dans le tiroir Devs/Printers, copiez celui-ci du tiroir Storage/Printers.

Les instructions suivantes vous indiquent comment copier un pilote d'imprimante lorsque votre ordinateur ne dispose que de lecteurs de disquettes (pas de disque dur):

1. Sélectionnez la fenêtre Workbench et ouvrez le tiroir Devs.
2. Introduisez la disquette Extras dans le lecteur de disquettes, et ouvrez sa fenêtre.
3. Ouvrez le tiroir Storage.
4. Ouvrez le tiroir Printers affiché dans la fenêtre Storage. Passez en revue les différents icones de pilotes d'imprimante jusqu'à ce que vous trouviez celui qui correspond à votre imprimante.
5. Tirez l'icone du pilote d'imprimante désiré au dessus du tiroir Printers contenu dans Devs.

Si votre ordinateur ne dispose que d'un seul lecteur de disquettes, une requête vous demandera de placer soit la disquette Workbench soit la disquette Extras, afin que la copie puisse s'effectuer comme il se doit.

Si votre ordinateur dispose de deux lecteurs de disquettes, introduisez chaque disquette dans un lecteur, ce qui vous permettra de copier directement les icones souhaités de la disquette Extras à la disquette Workbench.

## ***Périphériques de sortie imprimante***

Le périphérique de sortie imprimante standard de l'Amiga porte l'appellation PRT:. Tous les pilotes d'imprimante Amiga font appel à cette dénomination. Vous pouvez cependant outrepasser le pilote d'imprimante Amiga en redirigeant la sortie vers les périphériques PAR: ou SER:, qui envoient les données directement sur le port parallèle ou série. Cette procédure permet en fait au pilote d'imprimante propre à une application d'envoyer les données directement sur l'imprimante de l'Amiga sans devoir passer par les pilotes d'imprimante Amiga.

## ***Présence de plusieurs périphériques***

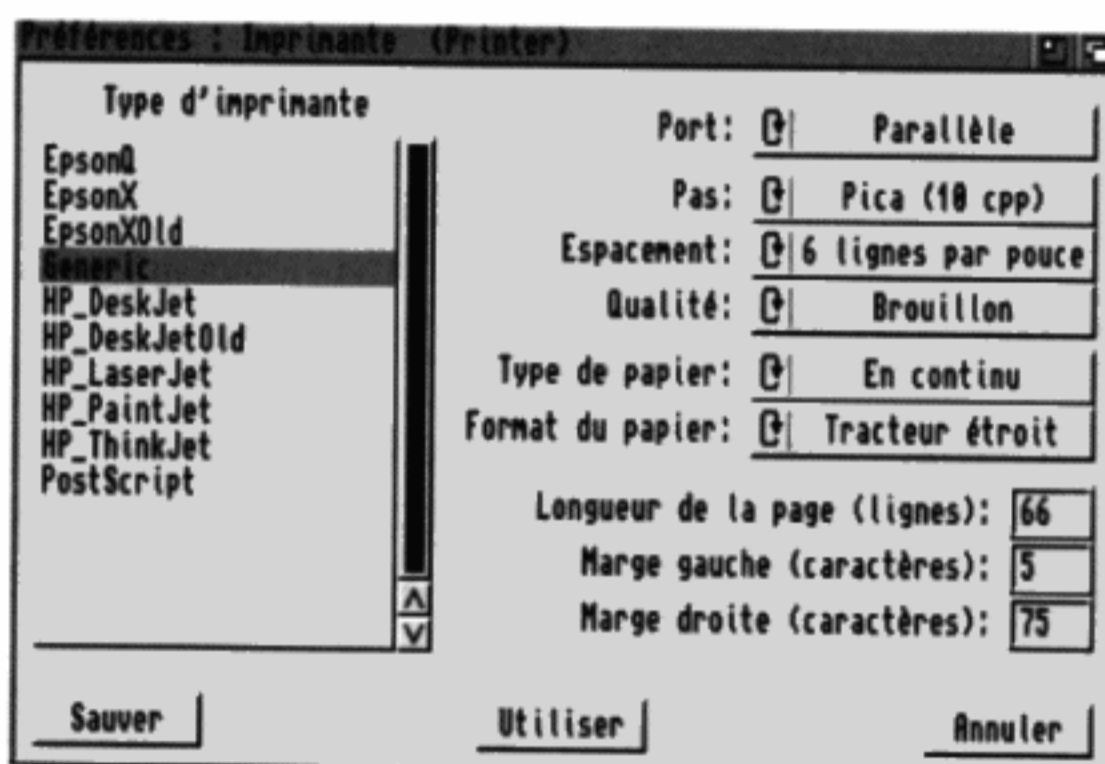
Sur les systèmes disposant de plus d'une imprimante, ou de plus d'un port parallèle ou série, il faut passer par le type d'outil UNIT, permettant de sélectionner le périphérique de sortie que vous souhaitez effectivement utiliser.

Valider le type d'outil UNIT dans l'éditeur série disponible sous Préférences, permet d'afficher la cellule de texte proposant l'unité donnée par défaut dans la fenêtre de l'éditeur. Vous pouvez y désigner votre périphérique de sortie série. Introduisez pour ceci le numéro du port série sur lequel l'imprimante est reliée, et sélectionnez la cellule Utiliser. Lorsque le port d'imprimante est configuré sur série dans l'éditeur d'imprimante de Préférences, toute impression sera transmise à l'imprimante qui est effectivement branchée sur le port série. (Tous les paramètres posés sur l'éditeur série doivent bien évidemment correspondre à la configuration de l'interface série de votre imprimante afin que l'ensemble fonctionne correctement.)

Si vous validez le type d'outil Unit sur l'éditeur d'imprimante de Préférences, le périphérique concerné sera affiché dans la cellule texte de la fenêtre de l'éditeur. Si votre ordinateur est équipé de plusieurs sorties séries ou parallèles, chaque port concerné a son propre numéro d'unité. Veuillez consulter la documentation fournie avec l'interface afin de respecter les numéros d'ordre affectés aux différents ports.

## Editeur d'imprimante Printer

L'éditeur d'imprimante Printer qui vous est proposé sous Préférences, permet de sélectionner un pilote d'imprimante, le port affecté à l'imprimante en question, ainsi que différentes options de sortie de texte. La figure 9-1 représente la fenêtre de l'éditeur Printer.



**Figure 9-1. Fenêtre de l'éditeur d'imprimante Printer**

La cellule de type d'imprimante affiche la liste de tous les pilotes d'imprimante disponibles, actuellement installés dans le tiroir Devs/Printers.

Sélectionnez l'un des pilotes d'imprimante en pointant sur le nom souhaité, et en appuyant sur la touche de sélection de la souris. Le pilote sélectionné est ensuite affiché dans la cellule de texte se trouvant sous la liste de type d'imprimante.

**Remarque** Si vous souhaitez paramétrer une imprimante PostScript à l'aide de l'éditeur d'imprimante Printer de Préférences, il ne sera pas tenu compte des paramètres de texte et de graphique effectués sur les éditeurs de Préférences Printer et Printer Gfx. Il faudra cependant sélectionner un port d'imprimante sur cet écran.

Si vous ne trouvez pas un pilote correspondant à votre imprimante dans le tiroir Devs/Printers ou Storage/Printers, sélectionnez le pilote Générique. Il vous permettra d'imprimer sur de nombreux types d'imprimantes le texte, sans tenir compte cependant des graphiques ni d'autres paramètres de textes tels que l'italique ou les caractères gras.

L'éditeur Printer de Préférences contient les cellules suivantes:

### ***Port d'imprimante***

Permet de préciser le port de l'Amiga auquel l'imprimante est reliée: série ou parallèle.

### ***Chasse***

Ce paramètre permet de préciser la chasse des caractères imprimés, c'est à dire le nombre de caractères imprimés horizontalement par pouce (cpi). Plus ce nombre est élevé, plus les caractères seront serrés. Vous pouvez choisir entre Pica, Elite, et Fine.

### ***Espacement de lignes***

Ce paramètre vous permet de sélectionner le nombre de lignes de texte qui doivent être imprimées sur un pouce. Vous avez le choix entre 6 lignes par pouce (lpi), ou 8 lignes par pouce. Plus la valeur est élevée, plus l'espace séparant les différentes lignes sera petit.

### ***Qualité d'impression***

Ce paramètre permet de préciser quelle doit être la qualité de l'impression. Vous pouvez choisir la qualité Brouillon lorsque vous souhaitez tirer un document plus rapidement, tout en acceptant une qualité d'impression moindre. La qualité Lettre permet par contre d'imprimer les documents dans la qualité d'impression la meilleure possible pour l'imprimante. La vitesse d'impression sera alors plus lente.

**Type de papier**

Permet d'indiquer le type de papier utilisé. Les options sont en continu (papier à bandes perforées) ou feuille à feuille (feuilles individuelles).

**Format du papier**

Indique la taille du papier qui est utilisée. Vous pouvez sélectionner l'option Custom (Personnaliser) afin d'éliminer tout problème d'impression pouvant survenir avec les imprimantes matricielles. Lorsque cette option est sélectionnée, introduisez bien la longueur de la page (nombre de lignes) correspondant à la taille du papier employé

**Longueur de la page**

Il faut indiquer ici le nombre total de lignes correspondant à la longueur d'une page, y compris l'entête et le pied de page. Un papier de 11 pouces sur lequel 6 lignes sont imprimées par pouce, correspond donc à une longueur de page de 66 lignes. Pour modifier la valeur donnée par défaut, sélectionnez la cellule, effacez la valeur existante, et introduisez la nouvelle valeur au clavier, appuyez sur la touche Retour pour valider.

**Marge gauche**

Ce paramètre correspond à la valeur de la marge gauche mesurée en nombre de caractères, c'est à dire plus précisément, à la distance séparant le bord gauche de la feuille du premier caractère devant être imprimé. Le pas de caractère employé (le nombre de caractères imprimé sur un pouce, sur une ligne) affecte bien évidemment la taille de la marge. Si vous choisissez par exemple une marge d'un pouce, elle sera égale à 10 caractères si vous utilisez une police de caractères au pas de 10. Pour modifier la valeur indiquée par défaut, sélectionnez la cellule, effacez la valeur existante, tapez la nouvelle valeur souhaitée, et appuyez sur la touche Retour.

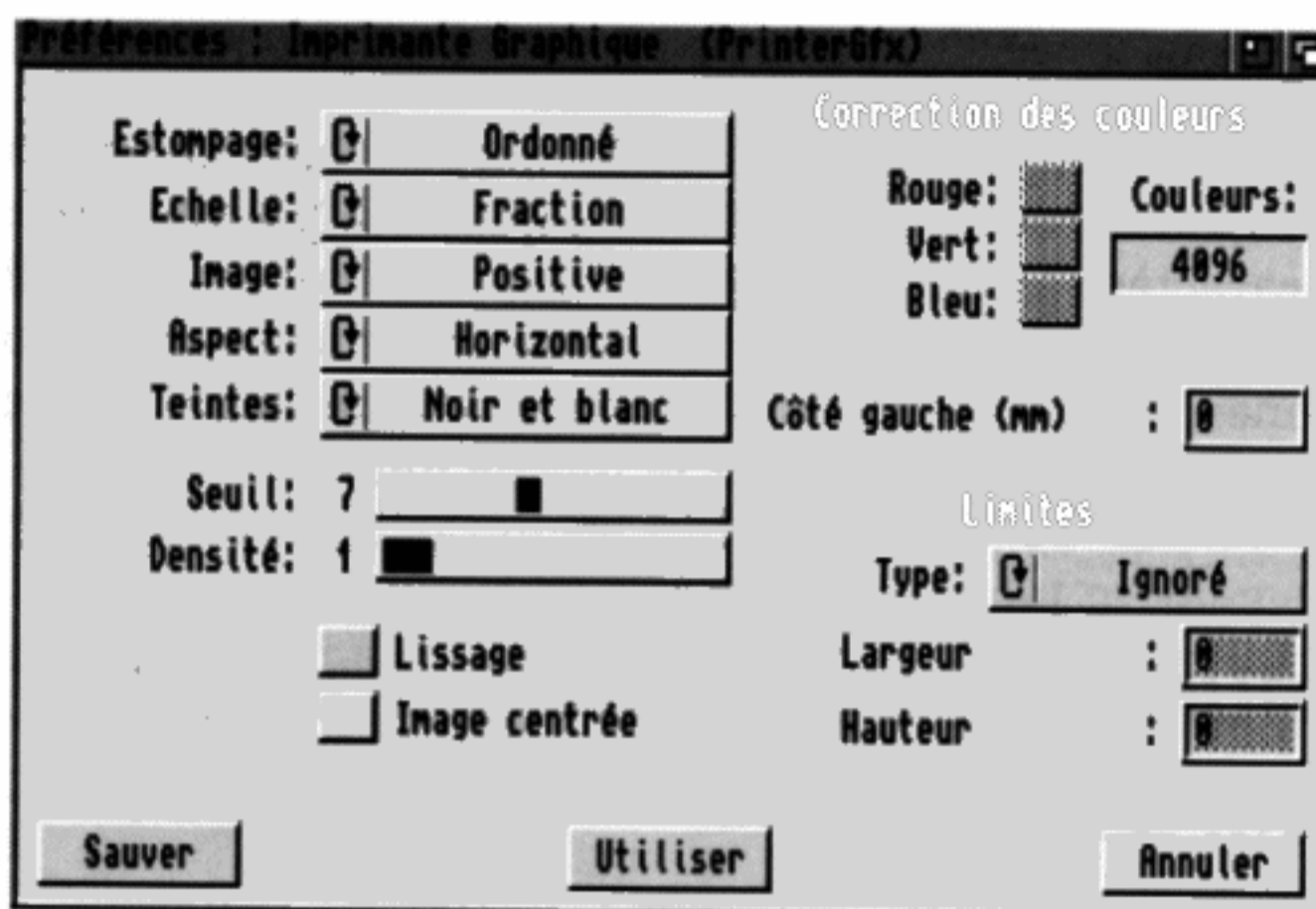
**Marge droite**

Ce paramètre indique la largeur de la marge droite, en nombre de caractères, allant du bord gauche du papier à la position suivant le dernier caractère à imprimer (qui correspond donc au début de la marge droite). Pour modifier la valeur sélectionnée par défaut, sélectionnez la cellule, effacez la valeur existante, tapez la nouvelle valeur souhaitée, et appuyez sur la touche Retour.

## ***Editeur d'impression graphique PrinterGfx***

L'éditeur d'impression graphique PrinterGfx disponible sous Préférences, permet de supporter les caractéristiques étendues de votre imprimante. Avant d'utiliser cet éditeur, assurez-vous d'avoir bien sélectionné le pilote d'imprimante correspondant à votre imprimante sur l'éditeur d'imprimante Printer. La figure 9-2 représente la fenêtre de l'éditeur graphique de Préférences.

**Remarque** Si vous souhaitez paramétrer une imprimante PostScript à l'aide de l'éditeur d'imprimante Printer de Préférences, il ne sera pas tenu compte des paramètres de texte et de graphique effectués sur les éditeurs de Préférences Printer et Printer Gfx.



**Figure 9-2. Fenêtre de l'éditeur d'impression graphique PrinterGfx**

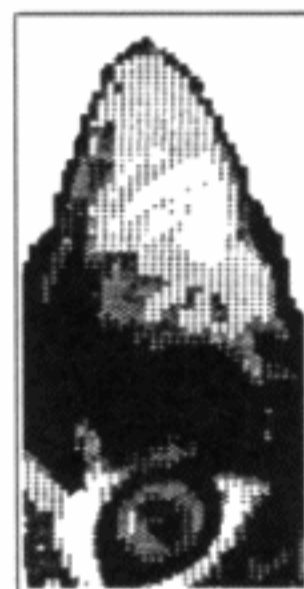
L'éditeur d'imprimante graphique PrinterGfx comporte les cellules suivantes:

### ***Estompage (Dithering)***

Les impressions effectuées par estompage permettent d'imprimer des motifs de points de différentes couleurs (ou différentes densités), de telle sorte qu'elles semblent être imprimées en une couleur ou en nuances de gris. Les options suivantes sont disponibles:

- |                        |   |
|------------------------|---|
| <b>Ordonner</b>        | C'est le type de tramage habituel. L'intensité des couleurs est définie à l'aide d'une trame de point. La couleur de ceux-ci diffère, mais leur densité reste identique. Ils sont imprimés par rangs et colonnes rectilignes.   |
| <b>Demi-teintes</b>    | L'intensité des couleurs est donnée par la variation de taille et de densité des points.  |
| <b>Floyd-Steinberg</b> | L'intensité des couleurs est ici créée selon un algorithme complexe. L'algorithme de Floyd-Steinberg consiste essentiellement à créer une trame mettant en relief le détail de l'image en répartissant les intensités de chaque pixel sur les points correspondants, mais aussi sur les points avoisinants. |

La figure 9-3 représente le résultat de ces différentes possibilités de tramage. Ces figures ont été imprimées sur une imprimante dont la résolution atteint 300 points par pouce.



*Ordonné*



*Demi-teintes*



*Floyd-Steinberg*

**Figure 9-3. Différents types d'estompage**

**Mise à l'échelle**

Cette cellule permet de définir la mise à l'échelle d'une image. La taille de l'impression est en effet déterminée par les paramètres décrits en pages 9-13. Les options suivantes sont disponibles:

- |                 |   |
|-----------------|---|
| <b>Fraction</b> | La taille de l'image que vous avez paramétré sous les cellules limites sera en grande partie observée, ce qui peut entraîner la distorsion d'une image. Cette option est tout à fait adaptée à l'impression des images contenant de nombreuses nuances de gris.   |
| <b>Entier</b>   | Chaque point représenté à l'écran sera imprimé en nombre pair sur la feuille. (Si l'écran affiche les images en résolution 320x200 points, son impression se fera en 320x200, 640x400, ou 960x600 points). Nous vous conseillons de conserver ce mode d'impression lorsque votre image comporte de fines lignes verticales ou horizontales (par exemple une grille) ou texte. |

**Image**

Ce paramètre détermine l'apparence dans laquelle l'image sera imprimée. Seules les impressions en noire et blanc ou en nuance de gris seront affectées. Lorsque le paramètre positif est posé, l'impression de l'image aura la même apparence qu'à l'écran. Si vous posez par contre le paramètre négatif, vous obtiendrez une impression négative similaire à ce que représente un négatif photo.

**Aspect**

Ce paramètre permet de déterminer le sens de l'impression. Lorsque le paramètre horizontal est sélectionné (on utilise également souvent le terme Portrait), l'image sera imprimée telle qu'elle apparaît à l'écran. Si vous sélectionnez l'option verticale (le terme Paysage est également souvent employé), l'image sera imprimée de côté.

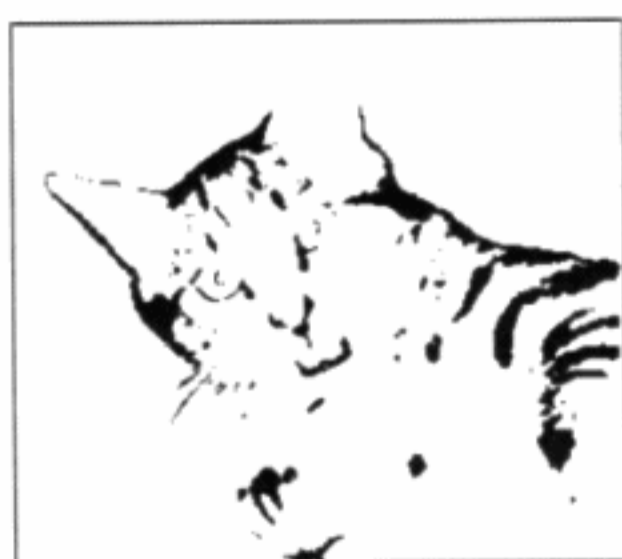
**Teinte**

Cette option vous permet de sélectionner la couleur à imprimer. Toutes les imprimantes ne supportent pas ce paramètre. Les options suivantes sont disponibles:

<b>Noir et blanc</b>	Les couleurs seront imprimées soit en noir, soit en blanc, selon le paramétrage du seuil. Le tramage restera alors sans effet.
<b>Echelle de gris 1</b>	Les couleurs seront imprimées en différentes couleurs de gris.
<b>Echelle de gris 2</b>	Cette option ne supporte qu'un maximum de quatre nuances de gris. Elle est utilisée pour imprimer les images dessinées sur un système muni du moniteur A2024.
<b>Couleur</b>	Les couleurs seront imprimées telles qu'elles apparaissent à l'écran. Bien évidemment, seules les imprimantes couleurs pourront exploiter ces possibilités.

### **Seuil**

Cette option permet de déterminer comment doivent être imprimées les couleurs de l'écran, et plus précisément quel est le seuil qui doit déterminer si l'impression doit se réaliser en blanc ou en noir. Il ne sera donc tenu compte de ce paramètre que lors de l'impression en noir et blanc. Si vous augmentez la valeur de seuil, un plus grand nombre de couleurs sera imprimé en noir. La figure 9-4 schématise par exemple la différence obtenue grâce à un paramètre de seuil différent.



**Seuil= 8**



**Seuil= 13**

**Figure 9-4. Paramétrage de seuil**

**Densité**

Cette option permet de sélectionner la densité d'impression. Plus la densité est basse, plus l'image pourra être imprimée rapidement sur les imprimantes offrant effectivement différentes densités d'impression. Lorsque la densité la plus élevée est sélectionnée, un plus grand nombre de points sera imprimé, votre image aura donc une plus grande définition. Le temps d'impression sera en ce cas cependant plus long.

Cette option n'est pas supportée par tous les types d'imprimantes.

**Lissage**

Cette option est utilisée pour lisser toutes les lignes diagonales qui peuvent être imprimées en escalier. Cette option est parfaitement adaptée aux logiciels qui effectuent l'impression du texte en mode graphique. Lorsque le lissage est activé, la vitesse d'impression peut plus lente.

Le tramage selon l'algorithme de Floyd-Steinberg ne peut pas être utilisé conjointement avec l'option de lissage.

**Image centrée**

Cette option permet de centrer horizontalement l'impression de l'image sur la page. Toute valeur indiquée dans la cellule de texte côté gauche, sera ignorée lorsque la case Image Centrée est cochée.

**Correction des couleurs**

Cette option permet d'adapter les couleurs de l'impression aux couleurs apparaissant à l'écran. La correction des couleurs peut être réalisée sur les couleurs de base rouge, vert, ou bleu, mais aussi sur plusieurs de celles-ci.

La correction des couleurs réduit en fait le nombre de couleurs imprimées. Lorsque vous ne faites pas appel à l'option de correction des couleurs, toutes les couleurs disponibles et affichées sur l'Amiga peuvent être imprimées sur une imprimante couleur. Pour chaque couleur sélectionnée sur la correction, plusieurs nuances de celle-ci seront perdues. Le nombre de couleurs susceptibles d'être imprimées est affiché dans la cellule Couleurs placée à la droite des cellules de correction de couleurs.

### ***Côté gauche***

Cette option permet de préciser la distance à laquelle doit être imprimée l'image. Cette option peut très bien être comparée à la mise en place d'une marge gauche. Si vous cochez la case Image Centrée, le paramètre de l'option Côté Gauche sera pas pris en compte.

Pour introduire la valeur recherchée, sélectionnez la cellule Côté Gauche, effacez son contenu, introduisez la nouvelle valeur, puis appuyez sur la touche Retour. Si vous avez sélectionné le système métrique dans le menu de configuration, vous pourrez introduire cette valeur en millimètres et non pas en dixièmes de pouce.

### ***Limites/Type***

Les limites de largeur et de hauteur sont interprétées en fonction du paramètre de type sélectionné. Les options suivantes sont disponibles:

**Ignoré** Les limites de hauteur et de largeur données sont ici ignorées. La taille d'impression de l'image correspondra donc à celle qui est demandée par l'application en cours. Les seules restrictions concernent la largeur qui ne peut pas être plus importante que:

$$\frac{(\text{marge droite} - \text{marge gauche}) + 1}{\text{caractères par pouce/mm}}$$

La hauteur se limite habituellement à la longueur du papier.

**Délimité**

La taille de l'image imprimée est délimitée par des limites de largeur et de hauteur. Si la taille de l'image peut par exemple aller jusqu'à une dimension de 4,0x5,0 pouces, indiquez la valeur 40 en largeur, et 50 en hauteur, puis sélectionnez l'option de type Délimiter. L'unité de mesure donnée par défaut pour la largeur et la hauteur correspond à un dixième de pouce. Si vous avez sélectionné l'utilisation du système métrique dans le menu de configuration, l'unité de mesure sera ici donnée en millimètres.

**Menu Absolu**

Les limites de hauteur et de largeur sont interprétées comme étant des valeurs absolues. Si l'image imprimée doit avoir une dimension exacte de 4,0x5,0 pouces, indiquez 40 en largeur et 50 en hauteur, puis sélectionnez le type Absolu. L'image sera déformée de telle sorte qu'elle s'adapte à la dimension souhaitée. Vous pouvez également sélectionner l'option de mise à l'échelle.

Choisissez l'option d'utilisation du système métrique dans le menu de configuration afin d'introduire vos paramètres en millimètres et non pas en dixième de pouce.

Vous pouvez cependant faire appel à l'option Absolu pour obtenir une impression respectant les rapports normaux de l'image. Ceux-ci sont définis par une largeur ou une hauteur spécifique, ces deux paramètres ne devant en aucun cas être précisés simultanément. Indiquez en ce cas soit la limite de hauteur, soit la limite de largeur, et placez l'autre paramètre à zéro. Si la largeur est par exemple définie à 40 et la hauteur à 0, l'image sera imprimée sur une largeur de 4,0 pouces et la hauteur correspondant aux proportions de l'image d'origine. Si ces deux paramètres restent à zéro, l'image sera imprimée dans la taille maximum permettant de respecter ici aussi les proportions de l'image d'origine.

**Points (pixels)**

Les limites de hauteur et de largeur sont données en nombre de points. Si l'une de ces valeurs reste à zéro, les mêmes règles que celles indiquées pour l'option Absolu, s'appliquent. L'impression aura la largeur ou la hauteur spécifiée, l'autre paramètre étant également calculé afin de tenir compte des proportions de l'image.

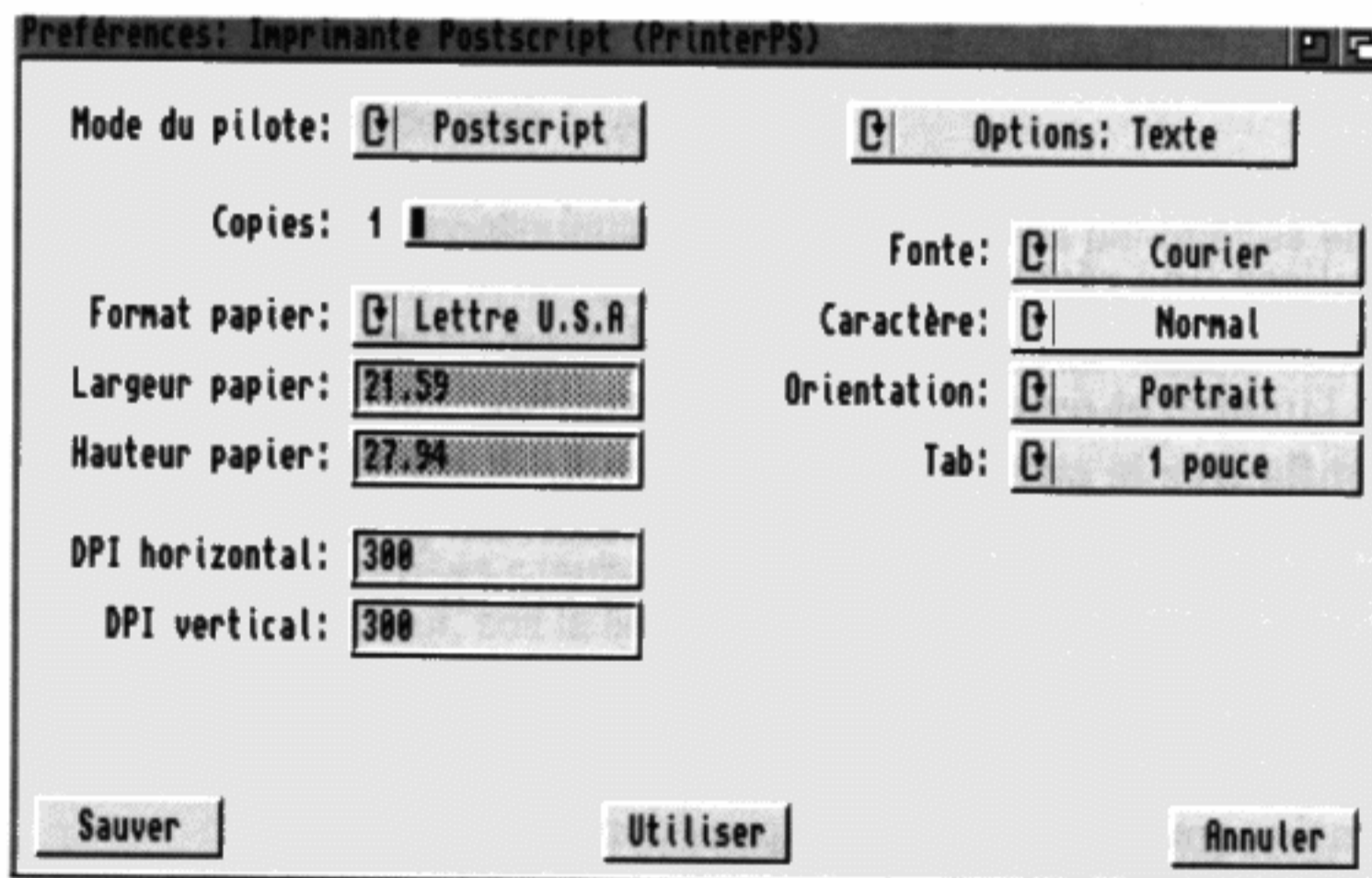
<b>Multiplier</b>	Les limites indiquées en hauteur et en largeur sont utilisées pour multiplier le paramètre correspondant de l'image d'origine. Si vous indiquez par exemple une largeur de 2 et une hauteur de 4, l'impression aura une taille dont la largeur sera deux fois plus élevée que celle de l'image d'origine, et la hauteur quatre fois plus. Cette multiplication affecte le nombre de points image.
<b>Largeur/ hauteur</b>	Vous pouvez ici indiquer les dimensions de votre impression. La valeur peut être indiquée soit en dixième de pouce, soit en millimètre, (selon les choix effectués sur le menu de configuration), ceci sauf si le type sélectionné est points ou multiplier. Pour introduire une valeur, sélectionnez la cellule texte correspondante, effacez la valeur qui s'y trouve, introduisez celle que vous souhaitez, et appuyez sur la touche Retour.

### ***Astuces permettant d'accélérer l'impression graphique***

- Utilisez une résolution inférieure.
- Choisissez le paramètre horizontal permettant de définir l'aspect de l'image, et évitez le paramètre vertical.
- Configurez le paramètre de teinte noir et blanc lorsque vous souhaitez imprimer une image bi-color. La procédure d'impression sera plus rapide que si vous faites appel à une nuance de gris ou couleurs.
- Utilisez l'option de tramage (estompage) uniquement pour effectuer vos derniers tirages; ce mode double en effet pratiquement le temps d'impression.
- Faites appel au mode de tramage ordonné ou en demi ton; ceci n'augmente pas le temps de l'impression. Un tramage effectué selon l'algorithme Flyod-Steinberg double le temps de l'impression.
- Pour accélérer l'impression d'un écran haute résolution, affiché sur plus de quatre couleurs, vous pouvez également déplacer l'écran graphique afin de le mettre en arrière-plan, une fois que la procédure d'impression est lancée. Appuyez pour ceci simultanément sur les touches Amiga gauche et N.

## Editeur d'imprimante PostScript PrinterPS

L'éditeur d'imprimante PostScript Printer PS proposé sous Préférences, est représenté en figure 9-5. Il vous permet de gérer le type d'impression de texte et de graphique sur les imprimantes PostScript. Utilisez cet éditeur uniquement si vous avez bien relié une imprimante PostScript à votre ordinateur, et si vous avez sélectionné l'option PostScript sur l'éditeur d'impression Printer de Préférences.



**Figure 9-5. Fenêtre de l'éditeur d'imprimante PostScript PrinterPS**

L'éditeur d'imprimante PostScript Printer PS propose une option complémentaire sur son menu de configuration: Unité de mesure. Son sous-menu vous permet de choisir entre des unités de centimètres, pouces, ou points. L'unité sélectionnée sera utilisée pour indiquer les valeurs de hauteur, de largeur, ainsi que les marges que vous souhaitez sélectionner. Par défaut, l'unité de mesure est donnée en pouces.

L'éditeur d'imprimante PostScript PS contient les cellules suivantes:

### ***Mode du pilote***

Le mode du pilote vous permet de sélectionner soit PostScript soit Pass Through (direct). Le mode PostScript permet au pilote de convertir tout texte reçu en langage PostScript, et d'envoyer le résultat de cette conversion à l'imprimante. L'option Pass Through permet de ne pas tenir compte du pilote PostScript, et d'envoyer les données directement à l'imprimante. Cette dernière option permet en fait aux logiciels capables de sortir leurs informations en langage PostScript, d'envoyer les données directement à l'imprimante.

### ***Copies***

Vous pouvez ici indiquer le nombre de copies d'impression de chaque page. Les valeurs admises vont de 1 à 99.

### ***Format papier***

L'option Format papier vous permet de définir la taille du papier utilisée sur l'imprimante: U:S: Lettre USA, Norme USA, DIN A4, et Personnaliser. Si vous cliquez sur cette cellule, la hauteur et la largeur qui correspondent au type de papier sélectionné s'affiche en correspondance.

### ***Largeur et hauteur de papier***

Les cellules de hauteur et de largeur de papier vous permettent d'indiquer très précisément les dimensions du papier employé, lorsque vous utilisez un papier personnalisé. Ces deux cellules restent estompées tant que vous n'avez pas sélectionné l'option Personnaliser (Custom) dans la cellule de format papier.

