

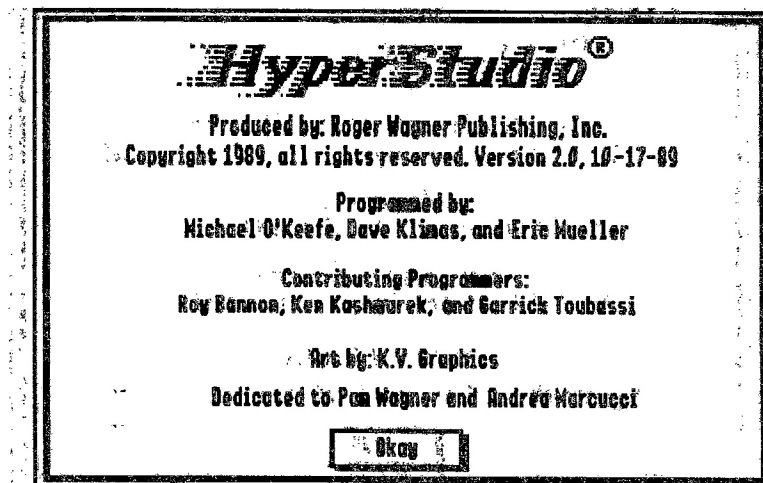
HyperStudio®

Manuel de l'utilisateur

HO...

OUTION

A VISUAL

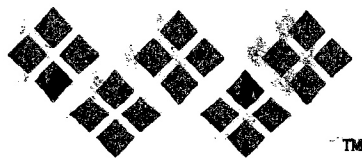


Bréjoux AE

29 Rue Montriblond

69009 Lyon

Tél: (16) 78 36 52 69



Roger Wagner™
Publishing, Inc.

HyperStudio®

SYSTEME HYPERMEDIA POUR L'APPLE II^{GS}

par Michael O'Keefe, Dave Klimas & Eric Mueller

Programmeurs ayant contribué à l'élaboration de ce logiciel :

Roy Bannon, Ken Kashmarek et Garrick

Produit par Roger Wagner Publishing, ce logiciel est distribué en France par :

Bréjoux.AE
29 Rue Montriblond
69009 LYON
(16) 78 36 52 69

Manuel mis en page, mis à jour pour la version 2.0, confection des écrans,
rédaction des différentes chapitres et annexes additionnels par Emile Schwarz

Ce manuel a été conçu sur Macintosh II, avec le traitement de texte Word 4, et
imprimé sur LaserWriter IINTX.

© 1989 par Bréjoux.AE

Les différentes marques et noms mentionnés dans ce manuel sont déposés par
leur propriétaires respectifs.

Table des matières

1	Introduction	1
	La partie logicielle d'HyperStudio	2
	La partie matérielle d'HyperStudio	3
2	Installation d'HyperStudio	5
	Carte de garantie	5
	Installation de la carte de numérisation	6
3	Visite guidée	9
	Le lancement d'HyperStudio	10
	Utiliser une pile	10
	Créer ou modifier une pile	13
	Enregistrer une séquence sonore	26

4	Références	29
	Le menu  (Pomme)	30
	Le menu File (Fichier)	32
	Le menu Edit (Edition)	34
	Le menu Move (Accès)	36
	Le menu Tools (Outils)	38
	Le menu Objects (Objets)	44
	Le menu Colors (Couleurs)	55
	Le menu Options (Options)	56
5	L'application Sound Shop	59
	Comment utiliser Sound Shop	60
6	L'application Sight'n Sound	XX
	Comment utiliser Sight'n Sound	XX
7	L'application Sound Browser	XX
	Comment utiliser Sound Browser	XX
8	Annexe A	XX
	Installation sur un disque dur	XX
9	Annexe B	XX
	Les équivalents claviers	XX
10	Annexe C	XX
	Glossaire des mots anglais	XX

Table des illustrations

<i>Chapitre 1</i>	Figure 1-1	La carte de numérisation	3
	Figure 1-2	Les vis de support de la carte de numérisation	3
	Figure 1-3	Les quatre disquettes	3
	Figure 1-4	Le microphone	3
<i>Chapitre 2</i>	Figure 2-1	Emplacement des connecteurs	6
	Figure 2-2	Mise en place d'un écrou	7
	Figure 2-3	Mise en place de la carte de numérisation	7
<i>Chapitre 3</i>	Figure 3-1	Principe d'une pile HyperStudio	11
	Figure 3-2	Dialogue de Load Background...	15
	Figure 3-3	Dialogue de Add a Text Item...	16
	Figure 3-4	Attributs de Add a Text Item...	17
	Figure 3-5	Dialogue de Add a button...	18
	Figure 3-6	Dialogue de Choose Button Action	19
	Figure 3-7	Dialogue de Connecting to anotherCard	19
	Figure 3-8	Dialogue de Select a visual effect	20
	Figure 3-9	Dialogue de Add a button...	20
	Figure 3-10	Dialogue de Add a sound	21
	Figure 3-11	Dialogue de Save Stack as...	22
	Figure 3-12	Dialogue de Open Stack	22
	Figure 3-13	Dialogue de Add a Clip Art...	23
	Figure 3-14	Dialogue de sélection de connexion	24
	Figure 3-15	Dialogue de Save Stack As...	25
	Figure 3-16	L'icône de l'application Sound Shop	26

