



NOTICE D'UTILISATION DU LOGICIEL D.A.O

DEPLACEMENTS (pavé numérique)

gauche	4
droite	6
monter	8
descendre	2
diagonale haut gauche	7
diagonale haut droite	9
diagonale bas gauche	1
diagonale bas droite	3

TOUCHES USUELLES

lever stylo	0
baisser stylo	.
stylo pointillé	P (ointille)
charger couleur stylo	ENTER
déplacement rapide	R (apide)
déplacement lent	L (ent)
épaisseur normale	N (ormale)
épaisseur double	D (ouble)
épaisseur triple	T (riple)
en horizontale	H (orizontale)
en verticale	V (erticale)

TOUCHES FONCTIONS

cercle	SHIFT C (ercle)
disque	SHIFT D (isque)
trait	SHIFT T (rait)
rectangle	SHIFT R (ectangle)
écrire	SHIFT E (crire)
mémorise un point	SHIFT M (emorise)
retour au point mémorisé	SHIFT H (ome)
mémorise le point origine	SHIFT P (point)
remplir une zone	SHIFT Z (one)
transfert de bloc	SHIFT B (loc)
origine du bloc (chargement)	SHIFT O (rigine)
fin de fonction	SHIFT F (in)
stop	SHIFT S (top)

UTILISATIONS DES TOUCHES USUELLES

TOUCHE 0 (pavé numérique)
Lève le stylo. Vous pouvez vous déplacer sur l'écran sans écrire.

TOUCHE . (pavé numérique)
Baisse le stylo. Vous dessinez avec la couleur de l'encre.

TOUCHE ENTER (pavé numérique)

Levez votre stylo. placez votre stylo sur un des carrés de couleur (en haut à gauche de l'écran). Appuyez sur la touche ENTER. le stylo a pris la couleur du carré.

vous pouvez aussi vous positionner sur un trait déjà dessiné sur l'écran pour changer de couleur.

Une fois que vous avez utilisé toutes les couleurs, vous pouvez effacer les carrés de couleurs avec un stylo noir.

TOUCHE R

Lève le stylo est permet un déplacement rapide.

TOUCHE L

Revient au déplacement lent

TOUCHE D

Le stylo écrit en épaisseur double en horizontale ou en verticale.

TOUCHE T

Le stylo écrit en épaisseur triple en horizontale ou en verticale.

TOUCHE N

Le stylo revient à l'épaisseur normale.

TOUCHE H

Épaisseur du stylo en horizontal (sert lorsque vous écrivez en double ou en triple).

TOUCHE V

Épaisseur du stylo en verticale (sert lorsque vous écrivez en double ou en triple).

TOUCHE P

Met le stylo en pointillé.

Appuyez sur P puis sur une touche de 2 à 9 pour déterminer le pas du pointillé.

Exemple : P puis 2 affiche un point tout les 2 pixels)

TOUCHE A

Affiche les coordonnées du point. Une nouvelle pression sur A efface les coordonnées et remet le dessin qu'il y avait avant.

UTILISATION DES FONCTIONS

CERCLE

Appuyez sur SHIFT C. Déplacez le stylo avec la touche montée (8) pour déterminer le rayon du cercle. Faites SHIFT F pour exécuter la fonction.
Le stylo se trouve au centre du cercle après exécution.

DISQUE

SHIFT D. Puis même chose que pour le cercle.

POINT ORIGINE

SHIFT P mémorise le point d'origine pour les fonctions TRAIT (SHIFT T) et RECTANGLE (SHIFT R).

TRAIT

SHIFT T trace un trait entre le point d'origine et le point où se trouve le stylo.

RECTANGLE

SHIFT R trace un rectangle entre le point d'origine et le point où se trouve le stylo.

ECRIRE

SHIFT E écrit à la position du stylo (le stylo pointe le coin en haut à gauche du caractère à écrire). ENTER pour revenir au mode normal.

MEMORISER UN POINT

SHIFT M mémorise le point où se trouve le stylo.

HOME

SHIFT H envoie le stylo au point mémorisé avec SHIFT M

EXEMPLE: mémoriser un point en haut à gauche de l'écran à côté de la grille de couleur (avec SHIFT M)

Chaque fois que vous voulez changer de couleur d'encre faites SHIFT H (ome) et votre stylo se retrouve à côté de la grille de couleur sans avoir à traverser tout l'écran.

REEMPLIR UNE ZONE

Faites SHIFT Z et utilisez les touches de déplacement.

Lorsque que vous descendez, vous remplissez la zone comprise entre la position du stylo et la perpendiculaire au point mémorisé lors de SHIFT Z.

Cette fonction peut servir à tracer des rectangles et des triangles pleins.

TRANSFERT DE BLOC

placez votre stylo en haut à gauche du bloc à transférer. Faites SHIFT B et le dernier bloc mémorisé s'affiche.

Si vous n'avez pas chargé de bloc auparavant le sigle COBRA SOFT sera affiché un beep indique que votre bloc sort de l'écran.

appu

CHARGEMENT DU BLOC

Appuyez votre stylo en haut à gauche du bloc à charger. Faites SHIFT O. Utilisez la touche

descendre (2) pour déterminer la hauteur puis la touche droite (6) pour déterminer la largeur du bloc.

Faites SHIFT F et votre bloc est chargé en mémoire.

vous pouvez alors le transférer avec SHIFT B autant de fois et où il vous plaira.

STOP : Faire SHIFT S

Retour au menu. Votre dessin est toujours en mémoire.

CHARGEMENT DES DESSINS SANS UTILISER DAO

Rentrez le petit programme basic suivant:

```
10 MEMORY &614F
20 LOAD 'NOM DU PROGRAMME '
30 MO=PEEK (&6160):MODE MO
40 BORDER PEEK(&6161)
50 IF MO=0 THEN NB=16
60 IF MO=1 THEN NB=4
70 IF MO=2 THEN NB=2
80 FOR X=0 TO NB-1
90 INK X,PEEK(&6162+X):NEXT X
100 CALL &6150
```

COMMENTAIRE

MEMORY &614F réserve l'espace mémoire pour charger votre dessin.

LOAD CHARGE LE DESSIN

les lignes suivantes donnent le mode, le bord, et les couleurs utilisées lors de la sauvegarde.

CALL &6150 affiche le dessin.

Vous pouvez effacer votre écran. Chaque fois que vous ferez MODE MO:CALL &6150 votre dessin s'affichera.

AUTRE MODE DE SAUVEGARDE

Vous pouvez sauvegarder le fichier écran.

Cette méthode permet de voir le dessin s'afficher au fur et à mesure de la lecture de la cassette et de ne pas avoir à réserver de la mémoire (pas besoin de MEMORY).

Lorsque vous effacez votre écran le dessin est perdu. Le mode, le bord, les couleurs ne sont pas sauvegardés sur cassette. Vous devez les rentrer avant de charger votre cassette.

Opérations à faire pour sauvegarder le fichier écran.

Charger tout d'abord votre dessin sans DAO en utilisant le petit programme de chargement donné précédemment.

Puis tapez au clavier sur la même ligne:

MODE MO:CALL &6150:SAVE 'NOM DU DESSIN',B,&C000,&4000(n'appuyez pas sur ENTER)

Appuyez sur les touches REC et PLAY du lecteur de cassette.

APPUYER SUR ENTER.

N'oubliez surtout pas ! avant le nom du programme dans l'instruction SAVE.