### **DPI horizontal et vertical**

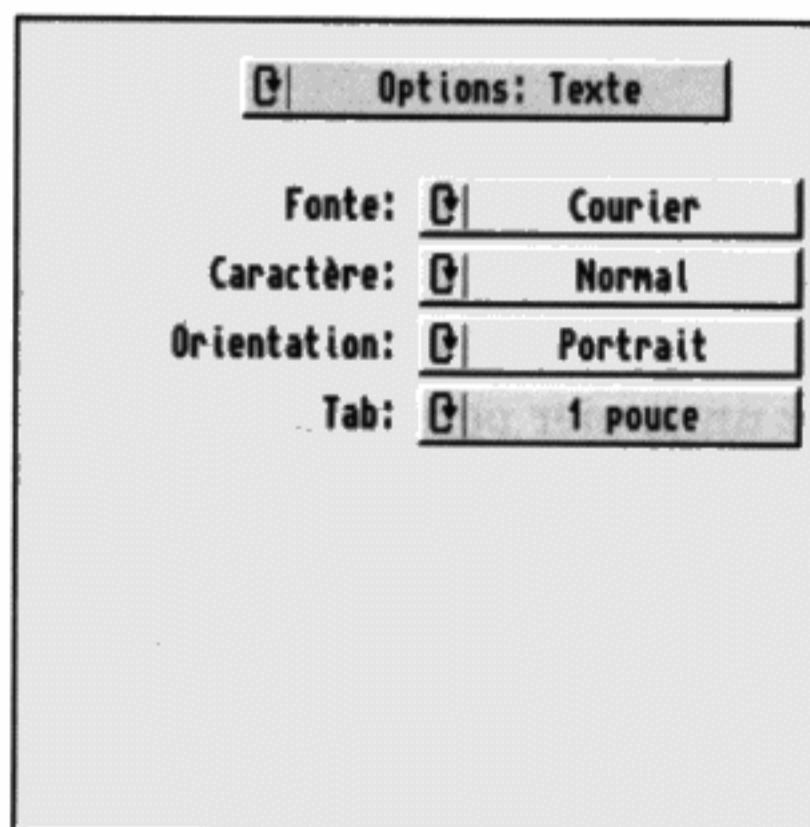
Les cellules DPI horizontales et verticales vous permettent de spécifier la résolution devant être utilisée pour l'impression. La valeur doit être indiquée en points par pouce. Le pilote exploite cette résolution pour toutes les opérations de tramage, ainsi que pour les autres traitements. Si vous utilisez d'autres paramètres DPI que ceux dont dispose votre imprimante PostScript, l'impression peut avoir une apparence ne respectant pas le rapport de hauteur et de largeur de l'image d'origine.

## **Tableau de cellules cycliques**

Le tableau de cellules cycliques vous permet de sélectionner quatre options complémentaires: les options de texte, de dimensions de texte, les options graphiques ainsi que l'échelle de tirage graphique. Le tableau des paramètres sélectionnés détermine en fait le jeu de cellules affichées.

### **Options texte**

Les options texte sont représentées en figure 9-6.



**Figure 9-6. Fenêtre de l'éditeur PrinterPS/Options de texte**

<b>Font</b>	Sélectionnez la police de caractère (font) devant être utilisée lors de votre impression. Il s'agit en fait de l'une des polices de caractères intégrée à votre imprimante, à laquelle il sera fait appel lors de chaque impression de texte.
<b>Chasse</b>	Vous pouvez opter pour un type d'impression normal, comprimé ou en extension.
<b>Orientation</b>	Vous pouvez choisir entre les options Portrait ou Paysage. Utilisez par exemple le mode paysage lorsque vous imprimez des enveloppes.
<b>Tabulateurs</b>	Cette option vous permet de définir comment doivent être traitées les marques de tabulation lors de l'impression d'un fichier texte. Les options disponibles prennent les valeurs de 4 caractères, 8 caractères, 1/4 de pouce, 1/2 pouce, et 1 pouce. Utilisez la configuration en pouce lorsque vous imprimez des polices de caractères proportionnels.

### ***Dimensions du texte***

La fenêtre de dimension du texte est représentée en figure 9-7.

Marge gauche:	2.54
Marge droite:	2.54
Marge haute :	2.54
Marge basse :	2.54
Taille de la fonte:	10.0
Interligne:	2.0
Lignes par pouce:	6
Lignes par page:	54

**Figure 9-7. Fenêtre de l'éditeur d'imprimante PostScript PrinterPS/  
Dimensions du texte**

<b>Cellules de marge</b>	Vous pouvez indiquer ici la valeur correspondant aux quatre marges de vos tirages de texte. Les valeurs introduites sont relatives aux bords respectifs du papier, ceci en fonction, bien évidemment, des valeurs de hauteur et de largeur de papier que vous avez précisé auparavant.
<b>Taille de la fonte</b>	Vous pouvez ici indiquer la police de caractères qui doit être utilisé chaque fois que du texte doit être envoyé à l'imprimante.
<b>Interligne</b>	Indiquez l'interligne à respecter entre les différentes lignes de texte. Cela correspond à la distance séparant le bas d'une ligne du haut de la prochaine ligne.
<b>Lignes par pouce</b>	Cette option permet d'afficher quelle sera environ le nombre de lignes imprimés par pouce. Le calcul de cette valeur s'effectue en fonction de la taille de la police de caractères employée, et de l'interligne.
<b>Lignes par page</b>	Cette cellule de texte affichera le nombre de lignes imprimés par page, ceci en fonction de la taille de la police de caractères employées, de l'interligne, de la hauteur du papier, ainsi que des marges hautes et basses.

### ***Options graphiques***

La fenêtre des options graphiques est illustrée par la figure 9-8.

**Options: Graphique**

Bordure gauche: 2.54

Bordure haute: 2.54

Largeur: 13.97

Hauteur: 22.86

Image: ☒ Positive

Dégradé: ☒ Echelle de gris

Estompage: ☒ Générique

Fond: ☒ Blanc

**Figure 9-8. Fenêtre de l'éditeur d'imprimante PostScript PrinterPS/ Options graphiques**

**Cellule de  
bordure/dimen-  
sion**

Cette option est identique aux cellules de marge de la fenêtre précédente. La nuance réside dans le fait que l'emplacement précis réservé à l'impression du graphique sera ici indiqué.

**Image**

Positif/négatif.

**Dégradé**

Vous pouvez choisir entre les options noir et blanc, nuances de gris, et couleurs.

**Estompage**

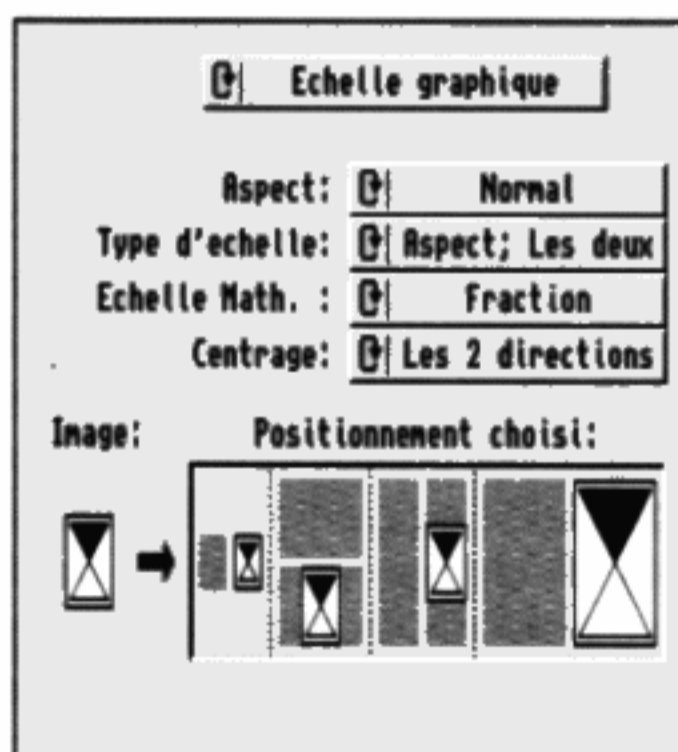
Sélectionnez l'option de tramage par défaut, par points, vertical ou horizontal, lorsque le mode de dégradé en échelle de gris est sélectionné. La valeur donnée par défaut correspond à un dégradé de demi-teintes. Ce paramétrage est similaire au mode de dégradé par points, cette dernière option imprime cependant des points de taille beaucoup plus importante, ce qui permet de produire des effets spéciaux. Les modes de dégradé verticaux et horizontaux permettent de représenter les nuances de gris par l'intermédiaire de lignes verticales et horizontales très proches, et d'épaisseurs différentes.

**Fond**

Cette option permet de sélectionner la couleur de l'image qui ne doit éventuellement pas être imprimée: couleur 0, Aucune, ou Blanc. La couleur 0 représente la première couleur figurant dans la palette de l'image en question (pour un tirage de l'écran du Workbench, il s'agira des couleurs grises du fond). Blanc correspond à une couleur dont les composantes rouges, vertes, et bleues, sont toutes les trois au maximum. Si vous sélectionnez Aucune, vous aurez l'assurance que même la couleur la plus claire affichera un léger contraste par rapport au blanc du papier. L'option Fond n'est pas disponible lorsque vous choisissez le dégradé noir et blanc.

**Mise à l'échelle de graphiques**

Cette fenêtre permet de contrôler la taille, l'orientation, ainsi que l'aspect même de toute image graphique en cours d'impression. Les effets entraînés par les différentes options proposées dans la fenêtre d'échelle graphique sont schématisés sur les quatre images représentées en bas de la fenêtre. Les zones ombrées représentent les parties imprimées de différentes formes et dimensions. Dès que vous modifiez la configuration de l'une des cellules cycliques, la représentation graphique du positionnement choisi, est modifiée en conséquence. La figure 9-9 représente l'option Echelle Graphique sélectionnée dans la cellule cyclique.



**Figure 9-9. Éditeur d'imprimante PostScript PrinterPS/Mise à l'échelle de graphiques**

<b>Aspect</b>	<p>Vous pouvez choisir entre les options normales ou latérales permettant d'imprimer les graphiques. Ce choix est effectué et réalisé avant tout autre opération graphique, y compris la mise à l'échelle.</p>
<b>Type d'échelle</b>	<p>Vous pouvez sélectionner l'un des sept différents types d'échelles. Chacun des paramètres détermine la façon dont l'image doit être imprimée sur la plage déterminée par les cellules de bordure et de dimension. Les types d'échelles Aspect permettent de respecter les proportions de l'image, ce qui n'est pas le cas des options Fits. Les différents types d'options suivantes sont donc disponibles:</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1      Aucune. L'image sera tirée à son échelle normale. L'image peut être collée sur les bordures droites ou inférieures afin de correspondre à un emplacement bien précis.</li><li>2      Aspect. Largeur. La portion horizontale de l'image prendra la largeur maximum possible sur la plage imprimée. La taille verticale de l'image sera recalculée afin que les proportions de celle-ci soient bien respectées. Lorsqu'elle est trop grande, la hauteur du graphique est collée à l'espace d'impression.</li><li>3      Aspect. Hauteur. La portion verticale de l'image prendra la hauteur maximum possible sur la plage imprimée. La taille horizontale de l'image sera recalculée afin que les proportions de celle-ci soient bien respectées. Lorsqu'elle est trop grande, la hauteur du graphique est collée à l'espace d'impression.</li><li>4      Aspect. Ensemble. L'image prendra la taille maximum possible sur l'espace d'impression, tout en préservant ses rapports hauteur, largeur.</li><li>5      Fits. Largeur. La largeur de l'image sera aussi large que possible c'est à dire qu'elle prendra toute la largeur d'impression. La hauteur de l'image sera mise à l'échelle afin que son aspect soit préservé, ceci dans la limite où cette hauteur reste inférieure à la plage d'impression. La différence entre cette option et l'option 2 réside dans le fait que la largeur de l'image s'adapte toujours à la plage d'impression, et n'y est pas collée.</li></ol>

- 6 Fits. Hauteur. La hauteur de l'image sera aussi grande que possible c'est à dire qu'elle prendra toute la hauteur d'impression. La largeur de l'image sera mise à l'échelle afin que son aspect soit préservé, ceci dans la limite où cette largeur reste inférieure à la plage d'impression. La différence entre cette option et l'option 3 réside dans le fait que la largeur de l'image s'adapte toujours à la plage d'impression, et n'y est pas collée.
- 7 Fits. Ensemble. Cette option entraîne que l'image prendra tout l'espace d'impression, que ce soit en hauteur, qu'en largeur. Le rapport largeur hauteur ne correspondra plus à la réalité, une très forte distorsion pouvant donc apparaître. Cette option ne doit être utilisée que pour des besoins bien spécifiques.

**Echelle Math**

Cette option détermine si les opérations de calcul doivent utiliser des fractions ou bien uniquement des entiers lors des procédures de mises à l'échelle. Le résultat donné par cette option n'est pas représenté sur les quatre cases schématisant le positionnement choisi.

**Centrage**

Vous pouvez introduire ici les options aucun, centrage horizontal, centrage vertical, ou les deux. Le centrage est en fait la dernière opération effectuée pendant la procédure d'impression; elle suit la mise à l'échelle.

## ***Séquence d'échappement de l'imprimante***

Le périphérique d'imprimante Amiga (PRT:) admet l'utilisation des séquences d'échappement standard permettant de gérer les différentes possibilités spécifiques à votre imprimante. Vous pouvez par exemple faire appel à ces séquences d'échappement pour déterminer les marges, passer d'un style d'écriture à un autre (corps gras, italique, etc.) ou encore indiquer l'espacement des caractères. Lorsque cette caractéristique n'est pas supportée par votre imprimante, ou par le pilote d'imprimante que vous employez, elle sera purement et simplement ignorée. Veuillez consulter le manuel de votre imprimante pour

vérifier quelle séquence de contrôle est acceptée par votre imprimante.

Les séquences d'échappement sont habituellement utilisées lorsque vous souhaitez imprimer quelque chose directement à partir de l'environnement du Shell, ou lorsque vous introduisez l'instruction Print dans une routine.

Une séquence d'échappement type (permettant de passer en corps gras) est représentée ci de suite:

```
Esc[1m
```

Cette séquence indique que vous devez appuyer successivement sur les différentes touches: Echap,[, 1,,m. Les séquences d'échappement différencient les caractères majuscules et minuscules. Pour introduire par exemple la séquence d'échappement suivante:

```
Esc[4W
```

appuyer sur les touches Echap, [, 4, et majuscule + W.

Les chiffres devant être introduits dans les séquences d'échappement sont représentés par <n>. La séquence d'échappement permettant par exemple de poser les marges gauches et droites est:

```
Esc[<n>;<n>s
```

Si vous souhaitez indiquer une marge gauche de 5 et une marge droite de 75, vous pouvez introduire au clavier la séquence suivante:

```
Esc[5;75s
```

Pour envoyer une séquence d'échappement à l'imprimante à partir de l'environnement du Shell, il faut:

1. Rediriger toute introduction de données au clavier vers l'imprimante:

```
1> COPY * to PRT:
```

2. Attendre jusqu'à ce que les lecteurs de disquettes et disques durs aient cessés toute activité, puis tapez la séquence d'échappement de la manière suivante:

```
Esc[2"z
```

Pour revenir à un fonctionnement normal du clavier, appuyez tout simplement sur les touches Ctrl+\\.

Vous pouvez également créer un fichier d'instructions destiné à l'imprimante, et comportant plusieurs séquences d'échappement en redirigeant le clavier sur un fichier. Par exemple:

1. Redirigez toute entrée du clavier sur un fichier:

```
1> COPY * TO RAM:FichierEchappement
```

2. Introduisez les séquences d'échappement telles que:

```
Esc[2"z  (active le mode qualité courrier)  
Esc[2w   (active la police elite)  
Esc[1m   (active le corps gras)  
Ctrl+\\  (fin d'introduction)
```

3. Pour envoyer ensuite l'ensemble de ces séquences d'échappement à l'imprimante, il suffit d'introduire l'instruction:

```
1> COPY RAM:FichierEchappement TO PRT:
```

## Commandes étendues

Une commande étendue vous permet de donner une instruction spécifique à votre imprimante telle que celle permettant par exemple d'utiliser une police de caractères particulière. Dans ce cas, <n> représente le nombre d'octets de l'instruction, et <x> représente l'instruction en elle-même. Dans une telle instruction étendue, un caractère correspond à un octet. Echap représente un caractère. si votre imprimante identifie par exemple la séquence d'instruction étendue Echap k 1. Afin de passer à une police de caractère sans sérif, tapez la ligne suivante:

```
Esc[3"Esck1
```

Si vous introduisez de telles instructions étendues par l'intermédiaire d'une routine, assurez-vous que ces instructions s'appliquent bien à l'imprimante que vous utilisez.

## Séquences d'échappement d'imprimantes

Ci-de-suite, nous avons regroupé les séquences d'échappement les plus courantes sur les imprimantes texte matricielles:

Fonction	Séquences Echap	Label
Réinitialise l'imprimante	EscC	aRIS
Initialise l'imprimante	Esc#1	aRIN
Saut de ligne	EscD	aIND
Saut de ligne avec retour chariot	EscE	aNEL
Ligne précédente	EscM	aRI
Jeu de caractères standard	Esc[0m	aSGR0
Italiques (oui)	Esc[3m	aSGR3
Italiques (non)	Esc[23m	aSGR23
Souligné (oui)	Esc[4m	aSGR4
Souligné (non)	Esc[24m	aSGR24
Gras (oui)	Esc[1m	aSGR1
Gras (non)	Esc[22m	aSGR22
Initialise la couleur de premier plan	Esc[30m to Esc[39m	aSFC
Initialise la couleur du fond	Esc[40m to Esc[49m	aSBC
Chasse normale	Esc[0w	aSHORP0
Elite (oui)	Esc[2w	aSHORP
Elite (non)	Esc[1w	aSHORP1
Condensé (oui)	Esc[4w	aSHORP4
Condensé (non)	Esc[3w	aSHORP3
Dilaté (oui)	Esc[6w	aSHORP6
Dilaté (non)	Esc[5w	aSHORP5
Impression ombrée (oui)	Esc[6"z	aDEN6
Impression ombrée (non)	Esc[5"z	aDEN5
Double frappe (oui)	Esc[4"z	aDEN4
Double frappe (non)	Esc[3"z	aDEN3
Qualité courrier NLQ (oui)	Esc[2"z	aDEN2
Qualité courrier NLQ (non)	Esc[1"z	aDEN1
Exposant (oui)	Esc[2v	aSUS2
Exposant (non)	Esc[1v	aSUS1
Indice (oui)	Esc[4v	aSUS4
Indice (non)	Esc[3v	aSUS3
Normalise la ligne	Esc[0v	aSUS0
Ligne surélevée	Esc1	aPLU

<b>Fonctions</b>	<b>Séquences Echap</b>	<b>Label</b>
Ligne abaissée	EscK	aPLD
Jeu de caractères US	Esc(B	aFNT0
Jeu de caractères français	Esc(R	aFNT1
Jeu de caractères allemand	Esc(K	aFNT2
Jeu de caractères britannique	Esc(A	aFNT3
Jeu de caractères danois I	Esc(E	aFNT4
Jeu de caractères suédois	Esc(H	aFNT5
Jeu de caractères italien	Esc(Y	aFNT6
Jeu de caractères espagnol	Esc(Z	aFNT7
Jeu de caractères japonais	Esc(J	aFNT8
Jeu de caractères norvégien	Esc(6	aFNT9
Jeu de caractères danois II	Esc(C	aFNT10
Espacement proportionnel (oui)	Esc[2p	aPROP2
Espacement proportionnel (non)	Esc[1p	aPROP1
Supprime l'espacement proportionnel	Esc[0p	aPROP0
Programme le décalage (non)	Esc[<n> E	aTSS
Justification automatique sur la gauche	Esc[5 F	aJFY5
Justification automatique sur la droite	Esc[7 F	aJFY7
Justification complète automatique	Esc[6 F	aJFY6
Justification automatique (non)	Esc[0 F	aJFY0
Espacement courrier (justification)	Esc[3 F	aJFY3
Centrage automatique	Esc[1 F	aJFY1
Interligne de 1/8 pouce (8 lpi)	Esc[0z	aVERP0
Interligne de 1/6 pouce (6 lpi)	Esc[1z	aVERP1
Hauteur de page paramétrée à <n>	Esc[<n>t	aSLPP
Saut de perforations <n> (n >0)	Esc[<n>q	aPERF

<b>Fonctions</b>	<b>Séquences Echap</b>	<b>Label</b>
<b>Saut de perforations (non)</b>	Esc[0q	aPERF0
<b>Paramètre de marge gauche</b>	Esc#9	aLMS
<b>Paramètre de marge droite</b>	Esc#0	aRMS
<b>Paramètre de marge d'entête</b>	Esc#8	aTMS
<b>Paramètre de marge de pied de page</b>	Esc#2	aBMS
<b>Marges supérieures et inférieures</b>	Esc[<n>;<n>r	aSTBM
<b>Marge droite et gauche</b>	Esc[<n>;<n>s	aSLRM
<b>Effacer les paramètres de marges</b>	Esc#3	aCAM
<b>Pose les tabulations horizontales</b>	EscH	aHTS
<b>Pose les tabulations verticales</b>	EscJ	aVTS
<b>Efface tabulation horizontale</b>	Esc[0g	aTBC0
<b>Efface toutes les tabulations horizontales</b>	Esc[3g	aTBC3
<b>Efface tabulation verticale</b>	Esc[1g	aTCB1
<b>Efface toutes les tabulations verticales</b>	Esc[4g	aTCB4
<b>Efface toutes les tabulations</b>		
<b>Horizontales et verticales</b>	Esc#4	aTBCALL
<b>Initialise les tabulations par défaut</b>	Esc#5	aTBSALL
<b>Commandes étendues</b>	Esc[<n>"<x>	aESTEND

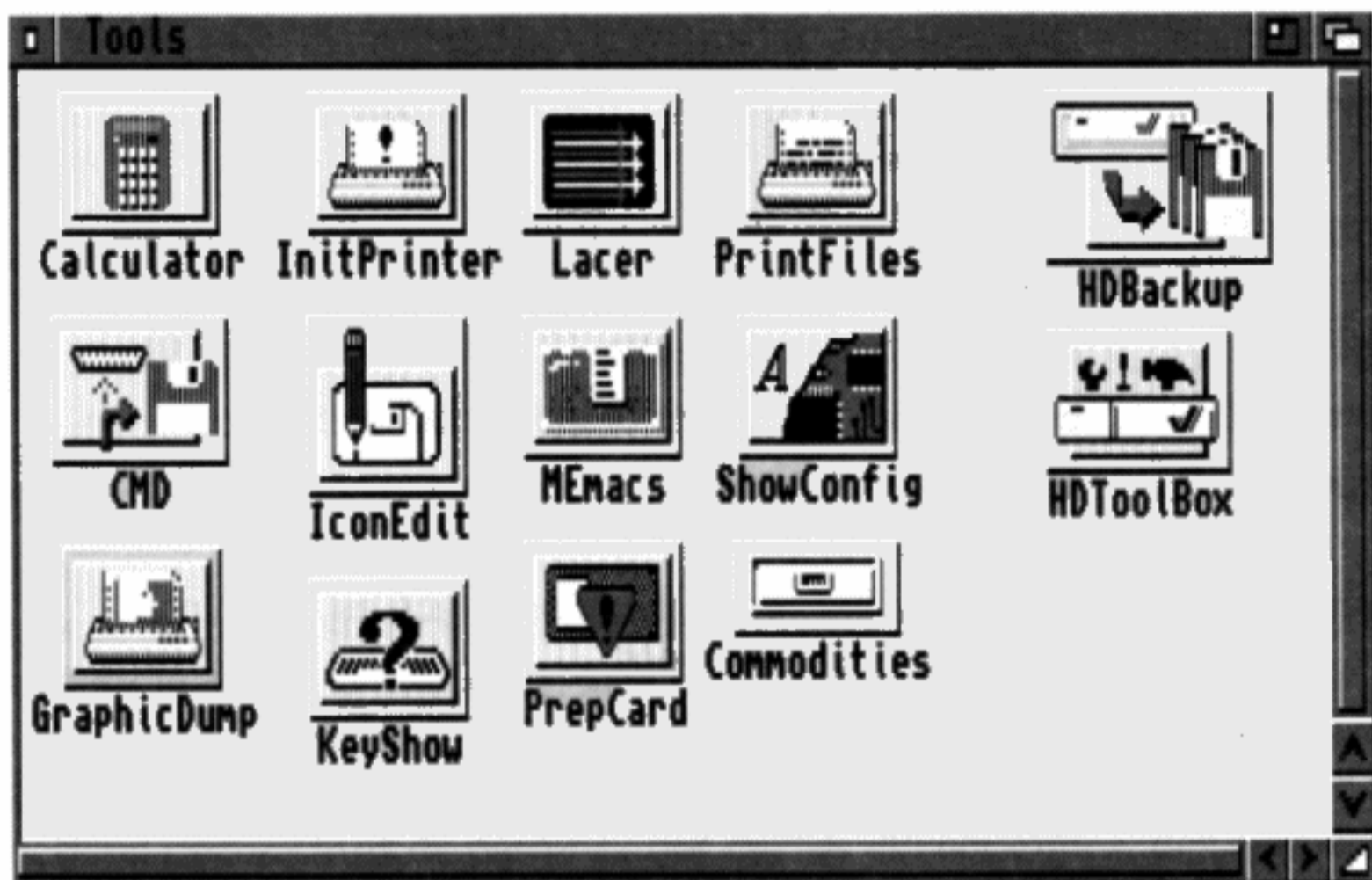
## Chapitre 10

# Routines Workbench

---

Ce chapitre décrit les différents programmes et routines se trouvant dans les tiroirs Tools et Commodities.

## Tiroirs Tools (outils)



*Figure 10-1. Fenêtre Tools*

La fenêtre du tiroir Tools, représentée en figure 10-1, contient les routines permettant d'élargir les options d'impression, de modifier les couleurs des écrans autres que ceux du Workbench, de définir de nouvelles touches, ainsi que de créer de nouveaux icones.

Vous trouverez les routines utilitaires suivantes dans le tiroir Tools:

<b>IconEdit</b>	Vous permet de modifier et de créer les icones.
<b>Couleurs</b>	Vous permet de modifier les couleurs d'un écran différent du Workbench.
<b>CMD</b>	Vous permet de rediriger la sortie de l'imprimante vers un fichier.
<b>MEmacs</b>	Editeur texte expliqué dans le <i>manuel d'utilisation de l'AmigaDOS</i> .
<b>Calculatrice</b>	Calculatrice standard à quatre opérations.
<b>KeyShow</b>	Vous permet d'afficher l'affectation des touches actuellement en vigueur.
<b>GraphicDump</b>	Vous permet d'effectuer un tirage sur imprimante de l'écran graphique en cours.
<b>InitPrinter</b>	Initialise votre imprimante.
<b>PrintFiles</b>	Envoie les fichiers vers l'imprimante.
<b>ShowConfig</b>	Montre les informations concernant la configuration du système.
<b>Lacer</b>	Permet de passer du mode entrelacé au mode non entrelacé et inversement.
<b>PrepCard</b>	Vous permet de préparer les cartes mémoires PCMCIA pouvant être utilisées sur les systèmes disposant d'un connecteur PCMCIA.
<b>Commodities</b>	Ce tiroir contient les routines vous permettant de gérer l'introduction des données du clavier et de la souris.

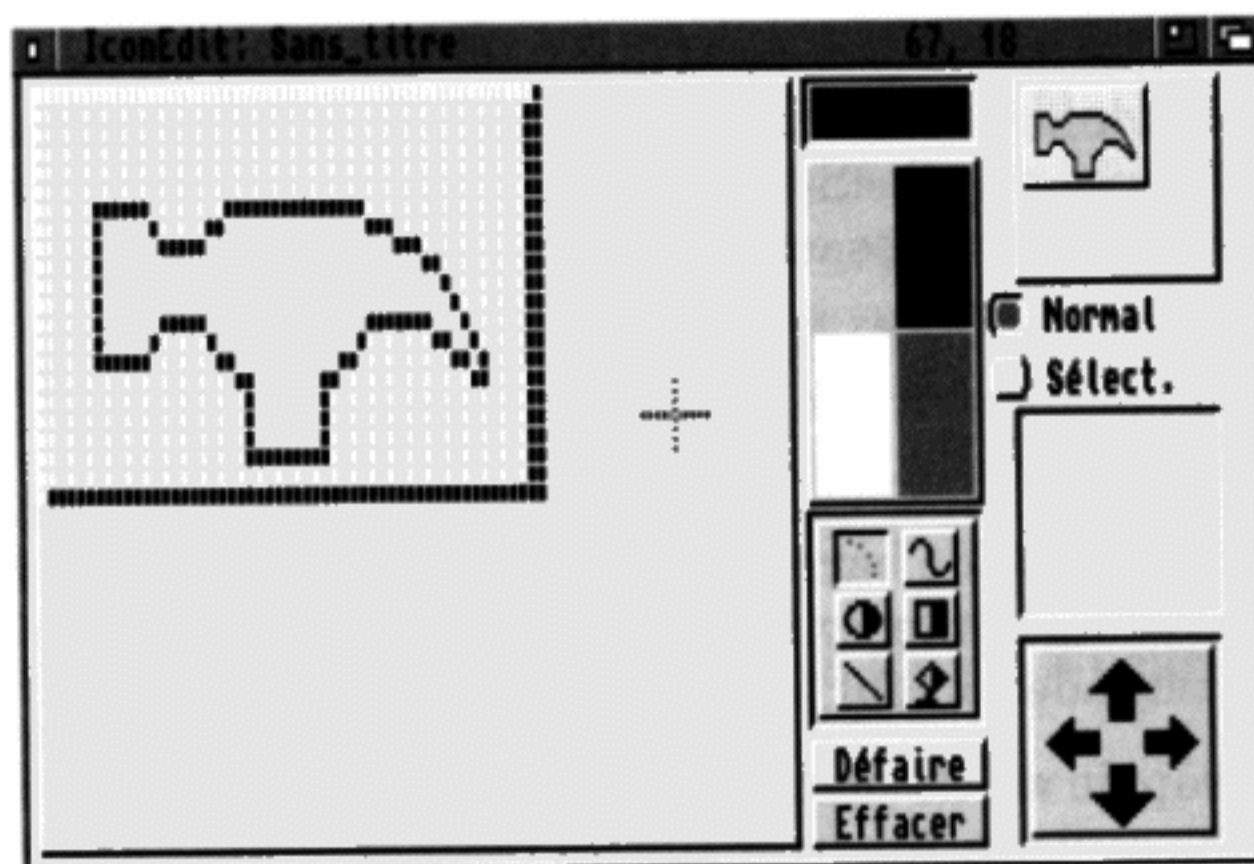
Le tiroir Tools des ordinateurs équipés d'un disque dur comportera également les icones correspondant aux routines utilitaires HDBackup et HDToolbox. Veuillez consulter le manuel d'utilisation du disque dur de votre Amiga pour de plus amples informations relatives à ces routines.

## IconEdit



IconEdit permet de personnaliser l'écran du Workbench en changeant l'apparence des icones existant, et en créant de nouveaux types d'icones.

La fenêtre représentée en figure 10-2 s'affiche lorsque vous ouvrez l'icone IconEdit.



**Figure 10-2. Fenêtre IconEdit**

Vous pouvez dessiner et éditer les icônes dans la case d'agrandissement de la fenêtre IconEdit. Les cases à cocher Normal et Sélectionné permettent d'afficher l'icône à sa taille réelle. Différentes cellules de cette fenêtre permettent de faciliter le dessin, et proposent les fonctions permettant de dessiner des carrés et rectangles, des cercles ainsi que des lignes droites.

Trois boîtes distinctes sont affichées dans la fenêtre IconEdit: celles concernant la vue normale et la vue sélectionnée, ainsi que celle correspondant à la vue agrandie, qui prend d'ailleurs la plus grande partie de la fenêtre. Chacune de ces cases est en fait une fenêtre d'application. Elles vous permettent de tirer directement une icône dans la case correspondante, afin de la charger. Vous pouvez ainsi vous épargner la procédure passant par les menus. Cliquez dans la case d'affichage Normal afin de sélectionner l'image de l'icône, ceci tout du moins tant que vous maintenez la touche de sélection enfoncée.

### ***Cellules de sélection de couleur***

La cellule de sélection de couleurs vous permet de choisir la couleur que vous souhaitez utiliser dans le dessin. Outre la méthode habituelle de sélection des couleurs consistant à pointer sur celle-ci et à cliquer la touche de sélection, ces cellules vous permettent de choisir deux couleurs différentes en une seule opération.

Pour créer un motif de damier, sélectionnez tout d'abord la première couleur, maintenez la touche de majuscule appuyée, puis sélectionnez la seconde couleur souhaitée.

Pour créer un motif de barres verticales, sélectionnez tout d'abord la première couleur, maintenez la touche Alt appuyée, puis sélectionnez ensuite la seconde couleur souhaitée.

Séquence rapide au clavier: appuyez sur la touche P pour sauter à la prochaine couleur. Appuyez sur les touches majuscule+P pour passer en revue les différentes trames de motif utilisant la couleur du fond. Appuyez sur la touche / (barre de fraction) pour réinitialiser les couleurs et obtenir un fond plein.

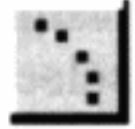
### ***Boîte d'affichage agrandi***

Utilisez la souris pour dessiner votre icône dans cette boîte. Cliquez sur la touche de sélection pour afficher un point dans la couleur sélectionnée préalablement. Vous pouvez également maintenir la touche de sélection de la souris enfoncée afin de tracer une ligne tout en déplaçant votre souris.

Le pointeur prend la forme d'une croix lorsqu'il se trouve en position de dessin sur la boîte d'affichage agrandi. Les nouveaux points apparaissent au centre de cette croix. Les coordonnées du point (relatif au coin supérieur gauche) sont affichés sur la barre de titres de la fenêtre IconEdit. Ces coordonnées affichent donc la position de la croix.

Pour charger un icône existant dans IconEdit, il suffit de tirer cet icône dans la boîte d'affichage agrandi.

### ***Cellule main libre***



La cellule main libre vous permet de dessiner rapidement des motifs non géométriques. Si vous avez sélectionné cette cellule et si vous dessinez ensuite un motif dans la boîte d'affichage agrandi, les points sur lesquels le pointeur de votre souris se déplace changeront de couleur. Malgré cela, il est possible que vous n'obteniez pas une ligne continue, et qu'un certain nombre de points n'aient pas changés de couleur. Vous pouvez utiliser cette fonction tout particulièrement pour esquisser la forme d'un icône que vous souhaitez compléter en détail par la suite.

Séquence rapide au clavier: appuyez sur la touche S pour sélectionner la cellule de main libre.

### ***Cellule main libre continue***



La cellule main libre continue a une fonction similaire à celle de la cellule main libre. Seule différence : la ligne sera ici continue. Lorsque vous dessinerez des lignes continues, vous observerez une certaine temporisation nécessaire pour que l'affichage puisse suivre votre mouvement.

Séquence rapide au clavier: appuyez sur la touche D pour sélectionner la cellule main libre continue.

### ***Cellule cercle***



Pour dessiner un cercle ou un ovale:

1. Sélectionnez la cellule cercle.
2. Pointez dans la boîte d'affichage agrandi, à l'endroit même où vous souhaitez avoir le centre de votre cercle. Maintenez la touche de sélection de la souris enfoncée, et déplacez légèrement la souris.
3. Relâchez la touche de la souris lorsque la taille et la forme du cercle vous conviennent.

Si vous sélectionnez la portion droite de la cellule, les cercles seront pleins. Si vous souhaitez remplir le centre du cercle d'un motif tramé, sélectionnez deux couleurs sur les cellules de sélection des couleurs.

Si vous sélectionnez la portion gauche de la cellule, seul le contour du cercle sera tracé. Pour doubler l'épaisseur de ce contour, vous pouvez appuyer sur la touche Ctrl avant de relâcher la touche de sélection de la souris.