Chapitre 4	Figure 4-1	Le menu 	30
	Figure 4-2	L'option Preferences...	31
	Figure 4-3	Le menu File	32
	Figure 4-4	Le menu Edit	34
	Figure 4-5	Le menu Move	36
	Figure 4-6	Dialogue de Find Text...	37
	Figure 4-7	Le menu Tools	38
	Figure 4-8	Le menu Objects	44
	Figure 4-9	Dialogue de Button Info...	45
	Figure 4-10	Dialogue de Text Info...	45
	Figure 4-11	Dialogue de Graphic Info...	46
	Figure 4-12	Dialogue de Card Info...	46
	Figure 4-13	Dialogue de Background Info...	46
	Figure 4-14	Dialogue de Stack Info...	47
	Figure 4-15	Dialogue de Add a button...	48
	Figure 4-16	Dialogue de Select a visual effect	49
	Figure 4-17	Dialogue de chargement d'une image	52
	Figure 4-18	Comment positionner une image	52
	Figure 4-19	Modifier la taille d'une fenêtre	52
	Figure 4-20	Sélection d'une bordure	53
	Figure 4-21	Attributs d'un champ texte	54
	Figure 4-22	Dialogue de Add a video...	54
	Figure 4-23	Le menu Colors	55
	Figure 4-24	Le menu Options	56
	Figure 4-25	Dialogue de Line Size...	56
	Figure 4-26	Dialogue de Brush Shape...	57
	Figure 4-27	Dialogue de Text Style...	57
	Figure 4-28	Dialogue de Set Text Color...	58
	Figure 4-29	Dialogue de Set Background Color...	58
Chapitre 5	Figure 5-1		
	Figure 5-2		
	Figure 5-3		
	Figure 5-4		
	Figure 5-5		
	Figure 5-6		
	Figure 5-7		
	Figure 5-8		
	Figure 5-9		
	Figure 5-10		

Introduction

HYPERSTUDIO EST UNE APPLICATION HYPERMEDIA ANALOGUE A HYPERCARD (QUI fonctionne sur Macintosh). Elle vous permet de vous déplacer à votre gré (de naviguer) dans des piles composées de cartes contenant des textes, des sons et des images (en couleur !) ainsi que de créer vos propres piles.

Pour faire fonctionner HyperStudio, votre APPLE IIGS doit être équipé d'au moins 1280 Ko de mémoire vive (RAM) et au minimum d'un lecteur de disquette 3.5, un deuxième lecteur 3.5 ou un disque dur est recommandé. HyperStudio est compatible avec le logiciel système GS/OS version 5.02 et peut être lancé à partir d'un disque dur ou bien à partir d'un volume AppleShare.

La partie logicielle de HyperStudio se compose de quatre disquettes nommées :

- /HYPERSTUDIO
- /HS.DEMO
- /HS.SOUNDS
- /HS.ART

La partie logicielle d'HyperStudio

Nous allons voir ce que contiennent les différentes disquettes qui ⁴ vous sont livrées avec HyperStudio. Elles sont au nombre de quatre :

- /HYPERSTUDIO est une disquette de démarrage (donc contenant GS/OS, le dernier système d'exploitation de votre APPLE IIGS). Elle contient en outre trois applications :

- *Sound Shop*, pour enregistrer, écouter et modifier des sons



Sound Shop

- *Sound Browser* : pour cataloguer les sons présents sur une disquette et écouter



Browser

des échantillons de ceux-ci

- *Sight'n Sound* : pour insérer images et sons de votre choix dans GS/OS et qui



Sight'n-Sound

se manifesteront au chargement de celui-ci

- /HS.DEMO contient l'application HyperStudio proprement dite et qui vous permet de consulter, de créer et de modifier des piles (stacks) composées de cartes (cards) sur lesquelles peuvent figurer du texte, des images (animées ou non) et des sons et qui peuvent être reliées aux autres cartes de la pile (d'autres types de liaison sont possibles).
- /HS.SOUNDS contient des exemples de sons numérisés, à insérer dans les cartes de vos piles personnelles ou tout simplement à écouter à l'aide de *Sound Shop*.
- /HS.ART contient des images à utiliser par exemple pour la confection de vos cartes.

La partie matérielle d'HyperStudio

La partie matérielle d'HyperStudio se compose de:

- une carte électronique pour numériser des sons
- 2 écrous et 2 vis pour l'installer dans votre Apple IIGS
- un microphone avec son support

Carte et microphone servent à enregistrer des sons, par exemple votre voix, mais aussi de la musique à partir d'un lecteur de cassette audio ou d'un lecteur de disques compacts en utilisant l'application *Sound Shop*. Le haut-parleur de votre Apple IIGS permet de les écouter ; vous pouvez également brancher les haut-parleurs de votre chaîne haute fidélité, mais vous n'aurez qu'un son monophonique).

Figure 1-1 La carte de numérisation

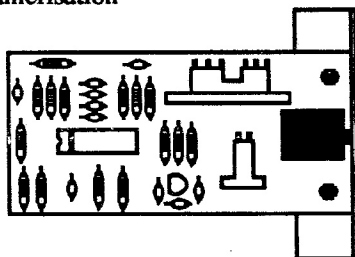


Figure 1-2 Les vis de support de la carte de numérisation



Figure 1-3 Les quatre disquettes



Figure 1-4 Le microphone

Installation

AVANT TOUTE CHOSE, VOUS DEVEZ FAIRE UNE COPIE DES QUATRE DISQUETTES présentes dans la boîte qui vous est livré. Vous pouvez utiliser le Finder pour effectuer votre copie de travail. Rangez ensuite les disquettes originales dans un endroit sûr.

Ensuite, afin de pouvoir suivre la visite guidée, initialisez une disquette vierge que vous nommerez /HS.EXEMPLES et qui vous servira à enregistrer les piles que vous allez créer.

Si vous ne savez ni faire une copie, ni initialiser une disquette, reportez-vous au "Guide d'utilisation de l'Apple IIGS" ainsi qu'au "Manuel de l'utilisateur de GS/OS 5.0".

Si vous avez un disque dur et que vous souhaitez y installer HyperStudio, nous vous conseillons de mettre en œuvre au préalable la visite guidée de cette notice, puis de vous reporter à l'annexe A.

Carte de garantie

N'oubliez pas de remplir la carte de garantie qui se trouve encartée dans la notice en Anglais et renvoyez-là à BREJOUX.AE : vous pourrez ainsi bénéficier des mises à jour d'HyperStudio et recevoir le catalogue des piles disponibles.

Installation de la carte de numérisation

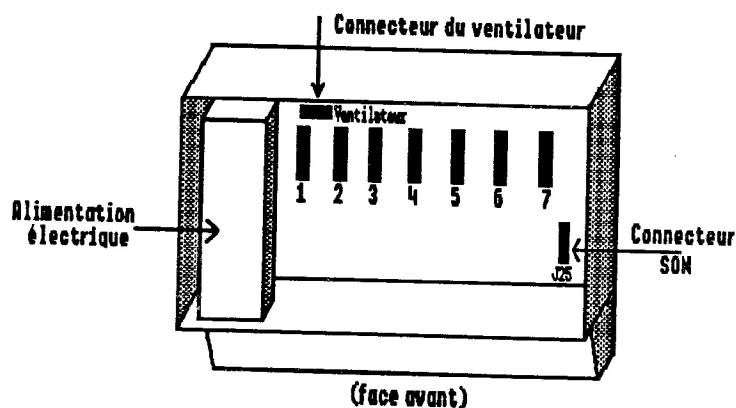
L'installation de cette carte est facile. Une fois en place, elle vous donnera la possibilité d'enregistrer des sons de votre choix.

Notez qu'une fois installée, cette carte n'occupe aucun des sept ports d'extension de votre Apple IIGS, elle laisse donc intacte toutes ses possibilités d'évolution.

Pour cette installation, exécutez pas à pas les étapes suivantes :

- ❑ Munissez vous d'un petit tournevis (à tête plate).
- ❑ Débranchez le câble d'alimentation électrique de votre unité centrale et ouvrez son capot. Si vous n'avez pas l'habitude, reportez-vous au "Guide d'utilisation de l'Apple IIGS".
- ❑ Très important : déchargez-vous de votre électricité statique en frottant vos mains sur le boîtier métallique de l'alimentation électrique (figure 1).