Séquence rapide au clavier: appuyez sur la touche E (pour Ellipse) afin de tracer le contour d'un cercle, ou sur les touches majuscule+E si vous désirez obtenir un cercle plein.

### **Cellule boîte**



Pour dessiner une boîte:

1. Sélectionnez la cellule boîte.
2. Pointez dans la boîte d'affichage agrandi, à l'endroit même où vous souhaitez placer un coin de la boîte. Maintenez la touche de sélection de la souris enfoncée, et déplacez légèrement la souris.
3. Relâchez la touche de la souris lorsque la taille et la forme de la boîte vous conviennent.

Si vous sélectionnez la portion droite de la cellule, les boîtes seront pleines. Si vous souhaitez remplir le centre du cercle d'un motif tramé, sélectionnez deux couleurs sur les cellules de sélection des couleurs.

Si vous sélectionnez la portion gauche de la cellule, seul le contour de la boîte sera tracé. Pour doubler l'épaisseur de ce contour, vous pouvez appuyer sur la touche Ctrl avant de relâcher la touche de sélection de la souris.

Si vous souhaitez dessiner une boîte tridimensionnelle, d'apparence similaire aux cellules Workbench, maintenez enfoncée la touche Alt pendant que vous dessinez le contour de la boîte. Si vous souhaitez dessiner une boîte "non sélectionnée", maintenez la touche Alt gauche enfoncée. Pour dessiner une boîte sélectionnée, appuyez sur la touche Alt droite.

Séquence rapide au clavier: Appuyer sur la touche R pour obtenir le cadre d'une boîte, ou sur les touches majuscule+R pour obtenir une boîte pleine.

### **Cellule ligne**



Pour dessiner une ligne droite:

1. Sélectionnez la cellule ligne.
2. Positionner le pointeur de souris à l'endroit où cette ligne doit débiter.
3. Maintenez la touche de sélection de la souris enfoncée.
4. Déplacez la souris jusqu'à ce que son pointeur se trouve sur l'extrémité de fin de ligne.
5. Relâchez la touche de sélection.

Vous pouvez doubler l'épaisseur de la ligne tracée en appuyant sur la touche Ctrl avant de relâcher la touche de sélection.

Séquence rapide au clavier: appuyez sur la touche L pour sélectionner la cellule ligne.

### **Cellule de remplissage**



Utilisez la cellule de remplissage pour remplir comme son nom l'indique une portion de la cellule d'affichage agrandi avec la couleur sélectionnée. Sélectionnez tout d'abord la cellule de remplissage, puis cliquez ensuite dans la zone que vous souhaitez colorier dans la même couleur que celle du point apparaissant sous la croix.

**Remarque** La cellule de remplissage ne permet pas de colorier une zone à motif tramé. Il est cependant possible de remplir les zones pleines par un motif à damier ou à barres verticales, si vous avez sélectionné les couleurs correspondantes.

Séquence rapide au clavier: appuyez sur la touche F pour sélectionner la cellule de remplissage.

### **Défaire**

Sélectionnez la cellule Défaire pour annuler la dernière action réalisée par la souris dans la cellule d'affichage agrandi. La cellule Défaire a une action cyclique: sélectionnez-la une seconde fois pour revenir au point de départ.

Séquence rapide au clavier: appuyez sur la touche U pour sélectionner la cellule Défaire.

### **Effacer**

Sélectionnez la cellule Effacer pour effacer tout le contenu de la boîte d'affichage agrandi. Celle-ci prendra en fait la couleur actuellement sélectionnée.

Séquence rapide au clavier: appuyez sur les touches majuscule+C pour sélectionner la cellule d'effacement.

### **Cellules à cocher Normal/Select**

Ces cellules à cocher permettent de passer de l'image sélectionnée d'un icône à celle qui ne l'est pas. L'image normale d'un icône représente un icône non sélectionné. L'image sélectionnée d'un icône est celle qui correspond à la forme que prend l'icône une fois que vous l'avez sélectionné.

Lorsque la cellule normale est cochée, toute image dessinée dans la boîte d'agrandissement apparaîtra dans la fenêtre placée dans le coin droit de la fenêtre.

Lorsque vous cochez la case Selected, vous pouvez créer l'image qui apparaît lorsque l'icône est sélectionné. Vous ne pouvez utiliser cette case à cocher que lorsque vous avez choisi l'option Images sur le menu surligné. Toute image créée apparaîtra dans la boîte d'affichage sélectionné.

Séquence rapide au clavier: appuyez sur les touches majuscule+S pour sélectionner la case à cocher Selected; ou majuscule+N pour cocher la case normale.

## **Flèches**

Les flèches vous permettent de déplacer l'image. Cliquer sur l'une des flèches déplace l'image de la fenêtre d'agrandissement dans le sens de la flèche. Utilisez ces flèches pour contrôler l'emplacement précis de votre image dans la boîte délimitant l'icone achevé.

Remarque     Chacune des parties de l'écran déplacée en dehors du cadre de la fenêtre d'agrandissement sera perdu.

Séquence rapide au clavier: appuyez sur la flèche correspondante du clavier afin de déplacer l'image.

## **Menu Projet**

Les options proposées sur le menu Projet vous permettent d'ouvrir et de sauvegarder les fichiers d'icone.

<b>New</b>	<b>Alt+N</b>	Permet de charger en mémoire l'icone donné par défaut, ceci pour le type d'icone sélectionné. (Le type d'icone est déterminé par le menu type). Toute modification effectuée dans une fenêtre que vous n'avez pas sauvegardée auparavant entraînera l'affichage d'une requête vous demandant si vous souhaitez sauvegarder ces modifications.
<b>Open</b>	<b>Alt+O</b>	Ouvre un fichier d'icone existant. Une requête s'affiche afin de vous permettre d'introduire le nom du fichier. Seuls les noms de tiroirs et de fichiers portant le suffixe d'extension .info seront affichés dans la requête de fichier IconEdit.
<b>Save</b>	<b>Alt+S</b>	Vous permet de sauvegarder un fichier d'icone existant en remplaçant automatiquement tout fichier portant déjà le même nom. L'icone précédent sera en ce cas perdu.

<b>Save As</b>	<b>⌘A</b>	Vous permet d'indiquer le nom du fichier sous lequel vous souhaitez sauvegarder l'image en cours. Une requête vous demandera d'introduire le nom et la destination correspondant à l'icone édité. Utilisez cette option pour éviter d'écraser un fichier d'icone existant.
<b>Save As Default Icon</b>	<b>⌘D</b>	Cette option vous permet de sauvegarder l'image en cours de telle sorte qu'elle représente le type d'icone sélectionné donné par défaut. Cette image sera utilisée pour toute icone ou pseudo-icone de ce type qui sera créé, y compris par l'option Nouveau du menu Projet de IconEdit. Si vous créez par exemple un icone tiroir, et que vous sélectionnez par exemple Sauver comme icone défaut, l'icone que vous venez de créer sera utilisé pour afficher tous les tiroirs lorsque vous sélectionnerez le point de menu Montrer Tous les Fichiers.
<b>Quit</b>	<b>⌘Q</b>	Permet de quitter la routine IconEdit. Si vous n'avez pas sauvegardé l'image en cours, une requête vous demandera si vous souhaitez la sauvegarder avant de sortir de IconEdit.

### Menu édition






Les options proposées dans le menu Edition vous permettent d'utiliser la mémoire tampon du Clipboard de l'Amiga pour importer les images IFF ILBM créées à partir d'autres logiciels.

<b>Cut</b>	<b>⌘X</b>	Efface l'image se trouvant dans la boîte d'agrandissement, et la recopie dans la mémoire tampon du Clipboard.
<b>Copy</b>	<b>⌘C</b>	Copie l'image se trouvant dans la boîte d'agrandissement sur la mémoire tampon du Clipboard.
<b>Paste</b>	<b>⌘V</b>	Copie toute image se trouvant dans la mémoire tampon du Clipboard, et la place dans la boîte d'agrandissement, ce qui s'y trouvait auparavant étant perdu.
<b>Erase</b>		Efface toute image de la boîte d'agrandissement. Vous pouvez effacer tout ou effectuer une sauvegarde avant d'effacer ce qui s'y trouve.

<b>Open Clip</b>	Copie un fichier IFF existant dans la mémoire tampon du Clipboard. Une requête vous demande le nom du fichier qui doit être ouvert. Vous aurez ensuite la possibilité de coller le fichier sur IconEdit.
<b>Save Clip As</b>	Sauvegarde le contenu de la mémoire tampon du Clipboard sur un fichier spécifique.
<b>Show Clip</b>	Afiche le contenu de la mémoire tampon du Clipboard à l'aide de la routine d'affichage Display. Pour sortir de cette option, appuyez sur les touches Ctrl+C. Si la routine d'affichage Display n'est pas disponible, cette option ne fonctionnera pas.




### **Menu Type**

Les options proposées sur le menu type vous permettent de spécifier le type d'icone modifié ou créé.

<b>Disk</b>		Représente l'icone disque apparaissant sur la fenêtre du Workbench.
<b>Tiroir</b>		Représente l'icone de tiroir apparaissant sur une fenêtre de volume, comme c'est par exemple le cas du tiroir Utilities ou Tools.
<b>Tool</b>		Représente l'icone d'un utilitaire tel que la calculatrice, l'horloge, ou la routine IconEdit.
<b>Project</b>		Représente un projet, c'est à dire un fichier qui a été créé par un outil, ou tous les icones ayant pris place dans le tiroir Storage.
<b>Garbage</b>		Représente le tiroir de la poubelle Trashcan.


### **Menu Highlight**

Les options proposées sur le menu Highlight vous permettent de déterminer sous quelle forme un icone doit apparaître lorsqu'il est sélectionné.

<b>Complement</b>		L'icone sera entièrement surligné, y compris le fond du cadre qui l'entoure. Si vous utilisez par exemple les couleurs du Workbench proposées par défaut, et que l'icone est entouré d'une zone de gris, celle-ci deviendra bleue lorsque vous sélectionnerez l'icone.
<b>Backfill</b>		L'icone sera surligné à l'exception du fond de son cadre. Si vous utilisez par exemple les couleurs du Workbench proposées par défaut, et que l'icone est entouré d'une zone de gris, le gris restera en place, une fois l'icone sélectionné.
<b>Image</b>		Cette option permet d'adopter une image tout à fait différente lorsque l'icone est sélectionné (un icone a deux images). L'icone des tiroirs du Workbench est par exemple représenté par deux images distinctes. Le tiroir est fermé, alors qu'une fois sélectionnée, la nouvelle image d'un tiroir ouvert apparaît.

## Menu Images

Les options proposées sur le menu Images vous permettent de manipuler les images affichées dans les fenêtres normales et sélectionnées, et d'importer les images IFF créées sur d'autres logiciels graphiques.

<b>Exchange</b>		Permet d'intervertir les images qui sont affichées en vue normale et vue sélectionnée.
<b>Copy</b>		La fonction de copie dépend de la case Cocher. Lorsque Normal est coché, l'image de la vue normale sera recopié au lieu de la vue sélectionnée. Lorsque Selected est coché, l'image se trouvant dans la fenêtre sélectionnée sera recopié sur la fenêtre normale.
<b>Use Template</b>		Copie une boîte permettant de faire appel à l'icone standard du Workbench dans la cellule d'agrandissement. Vous pourrez ensuite créer le nouvel icone souhaité à partir de cette boîte.

<b>Load</b>		Charge en mémoire une image auparavant sauvegardée, sans préalablement modifier le nom de l'icone en cours d'édition. Lorsque vous pointez sur l'option Charger, un sous-menu s'affiche.
<b>Save Image</b>	<b>Alt K</b>	Sauvegarde d'une image sous la forme d'un fichier de type de données graphiques.
<b>Restore</b>	<b>Alt R</b>	Permet de réinitialiser la fenêtre IconEdit de telle sorte qu'elle réapparaisse avec le contenu dont elle disposait avant l'ouverture d'une fenêtre, ou la sélection des options Nouveau ou Ouvrir.

Le sous-menu de l'option Charger propose les nouvelles options suivantes:

<b>Image</b>	<b>Alt J</b>	<p>Vous permet de charger en mémoire un fichier de type de données graphiques créé par un autre logiciel, ceci en tant que vue normale ou sélectionnée, selon la cellule à cocher qui est active.</p> <p>Lorsque vous sélectionnez un élément à partir du sous-menu, une requête vous demandera de spécifier le nom du fichier devant être chargé en mémoire. Il faut également indiquer le nom du tiroir correct.</p>
<b>Normal Image</b>	<b>Alt Y</b>	Permet de charger en mémoire l'image non sélectionnée du type d'icone spécifié, selon la case cochée. (Cette procédure correspond à tirer un icone sur l'une de ces cellules).
<b>Selected Image</b>	<b>Alt U</b>	Charge l'image sélectionnée de l'icone spécifié dans la cellule normale ou Selected, selon la case cochée.
<b>Both Images</b>	<b>Alt I</b>	Charge les deux images normales et sélectionnées de l'icone donné dans les cellules d'affichage correspondant.

## **Menu Extras**

Les options proposées dans le menu Extras permettent de contrôler les fonctions complémentaires de la routine IconEdit.

<b>Recolor</b>	<b>⌘M</b>	Permet d'intervertir la seconde et la troisième couleur des cellules de sélection correspondante. Par défaut, la seconde couleur est noire et la troisième blanche. Utilisez cette fonction pour convertir les icones de la pré-version 2, afin qu'elle corresponde aux nouvelles définitions de couleurs
<b>Auto TopLeft</b>	<b>⌘T</b>	Déplace l'image vers le haut et la gauche de la cellule d'affichage agrandi.
<b>Color Palette</b>		Ouvre l'éditeur de palette Préférences afin de modifier les couleurs données par défaut.

## **Menu de configuration Settings**

Le menu de configuration Settings vous permet de sauvegarder les différentes options sélectionnées sous la routine IconEdit.

<b>Use Grid?</b>	Utiliser Grille permet d'afficher chacun des points de celle-ci de façon distincte dans la cellule d'agrandissement. La couleur du fond forme un cadre autour de chaque point. Lorsque cette option n'est pas sélectionnée, les différents points se fondent les uns dans les autres. Par défaut, l'affichage de la grille est sélectionné.
<b>Create Icons?</b>	Cette option permet de sauvegarder un icone représentant le contenu de la cellule d'agrandissement, au format IFF Brush. Si cette option n'est pas sélectionnée, aucun icone ne sera sauvegardé. Cette option est sélectionnée par défaut.
<b>Save Settings</b>	Cette option permet de sauvegarder tous les paramètres de configuration de la routine IconEdit en cours, y compris la taille et la position de la fenêtre IconEdit, de la requête de fichier, et de l'ensemble des options de menu.

### **Types d'outils**

La routine IconEdit supporte les types d'outils suivants:

<b>CLIPUNIT=&lt;n&gt;</b>	Précise l'unité Clipboard à utiliser. La valeur donnée par défaut est 0.
<b>XMAG=&lt;n&gt;</b>	Agrandi la largeur de la cellule d'affichage agrandi. XMAG accepte des valeurs allant de 4 à 16. La valeur donnée par défaut est 4.
<b>YMAG=&lt;n&gt;</b>	Agrandi la hauteur de la cellule d'affichage agrandi. YMAG accepte des valeurs allant de 4 à 16. La valeur donnée par défaut est 4.
<b>LEFTEDGE=&lt;n&gt;</b>	Permet de préciser l'endroit où doit se placer le bord gauche de la fenêtre de l'éditeur.
<b>TOPEdge=&lt;n&gt;</b>	Permet de préciser l'endroit où doit se placer le bord supérieur de la fenêtre de l'éditeur.
<b>FRLEFTEDGE=&lt;n&gt;</b>	Permet de préciser l'endroit où doit se placer le bord gauche de la fenêtre de requête, ceci par rapport à la position de la fenêtre de l'éditeur. FRLEFTEDGE=0 permet par exemple d'aligner le bord gauche de la fenêtre de requête sur le bord gauche de la fenêtre de l'éditeur.
<b>FRTOPEDGE=&lt;n&gt;</b>	Cette option permet de préciser l'emplacement que doit prendre le bord supérieur de la fenêtre de requête, ceci par rapport à la fenêtre de l'éditeur.
<b>FRWIDTH=&lt;n&gt;</b>	Donne la largeur en nombre de points de la fenêtre de requête de fichier.
<b>FRHEIGHT=&lt;n&gt;</b>	Donne la hauteur en nombre de points de la fenêtre de requête de fichier.
<b>PALETTE=&lt;chemin&gt;</b>	Cette option permet d'indiquer le chemin d'accès de l'éditeur palette auquel il sera fait appel lorsque l'option du menu Palette Couleur est sélectionnée. Le chemin donné par défaut est SYS:Prefs/Palette. Modifiez celui-ci si vous avez déplacé la routine d'édition Palette.

<b>SHOWCLIP=&lt;chemin&gt;</b>	Cette option permet de préciser le chemin d'accès complet de l'utilitaire auquel il est fait appel pour afficher le contenu de la mémoire du Clipboard. Le chemin donné par défaut est SYS:Utilities/Display. Si votre ordinateur ne dispose que d'un seul lecteur de disquettes, copiez la routine Display sur votre disquette Extras, et modifiez le chemin en conséquence. Vous pouvez modifier ce type d'outil lorsque vous utilisez un autre programme permettant d'afficher le contenu du Clipboard.
<b>NOICONS</b>	Cette option permet d'annuler la possibilité de créer des icônes lorsque vous sauvegardez un fichier support, tout comme lorsque vous sauvegardez un fichier au format IFF brosse.
<b>NOGRID</b>	La grille ne sera pas utilisée dans la cellule d'agrandissement.
<b>ICONTIROIR=&lt;chemin&gt;</b>	Cette option permet de préciser le tiroir devant être utilisé par défaut par la fenêtre de requête de fichier qui apparaît lorsque les options Ouvrir ou Sauver sont sélectionnées sur le menu Projet.
<b>ILBMTIROIR=&lt;chemin&gt;</b>	Cette option permet de préciser le tiroir devant être utilisé par défaut par la fenêtre de requête de fichier qui apparaît lorsque les options Ouvrir ou Sauver brosse IFF sont sélectionnées sur le menu Images.
<b>CLIPTIROIR=&lt;chemin&gt;</b>	Cette option permet de préciser le tiroir devant être utilisé par défaut par la fenêtre de requête de fichier qui apparaît lorsque les options Ouvrir clip ou Sauver sous clip sont sélectionnées sur le menu d'édition.
<b>ALTTIROIR=&lt;chemin&gt;</b>	Cette option permet de préciser le tiroir devant être utilisé par défaut par la fenêtre de requête de fichier qui apparaît lorsque l'option Ouvrir est sélectionnée sur le menu Images.

## **CMD (Changer périphérique principal)**



CMD permet de rediriger la sortie imprimante sur un fichier non sur l'imprimante, la sortie vers imprimante se réalise en fait vers un fichier de disquette.

Pour utiliser CMD, les types d'outils doivent être ajoutés à la fenêtre d'information de l'icone CMD. Il vous faudra y indiquer où envoyer la sortie imprimante.

La liste suivante indique les types d'outils CMD admis ainsi que les MOTS CLÉS correspondants, les arguments et les valeurs données par défaut.

<b>DEVICE=&lt;port&gt;</b>	Le port Amiga auquel l'imprimante est relié, soit parallèle ou série. DEVICE=parallel est donné par défaut.
<b>FILE=</b> <b>&lt;nomdefichier&gt;</b>	Le nom du fichier devant recevoir la sortie imprimante. FILE=ram:CMD_ fichier est la valeur donnée par défaut.
<b>SKIP=vrai</b>	Indique à CMD qu'il faut sauter la première séquence d'écriture. Celle-ci peut par exemple être la séquence d'initialisation de l'imprimante. Vous pouvez utiliser SKIP=vrai pour l'ignorer. La valeur donnée à SKIP par défaut est faux (les premières écritures ne seront pas sautées).
<b>MULTIPLE=vrai</b>	Indique à CMD de rediriger plus d'un fichier. La valeur donnée par défaut est MULTIPLE=faux (seul un fichier sera redirigé).
<b>NOTIFY=vrai</b>	<p>Indique à CMD qu'il faut afficher un message d'information. Lorsque CMD intercepte le fichier, le message correspondant s'affichera le plus souvent comme suit:</p> <pre>Redirected &lt;# of bytes&gt; from parallel.device to &lt;nomdefichier&gt;</pre> <p>Une fois que la sortie est envoyée sur un fichier et que CMD n'est plus utilisé, un autre message pourra indiquer:</p> <pre>CMD redirection of parallel.device removed</pre> <p>La valeur donnée par défaut est NOTIFY=faux (les messages ne sont pas affichés).</p>

Pour utiliser CMD, il suffit de double cliquer sur son icone. La prochaine information qui sera ensuite envoyée à votre imprimante sera en fait redirigée sur le fichier assigné à cette opération.

## MEmacs (MicroEmacs)



MEmacs (MicroEmacs) est un éditeur de texte orienté sur l'écran. Un éditeur de texte remplit approximativement les mêmes fonctions qu'un traitement de texte à l'exception de ce qui concerne les options de formatages de style. MicroEmacs est décrit en détail dans le manuel *d'utilisation de l'AmigaDOS*.

## Calculatrice



La calculatrice dispose des quatre opérations standard permettant d'additionner, de soustraire, de multiplier, et de diviser. Il suffit d'ouvrir l'icone de la calculatrice pour l'utiliser.

La calculatrice fonctionne comme toute calculatrice courante. Les touches de celle-ci sont représentées par des cellules. Ces cellules sont numérotées afin de correspondre aux chiffres allant de 0 à 9. Les cellules non numériques représentent:

<b>CA</b>	Efface toute les introductions précédentes. Réinitialise la calculatrice à 0.
<b>CE</b>	Efface l'intitulé en cours d'introduction.
<b>x</b>	Multiplier.
<b>÷</b>	Diviser.
<b>+</b>	Ajouter.
<b>-</b>	Soustraire.
<b>,</b>	Virgule décimal.
<b>«</b>	Efface le dernier caractère introduit.
<b>±</b>	Permet de modifier le signe arithmétique du chiffre que vous introduisez. Les chiffres positifs se transforment donc en chiffres négatifs, et inversement.
<b>=</b>	Affiche les résultats de l'opération.

Pour appuyer sur une touche, sélectionnez la cellule correspondante à l'aide de la souris, ou appuyez sur la touche correspondante du clavier. Vous pouvez utiliser soit le clavier, soit le pavé numérique de celui-ci. Sur le clavier, c'est la touche de retour qui sera l'équivalent de la touche égal (=).

La calculatrice affiche un message d'erreur en cas de dépassement de capacité et de division par zéro.

Sélectionnez la cellule de fermeture pour sortir de la calculatrice.

### ***Menus de la calculatrice***

La calculatrice propose trois menus: le menu Projet, le menu Edition, et le menu Fenêtre. Vous y trouverez les options suivantes:

Sur le menu Projet:

<b>Clear Entry</b>	Efface uniquement la dernière entrée.
<b>Clear All</b>	Efface toutes les entrées et réinitialise l'affichage à zéro.
<b>Quit</b>	Eteint la calculatrice.

Sur le menu Edition:

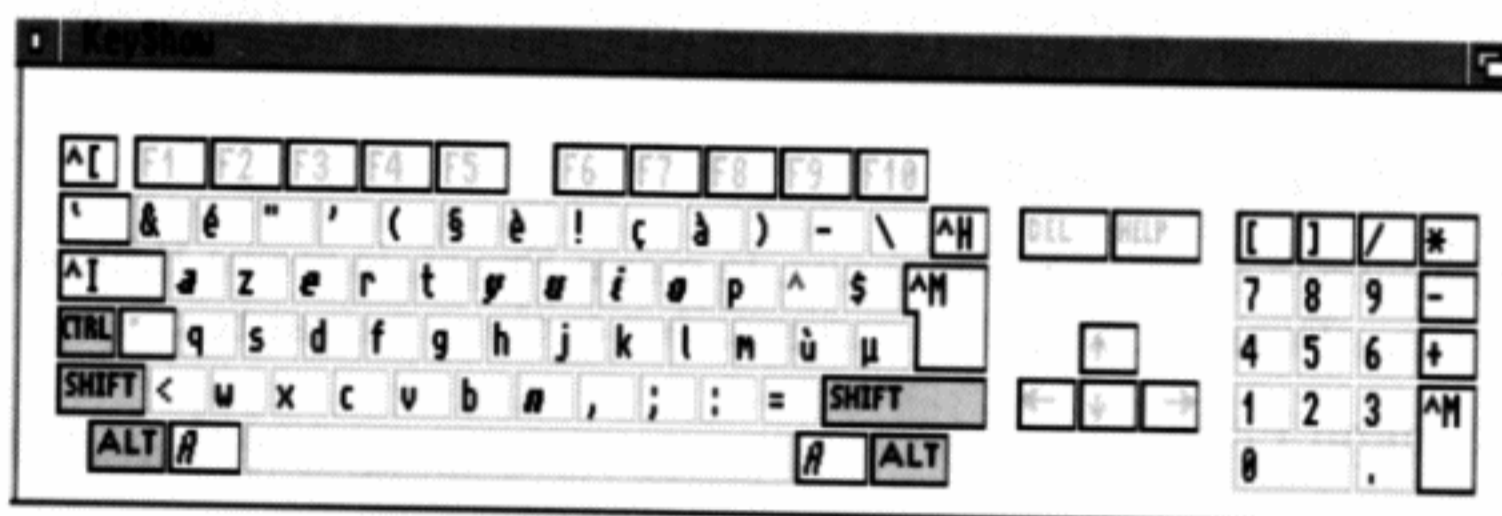
<b>Cut</b>	Efface l'enregistrement en cours et le recopie dans la mémoire tampon du Clipboard.
<b>Copy</b>	Copie l'enregistrement dans la mémoire tampon du Clipboard sans effacer la zone d'affichage.
<b>Paste</b>	Place le contenu de la mémoire tampon du Clipboard dans la calculatrice.

La seule option proposée dans le menu Fenêtre est Show Tape. Affiche une fenêtre qui indique les enregistrements et les résultats de la calculatrice. Show Tape peut également être recopié, mais il faut utiliser pour ceci la méthode de sélection par tirage puisqu'aucun menu n'est affecté à cette opération. Il faut ensuite appuyer sur les touches Amiga+C pour recopier le contenu de la sélection dans la mémoire tampon du Clipboard.

## KeyShow



La routine KeyShow permet d'afficher le clavier de l'Amiga dans la configuration en cours que vous utilisez. Lorsque vous ouvrez l'icône KeyShow, l'affectation des touches du clavier représenté en figure 10-3 est donnée par défaut.



**Figure 10-3. Fenêtre KeyShow du clavier donné par défaut**

Les caractères qui apparaissent à l'origine sur le clavier sont ceux que vous obtenez lorsque vous appuyez sur une touche. La touche Q montre par exemple le caractère q. Malgré ceci, si vous appuyez sur une touche complémentaire en plus de la touche de caractère, vous pouvez afficher un autre signe. Les touches complémentaires dont KeyShow tient compte sont Ctrl, majuscule, ainsi que les deux touches Alt.

Pour voir quel caractère sera affiché si vous enfoncez l'une de ces touches complémentaires simultanément avec la touche de caractère souhaitée:

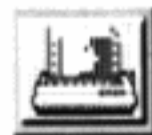
1. Sélectionnez l'une des touches apparaissant sur la fenêtre KeyShow quelle qu'elle soit. Cette touche complémentaire sera affichée en surligné.
2. L'affichage de la fenêtre KeyShow est modifié; il indique maintenant les caractères que vous obtiendrez en appuyant sur l'une des touches pendant que la touche complémentaire sur-lignée est enfoncée. Vous pouvez choisir n'importe quelle combinaison de touches complémentaires afin que l'affichage s'effectue en correspondance.

3. Vous pouvez appuyer à nouveau sur la touche complémentaire afin de revenir à la configuration initiale.

Séquence rapide au clavier: plutôt que de pointer sur la touche complémentaire de l'affichage, vous pouvez bien évidemment appuyer sur la touche correspondante du clavier. La liste suivante vous permet d'interpréter au mieux l'affichage de la fenêtre KeyShow:

- Les touches de qualification qui ne sont pas enfoncées, sont représentées dans la couleur de fond du Workbench (habituellement gris). Lorsque vous ouvrez par exemple pour la première fois la fenêtre KeyShow, les touches Ctrl, majuscule, et Alt apparaissent bien en gris. KeyShow n'utilise en effet pas ces touches lors de son affichage initial.
- Les touches mortes sont représentées dans la couleur de surlignage Workbench (habituellement bleue). Une touche morte est une touche modifiant la sortie de la touche qui sera appuyée immédiatement après. Sur le clavier USA, la séquence d'appui Alt+G représente par exemple l'accent grave. Si vous appuyez sur Alt+G, puis ensuite sur le caractère E, l'accent sera placé au dessus du e (è).
- Les caractères représentés en gras et en italique indique qu'une touche doit être utilisée conjointement à une touche morte. Dans l'exemple précédent, E peut être modifié par une touche morte.
- \$\$ indique que plus d'un caractères sont indispensables pour définir la touche.
- Lorsqu'un caractère est précédé d'un tilde (~) ou d'un accent circonflexe (^), il s'agit d'un caractère de contrôle.
- Les touches qui ne sont pas définies (blanches) dans la configuration en cours (Ctrl, majuscule, etc.) restent blanches.

## **GraphicDump**



GraphicDump permet d'imprimer les écrans complets, y compris les menus et les icones s'y trouvant, exactement comme ils apparaissent sur votre moniteur. Votre imprimante doit bien évidemment être en mesure de tirer des images graphiques (la majorité des imprimantes en sont capable).

Avant d'utiliser GraphicDump assurez-vous préalablement que les paramètres déterminés dans les éditeurs Printer, PrinterPS et PrinterGfx sont bien adaptés à votre imprimante. Vous pouvez préciser les dimensions de la surface imprimable en indiquant les limites souhaitées dans l'éditeur PrinterGfx. Si vous ne définissez aucune limite, l'impression prendra la largeur maximum acceptée par l'imprimante.

Pour utiliser GraphicDump, double cliquez sur son icône. Après environ dix secondes, l'écran se trouvant au premier plan est envoyé à l'imprimante pour impression.

### **Types d'outils**

GraphicDump admet le type d'outil SIZE (dimension). Les paramètres admis par SIZE ainsi que leurs correspondances sont indiqués ci-dessous:

<b>SIZE=tiny</b>	1/4 de la largeur totale admissible sur l'imprimante.
<b>SIZE=small</b>	1/2 de la largeur totale admissible sur l'imprimante.
<b>SIZE=medium</b>	3/4 de la largeur totale admissible sur l'imprimante.
<b>SIZE=large</b>	Full width allowed by the printer (default).

L'intégralité de la largeur totale admissible sur l'imprimante (valeur donnée par défaut).

La hauteur de l'impression restera dans ses proportions identique à ce que vous voyez sur l'écran. Les cellules de limites de l'éditeur PrinterGfx doivent être configurées sur Ignorer lorsque vous faites appel à la routine GraphiDump. Dans le cas contraire, la taille de l'impression sera en fait déterminée par les paramètres indiqués en limite.

Pour indiquer une taille particulière à un type d'outil, utilisez la syntaxe suivante:

SIZE=<xdots>:<ydots>

Substituez la largeur en nombre de points imprimés à l'expression <xdots> et la hauteur à <ydots>.

## **InitPrinter**



InitPrinter envoie en fait à l'imprimante les options d'impression indiquées dans les éditeurs Printer et PrinterGfx de Préférences. Votre imprimante est ainsi initialisée, et les paramètres actifs à la mise sous tension de votre imprimante seront éventuellement modifiés lorsque vous double cliquez sur l'icone EditPrinter.

Votre imprimante se réinitialise automatiquement lorsqu'elle reçoit les codes correspondants à la séquence d'initialisation, tout comme elle le fait lors de sa mise en tension. Lorsque vous éteignez l'imprimante, il faudra faire appel à la routine InitPrinter pour la réinitialiser.

## **PrintFiles**



PrintFiles permet d'envoyer directement les fichiers de texte à votre imprimante. Différents fichiers peuvent être sélectionnés simultanément à l'aide de méthodes distinctes et habituelles de sélection. Lorsque la routine PrintFiles ne peut pas trouver ou ouvrir l'un des fichiers, il saute et passe au prochain fichier indiqué. Les fichiers sont imprimés conformément aux paramètres indiqués dans les éditeurs Printer ou PrinterPs de Préférences.

Pour utiliser PrintFiles:

1. Sélectionnez l'icone du premier fichier devant être imprimé. Maintenez la touche majuscule enfoncée, et sélectionnez ensuite les icones de tous les fichiers que vous souhaitez imprimer. Vous pouvez également tirer un cadre à l'aide de la souris afin de sélectionner les icones souhaités.
2. Appuyez sur la touche majuscule et double cliquez sur l'icone PrintFiles.

Lorsque vous imprimez plusieurs fichiers, ajoutez le code d'alimentation de page entre chaque fichier afin que ceux-ci débutent toujours sur une nouvelle page. Si vous n'indiquez pas de code d'alimentation de page, le prochain fichier sera imprimé sur la même page et à la suite de la fin du fichier précédent. Vous pouvez ajouter le code d'alimentation de page à l'aide du type d'outil FORMFEED=vrai dans la fenêtre d'information de l'icône PrintFiles.

## ShowConfig

La fenêtre ShowConfig illustrée en figure 10-4, permet d'afficher les informations relatives à la configuration du système, y compris celles concernant le microprocesseur, les circuits personnalisés, la version du logiciel système d'exploitation, et les informations relatives à la mémoire vive RAM, ainsi que toute autre carte d'extension. Utilisez ces informations lorsque vous avez besoin d'informations techniques sur le matériel ou sur le logiciel.

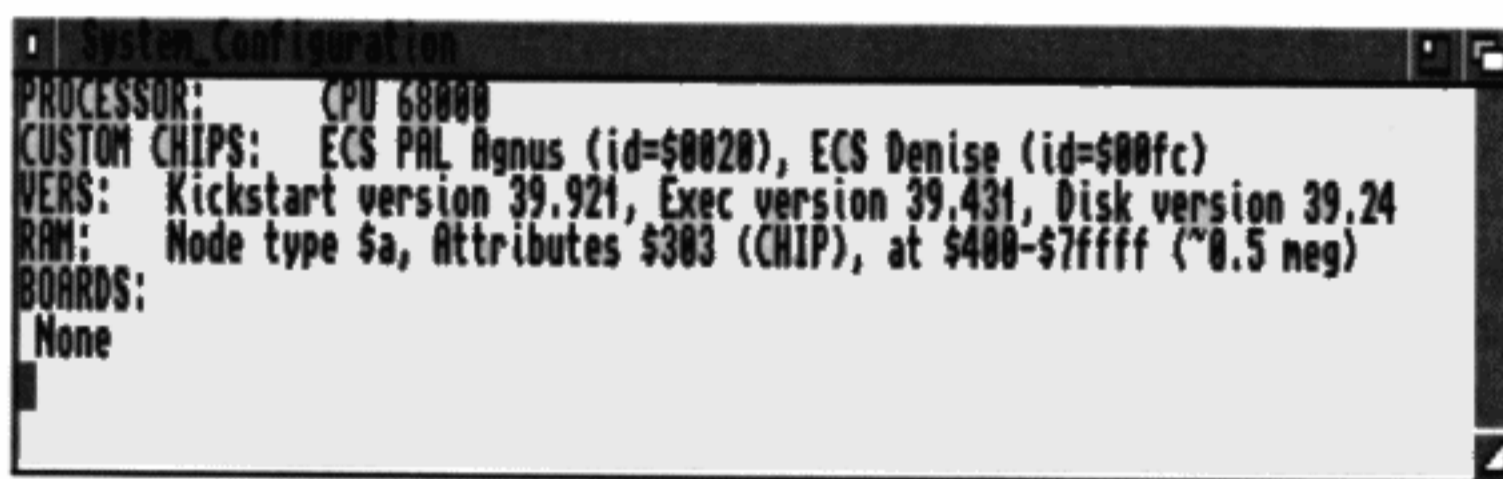


Figure 10-4. Fenêtre ShowConfig

## Lacer

La routine Lacer ne fonctionnera que lorsqu'un périphérique genlock est relié à votre Amiga. Il permet de sauter de l'affichage entrelacé au mode non entrelacé. Cette procédure est exploitée en priorité pour effectuer des enregistrements vidéo ainsi que le genlock en permettant à l'Amiga de fournir la sortie vidéo entrelacée exigée par les périphériques vidéo.

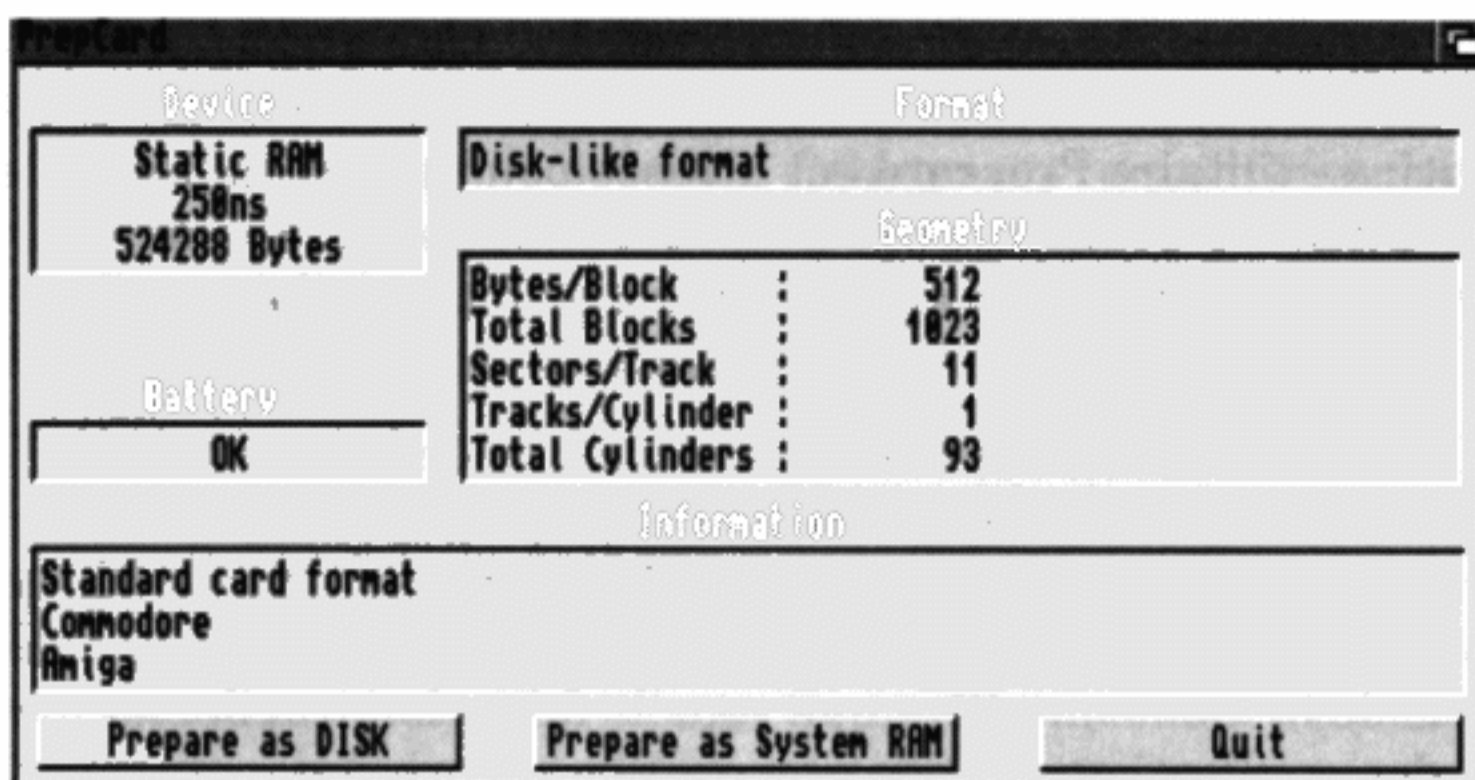
## **PrepCard**

La routine utilitaire PrepCard est utilisée pour mettre en forme les cartes mémoires PCMCIA, de format carte de crédit. Seuls les ordinateurs Amiga équipés d'une fente d'introduction de cartes PCMCIA peuvent exploiter cette routine.

PrepCard permet de définir les cartes de mémoire vive statique PCMCIA soit comme périphérique (lecteur) soit comme mémoire vive RAM. Une carte formatée comme lecteur pourra être utilisée comme un lecteur de disquettes: vous pourrez y lire et y écrire des données de la même manière que vous le faites habituellement à partir des applications du Shell ou du Workbench. La mémoire vive de ces cartes étant protégée par une pile, le contenu des cartes reste en place, même lorsque vous l'enlevez de l'Amiga ou que vous coupez l'alimentation de ce dernier. Les opérations de lecture et d'écriture sur les cartes mémoire bénéficient d'un accès très rapide.

Si la carte mémoire est définie comme une page de mémoire vive RAM additionnelle, celle-ci sera tout simplement indiquée à la mémoire de l'Amiga de la même façon que si vous avez placé une extension de mémoire interne. Les cartes disponibles offrent différentes capacités: de 64 kilo octets à plus d'un méga octet.

Ouvrez la fenêtre PrepCard, illustrée en figure 10-5, en double cliquant sur l'icône de cette routine. Lorsqu'une carte est introduite, sa taille ainsi que les autres informations la concernant seront affichées. Le message FAILED apparaissant dans la boîte Battery indique que la pile de la carte mémoire est vide et doit être remplacée avant de pouvoir continuer à utiliser la carte.



**Figure 10-5. Fenêtre PrepCard.**

**Affichage de la routine PrepCard pour une carte mémoire de 512KO définie comme lecteur**

Vous pouvez utiliser la routine PrepCard pour formater une nouvelle carte mémoire (qui n'est pas formatée lorsque vous l'achetez), ou qui a été mise en forme précédemment et définie en tant que lecteur ou mémoire vive additionnelle.

1. Sélectionnez la cellule appropriée, soit Prepare as DISK soit Prepare as System RAM. Une requête d'avertissement vous rappellera que vous risquez de perdre toutes les informations inscrites sur la carte mémoire si vous poursuivez la procédure.
2. Sélectionnez la cellule Continuer pour mettre la carte mémoire en forme ou la cellule Annuler pour revenir à la fenêtre PrepCard. La procédure de mise en forme ne dure que quelques secondes.

**Remarque** La procédure de mise en forme ne s'effectuera pas si la carte mémoire est protégée en écriture. Vous pouvez déplacer le contacteur de protection sans devoir retirer la carte mémoire de son emplacement, et ainsi permettre toute écriture sur cette carte.

3. Sélectionnez Quitter pour ressortir de la procédure après avoir achevé d'utiliser la routine PrepCard. L'icône de la carte que vous venez de définir comme lecteur apparaît immédiatement. Il porte le nom de Empty (vide).

Vous pouvez utiliser une carte mémoire définie en tant que lecteur comme toute disquette normale, c'est à dire la renommer ou la reformater à l'aide de la routine Format du Workbench. Une carte mémoire définie comme lecteur portera le nom de périphérique CC0:.

Pour exploiter une carte mémoire dont la capacité est affectée à la mémoire vive RAM du système, vous devez réinitialiser l'ordinateur (la carte doit être autorisée en écriture, et mise en place avant d'initialiser ou de remettre sous tension l'ordinateur afin que sa capacité mémoire soit bien ajoutée à la mémoire vive de l'Amiga). La capacité de la carte mémoire s'ajoute tout aussi bien à la plage de mémoire graphique (Chip RAM) qu'à celle restante (Fast RAM).

La routine PrepCard dispose d'une fenêtre de configuration évoluée, qui est proposée sur le menu. Cette fenêtre permet d'accepter différents paramètres de configuration de bas niveau pouvant être définis à des fins de diagnostics.

**Remarque**     Seuls les opérateurs disposant de connaissances techniques approfondies devraient modifier les paramètres donnés par défaut dans la fenêtre de configuration évoluée. Tout paramétrage inexact ne risque pas d'endommager la carte mémoire, ni l'Amiga, mais peut interférer avec le bon fonctionnement de la carte.

Lorsque vous utilisez les cartes mémoires PCMCIA veuillez tenir compte des points suivants:

- La routine PrepCard ne pourra pas être exécutée si la carte mémoire est en cours d'utilisation et affectée en mémoire vive RAM. Pour exécuter une nouvelle fois la routine PrepCard sur une carte définie en tant que mémoire vive, il faut introduire la carte après avoir initialisé le système.
- Si vous extrayez une carte mémoire en cours d'utilisation et affectée à la mémoire vive, l'ordinateur Amiga sera immédiatement réinitialisé.
- Ne protégez pas la carte mémoire en écriture si elle est utilisée en mémoire vive. Ceci risquerait de bloquer le fonctionnement de l'Amiga, et vous obligerait à le réinitialiser.

## Tiroir Commodities

Le tiroir Commodities, dont la fenêtre est représentée en figure 10-6, se trouve dans le tiroir Tools, et contient les routines d'échange Commodities. Ces différentes routines permettent de gérer l'introduction des données au clavier par la souris sur l'Amiga.

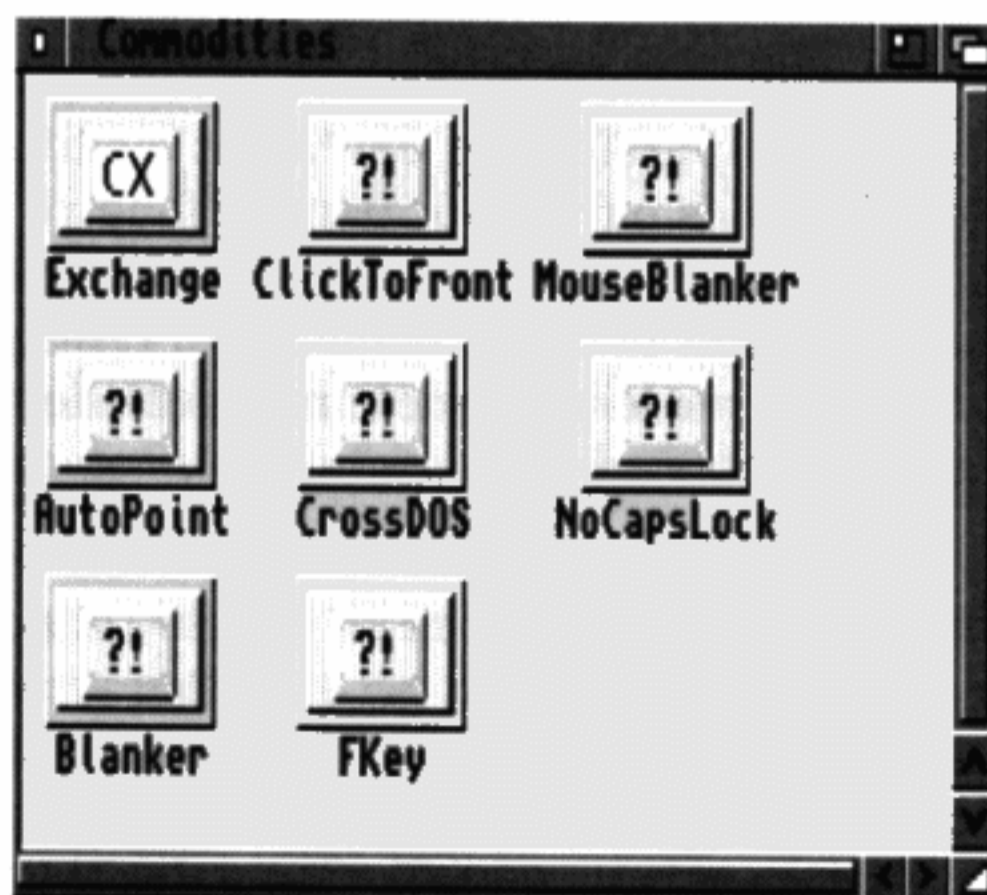


Figure 10-6. Fenêtre Commodities

<b>AutoPoint</b>	Active automatiquement la fenêtre sur laquelle se trouve le pointeur.
<b>Blanker</b>	L'écran se noircit si aucune introduction n'a été faite au clavier ou à l'aide de la souris à l'issue d'une temporisation donnée.
<b>ClickToFront</b>	Amène une fenêtre en avant plan de l'écran en double cliquant sur celle-ci.
<b>NoCapsLock</b>	Annule temporairement le fonctionnement la touche de verrouillage de majuscule.
<b>CrossDOS</b>	Voir chapitre 7.
<b>FKey</b>	Permet d'assigner des fonctions spécifiques aux touches.
<b>Mouse Blanker</b>	Dès que vous tapez des données du clavier, cette option permet de rendre invisible le pointeur de la souris.
<b>Exchange</b>	Permet de gérer et de contrôler toutes les zones routines proposées sous Commodities.

### ***Utilisation des types d'outil Commodities***

Toutes les routines disponibles sous Commodities se partagent deux types d'outils communs: `CX_PRIORITY=<n>` qui permet d'affecter des priorités aux routines d'échange de données Commodities d'une part, et d'autre part `DONOTWAIT` qui demande au fichier `WBStartup` de poursuivre le traitement sans attendre que la routine Commodities ne s'achève. Le facteur de priorité de l'ensemble des routines est donné par défaut à 0. Si vous introduisez un type d'outil modifiant cet ordre de priorité (valeur supérieure) la routine concernée passera en priorité avant toutes les autres routines d'échange de données Commodities.

Il est possible par exemple que vous disposiez de deux routines vous permettant d'assigner des procédures fonctions bien particulières aux touches de fonctions. Si ces deux routines sont assignées à la touche F1, la routine de priorité supérieure interceptera tout appui sur cette touche, la touche ne sera donc plus accessible aux autres routines.

Deux types d'outils ne s'appliquent qu'aux routines ouvrant une fenêtre: `CX_POPUP` et `CX_POPKEY`.

**CX\_POPUP=NO** la fenêtre de la routine ne s'ouvrira pas lorsque l'icone est ouvert. La routine sera activée lorsque vous double cliquez sur son icone, mais la fenêtre restera donc close. La valeur donnée par défaut est **CX\_POPUP=YES**.

**CX\_POPKEY=<touche>** permet de déterminer quelle touche active doit lancer l'exécution de la routine. Lorsque cette touche (ou séquence d'appui) est appuyée, la fenêtre de la routine sera automatiquement mise en premier plan de l'écran. Si la fenêtre est cachée, elle sera ouverte. Les touches actives de ce type ne lancent pas l'exécution d'une routine qui est encore fermée.

Lorsque vous spécifiez une séquence d'appui de touches, séparez l'indication des différentes touches d'un espace. Exemple:

```
CX_POPKEY=F9
CX_POPKEY=Maj F4
CX_POPKEY=LMAJ LAlt LAmiga X
```

### **Séquences d'appui admises**

Lorsque vous indiquez quelles séquences d'appui sur les touches doivent être employées pour appeler une routine d'échange de données Commodities, vous pouvez utiliser l'une des touches de fonction (F1 à F10) ainsi que l'ensemble des touches de la zone machine à écrire du clavier (soit les chiffres, les lettres, les symboles, etc..). Les touches de ces différents caractères doivent cependant être précédés d'une touche dite de qualification. Les touches de qualification admises sont les suivantes:

<b>Touche de qualification</b>	<b>Touche</b>
<b>Alt</b>	L'une des touches Alt
<b>RAlt</b>	Uniquement la touche Alt droite
<b>LAlt</b>	Uniquement la touche Alt gauche
<b>Maj</b>	L'une des touches de majuscules
<b>RMaj</b>	Uniquement la touche Maj droite
<b>LMaj</b>	Uniquement la touche Maj gauche
<b>LAmiga</b>	Amiga gauche
<b>RAmiga</b>	Amiga droite
<b>CTRL</b>	Ctrl

<b>Pavénumérique</b>	Indique une touche du pavé numérique
<b>Touchedroite</b>	Cliquer la touche d'appel de menu
<b>Touche gauche</b>	Cliquer la touche de sélection
<b>Touche centrale</b>	Cliquer la touche centrale des souris munies de trois touches

Ces touches de qualification peuvent être utilisées avant une touche de fonction, sans que cela soit obligatoire. Vous pouvez utiliser toute combinaison de touches de qualification désirée; elles doivent cependant être suivies d'un caractère ou d'une touche de fonction. Une touche de qualification ne sera reconnue qu'une seule fois dans la séquence de contrôle souhaitée:

LAlt RAmiga LAlt F10

est équivalent à

LAlt RAmiga F10

Les séquences suivantes sont admises:

Alt F6  
LAmiga 8  
Ctrl LMaj Y  
Touche gauche Ctrl VerrouMaj =<sup>1</sup>  
Pavénumérique 8<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Cliquez la touche de sélection, puis appuyez sur les touches Ctrl+majuscule+=.

<sup>2</sup> Utilisez la touche 8 du pavé numérique. La touche 8 de la zone machine à écrire ne répondra pas à la demande.

## **AutoPoint**

AutoPoint vous permet de sélectionner une fenêtre sans avoir à cliquer la touche de sélection. Pour lancer l'exécution de la routine AutoPoint, double cliquez sur son icône. AutoPoint n'ouvre pas de fenêtre.

Lorsque la routine AutoPoint est en cours d'exécution, le système active en fait la fenêtre sur laquelle le pointeur passe. Il est ainsi inutile de cliquer la touche de sélection de la souris.

Pour annuler le fonctionnement de la routine AutoPoint, il suffit de double cliquer une seconde fois sur son icône ou d'ouvrir la fenêtre Exchange, et de sélectionner AutoPoint sur la cellule défilante, puis ensuite la cellule Remove.

### **Blanker**

Lorsque la routine Blanker est active, l'écran s'éteindra automatiquement si aucune introduction de données n'intervient à l'issue d'un certain laps de temps.

La fenêtre Blanker vous permet de préciser très exactement la temporisation (en secondes) qui doit être observée avant que l'écran ne s'assombrisse. La valeur donnée par défaut est de 60 secondes. Si vous n'appuyez pas sur une touche, ou ne cliquez pas sur l'une des touches de la souris dans un intervalle de soixante secondes, l'écran s'assombrira. Pour modifier cette valeur, il vous suffit d'entrer une valeur différente dans la cellule de texte suivant l'intitulé Secondes.

Blanker permet également d'afficher successivement toute une série de couleurs si vous cochez la cellule Cycle Colors. Cochez la cellule animation pour obtenir un affichage aléatoire sur l'écran.

Pour désactiver la routine Blanker, appeler l'écran Exchange, sélectionnez y Blanker, puis Remove, ou sélectionnez l'option de menu Quitter. La touche active permettant d'appeler la routine Blanker est Ctrl+Alt+B.

### **Types d'outils**

Blanker admet les types d'outils suivants:

<b>SECONDS=60</b>	Temporisation à observer avant d'assombrir l'écran. La valeur donnée par défaut est 60 secondes.
<b>ANIMATION=YES</b>	Définit si l'écran Blanker doit afficher un motif aléatoire. La valeur donnée par défaut est oui (yes).
<b>CYCLECOULEURS=YES</b>	Définit si les différentes couleurs de l'écran doivent être affichées successivement. La valeur donnée par défaut est oui (yes).

### ***ClickToFront***

ClickToFront vous permet d'amener une fenêtre en premier plan de l'écran sans devoir sélectionner la cellule de profondeur. Pour amener la fenêtre en premier plan, maintenez la touche Alt gauche enfoncée, et double cliquez sur la fenêtre en question (vous pouvez bien évidemment remplacer la touche Alt gauche par une autre touche à l'aide des types d'outils).

Pour lancer l'exécution de la routine ClickToFront, il suffit de double-cliquer sur son icône. ClickToFront n'ouvre pas de fenêtre.

Pour désactiver la routine ClickToFront, double cliquez une nouvelle fois sur son icône, ou ouvrez la fenêtre Exchange, sélectionnez ClickToFront sur la cellule défilante, puis ensuite la cellule Remove à moins que vous ne double cliquiez à nouveau sur son icône.

### ***Types d'outils***

La routine ClickToFront admet l'utilisation du type d'outil QUALIFIER, vous permettant de définir la touche de qualification qui doit être appuyée avant de cliquer sur la fenêtre. La séquence de contrôle ainsi définie vous permettra d'amener la fenêtre souhaitée en premier plan sur l'écran. Les quatre paramètres de touche admis sont les suivants:

<b>Lalt</b>	Alt gauche (Défaut)
<b>Left_Alt</b>	Alt gauche
<b>Ralt</b>	Alt droite
<b>Right_Alt</b>	Alt droite
<b>CTRL</b>	Ctrl
<b>CONTROL</b>	Ctrl
<b>Aucune</b>	Aucune touche

Si vous avez par exemple indiqué QUALIFIER=CTRL et que la routine ClickToFront est bien activée, il faudra maintenir la touche Ctrl enfoncée pendant que vous double cliquez sur la touche que vous souhaitez voir afficher en premier plan.

### **NoCapsLock**

NoCapsLock permet de désactiver momentanément la touche de verrouillage de majuscule. Les touches de majuscule fonctionneront toujours de la manière habituelle. Malgré ceci la touche de verrouillage de majuscule n'aura aucun effet si vous l'appuyez accidentellement.

Pour lancer l'exécution de la routine NoCapsLock, double cliquez sur son icône. Cette routine n'ouvre pas de fenêtre. Pour désactiver la routine NoCapsLock, ouvrez la fenêtre Exchange, sélectionnez NoCapsLock sur la cellule défilante, puis la cellule Remove. Vous pouvez également double cliquer une seconde fois sur son icône.

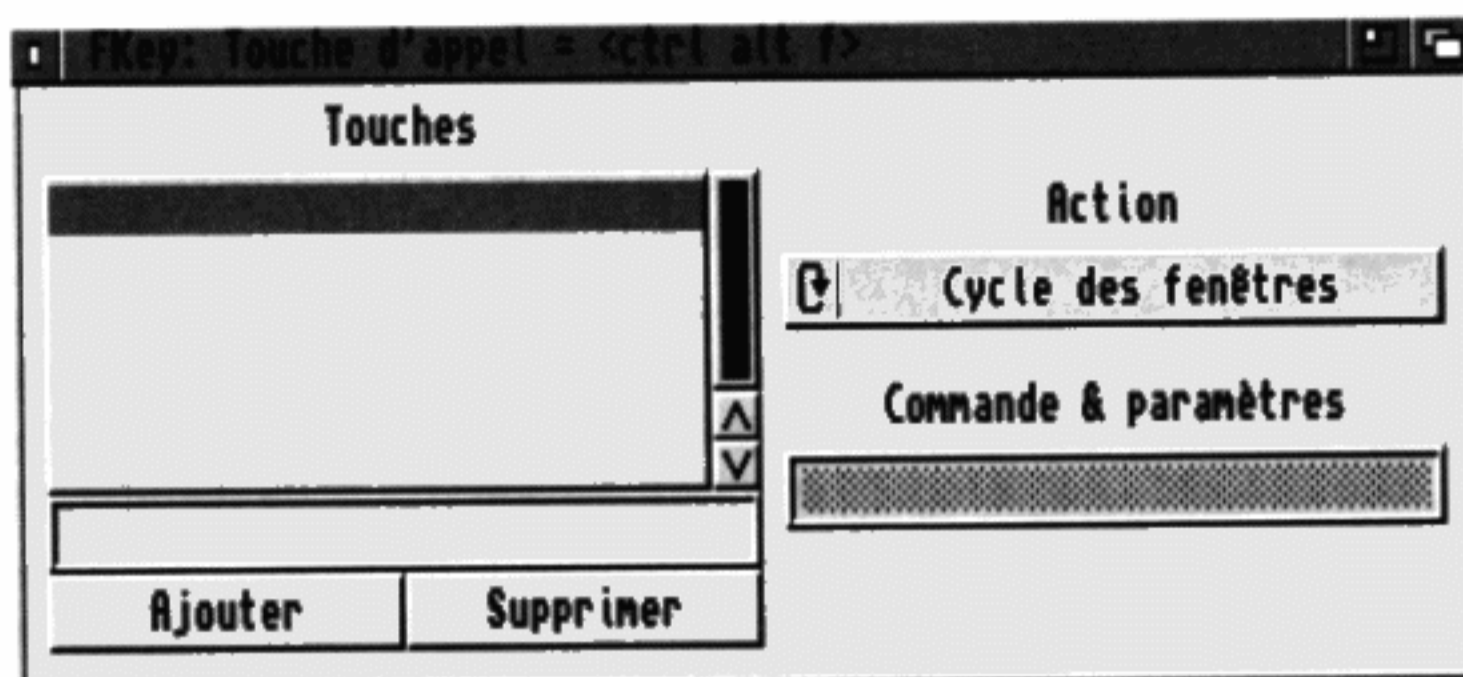
### **CrossDOS**

La routine utilitaire CrossDOS permet de gérer les options de texte des lecteurs affectés au CrossDOS. La fenêtre de la routine CrossDOS indique quel lecteur est disponible, et vous permet également de définir le filtrage ou la conversion de texte de façon distincte pour chacun des lecteurs. Séquence de contrôle: Ctrl+Alt+C. Pour de plus amples informations sur la routine utilitaire CrossDOS, veuillez consulter le chapitre 7.

### **FKey**

FKey vous permet d'assigner des fonctions particulières aux touches, ce qui vous évitera d'avoir à taper au clavier certains éléments répétitifs.

Lorsque vous double cliquez sur l'icône FKey, la fenêtre représentée en figure 10-7 s'affiche.



**Figure 10-7. Fenêtre FKey**

FKey vous permet d'assigner chacune des huit instructions à chaque séquence de contrôle que vous pouvez introduire.

La liste de défilement des touches programmées vous montre l'ensemble des séquences de contrôles déjà figées.

Les cellules New Key et Delete Key vous permettent d'ajouter ou de déduire des séquences de contrôles.

La cellule cyclique Command vous permet de sélectionner une séquence particulière adaptée à la séquence de contrôle en cours. Les instructions proposées sont les suivantes:

<b>Cycle Windows</b>	La fenêtre d'application se trouvant actuellement en arrière plan est amenée en avant de l'affichage de l'écran Workbench, est sélectionné. Cette instruction n'affectera que les fenêtres ouvertes par l'intermédiaire d'outil ou de projet comme c'est le cas de la fenêtre horloge Clock. Les fenêtres de lecteurs et de tiroirs ne seront pas affectés.
<b>Cycle Screens</b>	La fenêtre se trouvant actuellement en arrière plan sera amené en avant de l'affichage.
<b>Enlarge Window</b>	La fenêtre sélectionnée sera agrandie à sa taille maximum, ce qui comporte également les bords de l'écran.
<b>Shrink Window</b>	La fenêtre sélectionnée sera réduite à sa taille minimum.

<b>Toggle Window Size</b>	La fenêtre sélectionnée est zoomée comme lorsque vous sélectionnez sa cellule zoom. Cette instruction pourra également être appliquée à des fenêtres ne disposant que d'une cellule zoom, et dépourvue de cellule d'agrandissement.
<b>Insert Text</b>	Lorsqu'une séquence de contrôle est introduite, la chaîne de caractères souhaitée sera introduite en lieu et place. La chaîne de caractères devant être insérée est précisée dans la cellule de paramètres d'instruction (Command Parameters).
<b>Run Program</b>	Vous permet de lancer l'exécution d'une routine en introduisant une séquence de contrôle au clavier. Le nom du programme ainsi que les paramètres éventuellement requis doivent être indiqués dans la cellule de paramétrage d'instruction (Command Parameters).
<b>Run ARexx Script</b>	Vous permet de lancer l'exécution d'un fichier script ARexx en appuyant tout simplement sur une séquence de contrôle au clavier. Le nom du fichier script ainsi que les paramètres éventuellement requis doivent être indiqués dans la cellule de paramétrage d'instruction (Command Parameters). Si vous placez le nom du fichier entre guillemets, il sera considéré comme un fichier de chaîne de caractères ARexx.

La cellule texte de paramétrage d'instruction Command Parameters permet de préciser les paramètres requis pour trois des instructions mentionnées ci-dessus.

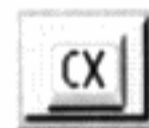
Si vous affectez par exemple Alt F1 à une séquence de contrôle permettant de lancer l'exécution du logiciel DPaint, procédez comme suit:

1. Sélectionnez la cellule New Key (nouvelle touche).
2. Introduisez la séquence de contrôle au clavier dans la cellule de texte en y tapant Alt F1 (assurez-vous bien d'avoir introduit un espace entre Alt et F1).
3. Sélectionnez l'instruction Run Program dans la cellule cyclique Command.
4. Introduisez le chemin d'accès du logiciel DPaint dans la cellule texte de paramétrage d'instruction Command Parameters.

### ***Pointeur de souris invisible (mouse blanker)***

Dès que vous tapez des données du clavier, cette option permet de rendre invisible le pointeur de la souris. Celui-ci apparaîtra nouveau lorsque vous déplacerez à nouveau la souris.

Pour activer cette routine, il suffit de double-cliquer sur son icône. Pour désactiver cette fonction, double-cliquez une nouvelle fois sur son icône. Vous pouvez également ouvrir la fenêtre Exchange, et sélectionner l'option Mouse Blanker sur la cellule de défilement avant de sélectionner l'option Remove (Enlever).



### ***Exchange***

La routine Exchange permet de gérer les utilitaires du tiroir Commodities traitées en tâche de fond. La séquence de contrôle de cette routine Exchange est Ctrl+Alt+Help.



***Figure 10-8. Fenêtre Exchange***

La fenêtre Exchange, représentée en figure 10-8, liste quelles sont les tâches de fond du tiroir Commodities en cours d'exécution, et affiche en outre les informations précises relatives à chacune des routines sélectionnées. Les routines en cours d'exécution peuvent être activées ou désactivées par l'intermédiaire de la routine Exchange. Pour désactiver l'une de ces routines, sélectionnez la routine Remove. Vous pouvez également afficher la fenêtre de l'une des routines Commodity en sélectionnant la cellule Show Interface, puis en la traitant comme si vous veniez d'ouvrir l'icône Commodity. Sélectionnez ensuite la cellule Hide Interface pour refermer la fenêtre Commodity tout en laissant la routine en cours d'exécution.

# **Chapitre 11**

## **Editeur ED**

---

La routine ED est un éditeur de texte ASCII pleine page, qui dispose de menus et de touches de fonction pour accéder à ses différentes possibilités. Vous pouvez utiliser la souris ou le clavier pour exploiter cet éditeur. Bien que les menus de sélection de ED sont programmés, vous pouvez les reconfigurer selon vos besoins.

**Remarque** ED n'accepte pas les fichiers source contenant un code binaire. Pour éditer ce type de fichiers, nous vous conseillons de faire appel à l'instruction EDIT, ou à l'éditeur MEmacs.

La ligne inférieure de la fenêtre ED est la ligne d'état et de messages. Les messages d'erreurs resteront affichés sur cette ligne d'état jusqu'à ce que vous introduisiez une autre instruction ED. Cette ligne vous permet donc d'introduire les instructions de gestion étendue de l'éditeur.

### ***Lancement de l'éditeur ED***

Lancez l'exécution de l'éditeur ED à partir du Shell, ou en passant par l'option Exécuter du menu Workbench , décrite en chapitre 3. Ouvrez ED à l'invite en tapant au clavier ED suivi d'un nom de fichier existant ou nouveau:

```
1>ED Nomdefichier
```

Ce nom de fichier sera utilisé pour sauvegarder votre travail. Si le nom de fichier spécifié ne se trouve pas dans le répertoire en cours, ED ouvrira une fenêtre vierge, et vous demandera si vous souhaitez effectivement créer un nouveau fichier en affichant le message "Création nouveau fichier".

Le tampon de mémoire affecté à l'éditeur ED a une capacité de 40.000 octets par défaut. Vous pouvez modifier cette capacité à l'aide de l'option SIZE. Exemple:

```
1> ED Script SIZE 55000
```

augmente la capacité de la mémoire tampon à 55.000 octets.

## ***Fichier S:ED-Startup***

Lorsque vous lancez l'exécution de l'éditeur ED, le fichier S:Ed-startup est exécuté. Il s'agit d'un fichier d'instruction correspondant aux commandes du mode étendu de l'éditeur de texte ED. Il ne comporte aucun code d'échappement, et permet de configurer les options proposées par défaut sur les menus. Vous pouvez éditer ce fichier afin de déterminer le contenu des options de menu personnalisées, ainsi que les touches de fonction qui leurs sont affectées. Si le fichier S:ED-Startup n'est pas trouvé, l'éditeur ED s'ouvre en proposant un plus grand choix de menus, et donc un plus grand nombre d'options. Les opérateurs avertis peuvent ainsi effacer ou renommer le fichier d'initialisation donné par défaut, et donc accéder aux options étendues du menu ou créer votre propre fichier d'initialisation personnalisé.

## ***Exploitation de l'éditeur ED***

Deux types d'instructions peuvent être employées sur l'éditeur ED: les instructions immédiates, et étendues. L'éditeur ED s'ouvre en mode immédiat.

## ***Instructions immédiates***

En mode d'instruction immédiat, l'éditeur ED exécute immédiatement les instructions qui lui sont indiquées. Vous pouvez spécifier une instruction immédiate soit en appuyant sur une seule touche, soit en faisant appel à une séquence de contrôle Ctrl+touche, soit encore à l'aide de la souris. Toutes les instructions immédiates disposent de correspondances en instructions étendues.

Les instructions immédiates permettent de gérer les fonctions suivantes:

- déplacements du curseur
- défilement du texte
- insertion de texte
- effacement de texte
- répétition d'instructions

### ***Déplacement du curseur en mode d'instruction immédiat***

Le curseur peut être positionné à n'importe quel emplacement du texte en déplaçant le pointeur sur l'endroit voulu, et en cliquant la touche de sélection de la souris. Pour déplacer le curseur à l'aide du clavier, utilisez les touches de curseur, de tabulation ou les séquences de contrôle Ctrl+touche.

Déplacez le curseur d'une position dans une direction quelconque en appuyant sur l'une des touches de déplacement du curseur (flèches) du clavier. Si le curseur est sur le bord droit de l'écran, l'éditeur ED fera défiler le texte vers la gauche de l'affichage afin de montrer le reste des lignes. L'éditeur ED permet de faire défiler le texte verticalement ligne par ligne, et horizontalement par groupe de 10 caractères. Vous ne pouvez pas déplacer le curseur au delà des extrémités gauches d'une ligne. Si vous essayez de déplacer le curseur au dessus de la première ligne, ou au delà de la dernière ligne du fichier, l'éditeur ED affichera le message "Top of File" (haut du fichier), ou "Bottom of File" (fin du fichier).

Les séquences de contrôle complémentaires qui permettent de déplacer le curseur sont:

<b>Maj.+flèche vers le haut</b>	Début du fichier.
<b>Maj.+flèche vers le bas</b>	Fin du fichier.
<b>Maj.+flèche vers la gauche</b>	Bord gauche de la fenêtre d'éditeur ED (sans tenir compte des marges).
<b>Maj.+flèche vers la droite</b>	Fin de la ligne en cours.
<b>Ctrl+]</b>	Vers le bord droit de la ligne en cours (si le curseur s'y trouve déjà, il sera déplacé vers le bord gauche).
<b>Ctrl+E</b>	Va en début de fichier, sur la première ligne (si le curseur s'y trouve déjà, il sera déplacé vers la fin de la dernière ligne de l'écran).
<b>Ctrl+T</b>	Va en début du prochain mot.
<b>Ctrl+R</b>	Revient à l'espace suivant le mot précédent.
<b>Tab</b>	Va au prochain tabulateur (multiple de trois).

Si le texte de votre fichier comporte plus de ligne que la fenêtre de l'éditeur ED ne peut en afficher, vous pouvez le parcourir verticalement. Faites défiler le texte ligne par ligne dans le sens voulu en appuyant sur les touches de déplacement du curseur vers le haut ou vers le bas. Vous pouvez aussi déplacer le texte par sauts de page en appuyant sur les touches:

<b>Ctrl+D</b>	Déplace le fichier de 12 lignes vers le bas.
<b>Ctrl+U</b>	Déplace le fichier de 12 lignes vers le haut.

Ces commandes ne permettent cependant pas de placer le curseur sur la fenêtre d'affichage. Elles ne font que retracer le texte dans la fenêtre, sans toutefois y replacer le curseur.

Si quelque chose perturbe l'affichage de votre écran, par exemple un message d'avertissement d'un autre programme qui s'affiche sur la fenêtre de l'éditeur ED, appuyez sur les touches Ctrl+V pour rafraîchir tout l'écran.

***Insertion de texte en mode d'instruction immédiat***

Tout les caractères introduits en mode d'instruction immédiat sur le clavier sont insérés à la position même du curseur, qui est déplacé vers la droite. Tous les caractères qui suivent le curseur seront décalés afin de libérer la place nécessaire au nouveau texte. Lorsque la ligne est plus large que la fenêtre, son contenu défilera sur la droite afin que vous puissiez suivre ce que vous tapez au clavier. Si vous déplacez le curseur au delà de la fin de la ligne, l'éditeur ED insérera les espaces nécessaires entre la fin de la ligne et tous les caractères que vous introduisez.

Un maximum de 255 caractères est admis sur une ligne. Si vous ajoutez d'autres caractères, l'éditeur ED affichera le message d'erreur "Line Too Long" (ligne trop longue).

Pour interrompre la ligne en cours à l'emplacement du curseur, appuyez sur la touche retour. Tout le texte précédent le curseur restera sur la ligne en cours, et tous le texte qui le suit passera sur la ligne suivante. Appuyez sur la touche retour en fin de chaque ligne pour créer une nouvelle ligne vierge.

***Effacement de texte en mode d'instruction immédiat***

L'éditeur ED ne dispose pas de mode de remplacement. Pour remplacer une ligne ou un mot, vous devez effacer le mot concerné, et introduire le mot souhaité à l'aide des touches et/ou des séquences de contrôle suivantes:

<b>Espace arrière</b>	Efface le caractère précédent le curseur.
<b>Del</b>	Efface le caractère sous le curseur.
<b>Ctrl+O</b>	Si le curseur est sur un espace, tous les espaces qui le suivent (jusqu'au prochain caractère) seront effacés. Si le curseur est sur un caractère, tous les caractères allant jusqu'au prochain espace seront effacés.
<b>Ctrl+Y</b>	Efface tous les caractères allant du curseur à la fin de la ligne.
<b>Ctrl+B</b>	Efface toute la ligne.

Lorsque le texte est effacé, tous les caractères de la ligne sont automatiquement décalés vers la gauche. Le texte qui dépassait du bord de la fenêtre deviendra alors visible.

### ***Modification du corps de caractères en mode d'instruction immédiat***

Vous pouvez modifier le corps de caractère du texte en positionnant le curseur à l'emplacement voulu, puis en appuyant sur les touches Ctrl+F. Si les caractères sont en minuscules, ils passeront en majuscules, et vice versa. Ctrl+F ne modifie en rien l'apparence des caractères ou des symboles non-alphabétiques.

Après avoir appuyé sur les touches Ctrl+F, le curseur se déplace vers la droite. Vous pouvez répéter cette instruction jusqu'à ce que vous avez modifié tous les caractères de la ligne.

## ***Commandes étendues***

En mode de commandes étendues, les instructions correspondantes sont affichées sur la ligne de commande, ou d'état, qui se trouve en bas de la fenêtre. L'éditeur ED n'exécutera pas ces commandes tant que vous n'aurez pas appuyé sur la touche retour ou Esc. Si vous utilisez la touche Esc pour lancer les commandes étendues, l'éditeur ED restera en mode de commandes étendues. Si vous utilisez par contre la touche Retour pour exécuter les commandes étendues, l'éditeur ED reviendra au mode d'instruction immédiat.

Pour passer en mode de commandes étendues, appuyez sur la touche Esc. Les commandes étendues consistent en un ou deux caractères. Les commandes étendues multiples peuvent être introduites sur une simple ligne d'instruction lorsqu'elles sont séparées par deux points. Les instructions peuvent être regroupées de telle sorte que l'éditeur ED puisse les répéter automatiquement. Utilisez la touche Espace arrière pour corriger les erreurs. L'invite de la ligne d'état est représentée par un astérisque.

Vous pouvez également lancer l'exécution de ces instructions par l'intermédiaire des options de menus programmables, et/ou des touches de fonction. Vous pouvez reconfigurer les menus et les touches de fonction en assignant une instruction précise à la touche ou à l'option de menu de votre choix.

Dans certains cas, les instructions exigent la présence de paramètres complémentaires, de chiffres ou de chaînes de caractères. Tout paramètre formé par une chaîne de caractères doit être délimité par deux signes identiques, tels que ", /, \, !, :, +, et %. En cas d'ambiguïté, sélectionnez le signe qui ne risque pas d'interférer avec le contenu de la chaîne de caractères. Il est interdit d'utiliser un délimiteur qui se trouve déjà dans la chaîne de caractères, tout comme les caractères de contrôle, les caractères alphabétiques, ou graphiques.

Vous pouvez aussi demander à l'éditeur ED d'afficher une requête de listing de fichier, qui vous permettra de visualiser le contenu des lecteurs et des répertoires de votre ordinateur.

Pour appeler une requête de fichier à la suite de l'instruction ouvrir ou sauver, il faut que la chaîne de caractères fournie en paramètre soit précédée d'un point d'interrogation (?). N'oubliez pas de placer un espace avant le point d'interrogation, et avant la chaîne de caractères. Si une instruction est directement suivie d'une chaîne de caractères, celle-ci sera habituellement traitée par l'éditeur ED comme s'il s'agit du nom du fichier qui doit être chargé en mémoire ou sauvegardé en premier lieu (exemple: sa ?/texte/). Malgré ceci, le point d'interrogation indique que vous souhaitez bien sélectionner le nom de fichier sur une requête correspondante. Il est toutefois indispensable de préciser une chaîne de caractères à la suite du point d'interrogation, bien que son contenu apparaisse dans la barre de titre de la requête de fichier.

Les commandes étendues permettent de gérer les points suivants:

- Gestion du programme
- Déplacement du curseur
- Modification de texte
- Gestion de blocs de texte
- Recherche et remplacement de texte

**Gestion du programme en mode de commandes étendues**

Voici les commandes de gestion du programme:

<b>Nouveau projet</b>	Esc,N,W	Crée un nouveau fichier, ou en remplace un qui existe déjà. Le message "Edits will be lost -- type Y to confirm" sera affiché. Pour sauvegarder le fichier existant, appuyez sur n'importe quelle touche (sauf Y) pour annuler la commande.
<b>Fichier ouvert</b>	Esc,O,P	Ouvre un fichier. Il faut indiquer le nom du fichier précédé de son chemin d'accès précis sous la forme d'une chaîne de caractères. Pour afficher une requête demandant le nom de fichier, l'instruction doit être suivie d'un point d'interrogation placé en début de la chaîne de caractères, l'ensemble étant bien délimité comme il se doit. Le message "Edits will be lost -- type Y to confirm:" vous rappellera que vous remplacez le fichier en cours d'édition.
<b>Exécuter un fichier</b>	Esc,R,F	Charge et exécute un fichier de commande dans le mode de commandes étendues.
<b>Défaire</b>	Esc,U	Les modifications apportées à la ligne en cours seront inversées. L'éditeur ED n'est pas en mesure de recouvrir une ligne qui vient d'être effacée. Si vous avez déplacé le curseur de la ligne en cours, l'instruction U ne vous permettra plus de faire marche arrière.
<b>Montrer</b>	Esc,S,H	Affiche l'état en cours de l'éditeur. L'écran indique les informations telles que la valeur de l'emplacement des tabulations, des marges, des repères de blocs, ainsi que le nom du fichier en cours d'édition.
<b>Poser un tabulateur</b>	Esc,S,T	Pose un tabulateur. Pour modifier les tabulations en place, utilisez l'instruction ST suivie du chiffre voulu.

<b>Poser la marge gauche</b>	Esc,S,L	Pose la marge gauche. Pour préciser quelle doit être sa valeur, utilisez la commande SL suivie d'un chiffre indiquant la colonne à prendre en considération. La marge gauche ne peut pas dépasser le bord droit de l'écran.
<b>Poser la marge droite</b>	Esc,S,R	Pose la marge droite. Pour préciser quelle doit être sa valeur, utilisez la commande SR suivie d'un chiffre indiquant la colonne à prendre en considération.
<b>Extension des marges</b>	Esc,E,X	Extension des marges de la ligne en cours. Après avoir introduit la commande EX, l'éditeur ED ignore la marge droite sur ligne en cours.
<b>Message de la ligne d'état</b>	Esc,S,M	Affiche une chaîne de caractères donnée sur la ligne d'état.
<b>Sauve</b>	Esc,S,A	Effectue une sauvegarde du texte. Si aucun nom de fichier n'est donné, SA sauvera le fichier sous le nom en cours. Vous pouvez indiquer un autre nom de fichier en passant par l'intermédiaire d'une requête correspondante, à moins que vous n'indiquiez directement le nom voulu. Pour effectuer la sauvegarde directement sur un fichier, il suffit de préciser son nom sur la ligne de commande. SA suivi de Q est l'équivalent de l'instruction X.
<b>Sortie</b>	Esc,X	Sort de l'éditeur ED, effectue la sauvegarde du fichier sur le nom de fichier désigné. L'éditeur ED écrit le texte se trouvant en mémoire sur le fichier indiqué dès l'ouverture de l'éditeur ED. L'éditeur est ensuite fermé.
<b>Quitter avec demande de confirmation</b>	Esc,X,Q	Sort de l'éditeur ED sauf si des modifications ont été apportées au fichier. Si il a effectivement été modifié, une requête vous demandera si vous souhaitez quitter l'éditeur sans sauvegarder le fichier. XQ est équivalent à cliquer sur la cellule de fermeture de la fenêtre de l'éditeur ED.

<b>Quitter</b>	<b>Esc,Q</b>	Sort de l'éditeur ED sans sauvegarder les éventuelles modifications apportées au fichier. Si celui-ci a effectivement été modifié, une requête vous demandera si vous souhaitez quitter l'éditeur sans sauvegarder le fichier. Appuyez sur la touche Y pour que l'éditeur ED se ferme immédiatement sans sauvegarder le fichier. Toutes les modifications seront en ce cas perdues.
----------------	--------------	---

### **Déplacement du curseur en mode de commandes étendues**

Les instructions suivantes permettent de déplacer le curseur sur l'écran:

<b>Esc,T</b>	Début de fichier; la première ligne du fichier est la première ligne de l'écran.
<b>Esc,B</b>	Fin de fichier; la dernière ligne du fichier est la dernière ligne de l'écran.
<b>Esc,E,P</b>	Fin de page.
<b>Esc,P,D</b>	Prochaine page.
<b>Esc,P,U</b>	Dernière page.
<b>Esc,N</b>	Début de la prochaine ligne.
<b>Esc,P</b>	Début de la dernière ligne.
<b>Esc,C,L</b>	Une position vers la gauche.
<b>Esc,C,R</b>	Une position vers la droite.
<b>Esc,C,E</b>	Fin de la ligne en cours.
<b>Esc,C,S</b>	Début de la ligne en cours.
<b>Esc,T,B</b>	Prochaine position de tabulateur.
<b>Esc,W,N</b>	Début du prochain mot.
<b>Esc,W,P</b>	Espace suivant le dernier mot.
<b>Esc,M&lt;n&gt;</b>	Place le curseur sur la ligne indiquée par <n>.

### **Modification de texte en mode de commandes étendues**

Les instructions suivantes permettent d'éditer le texte sur l'écran:

<b>Insérer avant</b>	<b>Esc,I</b>	Introduit la chaîne de caractères indiquée avant le curseur, sur la ligne. Indiquez une nouvelle chaîne de caractères à la suite de l'instruction I afin d'introduire le texte avant la ligne sur laquelle se trouve le curseur.
----------------------	--------------	--

<b>Insérer après</b>	<b>Esc,A</b>	Introduit la chaîne de caractères indiquée après le curseur, sur la ligne. Cette instruction fonctionne de la même façon que la commande I, sauf en ce qui concerne la chaîne de caractères, qui sera insérée sur la nouvelle ligne suivant la position actuelle du curseur.
----------------------	--------------	--

D'autres instructions sont disponibles:

<b>Esc,S</b>	Coupe la ligne en cours à la position du curseur.
<b>Esc,J</b>	Relie la prochaine ligne à la fin de la ligne en cours.
<b>Esc,D</b>	Efface la ligne en cours.
<b>Esc,D,C</b>	Efface le caractère placé sous le curseur.
<b>Esc,D,L</b>	Efface le caractère précédent le curseur.
<b>Esc,D,W</b>	Efface les caractères restants du mot en cours.
<b>Esc,E,L</b>	Efface le reste de la ligne en cours.
<b>Esc,F,C</b>	Passe d'un corps de caractère à un autre (majuscules/minuscules).

### ***Gestion de blocs de texte en mode de commandes étendues***

Les instructions suivantes permettent de déplacer, d'insérer ou d'effacer du texte:

<b>Début de bloc</b>	<b>Esc,B,S</b>	Identifie le début et la fin d'un bloc de texte. Pour préciser quel bloc de texte doit être déplacé, inséré, ou effacé, il faut placer le curseur sur la première ligne du bloc désigné, et utiliser l'instruction BS. Déplacez ensuite le curseur sur la dernière ligne du bloc, et introduisez la commande BE.  Vous ne pouvez pas commencer ni terminer un bloc en milieu de ligne.
<b>Fin de bloc</b>	<b>Esc,B,E</b>	
<b>Insertion de bloc</b>	<b>Esc,I,B</b>	Insère la copie d'un bloc après la ligne en cours. Le bloc restera définit tant que vous ne modifiez pas le texte. Utilisez la commande IB pour insérer les copies d'un bloc qui doit se répéter tout au long d'un document.
<b>Effacement de bloc</b>	<b>Esc,D,B</b>	Efface un bloc.

<b>Montre bloc</b>	Esc,S,B	Redessine l'affichage de telle sorte que le bloc se trouve en haut de la fenêtre.
<b>Ecrire bloc</b>	Esc,W,B	Ecrit le bloc sur un fichier donné. L'éditeur ED remplace tout fichier portant le même nom, et y recopie le bloc.
<b>Insertion de fichier</b>	Esc,I,F	Insère un fichier dans celui en cours d'édition. L'éditeur ED chargera en mémoire le fichier indiqué, ceci très précisément au point suivant la ligne en cours.

### ***Recherche et remplacement en mode de commandes étendues***

L'éditeur ED vous permet de rechercher une portion spécifique de texte sur un fichier. Vous avez ainsi la possibilité de remplacer un type de texte par un autre.

<b>Rechercher</b>	Esc,F	Recherche la prochaine occurrence correspondant à la chaîne de caractères indiquée. La recherche débute sur le caractère suivant la position actuelle du curseur. Elle continue sur toute la suite du fichier. Lorsque la chaîne de caractères est trouvée, le curseur se place en début de l'occurrence. La chaîne de caractères doit bien être délimitée par les signes admis (points d'interrogation, barres de fraction, points, ou points d'exclamation). La recherche tient compte du corps de caractères (majuscules/ minuscules), sauf lorsque vous utilisez l'instruction UC.
-------------------	-------	--

<b>Rechercher en arrière</b>	Esc,B,F	La chaîne de caractères est recherchée sur la portion du fichier qui précède le curseur. Cette instruction retrouve la dernière occurrence de texte qui précède le curseur. La recherche se poursuit jusqu'au début du fichier.
<b>Remplace</b>	Esc,E	<p>Remplace une occurrence de texte par une autre. Pour remplacer par exemple le terme juin par juillet, il faut introduire "juin"juillet".</p> <p>Indiquez les chaînes vides en tapant deux délimiteurs sans y insérer d'autre caractère. Si la première chaîne de caractères est vide, l'éditeur ED placera la seconde chaîne à l'emplacement du curseur. Si la seconde chaîne est vide, l'éditeur ED recherchera la prochaine occurrence correspondant à la première chaîne de caractères, puis l'effacera. Vous remarquerez que l'éditeur ED ignore les marges lorsqu'il remplace du texte.</p>
<b>Rechercher et remplacer avec validation</b>	Esc,E,Q	Recherche le texte devant être remplacé, et vous demande confirmation par le message "Exchange?".
<b>Majuscules/minuscules</b>	Esc,U,C	Précise que la recherche doit se faire sans tenir compte de l'écriture majuscule/ minuscule. La commande UC indique à toutes les opérations de recherche qui vont suivre, qu'aucune distinction ne doit être faite entre les majuscules et les minuscules. Si vous souhaitez qu'il soit à nouveau tenu compte de cette différence, appelez la commande LC.

## **Répétition des commandes en mode de commandes étendues**

Appuyez sur les touches Ctrl+G pour relancer la dernière instruction de la ligne de commande. Vous avez ainsi la possibilité d'établir un jeu d'instructions d'édition complexes et de l'utiliser plusieurs fois de suite.

Vous pouvez la répéter un nombre voulu de fois en introduisant le nombre précis avant la ou les commandes. Exemple:

```
4 E/renomme/copie
```

remplace les 4 prochaines occurrences "renomme" par "copie".

Utilisez la commande étendue RP (Répéter) pour répéter une commande jusqu'à ce que l'éditeur ED retourne une erreur, par exemple "fin de le fichier atteinte". Exemple:

```
T;RP E/renomme/copie/
```

place le curseur en début de fichier, puis remplace toutes les occurrences "renomme" par "copie". L'instruction T (Top of File, soit début de fichier) permet de remplacer toutes les occurrences "renomme" qui se trouvent dans le texte. Si vous ne précisez pas cette instruction T, seules les occurrences trouvées à la suite de la position du curseur seront remplacées, et pas celles qui se trouvent avant le curseur.

Pour exécuter successivement un ensemble d'instructions, vous pouvez regrouper ces commandes entre parenthèses. Vous pouvez aussi imbriquer plusieurs instructions. Exemple:

```
RP (F/Workbench/;3A//)
```

insère trois lignes vierges (ls chaîne de caractères vide //) après chaque ligne contenant le terme Workbench.

Pour interrompre le déroulement d'une séquence de commandes étendues, appuyez sur n'importe quelle touche pendant son exécution. Si une erreur est enregistrée, l'éditeur ED abandonne la séquence de commande.

## **Annexe A**

# **Recherche des erreurs**

---

Si vous rencontrez des problèmes pendant l'exploitation de vos logiciels système, le tableau suivant vous expliquera comment y remédier:

<b>Symptômes</b>	<b>Causes</b>	<b>Solutions</b>
<b>L'affichage scintille; l'écran n'est pas affiché dans le mode approprié.</b>	Le mode d'affichage sélectionné est erroné.	Ouvrez l'éditeur Screen Mode qui se trouve dans le tiroir Prefs, et sélectionnez le mode d'affichage adéquat. Si le contenu de l'écran reste altéré, il faut éventuellement réinitialiser l'ordinateur à l'aide d'une autre disquette Workbench.
<b>Une requête précise que la capacité de mémoire est insuffisante pour y charger un programme.</b>	Vous utilisez un grand nombre de programmes simultanément sur votre Amiga, et la capacité mémoire libre est insuffisante pour y charger un autre programme.	Fermez toute fenêtre dont la présence n'est pas indispensable, et quittez ainsi les routines et les applications correspondantes.

Symptômes	Causes	Solutions
<b>Une requête vous demande d'introduire une disquette particulière dans l'un des lecteurs.</b>	Le système ne trouve pas la disquette, la partition, ou le répertoire assigné qu'il est en train de rechercher. La disquette contenant le programme ou les données requises, a probablement été extraite de son lecteur, à moins qu'elle n'ait été renommée, ou que l'instruction ASSIGN n'ait pas été employée.	Vérifiez le nom du volume qui est demandé par la requête. S'il s'agit du nom d'une disquette que vous avez extraite d'un lecteur, remettez celle-ci en place. Si vous avez par contre fait une erreur de frappe au cours de l'introduction du nom de volume dans la cellule texte d'une requête, ou sur une ligne d'instruction, sélectionnez la cellule Annuler avant d'indiquer le nom correct. Si ce message s'affiche pendant la phase d'initialisation du système de l'Amiga, il peut être indispensable d'ajouter une instruction ASSIGN dans votre fichier d'initialisation.
<b>Il est impossible de déplacer le pointeur, pas plus que d'utiliser le clavier.</b>	Un logiciel interfère avec le système d'exploitation de l'Amiga.  La serrure d'accès des ordinateurs qui en sont munis, est en position verrouillée.	Réinitialisez l'ordinateur.  Tournez la clé afin de déverrouiller le système.

<b>Symptômes</b>	<b>Causes</b>	<b>Solutions</b>
<b>Le contenu de l'écran disparaît, puis une fenêtre clignotante rouge affiche une erreur Mémoire insuffisante (Not Enough Memory).</b>	Un logiciel a lancé l'exécution d'une procédure non admise, assez importante pour causer une erreur sur le système.	Appuyez sur la touche gauche de la souris afin que l'ordinateur soit réinitialisé.
<b>Une fenêtre clignotante de couleur ambre affiche un message d'alerte correspondant à une erreur recouvrable.</b>	Un logiciel a fait appel à une instruction non admise qui a entraîné une erreur. Le système d'exploitation est cependant en mesure de rétablir la situation de lui-même.	Appuyez sur la touche gauche de la souris.

## ***Annexe B***

# ***Modes d'affichage écran***

---

Les tableaux suivants indiquent quels modes d'affichage sont disponibles sur l'Amiga. Ils sont regroupés sur différents tableaux qui permettent ainsi de tenir compte des circuits graphiques équipant l'Amiga, soit les tableaux concernant les circuits de base en premier, puis ceux correspondants aux circuits évolués (Enhanced Chip Set), et enfin ceux qui requièrent la présence des circuits AA.

Afin d'être en mesure de déterminer si vous pouvez exploiter un mode d'affichage particulier, vous devez tout d'abord vérifier que les fréquences de balayage horizontales et verticales qui sont précisées dans la fenêtre de propriété sont bien compatibles avec les caractéristiques de votre moniteur. Si les fréquences de balayage du mode d'affichage voulu sont en dehors de la plage admise par votre moniteur, le mode d'affichage ne pourra pas être affiché.

Au sein de chaque groupe correspondant aux circuits graphiques de votre ordinateur, les différents modes d'affichage sont répertoriés par nom de fichier du moniteur, tel qu'il doit figurer dans le tiroir Devs/Moniteurs pour les modes indiqués dans l'éditeur ScreenMode. Pour utiliser l'ensemble des modes d'affichage indiqués, vous devez disposer du jeu complet de circuits graphiques. L'icône du pilote de moniteur approprié doit en outre bien être placé dans le tiroir Devs/Monitors.

La résolution de l'écran est donnée en points (on utilise aussi souvent le terme anglais "pixels"), indiquants donc tout d'abord le nombre de points affichés par ligne, puis le nombre de lignes portées à l'écran. Une résolution de 640 x 400 correspond par exemple à un écran dont la largeur est de 640 points, et la hauteur de 400 points (lignes). La colonne Palette de couleurs indique en premier le nombre de couleurs pouvant être affichées simultanément, suivi d'une barre de fraction, et du nombre de couleurs parmi lesquelles la palette affichée peut être sélectionnée. 16/4096 indique par exemple qu'un maximum de 16 couleurs peuvent être affichées simultanément, et qu'elles ont été choisies parmi les 4096 couleurs de la palette.

### ***Moniteurs susceptibles d'équiper les ordinateurs de la gamme Amiga munis des circuits graphiques d'origine***

Remarque    Tous les moniteurs mentionnés dans cette annexe peuvent être exploités sur les ordinateurs Amiga disposant des circuits AA. Dans ce cas, la palette de couleurs passe pour tous les moniteurs, ceci à l'exception du moniteur A2024, à 256 couleurs affichées simultanément et choisies parmi 16 millions de couleurs différentes.

#### ***Moniteur NTSC***

---

<b>Mode d'affichage écran</b>	<b>Résolution écran</b>	<b>Palette de couleurs</b>
HiRes (haute résolution)	640 x 200	16 / 4096
HiRes laced (haute résolution entrelacé)	640 x 400	16 / 4096

---

**Moniteur PAL**

<b>Mode d'affichage écran</b>	<b>Résolution écran</b>	<b>Palette de couleurs</b>
HiRes (haute résolution)	640 x 256	16 / 4096
HiRes laced (haute résolution entrelacé)	640 x 512	16 / 4096

Les tableaux suivants représentent les modes d'affichage disponibles avec les circuits graphiques d'origine de l'Amiga. Ces modes d'affichage peuvent être exploités par les différentes applications, ainsi que par l'écran du Workbench. Le mode d'affichage basse résolution est tout particulièrement adapté aux opérateurs qui ne bénéficient pas de toute leur acuit visuelle, puisque ce mode offre une plus grande zone d'affichage.

**Moniteur NTSC**

<b>Mode d'affichage écran</b>	<b>Résolution écran</b>	<b>Palette de couleurs</b>
Low Res (basse résolution)	320 x 200	32 / 4096
Low Res Laced (basse résolution entrelacé)	320 x 400	32 / 4096
HAM	320 x 200	256.000 / 16 millions
HAM Laced (HAM entrelacé)	320 x 400	256.000 / 16 millions
Extra Halfbrite	320 x 200	64 / 16 millions
Extra Halfbrite Laced (Extra Halfbrite entrelacé)	320 x 400	64 / 16 millions

**Moniteur PAL**

<b>Mode d'affichage écran</b>	<b>Résolution écran</b>	<b>Palette de couleurs</b>
Low Res (basse résolution)	320 x 256	32 / 4096
Low Res Laced (basse résolution entrelacé)	320 x 512	32 / 4096
HAM	320 x 256	256.000 / 16 millions
HAM Laced (HAM entrelacé)	320 x 512	256.000 / 16 millions
Extra Halfbrite	320 x 256	64 / 16 millions
Extra Halfbrite Laced (Extra Halfbrite entrelacé)	320 x 512	64 / 16 millions

***Moniteurs susceptibles d'équiper les ordinateurs de la gamme Amiga munis des circuits graphiques évolués ECS***

Remarque    Tous les moniteurs mentionnés dans cette annexe peuvent être exploités sur les ordinateurs Amiga disposant des circuits AA. Dans ce cas, la palette de couleurs passe pour tous les moniteurs, ceci à l'exception du moniteur A2024, à 256 couleurs affichées simultanément et choisies parmi 16 millions de couleurs différentes.

Les tableaux suivants représentent les modes d'affichage disponibles sur l'écran du Workbench avec les circuits graphiques évolués ECS (Enhanced Chip Set) de l'Amiga..

**Moniteur NTSC**

Mode d'affichage écran	Résolution écran	Palette de couleurs
Super-HiRes	1280 x 200	4 / 64
Super-HiRes laced (très haute résolution entrelacé)	1280 x 400	4 / 64

**Moniteur PAL**

Mode d'affichage écran	Résolution écran	Palette de couleurs
Super-HiRes (très haute résolution)	1280 x 256	4 / 64
Super-HiRes laced (très haute résolution entrelacé)	1280 x 512	4 / 64

**Moniteur Multiscan**

Mode d'affichage écran	Résolution écran	Palette de couleurs
Productivity (productivité)	640 x 480	4 / 64
Productivity laced (productivité entrelacé)	640 x 960	4 / 64

**Moniteur A2024**

<b>Mode d'affichage écran</b>	<b>Résolution écran</b>	<b>Palette de couleurs</b>
10Hz	1024 x 1024	4 / 64
15Hz	1024 x 1024	4 / 64

(Sur les ordinateurs Amiga PAL, les modes A2024 offrent une résolution verticale de 1024 points.)

**Moniteur Euro36**

<b>Mode d'affichage écran</b>	<b>Résolution écran</b>	<b>Palette de couleurs</b>
Low Res (basse résolution)	320 x 200	32 / 4096
Low Res laced (basse résolution entrelacé)	320 x 400	32 / 4096
HiRes (haute résolution)	640 x 200	16 / 4096
HiRes laced (haute résolution entrelacé)	640 x 400	16 / 4096
Super-HiRes (très haute résolution)	1280 x 200	4 / 64
Super-HiRes laced (très haute résolution entrelacé)	1280 x 400	4 / 64

**Moniteur Euro72**

Mode d'affichage écran	Résolution écran	Palette de couleurs
Productivity (productivité)	640 x 400	4 / 64
Productivity laced (productivité entrelacé)	640 x 800	4 / 64

**Moniteur Super72**

Mode d'affichage écran	Résolution écran	Palette de couleurs
HiRes (haute résolution)	400 x 300	16 / 4096
HiRes laced (haute résolution entrelacé)	400 x 600	16 / 4096
Super-HiRes (très haute résolution)	800 x 300	4 / 64
Super-HiRes laced (très haute résolution entrelacé)	800 x 600	4 / 64

**Remarques** Si votre ordinateur Amiga est muni des circuits graphiques ECS, vous pouvez désactiver ceux-ci en mode Super-HiRes (très haute résolution), Euro36, Euro72, et Super72 afin d'éviter toute distorsion de l'affichage.

Le mode A2024 exige la présence d'un moniteur monochrome compatible A2024. N'essayez en aucun cas de passer en mode A2024 si vous ne disposez pas d'un tel moniteur.

## **Moniteurs susceptibles d'équiper les ordinateurs de la gamme Amiga munis des circuits graphiques AA**

**Remarque** Tous les moniteurs mentionnés dans cette annexe peuvent être exploités sur les ordinateurs Amiga disposant des circuits AA. Dans ce cas, la palette de couleurs passe pour tous les moniteurs, ceci à l'exception du moniteur A2024, à 256 couleurs affichées simultanément et choisies parmi 16 millions de couleurs différentes.

Les tableaux suivants représentent les modes d'affichage disponibles sur l'écran du Workbench avec les circuits graphiques AA de l'Amiga:

### **Moniteur DBLNTSC**

<b>Mode d'affichage écran</b>	<b>Résolution écran</b>	<b>Palette de couleurs</b>
HiRes (haute résolution)	640 x 200	256 / 16 millions
HiRes laced (haute résolution entrelacé)	640 x 800	256 / 16 millions
HiRes no Flicker (haute résolution sans scintillement)	640 x 400	256 / 16 millions
Low Res (basse résolution)	320 x 200	256 / 16 millions
Low Res laced (basse résolution entrelacé)	320 x 800	256 / 16 millions
Low Res no Flicker (basse résolution sans scintillement)	320 x 400	256 / 16 millions

**Moniteur DBLPAL**

<b>Mode d'affichage écran</b>	<b>Résolution écran</b>	<b>Palette de couleurs</b>
HiRes (haute résolution)	640 x 256	256 / 16 millions
HiRes laced (haute résolution entrelacé)	640 x 1024	256 / 16 millions
HiRes no Flicker (haute résolution sans scintillement)	640 x 512	256 / 16 millions
Low Res (basse résolution)	320 x 256	256 / 16 millions
Low Res laced (basse résolution entrelacé)	320 x 1024	256 / 16 millions
Low Res no Flicker (basse résolution sans scintillement)	320 x 512	256 / 16 millions

## ***Annexe C***

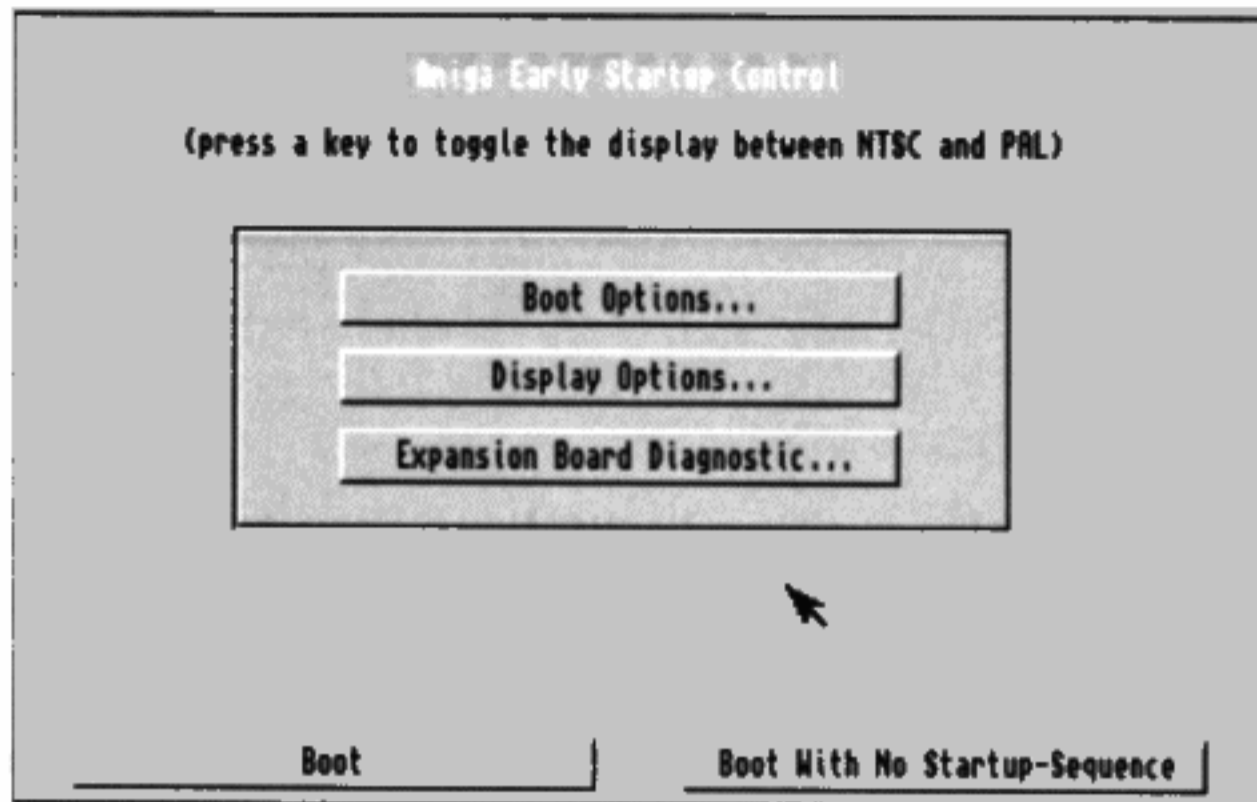
# ***Options d'initialisation spécifiques***

---

Cette annexe décrit les options d'initialisation spécifiques suivantes, qui sont proposés sur les procédures d'initialisation des gammes antérieures de l'Amiga:

- Désactiver des pilotes de périphériques afin de libérer la plus grande plage de mémoire possible pour les logiciels de jeux.
- Choix d'options d'affichage de logiciels de jeux en cours d'utilisation.
- Diagnostic en cas de pannes de cartes d'extension.

L'écran d'initialisation des premières gammes d'Amiga, représenté en figure C-1, vous permet de sélectionner différentes options d'initialisation, d'affichage ou de diagnostic de cartes d'extension. Pour accéder à ce type d'écran éditeur de paramètres d'initialisation, il faut maintenir les deux touches de la souris enfoncées pendant que vous mettez l'ordinateur sous tension, ou que vous lancez l'exécution de sa procédure d'initialisation. Vous pouvez sauter entre les modes d'affichages PAL et NTSC en appuyant sur une touche quelconque du clavier, exception faite des touches de qualification (Majuscules, Alt, et Control), ainsi que des touches de curseur.



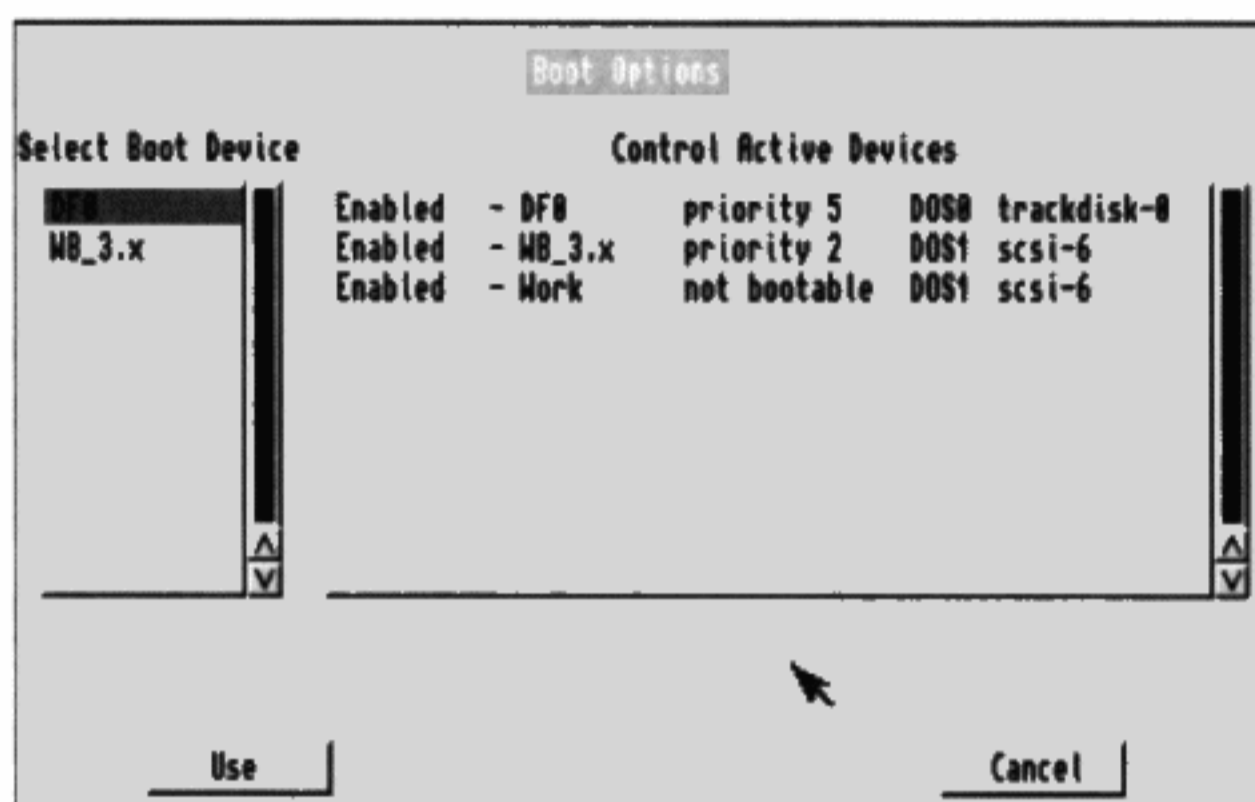
**Figure C-1. Ecran d'initialisation des premières gammes d'Amiga**

Quittez l'écran d'initialisation des premières gammes d'Amiga en sélectionnant la cellule Boot (chargement du système) permettant une initialisation normale du système (normal system boot), ou celle qui permet de charger le système d'exploitation directement à partir d'une fenêtre de l'AmigaDOS (No Startup-Sequence).

## ***Désactiver des périphériques***

Le système d'exploitation demande la présence d'une extension de mémoire vive afin de gérer toute partition complémentaire du disque dur, ainsi que tout lecteur de disquette supplémentaire. Cette extension de mémoire affectée comme nous venons de le voir à la gestion du disque dur ou de lecteurs de disquettes additionnels peut altérer le bon déroulement de certains logiciels de jeux existants sur disquette, ou même en empêcher purement et simplement le lancement.

Si vous sélectionnez les options d'initialisation des premières gammes d'Amiga, l'écran correspondant s'affichera tel qu'il est représenté sous la figure C-2. Cet écran vous permet de désactiver sélectivement les partitions de votre disque dur, ainsi que celles affectées aux lecteurs de disquettes externes, libérant ainsi assez de mémoire vive afin que vos logiciels puissent de dérouler correctement.



**Figure C-2. Ecran d'options d'initialisation**

L'Amiga affiche sur la colonne Select Boot Drive (sélection du périphérique système) la liste des partitions correspondantes à vos disques durs et à vos lecteurs de disquettes. Les périphériques y sont listés dans l'ordre de leur priorité, qui correspond à l'ordre dans lequel le système y accédera pendant son initialisation. Vous pouvez cependant sélectionner chacun de ces périphériques afin de modifier cet ordre selon vos besoins.

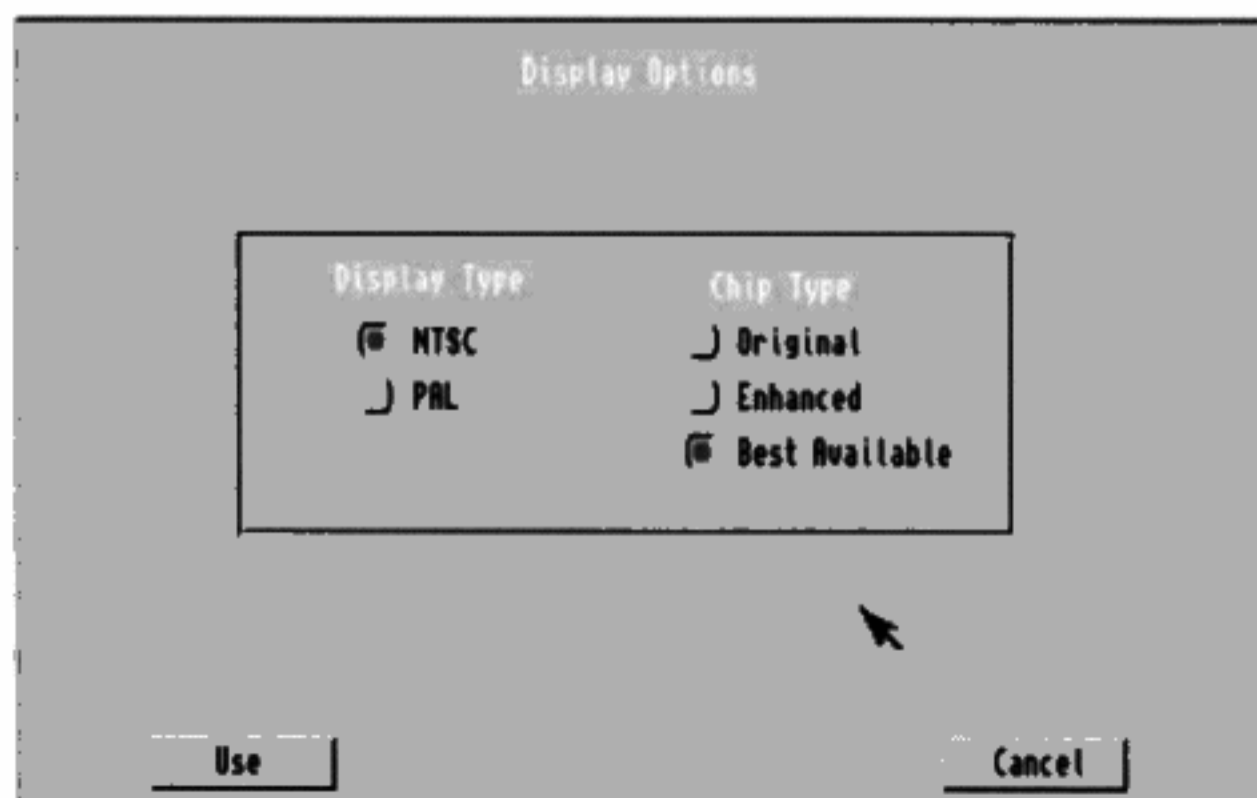
La colonne Control Active Devices (gestion des périphériques actifs) affiche l'état des différents périphériques listés. Cliquez sur la ligne d'état pour activer ou désactiver le périphérique concerné. Si vous désactivez le disque dur afin de libérer assez de mémoire vive pour utiliser un logiciel de jeux, assurez-vous en tout cas qu'il reste au moins bien un lecteur de disquettes système configuré.

**Remarque** Si votre système est équipé de plus d'un lecteur de disquette et que le logiciel de jeux admet l'exploitation de lecteurs complémentaires, vous pouvez laisser ceux-ci (DF1, DF2, et DF3) activés sur la colonne de gestion des périphériques actifs de l'écran d'options d'initialisation.

Sélectionnez la cellule Use (utiliser) pour valider les choix que vous venez d'effectuer. Ils ne resteront actifs que pour la session de travail en cours. Dès que vous réinitialisez votre Amiga, il retrouvera sa configuration d'origine. Sélectionnez la cellule Cancel (annuler) de l'écran d'options d'initialisation de l'Amiga permet d'annuler toutes les modifications que vous y avez apportées, et permet en outre de revenir à l'écran d'initialisation des premières gammes d'Amiga.

## Choix des options d'affichage

Sélectionnez l'option Display (afficher) sur l'écran d'initialisation des premières gammes d'Amiga afin de passer sur l'écran d'options d'affichage, qui est représenté sous la figure C-3. Cet écran vous permet de sélectionner le type d'affichage et de circuits graphiques exploité par votre ordinateur.

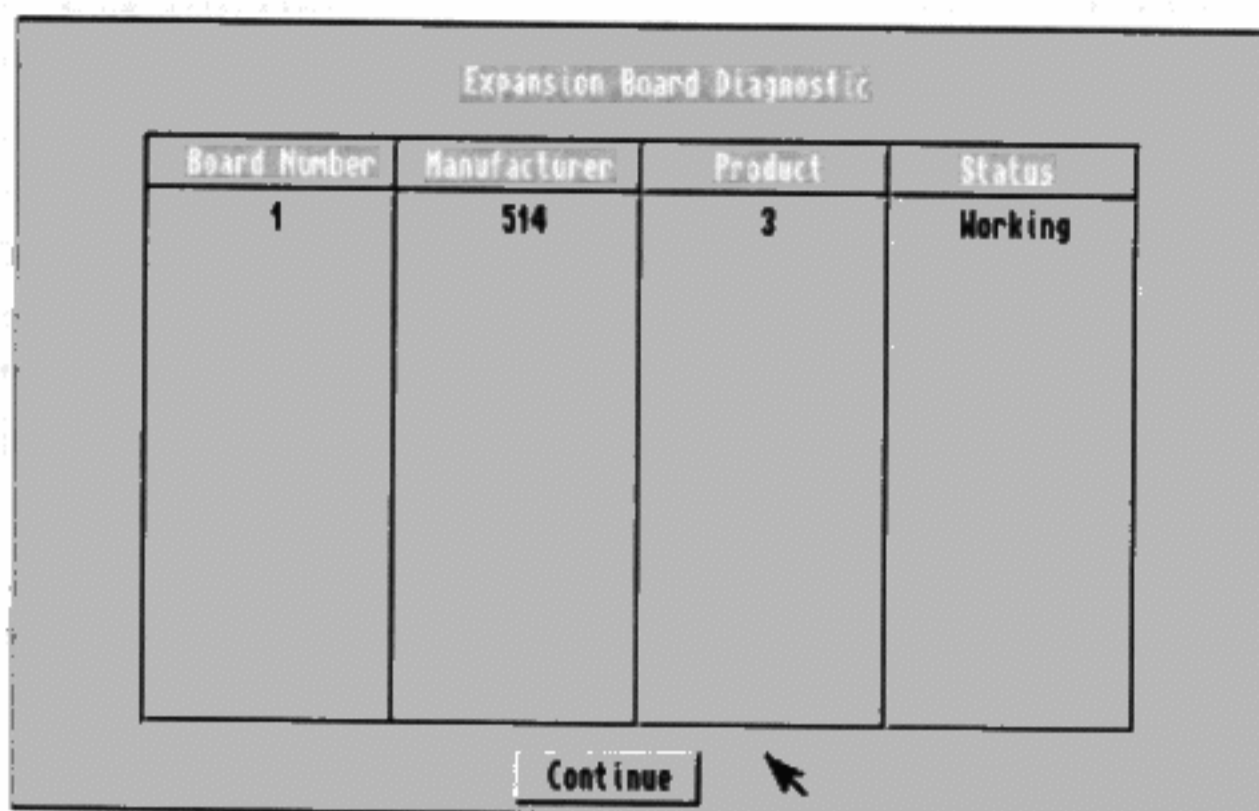


**Figure C-3. Ecran d'options d'affichage**

Les opérateurs d'ordinateurs Amiga munis des circuits graphiques AA peuvent choisir l'option Best Available (meilleures possibilités) qui permet effectivement d'utiliser les capacités de ces circuits. Si un logiciel de jeux, ou une application impose obligatoirement l'emploi des circuits graphiques d'origine de l'Amiga, ou des circuits évolués ECS, il faudra sélectionner l'option correspondante qui permettra d'émuler la configuration de circuits graphiques évoluée. Si l'ordinateur dispose des circuits évolués ECS, il sera possible à l'opérateur de faire appel à l'option permettant si besoin est d'émuler les circuits graphiques d'origine. Cette option sera estompée sur les systèmes disposant de la configuration d'origine, soit des circuits graphiques d'origine.

## ***Diagnostic en cas de pannes de cartes d'extension***

Sélectionnez l'option de diagnostic en cas de pannes de cartes d'extension, représentée sous la figure C-4. Cet écran permet d'afficher les diverses informations pratiques concernant les caractéristiques et l'état relevé sur les cartes d'extension dont est muni votre système. Si l'une de celles-ci est en panne, cet écran sera automatiquement affiché.



**Figure C-4. Ecran de diagnostic de cartes d'extension**

<b>Board Number</b> (numéro de carte)	Numéro de la carte d'extension.
<b>Manufacturer</b> (fabricant)	Numéro de référence affecté au fabricant de la carte.
<b>Product column</b> (colonne produit)	Numéro de référence produit affecté à la carte d'extension par le fabricant.
<b>Status column</b> (colonne état)	Indication de l'état de la carte: en état de marche ou défectueuse.

Nous vous conseillons de relever les indications mentionnées ci-dessus en cas de panne d'une carte d'extension, afin de fournir celles-ci au fabricant de la carte en cas de réclamation.

# ***Glossaire***

---

Ce glossaire indique la définition des différents termes utilisés dans le manuel de l'Amiga.

## **Accélération**

Cette option, sélectionnée sur l'éditeur Input, permet à la vitesse de déplacement du pointeur d'accélérer alors que la vitesse de déplacement de la souris reste constant. Le paramètre d'accélération permet d'obtenir une très grande précision du pointeur lorsque vous déplacez à peine la souris, tout en bénéficiant d'un déplacement très rapide à l'écran si le mouvement de la souris est plus long.

## **Activé**

Sélection en cours; utilisé en référence à la fenêtre Workbench en cours d'utilisation.

## **Affectation des touches**

Un fichier permet de définir quelle correspondance doit être donnée aux touches du clavier, et il détermine bien entendu la signification précise de chacune des touches. Chaque langue correspond à une configuration propre du clavier.

## **Alias**

Nom donné en alternative à un argument, paramètre ou chaîne de contrôle de l'AmigaDOS, et spécifié par l'instruction ALIAS.

## **AmigaDOS**

Le système d'exploitation (DOS) de la gamme d'ordinateur Amiga. Tout système d'exploitation représente le coeur d'un système informatique, et lui donne ses fonctions de base.

## **Application**

Un logiciel ou un ensemble de routines permettant de réaliser une tâche bien précise, tel qu'un traitement de texte, une base de données, ou un titre vidéo.

### **Archivé**

1. (n) Copie de sauvegarde d'un ou de plusieurs fichiers.
2. (v) Copie de fichiers sur disquettes ou bande magnétique à des fins de sauvegarde.

### **ASCII (American Standard Code for Information Interchange)**

Format de texte standardisé affectant des codes correspondants à chacun des caractères, et permettant l'échange de données et d'informations entre différents types d'ordinateurs.

### **ASSIGN**

L'instruction ASSIGN permet de lier un nom de répertoire à un périphérique logique, de telle sorte qu'un programme faisant appel à ce répertoire recherche directement un nom de périphérique sans devoir passer en revue plusieurs niveaux de répertoires avant d'y trouver le répertoire voulu.. Le répertoire RAM:T est par exemple le plus souvent assigné au nom de périphérique T:.

### **Atténuer**

Option d'impression proposée par l'éditeur PrinterGfx, permettant d'éliminer, ou tout du moins d'atténuer les tracés en escalier qui peuvent se remarquer sur certains tirages (en particulier sur les obliques).

### **Attributs**

Une série de drapeaux enregistrés avec chacun des fichiers. Les attributs indiquent le type de fichier et en gère les options (lecture, écriture, effacement, et ainsi de suite) admises sur le fichier en question. Les attributs sont également appelés bits de protection.

### **Autorisation d'écriture**

Autoriser l'écriture sur un périphérique de stockage. Lorsque les données peuvent par exemple être inscrites sur une disquette, la petite languette en plastique qui se trouve dans un coin de la disquette, recouvre son orifice.

### **Back up**

Effectuer une copie de sauvegarde.

**Barre de défilement**

Zone surlignée placée dans la boîte de défilement pouvant être tirée afin de représenter l'intégralité du contenu caché d'une fenêtre. La taille de cette barre varie en fonction de la portion de fenêtre visible.

**Barre de menu**

Liste des en-têtes de menus qui sont affichés en haut de l'écran lorsque vous appuyez sur la touche de menu de la souris.

**Barre de titre**

Barre supérieure de tout écran ou de toute fenêtre, qui affiche généralement le nom de l'écran ou de la fenêtre concernée.

**Baud (vitesse de transfert en ...)**

La vitesse de réception ou d'émission d'un périphérique sur une ligne de communication série. Cette unité indique approximativement le nombre de bits émis ou reçus pendant une seconde.

**Binaire**

Le système binaire effectue les calculs comme son nom l'indique sur une base 2. Seuls les chiffres 0 et 1 y sont utilisés.

**Bit**

Un élément binaire (1 ou 0).

**Bitplane**

Plage de mémoire qui place un second bit de données pour chaque point affiché à l'écran. Dès que plus de deux couleurs doivent être affichés sur l'écran, plus d'un bitplane devra être employé.

**Bits d'arrêt**

C'est un bit de données spécial donné en fin de chaque caractère, procédure particulièrement employée au cours des communications série.

**Bits de protection**

(Voir attributs)

### **Bloc**

Série continue d'octets (habituellement 512) représentant une unité logique en mémoire vive RAM, ou sur les mémoires de masse, mais correspondant aussi à la plage marquée d'un fichier de texte.

### **Bloc racine**

Zone mémoire d'un disque comportant son nom, ainsi que les informations relatives au disque en question. Si le bloc racine est effacé, vous ne pouvez plus retrouver aucune information sur le disque. Il sera considéré comme étant vierge.

### **Boîte d'affichage**

Boîte rectangulaire habituellement placée sous une cellule de listing, ou à proximité d'une cellule de sélection, et qui permet d'afficher la sélection en cours. Ce type de boîte ne peut pas être édité.

### **Boîte de défilement**

Il s'agit de la boîte contenant la barre de défilement. Cette barre peut être tirée. Vous pouvez également cliquer tout simplement dans la boîte de défilement afin de déplacer la barre.

### **Bouton radio**

Il s'agit d'une cellule circulaire placée sur le côté d'une liste d'options. Pour sélectionner l'une des options, il suffit de sélectionner le bouton radio. Vous ne pouvez sélectionner qu'une seule option à la fois sur une telle liste.

### **Bridgeboard**

Carte d'extension Commodore qui permet d'émuler un ordinateur compatible PC.

### **Brosse (brush)**

Fichier graphique IFF, habituellement l'extrait d'une image entière.

### **Bug**

Erreur de programmation pouvant apparaître tout aussi bien sur un logiciel que sur un ordinateur ou périphérique (eux aussi comportent des routines de programme placées le plus souvent en mémoire morte).

### **Cellule**

Toutes les images graphiques programmées qui sont susceptibles d'apparaître sur une fenêtre, une requête, ou un écran, et qui peut être manipulé à l'aide de la souris afin d'assumer certaines fonctions. Chaque cellule correspond à un type particulier correspondant à une tâche spécifique. La majorité des cellules est affichée en relief, et semblent être enfoncées lorsqu'elles sont sélectionnées.

### **Cellule à cocher**

Ce type de cellule permet de cocher une option et ainsi de l'activer ou de la désactiver. Lorsque la case est cochée, l'option correspondante est sélectionnée, ou active.

### **Cellule cyclique**

Cellule qui permet de sélectionner différentes options. Seule une option est affichée à la fois, lorsque la cellule est sélectionnée, les autres options proposées s'affichent. L'option qui reste affichée est la seule sélectionnée.

### **Cellule d'action**

La cellule d'une fenêtre qui permet de lancer l'exécution d'un événement lorsque vous sélectionnez cette cellule. Les cellules d'action les plus communes sont Sauver, Continuer, et Annuler.

### **Cellule de défilement**

Cellule apparaissant éventuellement sur une fenêtre et permettant de parcourir une liste d'options ou de déplacer la zone visible d'une fenêtre. Une cellule de déplacement comporte la barre de défilement, la boîte de défilement, ainsi que les flèches de défilement.

### **Cellule de dimension**

Il s'agit d'une cellule pouvant apparaître dans le coin inférieur droit d'une fenêtre, et vous permet d'en agrandir ou d'en réduire la taille.

### **Cellule de fermeture**

La cellule qui est éventuellement affichée dans le coin supérieur droit d'une fenêtre, et qui permet de fermer celle-ci.

### **Cellule de glissement**

C'est une cellule vous permettant de sélectionner une valeur en tirant une barre tout au long de cette cellule. Pendant que vous tirez cette barre, différentes valeurs sont affichées.

### **Cellule de profondeur**

La cellule qui se trouve éventuellement dans le coin supérieur droit de la fenêtre ou de l'écran, permet de placer la fenêtre ou l'écran concerné en premier plan, ou en arrière plan. On parle éventuellement de gestion de profondeur de fenêtres.

### **Cellule de sélection**

Il s'agit d'une cellule à partir de laquelle vous pouvez choisir l'une des options proposées, comme c'est souvent le cas par exemple, lorsqu'il s'agit d'effectuer le choix de couleurs.

### **Cellule de texte**

Boîte rectangulaire dans laquelle vous pouvez introduire les textes d'instructions, les noms de fichiers ou les paramètres voulus au clavier. Les cellules de texte sont employées par les options de menu Renommer et Exécuter, ainsi que par de nombreuses applications.

### **Cellule zoom**

Cellule éventuellement placée dans le coin supérieur droit de la fenêtre, et permettant de passer d'une dimension de fenêtre à une autre.

### **Chaîne de caractères**

Il s'agit d'une portion de texte traitée comme une seule et unique entité distincte.

### **Charger/initialiser le système (boot)**

Initialiser le système en lisant les informations requises d'un périphérique de mémoire de masse, tel qu'un lecteur de disquettes ou qu'un disque dur, puis en les plaçant en mémoire vive de l'ordinateur. Voir aussi les divers éléments utilisés dans cette procédure: la disquette système (boot disk). (Voir réinitialisation.)

### **Chemin**

Nom des volumes et des tiroirs qu'il faut ouvrir pour arriver à un fichier voulu.

### **Chemin d'accès ou de recherche**

Liste de répertoires que l'AmigaDOS doit parcourir lorsqu'il recherche une instruction. Les répertoires sont ajoutés ou retirés du chemin de recherche à l'aide de l'instruction PATH.

### **Circuit intégré, puce**

Circuit électronique miniaturisé, logé dans un petit boîtier rectangulaire équipé de pattes métalliques. Tout ordinateur regroupe un certain nombre de circuits intégrés dont les fonctions sont plus ou moins spécialisées.

### **CLI (Command Line Interface)**

Interface programmeur permettant de communiquer avec l'ordinateur en introduisant les instructions requises par le clavier. Le Shell est un écran du CLI de l'Amiga.

### **Clipboard**

Plage mémoire utilisée pour y placer des données de texte et de graphiques pendant leur transfert d'un logiciel à un autre.

### **Cliquer**

Appuyer et relâcher une touche de la souris.

### **Commande**

Indication donnée à l'Amiga et lui donnant l'ordre d'effectuer une tâche, ou d'obtenir un résultat donné.

### **Copie de sauvegarde (backup)**

Copie de fichier sur disquette ou bande magnétique devant permettre de recouvrir les données en cas d'incident.

### **Copier et coller**

Action consistant à copier un bloc de texte ou de graphique, et à l'insérer sur un nouvel emplacement.

### **Coprocesseur**

Il s'agit en fait d'un microprocesseur distinct, qui décharge le microprocesseur central du système (CPU) de certaines tâches, et est par exemple affecté aux traitements mathématiques, ou à la gestion de la mémoire, et au transfert rapide de données.

### **Correction des couleurs**

Option d'impression sélectionnée sur l'éditeur PrinterGfx, et qui permet d'obtenir sur l'imprimante couleurs des teintes plus proches de celles de l'écran.

### **Curseur**

Rectangle surligné qui apparaît sur l'écran, et qui indique la position dans le texte.

### **Cylindre**

Division logique d'un support magnétique de mémoire de masse (disquette, disque dur). Les disquettes Amiga de 3,5 pouces sont subdivisées en 80 cylindres pendant leur formatage.

### **Debug**

Recherche et rectification d'erreurs de programmation de logiciels ou de matériel physique.

### **Décalage**

Superposer ou déplacer au dessus d'un intitulé.

### **Défaut**

Valeur ou action prise en compte lorsque vous ne précisez aucune indication contraire ou complémentaire.

### **Défilement (scrolling)**

Permet de se déplacer sur une zone d'affichage d'une fenêtre.

### **Défilement automatique (autoscroll)**

Déplacer automatiquement un écran ou son contenu lorsque le pointeur de la souris atteint l'un des bords de la zone visible.

### **Délimiteur**

Caractère spécifique qui permet de délimiter le début et la fin d'une chaîne de caractères.

### **Destination**

Le périphérique, le répertoire, ou le fichier qui reçoit les informations.

**Disque**

Support de mémoire de masse permettant de stocker les données et les informations de l'ordinateur. Le plus grand nombre de ceux-ci exploite actuellement des supports de données magnétiques, bien que certains font appel à des supports optiques (lecture de CD laser).

**Disque dur**

Périphérique de mémoire de masse de grande capacité, dont la vitesse d'accès est très rapide. Les disques ne peuvent normalement pas être extraits. Le terme lecteur est aussi souvent utilisé lorsque la notion de lecteur de disquette doit aussi être couverte.

**Disque virtuel-RAM disque**

Il s'agit d'une portion de mémoire vive RAM qui est configurée de telle sorte qu'elle est traitée comme un lecteur de disquettes. Cette procédure permet de profiter d'une vitesse d'accès bien supérieure à celle d'un lecteur physiquement présent, puisque ici aucun élément mécanique n'est géré.

**Données**

Groupe d'informations.

**DOS (système d'exploitation)**

Logiciel qui contrôle les fonctions de lecture et de mémoire de base sur un ordinateur.

**Double-cliquer**

Appuyer rapidement deux fois de suite sur la touche de sélection.

**Ecran**

C'est une zone d'affichage partageant les mêmes attributs de configuration vidéo, soit par exemple la résolution et la couleur. Les écrans occupent toujours au moins la largeur totale de la portion visible. Vous pouvez ouvrir simultanément plusieurs écrans sur l'Amiga.

**Ecrire**

Enregistrer des données dans la mémoire de l'ordinateur, ou sur un support magnétique de mémoire de masse, comme par exemple une disquette.

### **ECS (Enhanced Chip Set)**

La version évoluée des coprocesseurs Agnus et Denise de l'Amiga. Ces circuits intégrés évolués offrent des modes d'affichage complémentaires (modes ECS), et augmente les capacités graphiques de l'Amiga de base. La grande majorité des caractéristiques offertes par les circuits ECS ne seront cependant accessibles que si vous exploitez la version 2 du système d'exploitation, ou une version plus récente.

### **Editeur**

Programme qui vous permet de créer et/ou de modifier certains types de fichiers. L'Amiga dispose d'éditeurs sous Préférences, qui permettent de modifier les paramètres de configuration du système Prefs, ainsi que des éditeurs de texte, MEMacs et ED, qui permettent de modifier les fichiers de texte.

### **Effacer (clear)**

1. Changer l'état d'un bit ou d'un drapeau et le poser à 0, l'éteindre, ou le désactiver. Contraire de 1, mis, ou activé.
2. Effacer l'affichage d'un écran ou d'une fenêtre.

### **Effacer (delete)**

Utilisé pour effacer un fichier, le contenu d'une mémoire tampon, ou tout autre élément placé en mémoire.

### **Entrelacement**

Type de certains modes d'affichage Amiga permettant de doubler la résolution verticale de l'écran tout en assurant la compatibilité avec les périphériques vidéo.

### **Estompage (dithering)**

1. Crée des couleurs ou des nuances de gris plus douces à l'écran ou sur les tirages de l'imprimante en alternant les points de couleurs ou la trame de résolution. Les éditeurs PrinterGfx et PrinterPS de Préférences offrent plusieurs configurations permettant d'assurer le tramage automatique de vos tirages graphiques.
2. Donne l'illusion d'une couleur en mettant à profit plusieurs autres couleurs. Vous obtiendrez une couleur similaire au pourpre en alternant par exemple les points de rouge et de bleu.

**Estompage (ghosting)**

Affichage d'une option de menu ou d'une cellule de façon moins distincte que d'habitude sur l'écran. Cet affichage permet d'indiquer que l'option ou la cellule n'est pas disponible.

**Exécuter**

Effectuer l'instruction précisée sur une ligne de commande, un logiciel, une routine ou un fichier script.

**Extra Halfbrite**

Mode d'affichage graphique spécifique, qui permet de doubler le nombre de couleurs affichées simultanément sur l'écran. Les différentes couleurs sont pour ceci copiées, puis affichées avec un seuil de luminosité intermédiaire.

**Fast RAM**

Mémoire vive allouée aux programmes et aux données.

**Fenêtre**

Un écran rectangulaire qui accepte ou affiche des informations. Toute fenêtre dispose d'une barre de titre qui permet de l'identifier, et peut en outre contenir certains types de cellules sur son cadre.

**Fenêtre de console**

Une fenêtre utilisée en entrée et en affichage de texte, comme c'est le cas de la fenêtre du Shell.

**Fermer**

Enlever une fenêtre de l'écran.

**Fichier**

Données regroupées sous un seul nom, celui du fichier en question, et mémorisé sur un support quelconque.

**Fichier .info**

Fichier les données du dessin et de la position d'affichage d'un icône (pris en référence comme "info de point").

**Figer**

Cette option permet de sauvegarder en mémoire la position d'une fenêtre et/ou les icônes qu'elle contient.

### **Flèches de défilement**

Cellules apparaissant éventuellement sur le côté d'une fenêtre, afin de vous permettre d'en déplacer le contenu sans à coup.

### **Format**

1. Permet de mettre en forme un support de données devant être utilisé sur l'Amiga. Le formatage d'une disquette efface toutes les données qui sont susceptibles de se trouver sur le support en question.
2. Le format d'une instruction est aussi la description de la syntaxe d'une commande de l'AmigaDOS.

### **Fragmentation**

Données placées sur le disque d'une façon discontinues lorsque la capacité de stockage libre en une seule portion n'est plus assez grande pour contenir celles-ci. Si le nettoyage de votre disque (effacer les données qui ne sont plus utiles) ne s'avère pas suffisant, il peut être utile de formater le disque en question une nouvelle fois. La fragmentation des données peut également s'observer sur la mémoire vive RAM, auquel cas il faut la réinitialiser.

### **Genlock**

Extension matérielle permettant à l'Amiga de superposer des graphiques à une autre source de signaux vidéo, par exemple aux signaux d'un magnétoscope ou d'un caméscope. Un genlock est habituellement employé pour réaliser les titres de cassettes vidéo, ou pour enregistrer les signaux vidéo sur l'ordinateur.

### **Gestion de fichiers ("file system")**

Système de gestion et routines permettant de contrôler l'organisation des fichiers et des répertoires placés sur un volume. Les systèmes de base permettant à l'Amiga de gérer ses données sont connus sous les noms FFS (FastFileSystem), et OFS (OldFile System).

### **GUI (Graphical User Interface - Interface graphique utilisateur)**

Interface graphique permettant de donner les instructions à l'ordinateur par l'intermédiaire de symboles graphiques, et pas d'instructions introduites au clavier. Sur l'Amiga, l'interface GUI est le Workbench.

**HAM (Hold and Modify)**

Mode d'affichage graphique de l'Amiga, qui permet d'afficher toute la palette de couleurs de l'Amiga sur l'écran.

**Hiérarchie**

Terme utilisé pour décrire la structure de fichiers en arborescence de l'AmigaDOS, dans laquelle les répertoires peuvent contenir d'autres répertoires et/ou fichiers.

**Historique des commandes**

Une caractéristique du Shell qui vous permet d'appeler les instructions précédentes à l'aide des touches de déplacement du curseur du clavier (touches de flèches).

**Icone**

Image qui apparaît sur l'écran, représentant une disquette, un tiroir, un projet ou un outil. Les icônes peuvent être déplacés et sélectionnés à l'aide de la souris, ce qui vous permet d'exploiter les intitulés qu'ils représentent.

**IFF (Interchange File Format)**

Format standard sous lequel l'Amiga mémorise ses images, sons, et autres types de données.

**Imprimante PostScript**

Il s'agit d'une imprimante haute résolution traitant les informations de texte et de graphique en langage de description de page PostScript.

**Initialisable (bootable)**

Précise un périphérique à partir duquel l'Amiga est en mesure de s'initialiser, c'est-à-dire de charger le système d'exploitation en mémoire. Un disque dur ou une disquette initialisable doit impérativement contenir tous les fichiers système permettant à l'ordinateur de fonctionner.

**Initialiser**

Synonyme de formatage.

**Interne**

Se réfère à une commande AmigaDOS interne, comprise dans un Shell, et qui ne sera donc pas chargée en mémoire à partir d'un support externe.

### **Interrupteur**

Option qui peut passer d'un état à un autre, par exemple actif ou éteint.

### **Invite**

Symbole ou message indiquant qu'il est possible d'introduire du texte/une instruction sur l'ordinateur.

### **Joker**

Symbole utilisé pour effectuer une recherche groupée particulière, et remplaçant différents types de caractères ou de valeurs possibles. Employé par exemple lorsque vous recherchez plusieurs fichiers dont les noms commencent ou se terminent par les mêmes caractères. Le point d'interrogation (?), permet par exemple de remplacer un caractère quelconque.

### **Joker de recherche**

Caractéristique de l'AmigaDOS, qui vous permet de rechercher un nom de fichier ou de répertoires en utilisant des caractères de recherche particuliers, appelés jokers. Ceux-ci permettent de rechercher simultanément plusieurs fichiers dont les noms ont une partie commune. Il est ainsi inutile d'introduire le nom de chaque fichier concerné.

### **Kickstart**

Appellation de la portion de mémoire du système d'exploitation de l'Amiga, placée en mémoire morte ROM.

### **KO (Kilo-octets)**

1024 octets. L'abréviation K est souvent indiquée.

### **Lecteur**

Périphérique permettant de lire et d'écrire les données sur un support, tel qu'une disquette.

### **Lecteur de disquettes**

Support de données magnétique interchangeable. L'Amiga fait utiliser des disquettes de diamètre 3,5 pouces, de double densité. Le support de données en lui-même est placé dans un boîtier en matière plastique rigide; il peut contenir environ 900,000 octets (880KO) d'information.

**Lecture**

Retrouve les informations stockées sur un support ou en mémoire.

**Lecture Seule**

Si Lecture Seule est l'état de la disquette, vous n'aurez la possibilité que d'en lire le contenu, mais ne pourrez ni le modifier, ni y écrire quoique ce soit.

**Lecture/Écriture**

Lorsque Lecture/Ecriture est l'état de la disquette, vous pourrez tout aussi bien lire qu'écrire et modifier les données contenues sur la disquette.

**Librairies (library)**

Jeu de fonctions et de données susceptibles d'être exploitées par différentes routies et applications. Sur les ordinateurs de la gamme Amiga, les librairies se trouvent tout aussi bien en mémoire morte ROM, que dans le tiroir LIBS:.

**Ligne d'instruction**

La ligne sur laquelle vous introduisez les instructions et les paramètres correspondants, c'est-à-dire tout ce que vous avez introduit sur la ligne.

**Liste défilante**

La liste comporte les différentes options apparaissant dans une cellule de défilement. Lorsque la liste est trop longue pour être affichée en entier dans la cellule, vous pouvez utiliser la barre de défilement ou les flèches de défilement afin de déplacer son contenu, et de parcourir ainsi la liste.

**Macro**

Correspond à une seule instruction qui regroupe en fait toute une séquence de commandes. De nombreux éditeurs et applications permettent l'utilisation de macros afin de faciliter l'emploi des séquences d'instruction auxquelles vous faites le plus souvent appel.

**Maintenir enfoncée**

Maintenir une touche de souris enfoncée tant que l'ordre contraire n'est pas donné.

### **Marque horaire**

Date et heure associée au fichier. Il s'agit habituellement de la date et de l'heure de création ou de la dernière modification apportée au fichier.

### **Mémoire**

Circuits électroniques internes de l'Amiga qui comportent les programmes et les données. L'Amiga dispose d'une mémoire graphique (Chip RAM), de la mémoire classique (Fast RAM), et de 512K de mémoire morte (ROM). La capacité de mémoire vive RAM (Random Access Memory) détermine en fait le nombre des programmes pouvant fonctionner simultanément sur l'Amiga, ainsi que la taille de chacun de ceux-ci.

### **Mémoire cache**

Plage de mémoire utilisée temporairement, et qui permet d'améliorer considérablement les performances d'un système informatique grâce à ses temps d'accès très courts.

### **Mémoire de frappe**

Une particularité du Shell qui vous permet d'introduire les instructions pendant que l'affichage résultant de la précédente instruction est en cours d'affichage.

### **Mémoire graphique**

Voir sous Chip RAM.

### **Mémoire graphique (Chip RAM)**

La plage de mémoire vive RAM accessible au jeu de circuits intégrés personnalisés de l'Amiga. Cette plage de mémoire est exploitée par les données de graphiques et de sons. Vous trouverez aussi souvent le terme anglais Chip RAM.

### **Mémoire morte ROM (Red Only Memory)**

Il s'agit de la mémoire préprogrammée comportant les instructions du système. Ce type de mémoire est permanent, et ne peut donc pas être modifié. Le contenu de la mémoire ROM ne peut pas être affecté par une instruction de l'opérateur ou une routine quelconque.

### **Mémoire tampon d'entrée**

Zone de mémoire utilisée pendant les communications série, permettant de stocker les informations reçues.

**Mémoire tampon de l'historique**

Section de mémoire qui permet de garder en mémoire les plus récentes instructions d'un Shell donné.

**Mémoire vive RAM (Random Access Memory)**

Il s'agit de la portion de mémoire vive interne de l'Amiga, pouvant être utilisée pour mémoriser les données. Le microprocesseur (CPU) y a un accès direct. Les applications sont tout d'abord chargées en RAM à partir d'une disquette, et utilise ensuite une plage de mémoire vive RAM additionnelle, permettant d'effectuer les différentes tâches utiles, et de stocker les données pendant le fonctionnement de l'ordinateur. Les données mémorisées en mémoire vive RAM seront perdues lorsque l'Amiga sera réinitialisé, ou que son alimentation sera coupée.

**Menu**

Liste d'options proposées à l'écran, affichées lorsque vous appuyez sur la touche d'appel de menu de la souris. Vous pouvez y choisir les instructions commandant le déroulement des procédures en cours, ou des programmes.

**Microprocesseur - CPU (Central Processing Unit)**

Le "cerveau" de tout ordinateur; et plus précisément le circuit imprimé responsable de l'accomplissement des tâches d'un programme, et de la gestion de tout l'ordinateur.

**Mise à l'échelle**

Modification de la taille d'une image ou d'une police de caractères devant être affichée à l'écran ou imprimée. Habituellement une image graphique est réduite à une taille inférieure lorsqu'elle doit être tirée sur l'imprimante. Cependant vous pouvez également agrandir l'image.

**MO (Méga-octet)**

1024KO (1,048,576 octets). Souvent abrégé M, Meg, ou Méga.

**Mode d'affichage**

Nom correspondant à un groupe de paramètres, tels que la résolution et la fréquence de balayage, qui sont déterminants pour un écran. Le mode d'affichage d'un écran haute résolution (High Res) est par exemple de 640 points (largeur) sur 200 points (hauteur) (sur les ordinateurs Amiga NTSC).

### **Modem**

Périphérique de communication permettant à deux ordinateurs d'échanger des données par l'intermédiaire d'une ligne téléphonique.

### **Moniteur**

Terminal d'affichage vidéo sur lequel l'ordinateur affiche ses informations. De nombreux types de moniteurs sont commercialisés; la sortie vidéo normale de l'Amiga exploite des signaux analogiques couleurs RVB pour afficher tout aussi bien le texte que les graphiques.

### **Mot clé**

Mot identifié par une instruction de l'AmigaDOS ou par un intitulé de type d'outils, et permettant de préciser un paramètre ou une option.

### **Multifréquences (multiscan)**

Type de moniteur vidéo supportant différentes fréquences de balayage (et donc différents types de sortie vidéo).

### **Multitâche**

Caractéristique permettant d'effectuer plus d'une opération, ou d'une tâche, simultanément. L'Amiga permet l'exploitation simultanée de plusieurs programmes. Vous pouvez par exemple afficher une animation pendant qu'un fond sonore est lu et joué d'un fichier correspondant, ceci pendant que vous communiquez avec un autre ordinateur, et qu'une disquette est en cours de formatage.

### **Nom de lecteur**

Nom assigné à un lecteur de disquettes ou à une partition de disque dur, par exemple DF0: ou DH1:.

### **Nom de périphérique**

Nom court, par exemple DF0:, PC1:, ou PRT:, qui identifie un périphérique physique, ou logiciel, particulier. Les noms de périphérique doivent impérativement se terminer par deux points (:).

**Nom de volume**

Nom d'un volume, permettant de le distinguer de son nom de périphérique. Lorsque vous renommez un disque, son nom de volume est modifié, mais pas son nom de périphérique.

**Octet**

Unité de mémoire regroupant un total de huit bits, qui correspondent habituellement à un caractère.

**Option de menu**

Option proposée sur un menu. Nouveau Tiroir est par exemple la première option proposée sur le menu Fenêtres du Workbench.

**Outil**

Routine qui génère ou utilise des données, comme c'est le cas des éditeurs de texte, ou des logiciels de dessin.

**Outil par défaut**

Outil donné par défaut dans la fenêtre de projet d'information d'icone. Lorsque l'icone voulu est ouvert, l'outil donné par défaut sera automatiquement ouvert et exécuté.

**Ouvrir**

L'intitulé sélectionné doit être ouvert afin d'être utilisé. Ouvrez un icone en double-cliquant sur celui-ci ou en le sélectionnant avant de sélectionner l'option Ouvrir du menu Icones. Lorsque vous ouvrez l'icone d'un disque ou d'un tiroir, une fenêtre apparaît, et affiche le contenu de l'icone. Lorsque vous ouvrez un icone projet ou outil, la routine ou le programme correspondant sera exécuté.

**Parallèle**

Interface permettant de transférer les données par octet complet (sur 8 bits), ce qui est la principale différence avec les ports série qui ne transmettent les données que bit par bit. L'Amiga dispose d'une sortie (un port) parallèle externe, auquel est souvent connecté une imprimante.

### **Paramètre**

Une information complémentaire, nom de fichier, valeur numérique ou non, ou même une option qui est indiqué en complément de l'instruction souhaitée, et sera déterminant pour le type d'action précise qui sera menée à bien par l'instruction de base.

### **Parent**

Fenêtre qui est à l'origine de l'ouverture des autres fenêtres existantes. La fenêtre du Workbench est par exemple la fenêtre parent de celles des lecteurs.

### **Parité**

Procédure permettant de détecter les erreurs de transmission pouvant survenir au cours d'une communication série. Un bit précis est pour ceci ajouté aux octets de données.

### **Partition**

Section du disque dur qui est exploitée par le système comme s'il s'agissait d'un disque dur physique distinct.

### **Pas**

Nombre de caractères imprimés horizontalement sur un pouce, ou la distance séparant deux points d'affichage sur l'écran du moniteur

### **Passage de paramètre**

Spécifier des paramètres sur la ligne d'instruction, soit pour un logiciel, soit pour l'instruction qui suit.

### **Périphérique (device)**

Mécanisme physique, tel qu'une imprimante ou un lecteur de disquette, à moins qu'il ne s'agit d'une entité logicielle (périphérique logique), telle que les périphériques CON: ou NIL:, exploités comme source ou destination d'informations.

### **Périphérique (peripheral)**

Périphérique matériel externe qui est relié à l'Amiga.

### **Pile**

C'est une zone de mémoire vive RAM spéciale réservée permettant d'y placer des données temporaires.

**Pilote d'imprimante**

Il s'agit d'une routine de programme permettant à l'Amiga de communiquer avec l'imprimante donnée.

**Plage de suraffichage**

Plage d'affichage habituellement non exploitée, qui correspond aux bords de l'écran. L'éditeur de suraffichage vous permet d'étendre la zone visible de l'affichage de telle sorte que les bordures soient mises à profit.

**Point actif (hot spot)**

Le point du pointeur qui doit toucher un objet de l'écran afin de le sélectionner. Il s'agit habituellement de la pointe d'une flèche, ou le centre d'une croix.

**Pointer**

Placer le pointeur de la souris de telle sorte que son point actif soit en contact avec l'objet que vous souhaitez sélectionner, ou pointer.

**Pointeur**

Image graphique de l'écran, représentant habituellement une flèche, qui se déplace parallèlement au déplacement de la souris. Vous pouvez utiliser le pointeur pour sélectionner les icônes et les cellules, ainsi que de choisir les options de menu.

**Pointeur d'attente**

Image d'un chronomètre qui apparaît au lieu du pointeur habituel lorsque le Workbench est en cours de traitement, et n'est pas en mesure d'accepter une autre entrée de donnée quelle qu'elle soit.

**Points**

- (v) Points lumineux de l'écran d'un moniteur, qui forment la surface d'affichage de l'écran des différents modes graphiques de l'Amiga. Le point est le plus petit élément d'information visible sur un écran donné.
- (n) Unité de mesure de la hauteur des caractères dont la valeur est habituellement de 1/72 de pouce; Sur l'Amiga, le point concerne un point d'affichage sur l'écran.

### **Police de caractères**

On parle aussi souvent de fontes (du terme anglais "font"). Il s'agit du dessin particulier qui affecte les caractères alphabétiques, les symboles et les autres signes utilisés pour afficher du texte, tel que les polices Topaz et Helvetica. Les polices de caractères sont habituellement disponibles en différentes tailles, l'unité donnée étant le point (10 points, 12 points, et ainsi de suite).

### **Police de caractères à chasse fixe**

Sur une police de caractères à chasse fixe, chaque caractère de la police prend la même place. Le W majuscule occupera donc autant de place que le chiffre 1. On emploie également le terme d'espacement fixe.

### **Poser**

Lorsque vous modifiez un bit ou un drapeau, on dit qu'il est posé lorsqu'il est validé, activé, ou tout simplement égal à un. Le terme contraire est effacer.

### **Poubelle (trashcan)**

Répertoire permettant de placer temporairement les fichiers que vous souhaitez effacer.

### **Preferences (Prefs)**

Tiroir de Workbench comportant des éditeurs vous permettant de configurer et de personnaliser l'environnement de votre Amiga, telles que la modification de la couleur des écrans et le paramétrage des procédures de communication réalisées par le port série.

### **Programme**

Série d'instructions indiquant à l'Amiga comment réaliser certaines tâches. Les logiciels d'application ainsi que le système d'exploitation sont des programmes.

### **Projet**

Fichier dans lequel les informations créées ou utilisées par un outil sont stockées. Les fichiers par exemple créés à l'aide d'un éditeur de texte ou d'un logiciel de dessin, sont de tels projets.

**Protection en écriture**

Permet d'éviter que des données ne soient inscrites sur un périphérique de stockage. Les disquettes ont une languette de protection qui peut coulisser afin d'interdire ou d'autoriser l'écriture de données sur toute la disquette. La disquette est protégée lorsque l'orifice de la languette est ouvert.

**Protocole de communication**

Le protocole électronique mis à profit lors de la communication entre deux périphériques informatiques.

**Pseudo-icone (icon type)**

Il s'agit de l'icone affiché au nom d'un intitulé ne disposant pas de fichier .info. Les icones types ne sont affichés que lorsque l'option de menu Montrer tous les fichiers est sélectionnée.

**Pure**

Désigne une instruction, commande, ou routine pouvant rester résidante en mémoire. Lorsque c'est le cas, l'attribut p (pure) est posé.

**Rafraîchissement**

Valeur de seuil indiquée sur l'éditeur PrinterGfx, et qui concerne l'intensité des couleurs. Elle détermine le seuil selon lequel les couleurs doivent être imprimées en noir ou en blanc sur les tirages noir et blanc.

**Rapport hauteur/largeur**

Rapport déterminant l'apparence d'une image, selon les proportions existantes entre la hauteur et la largeur de celle-ci.

**Rediriger**

Modifier la source ou la destination d'une entrée ou d'une sortie qui ne se fera donc pas comme le prévoit le paramétrage donné par défaut. Il suffit d'utiliser le caractère spécial < ou > pour rediriger les informations.

**Réinitialisation à froid**

Réinitialisation de l'Amiga, effectuée en coupant l'alimentation, puis en attendant 20 secondes avant de remettre l'ordinateur sous tension.

### **Réinitialiser**

Pour réinitialiser l'Amiga, il faut appuyer simultanément sur les touches Amiga gauche, Ctrl, et Amiga droite. Cette procédure correspond grossièrement au résultat obtenu lorsque vous coupez l'alimentation de l'ordinateur, puis remettez celui-ci sous tension. La mémoire est réinitialisée. Cette procédure s'appelle aussi réinitialisation à chaud.

### **Remplacer (overwrite)**

Ecrire les informations sur un fichier ou une disquette en remplaçant toutes les données qui s'y trouvaient auparavant.

### **Remplacer (swap)**

Introduire différentes disquettes alternativement dans le même lecteur, comme c'est le cas lorsque vous exploitez un ordinateur équipé d'un seul lecteur de disquettes.

### **Répertoire**

Subdivision utilisée dans la gestion des fichiers sur un ordinateur, définissant l'emplacement des fichiers et des autres répertoires (sous-répertoires). Sur le Workbench, les répertoires sont représentés par des tiroirs.

### **Répertoire actif**

Le répertoire en cours d'utilisation dans la structure en arborescence. Le répertoire AmigaDOS est utilisé par défaut lorsqu'aucun autre répertoire n'est spécifié.

### **Répertoire racine**

Répertoire principal de tout volume. Le répertoire racine se trouve en haut de l'arborescence de l'ensemble des tiroirs et fichiers. Il est créé pendant le formatage du volume. Tous les autres répertoires que comporte le volume sont obligatoirement placés dans le répertoire racine. Le répertoire racine d'un volume est spécifié par son nom suivi de deux points.

### **Requête**

Fenêtre apparaissant lorsque le système exige une réponse de vous. Une requête peut contenir des cellules d'action vous permettant de choisir si vous souhaitez continuer ou annuler l'opération en cours. Il faut obligatoirement choisir l'une des cellules proposées afin de sortir de la requête.

**Résident**

Décrit une commande ou une routine qui a été copié en mémoire à l'aide de l'instruction RESIDENT. Cette procédure permet d'exécuter la routine en question plus rapidement. Les instructions résidentes sont installées de façon spécifique afin d'éviter qu'elles ne soient rechargées ultérieurement. Seuls les fichiers "pure" peuvent être résidents.

**Résolution (density)**

Nombre de points par pouce. De nombreuses imprimantes supportent plusieurs résolutions d'impression. Plus la résolution est élevée, plus la qualité du tirage sera habituellement bonne.

**Résolution (resolution)**

La dimension de l'écran en points, obtenue en fonction d'un mode d'affichage particulier. Le mode haute résolution NTSC Hires permet par exemple d'afficher une résolution de 640 points (horizontal) sur 200 points (vertical).

**RVB (rouge-vert-bleu)**

Type de signal vidéo sur lequel les trois couleurs sont transmises sur des lignes séparées. La sortie vidéo standard de l'Amiga fait appel à un moniteur RGB.

**Script**

Fichier de texte comportant une série d'instructions qui pourront être exécutées automatiquement afin de mener à bien une procédure complexe ou répétitive. Le meilleur exemple d'un fichier script est donné par le fichier d'initialisation Startup-sequence dont les instructions sont exécutées pendant l'initialisation de votre Amiga.

**Sélection étendue**

Procédure de sélection de plusieurs icônes, réalisée en maintenant la touche de majuscules appuyée pendant que vous pointez sur chaque icône voulue à l'aide du pointeur de la souris.

**Sélectionner**

Choisir un intitulé que vous souhaitez traiter ou exécuter en pointant sur celui-ci à l'aide de la souris, puis en appuyant et relâchant bien évidemment la touche de sélection de celle-ci.

### **Séquence d'échappement**

Séquence de caractères débutant par celui d'échappement, qui permet d'effectuer une fonction spécifique lorsqu'elle est introduite sur une ligne de commande, ou imprimée en partie d'une chaîne de caractères. Les séquences d'échappement sont habituellement utilisées pour sélectionner un autre type de caractère sur une imprimante.

### **Séquence d'initialisation (startup-sequence)**

C'est un fichier script propre à l'AmigaDOS, exécuté pendant la phase d'initialisation de l'Amiga. Cette séquence permet entre autre d'initialiser également l'ordinateur et la gestion de fichier en arborescence.

### **Séquence de contrôle au clavier**

Séquence de contrôle au clavier qui correspond à une fonction spécifique. Une telle séquence consiste à maintenir enfoncée la touche Ctrl pendant que vous appuyez sur l'une des autres touches du clavier. Certaines séquences de contrôle exécutent une procédure dès que les touches sont relâchées, comme c'est le cas de Ctrl-C qui interrompt le déroulement d'une instruction AmigaDOS en cours d'exécution. Certaines séquences ne font qu'inverser les couleurs, sans avoir d'action immédiate.

### **Séquence rapide au clavier**

Une façon de faire permettant de procéder comme avec la souris, mais sans s'en servir, en appuyant sur une ou plusieurs touches du clavier.

### **Série**

Interface (port d'entrée-sortie) permettant de transférer des données bit par bit, ce qui est d'ailleurs la principale différence par rapport à l'interface parallèle qui envoie les octets complets (soit huit bits) en une seule salve. L'Amiga est équipé d'un port série externe sur auquel vous pouvez relier un modem (voir définition dans le glossaire), un interface MIDI, ou une imprimante.

### **Shell**

Il s'agit de l'interface utilisateur de l'Amiga permettant d'introduire les instructions au clavier. Le shell est en fait une console écran supportant de nombreuses caractéristiques,

telles que la mise en mémoire de l'historique des instructions, les possibilités de modification, ainsi que les procédures de copie et de collage.

**Source**

Il s'agit d'un périphérique, d'un tiroir, ou d'un fichier que vous exploitez actuellement en source d'information. Lorsque vous copiez par exemple une disquette, la disquette d'origine que vous copiez est en fait la disquette source.

**Souris**

Périphérique utilisé pour déplacer le pointeur sur l'écran et pour ainsi communiquer avec l'Amiga. Ses touches permettent d'afficher les menus, et de sélectionner ou de tirer les icones, les fenêtres et les écrans.

**Sous-menu**

Second menu apparaissant lorsque vous sélectionnez certaines options du menu de base. Le symbole " apparaît sur la droite de l'option du menu de base si celui-ci offre un sous menu.

**Sous-répertoire**

C'est un répertoire qui fait partie intégrante d'un autre répertoire; l'équivalent d'un tiroir que vous ne pourrez ouvrir qu'après avoir ouvert un tiroir principal.

**SYS:**

Nom assigné au volume sur lequel l'Amiga recherchera ses fichiers et répertoires systèmes. Il s'agit en général du volume à partir duquel le système d'exploitation sera chargé en mémoire.

**Système d'exploitation**

Logiciel, placé en mémoire morte ROM ou fourni sur disquette, à moins qu'il ne soit installé sur le disque dur. Il permet de contrôler et de gérer les fonctions de base d'un ordinateur.

**Tampon (buffer)**

Espace de stockage temporaire, placé en mémoire vive RAM.

**Tirage de sélection**

Opération consistant à sélectionner plusieurs icones en une seule fois, en maintenant tout simplement la touche de sélection enfoncée, et en utilisant la souris pour dessiner un cadre autour des icones que vous souhaitez sélectionner. Lorsque vous

relâchez la touche de la souris, tous les icones se trouvant dans le cadre seront sélectionnés.

### **Tirage écran (dump)**

Tirage sur imprimante du contenu de l'affichage écran.

### **Tirer**

Déplacer un icone, une fenêtre, une cellule, ou un écran sur la surface de l'affichage en pointant sur l'élément voulu, puis en déplaçant la souris tout en maintenant la touche de sélection enfoncée.

### **Tiroir**

Subdivision dans l'organisation des fichiers sur les supports de mémoire de masse. Un tiroir correspond à un répertoire AmigaDOS.

### **Touche de menu**

Touche droite de la souris.

### **Touche de qualification**

Il s'agit d'une touche, telle que la touche majuscule, Ctrl, ou Alt modifiant l'interprétation qui sera faite par l'Amiga d'une touche appuyée simultanément ou à la suite, voire d'un click de souris. Les touches de qualification sont souvent utilisées avec les routines Exchange ou de Commodity.

### **Touche de sélection**

Touche gauche de la souris.

### **Touche morte**

Touche ou séquence de contrôle qui modifie la fonction de la prochaine touche qui sera appuyée. Sur un clavier de configuration USA, Alt-H place un accent circonflexe (^ ) sur le prochain caractère dont vous appuierez la touche. Alt-H est une séquence de contrôle morte.

### **Touche programme (hot key)**

Une touche ou une séquence de touches exploitée par la routine Commodity Exchange pour ouvrir une fenêtre cachée.

**Touches de fonction**

Touches placées en haut du clavier de l'Amiga, marquées de F1 à F10, qui peuvent être programmées afin de prendre en charge des tâches spécifiques.

**Type d'outil**

Paramètre optionnel que vous pouvez introduire sur une fenêtre d'information d'icone afin de gérer comme vous le souhaitez la routine ou le programme donné par l'icone. Si vous introduisez par exemple le type d'outils SECONDS dans la fenêtre d'information de l'icone Clock (horloge), l'horloge affichera les secondes dès qu'elle sera ouverte.

Un pilote d'imprimante permet en fait de traduire les informations allant de l'ordinateur à l'imprimante, prenant donc les informations sur l'ordinateur, et les transférant à l'imprimante dans le format que cette dernière est en mesure d'exploiter.

**Valeur de glissement**

C'est la valeur apparaissant sur le côté de la cellule de glissement, vous indiquant de la sorte la valeur actuellement sélectionnée.

**Volume**

Partition de disquette ou de disque dur.

**Workbench**

Interface graphique utilisateur de l'Amiga, reposant sur des idéogrammes appelés icones.

**Zone**

Réglage d'affichage de l'écran placée derrière le texte d'appellation d'un icone du Workbench. Les couleurs de cette zone peuvent être modifiées à l'aide de l'éditeur Font.

# ***Index***

---

## **A**

- accélération du pointeur de souris, 5-8
- affichage de l'heure, 4-8
- Affichage Fonts sélectionné, 8-7
- Afficher par, 3-10
  - Date, 3-10
  - Icones, 3-10
  - Noms, 3-10
  - Taille, 3-10
- AmigaDOS, 4-4
  - lancement d'une instruction à partir du menu, 4-4
- Applications de la souris
  - double-clic, 2-7
  - exploitation de l'Amiga sans souris, 2-10
  - figure, 2-4
  - sélection d'icônes, 2-5
  - sélection de fenêtres, 2-5
  - sélection étendue, 2-7
  - tirer et copier, 2-9
  - tirer la souris sur la sélection, 2-6
  - tirer un écran, 2-8
  - tirer un icône, 2-7
  - tirer une fenêtre, 2-8
  - Touche d'appel de menu, 2-4; 2-10

- Touche de sélection, 2-4
- applications de la souris
- déplacement de la souris, 2-4
- AutoPoint, 10-31
  - désactiver, 10-32

## **B**

- barre de glissement de délai de répétition des touches, 5-9
- barre de glissement de temporisation de double-clic, 5-9
- barre de menu, 3-4, 2-10
  - affichage, 2-10
- Barre de titre, 3-12
- barres de défilement, 3-14
- Bits d'arrêt, 5-32
- Blanker, 10-32
  - Types d'outils, 10-32
- Boîte d'affichage agrandi, 10-4
- boîtes de défilement, 3-14
- bouton d'activation, 3-17
  - sélection, 3-17

# **C**

- calculatrice, 6-1
  - Clear all, 10-19
  - Clear entry, 10-19
  - Copy, 10-19
  - Cut, 10-19
  - fonctions, 10-18
  - localisation, 6-1
  - menus, 10-19
    - édition, 10-19
    - fenêtre, 10-19
  - messages d'erreurs, 10-19
  - Paste, 10-19
  - Quit, 10-19
  - sortie, 10-19
- caractère de contrôle, 5-35
- cartes mémoire, 10-25
- Cellule Annuler, 3-15
- Cellule boîte, 10-6
  - dessin de boîtes
  - tridimensionnelles, 10-6
- Cellule d'action
  - Essayer, 3-16
- Cellule cercle, 10-5
  - remplissage de boîtes, 10-6
  - remplissage de cercles, 10-6
- cellule d'outil par défaut, 3-23
- cellule de dimension, 3-13
- cellule de fermeture, 3-15
- cellule de profondeur, 3-13
- cellule de remplissage, 10-7
- cellule Défaire, 10-8
- cellule Effacer, 10-8
- Cellule Essayer, 3-16
- cellule Effacer, 10-8
- Cellule ligne, 10-7
- cellule main libre, 10-5
- cellule main libre continue, 10-5
- Cellule OK, 3-15
- cellule sauver, 3-15
- cellule Utiliser, 3-15
- cellule zoom, 3-13
- cellules, 3-11
  - Barre de titre, 3-12
  - bouton d'activation, 3-17
  - cases à cocher, 3-16
  - Cellule boîte, 10-6
  - Cellule cercle, 10-5
  - cellule de profondeur, 3-13
  - cellule de remplissage, 10-7
  - Cellule ligne, 10-7
  - cellule main libre continue, 10-5
  - cellule zoom, 3-13
  - cellules d'action, 3-15
  - cellules de défilement, 3-14
  - Cellules de défilement de liste, 3-17
  - cellules de glissement, 3-17
  - cellules de la fenêtre, 3-11
  - cellules de sélection de polices de caractères, 8-7
  - cellules texte, 3-12
  - IconEdit cellule Défaire, 10-8
  - IconEdit cellule Effacer, 10-8
  - main libre, 10-5
  - mise à la taille voulue, 3-13
- cellules cases à cocher, 3-16
  - paramètres, 3-16
- cellules d'action, 3-15
  - Annuler, 3-15
  - OK, 3-15
  - Sauver, 3-15
  - Utiliser, 3-15
- cellules de défilement, 3-14
  - barres de défilement, 3-14
  - boîtes de défilement, 3-14
  - flèches de défilement, 3-15
- Cellules de défilement de liste, 3-17
- cellules de fenêtre
  - Barre de titre, 3-12

- cellule de dimension, 3-13
- cellule de fermeture, 3-15
- cellule de profondeur, 3-13
- cellule zoom, 3-13
- cellules de défilement, 3-14
- cellules de glissement, 3-17
  - valeur de glissement, 3-18
- cellules de la fenêtre, 3-11
  - cellules texte, 3-12
- cellules texte, 3-12
  - dans les requêtes de texte, 3-35
- chamins, 2-16
- Changer périphérique principal, 10-17
- Charger le système, 2-1
- chemins
  - duplication de noms de fichiers, 2-18
  - indication, 2-17
- choix des langues, 1-2
- Choix du texte par défaut, 8-7
- clavier
  - configuration par défaut, 10-20
- claviers, 4-18;5-7
  - activer par l'éditeur Input, 5-11
  - affichage de la configuration en cours, 10-20
  - Délai de répétition des touches, 5-9
  - KeyShow, 10-20
  - sélection du type, 5-10
  - Taux de répétition des touches, 5-9
  - test de clavier, 5-10
  - type donné par défaut, 5-10
- ClickToFront, 10-33
  - désactiver, 10-33
  - Type d'outils, 10-33
- Clock
  - Affichage d'une horloge 24 heures, 4-9
  - Affichage de la date, 4-9
  - Affichage des secondes, 4-9
- menu de configuration
  - Settings, 4-9
  - Menu Project, 4-9
  - Types d'outils, 4-10
- Clock (horloge), 4-8
- CMD, 10-17
  - Types d'outils, 10-17
- Compugraphic Intellifont, 8-3
- concepts de base de l'Amiga, 2-1
- configuration du claviers, 4-18
- configuration system, 10-24
- contrôle du fonctionnement de l'Amiga, 4-3
- copie
  - icônes, 2-9
- copie d'utilitaires, 2-9
- copie de disquettes, 2-13
- copie de programmes, 2-9
- copie de tiroirs, 2-9; 3-20
- copier, 2-9
- copies de sauvegarde, 2-15
- couleurs
  - modification, 5-20
- CrossDOS
  - ajout de pilotes, 7-2
  - contrôle des options texte, 7-8
  - conventions d'appellation
    - MS-DOS, 7-3
      - dénomination du nom racine, 7-5
      - longueur des extensions de noms de fichiers, 7-4
  - Deux types de conversions de texte, 7-10
  - formatage de disquettes
    - MS-DOS, 7-7
  - icônes, 7-6
  - icônes de lecteurs, 7-2
  - MS-DOS conventions d'appellation
    - caractères interdits, 7-4
    - Délimiteurs de noms de répertoires, 7-6

- longueur des noms de fichiers, 7-4
- volume name, 7-5
- Workbench extension .info, 7-5
- option de conversion de texte, 7-9
- option de filtrage de texte, 7-9
- options, 7-8
- PC0 ou PC1, 7-2
- pilotes, 7-1
  - activation, 7-2
  - création, 7-2
  - utilisation, 7-3
- CrossDOS, fichier info, 7-5
- CX\_POPKEY, 10-30

## **D**

- date, 4-9
  - localisation, 6-1
  - mise à jour, 5-7
- Déplacement d'écran, 5-33
- déplacement de la souris, 2-4
- Dernier message, 4-5
- disque RAM, 2-13
- disques
  - Formatage de disque dur, 3-28
- disquette cible, 2-13
- Disquette MS-DOS
  - création d'icônes pour, 7-6
  - Délimiteurs de noms de répertoires, 7-6
  - dénomination du nom racine, 7-5
  - filtrage du code de fin de fichier, 7-9
  - filtrage du code de retour chariot, 7-9
  - formatage sur Amiga, 7-7
  - volume name, 7-5
- disquette MS-DOS

- extension .info, 7-5
- disquette source, 2-13
- disquettes, 2-12; 3-26
  - autorisation d'écriture, 2-12
  - copie, 2-13
  - exploitation, 2-12
  - formatage, 3-29
  - introduction, 2-12
  - protection en écriture, 2-12
- Disquettes de sauvegarde, 3-20
  - copie, 3-20
- disquettes MS-DOS
  - conventions d'appellation
    - longueur des noms de fichiers, 7-4
  - conventions d'appellation MS-DOS
    - longueur des extensions de noms de fichiers, 7-4
- DOSDrivers
  - activation CrossDOS pilotes, 7-2
  - activer, 4-17
  - ajout de pilotes CrossDOS, 7-2
  - création de pilotes CrossDOS, 7-2
  - CrossDOS, 7-2
- double-clic
  - temporisation, 5-9
- double-clic la souris, 2-7
- duplication noms de fichiers, 2-18

## **E**

- Editeur IControl, 5-32
- Editeur Printer Gfx (imprimante graphique), 5-28
- Editeur WBPatten (motifs Workbench), 5-22
- Effacer icônes, 3-25
- erreurs de transmission, 5-31
- erreurs système, 1-1

Capacité mémoire insuffisante, 1-1  
 crash système, 1-2  
 fenêtre clignotante ambre, 1-3  
 fenêtre rouge clignotante, 1-3  
 requête de volume, 1-2  
 scintillement de l'écran, 1-1  
 Estompage  
     Demi-teintes, 9-8  
     Ordonné, 9-8  
 estompage, 9-8  
 Estompage demi-teintes, 9-8  
 Estompage ordonné, 9-8  
 Exchange, 10-37  
 Exécuter une commande, 4-4  
 Exploitation de l'Amiga sans souris, 2-10  
 Exploitation de la souris, 2-3  
 Exploitation du lecteur virtuel, 2-13

## **É**

économiseur d'écran, 10-32  
 écrans, 3-1  
     agrandissement de la taille de Blanker, 10-32  
     l'écran, 5-15  
     couleurs, 5-15  
     défilement automatique  
         autscroll, 5-15  
     empêcher les distorsions, 5-34  
     éditeur de suraffichage, 5-15  
     feuilleter, 3-2  
     Incorporer les menus à l'écran, 5-34  
     Largeur et hauteur, 5-14  
     localisation, 6-1  
     personnalisation de l'écran  
         Workbench, 5-14  
     propriétés de modes  
         d'affichage, 5-13

réglage de l'espace d'affichage de texte, 5-17  
 taille des écrans, 5-13  
 tirer, 2-8  
 Éditeur d'impression graphique  
 PrinterGfx  
     Aspect, 9-10  
     Correction des couleurs, 9-12  
     Côté gauche, 9-13  
     Densité, 9-12  
     Image, 9-10  
     Image centrée, 9-12  
     Limites/Type, 9-13  
         Délimité, 9-14  
         Largeur/hauteur, 9-15  
         Menu Absolu, 9-14  
         Multiplier, 9-15  
         Points (pixels), 9-14  
     Seuil, 9-11  
     Teinte, 9-10  
 éditeur d'impression graphique  
 PrinterGfx, 9-7  
     Estompage  
         Demi-teintes, 9-8  
         ordered, 9-8  
     estompage, 9-8  
         Floyd-Steinberg, 9-8  
     Mise à l'échelle, 9-10  
 éditeur d'imprimante, 5-28  
 éditeur d'imprimante de Préférences  
     validation du type d'outil UNIT, 9-3  
 Éditeur d'imprimante PostScript  
 PrinterPS  
     options, 9-17  
 éditeur d'imprimante Printer, 9-4  
     type d'imprimante, 9-4  
 Éditeur de pointeur  
     édition, 5-26  
     modifier les couleurs, 5-26  
 éditeur de police de caractères, 5-28  
 éditeur de suraffichage, 5-15

## ***Index-6***

---

Éditeur de suraffichage (Overscan)

dimensions, 5-18

size categories, 5-19

Editer Taille Graphique, 5-18

Editer Taille Texte, 5-16

Éditeur de texte ED

appel d'une requête, 11-7

commandes étendues, 11-7

déplacement du curseur,  
11-10

Gestion de blocs de texte,  
11-11

modification de texte, 11-10

program commandes de  
gestion du programme,  
11-8

recherche et

remplacement, 11-12

Déplacement du curseur, 11-3

déplacement du curseur, 11-10

début de fichier, 11-10

début de la dernière ligne,  
11-10

début de la prochaine ligne,  
11-10

début de ligne, 11-10

début du prochain mot,  
11-10

dernière page, 11-10

espace suivant le dernier  
mot, 11-10

fin de fichier, 11-10

fin de ligne, 11-10

fin de page, 11-10

place le curseur sur la ligne  
indiquée par <n>, 11-10

prochaine page, 11-10

prochaine position de  
tabulateur, 11-10

une position vers la droite,  
11-10

une position vers la gauche,  
11-10

effacement de texte, 11-5

Ctrl-B, 11-5

Ctrl-O, 11-5

Ctrl-Y, 11-5

Del, 11-5

Espace arrière, 11-5

Exploitation de l'éditeur ED,  
11-2

fichier d'initialisation, 11-2  
édition, 11-2

Gestion de blocs de texte,  
11-11

Début de bloc, 11-11

gestion de blocs de texte

Fin de bloc, 11-11

gestion du programme, 11-8

insertion de lignes, 11-5

insertion de texte, 11-5

instructions groupées, 11-6

instructions immédiates, 11-3  
Déplacement du curseur,  
11-3

effacement de texte, 11-5

insertion de texte, 11-5

introduction, 11-3

modifier le corps de  
caractère, 11-6

lancement, 11-1

ligne d'état, 11-1

MEMacs, 10-18

mode de commandes étendues  
appel du mode, 11-6

modification du texte, 11-10

modification du texte  
coupe la ligne en cours,  
11-11

efface la ligne en cours,  
11-11

Efface le caractère

précédent le curseur, 11-11

Efface les caractères

restants du mot en cours,  
11-11

passage majuscules/  
minuscules, 11-11

- Relie la prochaine ligne à la fin de la ligne en cours, 11-11
- modifier le corps de caractère, 11-6
  - Ctrl-F, 11-6
- nombre maximum de caractères sur une ligne, 11-5
- parcourir un fichier, 11-4
- rafraichissement de l'écran, 11-4
- recherche et remplacement, 11-12
- utilisation de l'éditeur ED
  - instructions immédiates, 11-3
- éditeur du pointeur, 5-25
- Éditeur Font de Préférences
  - cellules de sélection de polices de caractères, 8-7
  - Choix du texte de l'écran, 8-8
  - Choix du texte des icones, 8-7
  - Choix du texte par défaut, 8-7
  - requêtes de sélection de polices de caractères, 8-8
- éditeur Font de Préférences
  - Polices de caractères sélectionnées, 8-7
- éditeur Font disponible sous Préférences, 8-6
- Éditeur IControl
  - coercition
    - Eviter le Scintillement, 5-34
    - Préserver les Couleurs, 5-34
  - Déplacement d'écran, 5-33
  - Filtre de texte, 5-35
  - Incorporer les menus à l'écran, 5-34
- éditeur IControl
  - coercition, 5-34
- Éditeur Input
  - sélection de claviers, 5-11
  - test de clavier, 5-10
- éditeur Input, 5-7
  - Accélération, 5-8
  - Délai de répétition des touches, 5-9
  - Taux de répétition des touches, 5-9
  - temporisation de double-clic, 5-9
- éditeur Locale, 5-6
  - paramètres de sélection d'un pays, 6-4
  - sauvegarde et exploitation de la configuration, 6-4
  - sélection du fuseau horaire, 6-4
  - sélection du pays, 6-4
  - sélectionner Utiliser, 6-4
- Éditeur Palette
  - option Presets, 5-21
- Éditeur Printer de Préférences
  - Longueur de la page, 9-6
  - Marge gauche, 9-6
  - Right Margin, 9-7
- éditeur Printer de Préférences
  - Espacement de lignes, 9-5
  - Format du papier, 9-6
  - Port d'imprimante, 9-5
  - Print Pitch, 9-5
  - Qualité d'impression, 9-5
  - Type de papier, 9-6
- Éditeur ScreenMode
  - couleurs, 5-15
  - Largeur et hauteur, 5-14
  - option de défilement automatique, 5-15
  - Propriétés du mode, 5-13
- éditeur ScreenMode, 5-11
- Éditeur série
  - baud rate, 5-29
  - Bits d'arrêt, 5-32
  - bits par caractères, 5-31
  - parité, 5-31
  - protocole, 5-30
- éditeur série

## ***Index-8***

---

- capacité du tampon d'entrée, 5-30
- éditeur série de Préférence
  - validation du type d'outil UNIT, 9-3
- éditeur son, 5-36
  - Hauteur du son, 5-37
- éditeur Time, 5-6
  - mise à jour, 5-7
  - mise à l'heure, 5-7
- Éditeur WBPatten
  - choosing preset pattern, 5-23
  - créer un motif, 5-23
- éditeurs disponibles sous Préférences
  - éditeur Font, 8-6
- Éditeurs Préférences
  - Editeur IControl, 5-32
  - Editeur Printer Gfx (imprimante graphique), 5-28
  - Editeur WBPatten (motifs Workbench), 5-22
- éditeur d'imprimante, 5-28
- éditeur de police de caractères, 5-28
- éditeur de suraffichage, 5-15
- éditeur du pointeur, 5-25
- éditeur Input, 5-7
- éditeur Locale, 5-6
- éditeur PrinterPS, 5-28
- éditeur ScreenMode, 5-11
- éditeur son, 5-36
- éditeur Time, 5-6
- Last Saved Edit menu item, 5-4
- menu de configuration, 5-5
- menu Pointer Edit, 5-5
- menu WBPatten, 5-5
- menus, 5-3
  - Edition, 5-4
  - Projet, 5-4
- option de menu Ouvrir Projet, 5-4
- option de menu Quitter, 5-4

- option de menu Sauver sous, 5-4
- Palette editor, 5-19
- Reset to Default Edit menu item, 5-4
- Restore Edit menu item, 5-4
- Serial editor, 5-29
- tiroir Presets, 5-3
- éditeurs Préférences, 5-1
  - fenêtre, 5-2
- édition de texte, 5-35
  - séquences de contrôle, 5-35

## **F**

- FastFileSystem, 3-27
  - NoFastMem, 4-7
- Fenêtre
  - menu
    - Exécuter une commande, 4-4
- fenêtre
  - Sélection du contenu, 3-9
- Fenêtre de remise à jour, 3-8
- fenêtre de requête de police de caractères, 8-5
- Fenêtre Fermer, 3-8
- Fenêtre Ouvrir Parent, 3-8
- Fenêtre Workbench, 3-6
- Fenêtres, 3-6
  - Afficher par, 3-10
  - enregistrer leur position et leur taille, 3-9
  - exploitation des fenêtres, 3-7
  - Fenêtre Workbench, 3-6
  - Figer, 3-9
  - menu Fenêtres, 3-7
  - Mettre à jour, 3-8
  - Montrer, 3-9
  - Montrer tous les fichiers, 3-10
  - Montrer uniquement les Icones, 3-9

- sélection d'une fenêtre, 3-7
- fenêtres, 4-3
  - déplacement du contenu d'une fenêtre, 3-14
  - fenêtre d'affichage Workbench, 4-4
  - fenêtre parent, 3-8
  - localisation, 6-1
  - Mise en arrière-plan, 4-3
  - mise à la taille voulue, 3-13
  - mise en premier plan, 3-13
  - Ouvrir Parent, 3-8
  - sélection, 2-5; 2-6
  - tirer, 2-8
- fichier .info, 7-5
  - utilisation de CrossDOS, 7-5
- fichier d'initialisation personnalisé 'Startup', 2-1
- fichier Startup Sequence, 2-1
- fichiers, 2-18
  - noms de fichiers, 2-18
    - conventions, 2-18
  - requête de fichier, 3-36
  - tri par ordre alphabétique, 3-10
  - tri par ordre chronologique, 3-10
  - tri par taille, 3-10
- Figer, 3-9
  - Fenêtres, 3-9
  - tout, 3-9
- Figer icones, 3-24
- FixFonts, 4-7; 8-9
- FKey, 10-34
  - affectation des touches, 10-36
  - cellule cyclique Command, 10-35
  - cellule de texte de paramétrage d'instruction, 10-36
  - cellule New Key, 10-35
  - Command cycle gadget
    - Cycle Screens, 10-35
    - Cycle Windows, 10-35
    - Enlarge Window, 10-35
    - Insert Text, 10-36
    - Run ARexx Script, 10-36
    - Run Program, 10-36
    - Shrink Window, 10-35
    - Toggle Window Size, 10-36
- liste de défilement des touches programmées, 10-35
- touche Delete, 10-35
- flèches de défilement, 3-15
- Floyd-Steinberg estompage, 9-8
- fontes, 8-1
- Fonts:, 8-1
- Fonts\cellule cyclique Path Component, 8-12
- Fonts\FixFonts, 8-9
- format d'affichage des chiffres, 6-2
- Format routine, 4-7
- formatage, 4-7
- Formatage de disque, 3-26
  - disque dur, 3-28
- Formatage de disquettes
  - disquettes vierges, 3-29
- formatage du lecteur virtuel RAM:, 3-28
- Formatage Rapide, 3-27
- Formater le disque, 3-26
  - FastFileSystem, 3-27
  - Formatage Rapide, 3-27
  - Mode International, 3-27
- Fountain, 8-10
  - Add size, 8-13
  - Create Bitmap, 8-13
  - Delete Bitmap, 8-14
  - Delete Size, 8-13
  - Delete Typeface, 8-13
  - Destination Font Drawer, 8-12
  - lecture de disquettes MS-DOS, 8-10
  - Modify Existing Typefaces, 8-12
  - variable d'environnement
    - Diskfont, 8-14
  - variable Diskfont
    - paramètre XDOTP, 8-15
    - paramètre XDPI, 8-15

- paramètre YDOTP, 8-15
- paramètre YPDI, 8-15
- variable Fountain, 8-14
- variables d'environnement
  - modification, 8-14

## **G**

- gestion de fichiers, 2-15
- glissière de vitesse de répétition, 5-9
- GraphicDump, 10-21
  - Types d'outils, 10-22
    - paramétrage d'une taille particulière, 10-22
  - utilisation, 10-22
- graphiques
  - Editeur Printer Gfx (imprimante graphique), 5-28
  - impression
    - aspect, 9-10
    - Correction des couleurs, 9-12
    - Côté gauche, 9-13
    - Couleur, 9-11
    - densité, 9-12
    - Echelle de gris 1, 9-11
    - Echelle de gris 2, 9-11
    - estompage, 9-8
    - Estompage demi-teintes, 9-8
    - estompage Floyd-Steinberg, 9-8
    - Estompage ordonné, 9-8
    - éditeur d'impression graphique PrinterGfx, 9-7
    - Fraction de mise à l'échelle, 9-10
    - image, 9-10
    - Image centrée, 9-12
    - impression d'écrans, 10-21
    - Imprimante PostScript, 9-16

- limites/type, 9-13
- Lissage, 9-12
- Mise à l'échelle, 9-10
- Mise à l'échelle par multiple entier, 9-10
- Noir et blanc, 9-11
- Seuil, 9-11
- Teinte, 9-10

## **H**

- HDBackup, 10-2
- HDToolbox, 10-2
- Heure
  - sélection du fuseau horaire, 6-4
- heure, 4-8
  - localisation, 6-2
  - mise à l'heure, 5-7
- Horloge
  - Types d'outils, 4-10
- horloge
  - localisation, 6-1

## **I**

- IconEdit, 10-2
  - Boîte d'affichage agrandi, 10-4
  - Cellule boîte, 10-6
  - Cellule cercle, 10-5
  - cellule de remplissage, 10-7
  - cellule Défaire, 10-8
  - cellule Effacer, 10-8
  - Cellule ligne, 10-7
  - cellule main libre, 10-5
  - cellule main libre continue, 10-5
  - Cellules à cocher Normal, 10-8
  - Cellules à cocher Select, 10-8
  - charger un icône existant, 10-4

- déplacement d'image, 10-9
- dessiner, 10-3
- dessiner avec une souris, 10-4
- flèches, 10-9
- menu de configuration
  - Settings, 10-14
- menu édition, 10-10
- menu extras, 10-14
- menu highlight, 10-11
- menu images, 10-12
- menu type, 10-11
- project menu projet, 10-9
- remplissage de boîtes, 10-6
- remplissage de cercles, 10-6
- sélection de couleurs, 10-4
  - colorier une zone, 10-7
- settings menu
  - Create Icons?, 10-14
  - Save Settings, 10-14
  - Use Grid?, 10-14
- tiroir
  - boîte, 10-6
  - boîtes tridimensionnelles, 10-6
  - cercles, 10-5
  - lignes continues, 10-5
  - lignes droites, 10-7
  - motifs non géométriques, 10-5
- Types d'outils, 10-15
- Icone copier, 3-20
- icone de disque, 3-18
- icone de projet, 3-18
- icone disquette
  - écriture admise, 3-23
  - protégée en écriture, 3-23
- icone du tiroir, 3-18
- icone outil, 3-18
- icone projet, 3-18
  - outil par défaut, 3-23
- Icone Sortir, 3-24
- Icones
  - attributs, 3-23
  - Archivé, 3-23
  - Effaçable, 3-23
  - Exécutable, 3-23
  - Lisible, 3-23
  - Modifiable, 3-23
  - Script, 3-23
- cellule d'outil par défaut, 3-23
- édition, 10-3
- effaçage, 3-25
- effacer à l'aide de Vider la Poubelle, 3-30
- IconEdit, 10-2
- information, 3-22
- Renommer, 3-21
- Sortir, 3-24
- types d'outils, 3-31
- icônes, 3-18
  - Afficher par, 3-10
  - copie, 2-9
  - copie de plusieurs icônes en une seule opération, 2-9
  - copier, 3-20
  - dans CrossDOS, 7-6
  - enregistrer leur position, 3-9
  - icone de disque, 3-18
  - icone de pilote CrossDOS, 7-2
  - icone de projet, 3-18
  - icone du tiroir, 3-18
  - icone outil, 3-18
  - icone projet, 3-18
  - menu Icones, 3-19
  - ouverture, 3-19
  - pseudo-icone, 3-18
  - sauvegarde d'icônes de périphériques, 4-16
  - sélection, 2-5
  - sélection de plusieurs icônes, 2-6
  - sélection étendue, 2-7
  - tirer et copier, 2-9
  - tirer la souris sur la sélection, 2-6
  - Trashcan, 3-19
- icônes
- impression d'écrans, 10-21

### **Imprimantes**

- activer le pilote d'imprimante, 4-19
- chasse, 9-5
- comment déterminer la longueur de la page, 9-6
- Espacement de lignes, 9-5
- éditeur d'impression graphique PrinterGfx, 9-7
- éditeur d'imprimante Printer, 9-4
- Format du papier, 9-6
- périphérique de sortie imprimante, 9-3
- pilotes d'imprimantes, 9-1
- Port d'imprimante, 9-5
- poser la marge gauche, 9-6
- PostScript, 9-16
- Qualité d'impression, 9-5
- rediriger la sortie, 9-3
- sélection d'un pilote d'imprimante, 9-4
- setting right margin, 9-7
- Type de papier, 9-6
- imprimantes PostScript, 5-28
  - éditeur PrinterPS, 5-28
- Incorporer les menus à l'écran, 5-34
- Information
  - boîte de commentaire, 3-23
  - boîte type d'outil, 3-24
  - date de dernière modification d'icone, 3-23
  - dimensions, 3-22
  - image d'icone, 3-22
  - nom d'icone, 3-22
  - pile d'icone, 3-23
  - types d'outils, 3-31
- Information sur les icones, 3-22
- initialisation d'imprimante
  - rendre les pilotes d'imprimante disponibles, 9-2
- Initialisation de l'imprimante

éditeur d'imprimante Printer, 9-4

InitPrinter, 10-23

Installation du logiciel, 1-2

installation du logiciel système, 1-2

Instruction Exécuter

lancement de l'éditeur ED, 11-1

Intellifont, 4-7

## **K**

KeyShow, 10-20

^ characters, 10-21

characters, 10-21

clavier donné par défaut, 10-20

comment interpréter l'affichage, 10-21

touche morte, 10-21

touches \$\$, 10-21

touches non définies (blanches), 10-21

## **L**

Lacer, 10-24

langues

disponibles, 6-3

localisation, 6-1

sélection préférée, 6-2; 6-3

langues disponibles sur l'éditeur

Locale, 6-3

Langues préférées sur l'éditeur

Locale, 6-3

languette de protection en écriture des disquettes, 2-12

lecteur de disquettes, 3-20

copie, 3-20

lecteurs, 2-11

désignation, 2-11

- lecteur virtuel, 2-13
- nom de périphérique, 2-11
- nom de volume, 2-11
- utilisation du lecteur de disquettes, 2-12
- Libérer, 3-24
- liste des types de clavier, 5-10
- Locale editor, 6-2
- localisation, 5-6; 6-1
  - chiffres, 6-2
  - code téléphonique, 6-4
  - format date, 6-1
  - format horaire, 6-2
  - Format monétaire, 6-4
  - horloge, 6-1
  - langues, 6-1
  - symboles monétaires, 6-4
  - unité de mesure, 6-4
- longueur des noms de fichiers, 2-18

## **M**

- MEMacs, 10-18
- mémoire d'une carte additionnelle, 10-25
- Menu Fenêtres
  - Afficher par, 3-10
  - Figer, 3-9
  - Mettre à jour, 3-8
  - Montrer, 3-9
  - Sélection du contenu, 3-9
- menu Fenêtres, 3-7
  - Fermer, 3-8
  - Ouvrir Parent, 3-8
- Menu Icones
  - Copier, 3-20
  - Effacer, 3-25
  - Figer, 3-24
  - Formatage de disque, 3-26
  - Information, 3-22
  - Libérer, 3-24

- Ouvrir, 3-19
- Renommer, 3-21
- Sortir, 3-24
- vider la Poubelle, 3-30
- menu Icones, 3-19
- Menu outils, 3-5
- menu Pointer Edit, 5-5
  - Coller, 5-5
  - Copier, 5-5
  - Couper, 5-5
- menu WBPatten, 5-5
  - coller, 5-5
  - Copier, 5-5
- menus, 2-10; 3-3; 4-3
  - affichage, 2-10
  - barre de menu, 3-4
  - calculatrice, 10-19
  - localisation, 6-1
  - menu Fenêtres, 3-7
  - Menu outils, 3-5
  - menu WBPatten, 5-5
  - menus d'éditeurs Préférences, 5-3
  - options de menu ombragées, 3-4
  - sélection d'options, 2-10
  - sous-menus, 3-4
  - Workbench, 4-3
- messages
  - localisation, 6-1
- Mise en arrière-plan, 4-3
- Mise à l'échelle, 9-10
  - Entier, 9-10
  - Fraction, 9-10
- Mode International, 3-27
- Modes d'affichage
  - coercition, 5-34
  - ECS, 5-14
  - productivité (Productivity), 5-34
  - Propriétés du mode, 5-13
- modes d'affichage
  - option entrelacé, 5-12
- Moniteurs, 4-18
- Montrer, 3-9

Montrer tous les fichiers, 3-10  
Montrer uniquement les Icones,  
3-9

MS-DOS

- conventions d'appellation
- caractères interdits, 7-4

MS-DOS disquettes

- conventions d'appellation, 7-3
- lecture de fichiers de, 7-3
- sauvegarde de fichiers sur, 7-3

## **N**

NoCapsLock, 10-34

NoFastMem, 4-7

nom de périphérique, 2-11

nom de volume, 2-11

noms de fichiers, 2-18

- barres de fraction (/), 2-18
- deux points (:), 2-18
- duplication de noms de fichiers,  
2-18
- espaces, 2-18
- minuscules et majuscules, 2-18
- règles, 2-18

Nouveau tiroir

- création, 3-7

## **O**

option de défilement automatique,  
5-15

options d'impression, 10-23

Options d'impression de teinte

- Couleur, 9-11
- Echelle de gris 1, 9-11
- Echelle de gris 2, 9-11
- Noir et blanc, 9-11

Options d'impression de teintes,  
9-10

Options d'imprimante PostScript,  
9-17

- Copies, 9-17

- dimensions du texte

  - Cellules de marge, 9-20

  - Interligne, 9-20

  - Lignes par page, 9-20

  - Lignes par pouce, 9-20

  - Taille de la fonte, 9-20

- DPI horizontal, 9-18

- DPI vertical, 9-18

- Format papier, 9-17

- hauteur de papier, 9-17

- largeur de papier, 9-17

- Mise à l'échelle de graphiques,  
9-22

  - Aspect, 9-23

  - Echelle Math, 9-24

  - Type d'échelle, 9-23

- mise à l'échelle graphique

  - Centrage, 9-24

- Mode du pilote, 9-17

- options de texte, 9-19

  - chasse, 9-19

  - orientation, 9-19

  - Tabulateurs, 9-19

- options graphiques, 9-21

  - Cellule de

  - bordure/dimension, 9-21

  - Dégradé, 9-21

  - Estompage, 9-21

  - Fond, 9-22

  - Image, 9-21

- Pass Through, 9-17

- Tableau de cellules cycliques,  
9-18

  - Mise à l'échelle de

  - graphiques, 9-22

  - options graphiques, 9-21

  - text dimensions, 9-20

- options de menu ombragées, 3-4

organisation logique des chemins  
d'accès aux données, 2-16  
organisation logique des données  
sur le support, 2-15  
organisation logique des données  
sur les tiroirs du support, 2-16  
Ouvrir icones, 3-19

## **P**

PCMCIA cartes mémoires, 10-25  
Palette editor, 5-19  
parité, 5-31  
    bits par caractères, 5-31  
périphérique de sortie de  
l'imprimante  
    Séquence d'échappement de  
    l'imprimante, 9-24  
périphérique de sortie imprimante,  
9-3  
    rediriger la sortie, 9-3  
périphérique physique  
    ajout, 4-16  
périphériques physiques, 4-16  
personnalisation de  
l'environnement de votre Amiga,  
5-1  
pilotes d'imprimantes, 9-1  
    mise à disposition, 9-2  
    sélection, 9-4  
Pilotes DOS (DOSDrivers), 4-18  
piratage de logiciels, 2-15  
point actif, 5-27  
Pointeur de souris, 2-3  
police de caractères  
    requête de police de  
    caractères, 8-4  
police de caractères bitmap  
    mise à l'échelle, 8-3  
police de caractères bitmap à  
l'échelle, 8-3

police de caractères par défaut,  
8-8  
polices de caractères, 8-1  
    .fichiers de polices de  
    caractères  
        mise à jour, 8-9  
    applications, 8-3  
    choix des polices de  
    caractères, 8-2  
    espacements fixes, 8-8  
    FixFonts, 8-9  
    Fonts Preferences editor, 8-6  
    Fountain, 8-10  
    mise à l'échelle d'une police de  
    caractères bitmap, 8-3  
    Modification, 8-7  
    police à espacements fixes, 8-8  
    police de caractères donnée  
    par défaut, 8-2  
    polices de caractères  
    vectorielles, 8-2  
    polices de caractères  
    vectorisés, 8-3  
    specifying color for text and  
    field, 8-9  
polices de caractères vectorisées  
    Fountain, 8-10  
polices de caractères vectorisés,  
8-3  
    impression, 8-4  
    tailles de caractères, 8-4  
Poubelle  
    règles d'utilisation, 3-31  
    vider la Poubelle, 3-30  
poubelle, 2-18  
Preferences editors  
    Locale editor, 6-2  
PrepCard, 10-25  
PrintFiles, 10-23  
    ajoutez le code d'alimentation  
    de page, 10-24  
    utilisation, 10-23  
PrinterGfx Preferences editor  
    Lissage, 9-12

PrinterPS editor, 5-28  
Printers, 4-19  
Procédure de réinitialisation, 2-2  
Propriétés du mode, 5-13  
protection en écriture des  
disquettes, 2-12  
protocole, 5-30  
    procédure RTS/CTS, 5-30  
    procédure XON/XOFF, 5-30  
    sans, 5-31  
pseudo-icone, 2-18; 3-10; 3-18  
pseudo-icônes  
    utilisation sous CrossDOS, 7-6

## **Q**

Quitter, 4-5

## **R**

Réinitialisation, 2-1  
Renommer les icônes, 3-21  
requête d'action, 3-34  
requête de fichier, 3-35  
requête de message, 3-34  
requête de mode d'affichage  
écran, 3-38  
requête de police de caractères,  
3-37; 8-4  
    affichage d'un exemple, 8-5  
requête de police de caractères  
requête  
    mise à l'échelle, 8-5  
requêtes, 3-33  
    localisation, 6-1  
    requête d'action, 3-34  
    requête de fichier, 3-35  
    requête de message, 3-34

    requête de mode d'affichage  
    écran, 3-38  
    requête de police de  
    caractères, 3-37  
    requêtes de polices de  
    caractères, 3-36  
    Requêtes de texte, 3-35  
requêtes de polices de caractères,  
3-36  
    menu Contrôle, 8-6  
    Last Font, 8-6  
    Next Font, 8-6  
    Rescan, 8-6  
    Restore, 8-6  
Requêtes de texte, 3-35  
ResetWB, 3-5  
RexxMast, 4-8  
Routine More  
    séquences de commande au  
    clavier, 4-11  
routine More, 4-11  
routine utilitaire CrossDOS, 10-34  
RTS/CTS, 5-30

## **S**

S:Ed-startup, 11-2  
sauvegarde d'icônes de  
périphériques, 4-16  
sélection  
    annulation, 2-10  
sélection d'icônes, 2-5  
sélection d'un pays  
    paramètres, 6-4  
sélection de fenêtres, 2-6  
sélection de votre pays, 6-2  
Sélection du contenu, 3-9  
sélection étendue, 2-7  
    procédures, 2-7  
séquence d'échappement à  
l'imprimante  
    envoi à partir du Shell, 9-25

Séquence d'échappement de l'imprimante, 9-24  
     PRT:, 9-24  
 séquence d'échappement de l'imprimante  
     fin d'introduction de données au clavier, 9-26  
     rediriger le clavier sur un fichier, 9-26  
 séquences d'échappement d'imprimantes  
     liste, 9-27  
 séquences d'échappement de l'imprimante  
     commande étendue, 9-26  
 Serial editor, 5-29  
 Shell  
     description, 4-8  
     lancement de l'éditeur ED, 11-1  
 ShowConfig, 10-24  
 sortie imprimante, 10-17  
     diriger sur un fichier, 10-17  
 souris  
     éditeur du pointeur, 5-25  
 sous-menus, 3-4

## **T**

tampon d'entrée, 5-30  
 test de clavier, 5-10  
 tirage  
     annulation, 2-10  
 Tirage graphique de l'écran à l'aide de CMD, 10-17  
 tirer et copier, 2-9  
 tirer la souris sur la sélection, 2-6  
     annulation, 2-10  
     procédure, 2-6  
 Tirer les icônes, 2-7  
 tirer un écran, 2-8  
 tirer un icône, 2-7  
 tirer une fenêtre, 2-8

Tiroir Devs  
     Claviers, 4-18  
     Monitors, 4-18  
     Pilotes DOS (DOSDrivers), 4-18  
     Printers, 4-19  
     Tiroir Storage, 4-17  
 Tiroir Expansion, 4-16  
 tiroir Prefs, 5-1  
 tiroir Presets, 5-3  
 Tiroir Storage, 4-17  
     Claviers, 4-18  
     Monitors, 4-18  
     pilotes CrossDOS, 7-2  
     Pilotes DOS (DOSDrivers), 4-18  
     Printers, 4-19  
 Tiroir Tools, 10-1  
     calculatrice, 10-18  
     CMD, 10-17  
     GraphicDump, 10-21  
     IconEdit, 10-2  
     InitPrinter, 10-23  
     KeyShow, 10-20  
     PrintFiles, 10-23  
     routine utilitaire PrepCard, 10-25  
     Tiroir Commodities, 10-28  
 Tiroir système, 4-6  
     FixFonts, 4-7  
     Format, 4-7  
     Intellifont, 4-7  
     NoFastMem, 4-7  
     RexxMast, 4-8  
 Tiroir utilities (utilitaire)  
     Affichage de la date, 4-9  
     Clock (horloge), 4-8  
     More, 4-11  
 Tiroir Utilities (Utilitaires), 4-8  
 Tiroir WBStartup, 4-15  
 tiroir WBStartup  
     Types d'outils, 4-16  
 tiroirs, 2-16  
     noms de tiroirs, 2-18

- sous-répertoires, 2-16
- Tiroirs Devs, 4-16
- touche active, 10-30
- Touche d'appel de menu, 2-4; 2-10
  - affichage de la barre de menus, 2-10
  - affichage des menus, 2-10
  - annulation d'une procédure, 2-10
- Touche de sélection, 2-4
  - annulation d'une procédure, 2-10
  - double-clic, 2-7
  - sélection étendue, 2-7
  - tirer la souris sur la sélection, 2-6
  - tirer un écran, 2-8
  - tirer un icône, 2-7
  - tirer une fenêtre, 2-8
- touche de sélection, 2-5
- Touches Amiga
  - appel des séquences rapides, 3-5
  - feuilleter les écrans, 3-2
- touches de fonction
  - FKey, 10-34
  - qualifiers, 10-31
- Tout mettre à jour, 4-5
- Tout retracer, 4-4
- Trashcan, 2-18; 3-19
- type d'outil, 3-24; 3-31
  - ajout, 3-32
  - effacer, 3-33
  - modification, 3-32
  - commentaires, 3-32
  - sans commentaires, 3-32
- types de polices de caractères, 8-2

## **U**

- Utilisation de la souris, 2-3

- utilisation des logiciels d'application, 2-19

## **V**

- valeur de glissement, 3-18
  - modification, 3-18
- Version, 4-5
- vider la Poubelle, 3-30
- vitesse de déplacement du pointeur de la souris
  - Accélération, 5-8
- vitesse du pointeur, 5-8
- vitesse de déplacement de la souris, 5-8
  - Sélection de la vitesse du pointeur, 5-8

## **W**

- WBPatten menu
  - Couper, 5-5
- Workbench, 4-1
  - changement de configuration, 5-32
  - changement du motif de fond, 5-22
  - Claviers, 4-18
  - Clock (horloge), 4-8
  - description, 4-1
  - fenêtre, 4-2
  - fenêtre d'affichage, 4-4
  - FixFonts, 4-7
  - Format, 4-7
  - Intellifont, 4-7
  - menu, 4-3
    - Dernier message, 4-5
    - Mise en arrière-plan, 4-3
    - Quitter, 4-5

Tout mettre à jour, 4-5  
Tout retracer, 4-4  
Version, 4-5  
Moniteurs, 4-18  
NoFastMem, 4-7  
Pilotes DOS (DOSDrivers),  
4-18  
routine More, 4-11  
routines, 4-6  
Tiroir Expansion, 4-16  
Tiroir Storage, 4-17  
Tiroir système, 4-6  
Tiroir Utilities (Utilitaires), 4-8  
Tiroir WBStartup, 4-15  
Tiroirs Devs, 4-16

## **X**

XON/XOFF, 5-30

AMIGA



 Commodore