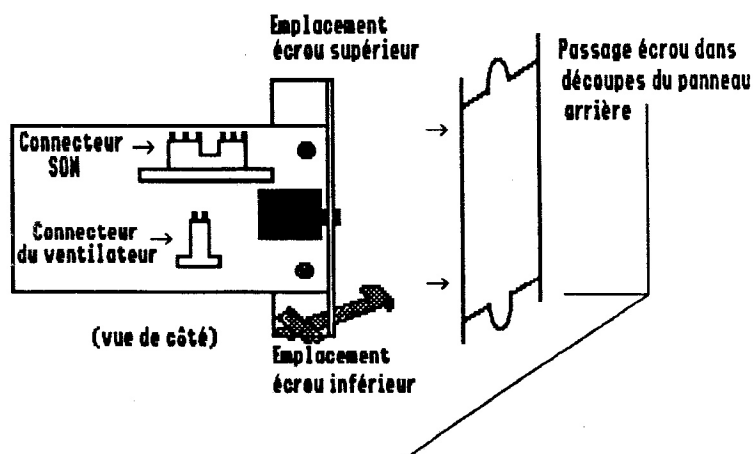
Figure 2-1 Emplacement des connecteurs



- ❑ Enlevez le plastique de protection de la découpe du panneau arrière située la plus près de l'alimentation électrique.
- ❑ Prenez la carte de numérisation et une de ses deux vis de fixation. A l'aide du tournevis, fixez la partie inférieure de la carte sur la découpe que vous venez d'ouvrir (figure 1); remarquez le logement prévu à cet effet et consultez la figure 2.

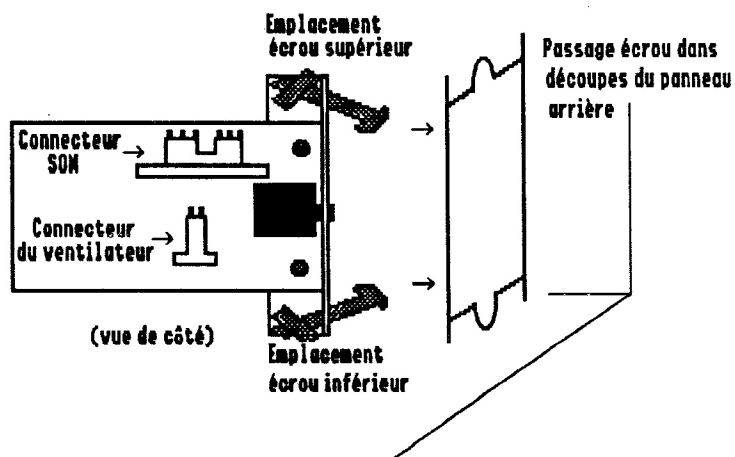
Note : mettez votre doigt sur l'écrou pour l'empêcher de tourner et vissez avec le tournevis sans la bloquer.

Figure 2-2 Mise en place d'un écrou



- ❑ Fixez maintenant la partie supérieure de la carte en utilisant la deuxième vis. Si vous faites tomber l'écrou de fixation, pas de panique : ramassez-le et recommencez calmement.
- ❑ Serrer les deux vis de fixation.
- ❑ Connectez le câble à deux brins de la carte sur le connecteur du ventilateur (figure 3). Il n'y a qu'une seule possibilité de branchement car le connecteur présente ce qu'on appelle un détrompeur qui, comme son nom l'indique vous empêche de vous tromper !

Figure 2-3 Mise en place de la carte de numérisation



Si vous avez déjà un ventilateur, déconnectez-le et branchez-le sur le connecteur de la carte prévu à cet effet (figure 3).

- ❑ Connectez le câble restant à la carte sur la prise haut-parleur de votre Apple IIGS (voir figure 1). Ici aussi, il y a un détrompeur.
- ❑ Refermez maintenant le capot de l'unité centrale et rebranchez les alimentations électriques.
- ❑ Branchez le micro livré avec HyperStudio dans la prise (jack) de la carte de numérisation que vous venez de poser et qui est visible maintenant dans le panneau arrière de votre Apple IIGS.

Votre carte de numérisation est maintenant prête à fonctionner.

Vous pouvez également connecter à votre Apple IIGS un haut parleur externe, voire une paire d'enceintes, dans la prise de sortie de l'unité centrale (remarquez le logo représentant un casque d'écoute pour l'identifier).

Visite guidée

CE CHAPITRE SUPPOSE QUE VOUS SOYEZ FAMILIARISE AVEC LA MANIPULATION DE LA souris et des icônes. Dans le cas contraire, lancez l'application "Introduction à l'Apple IIGS" qui vous a été livrée avec l'ordinateur : c'est une bonne introduction à l'usage de la souris et des icônes.

Nous vous recommandons également de lire le manuel de GS/OS et d'utiliser les disquettes associées, qui est en vente chez tout concessionnaire Apple ainsi que chez Bréjoux.AE sous la référence A0013F/A.



Demo Stacks
(Show me some examples)



Introduction
(What is HyperStudio ?)



Resources
(Do I have to make everything myself ?)



Applications
(What else is in the package ?)

Le lancement d'HyperStudio

Pour lancer l'application HyperStudio, démarrez d'abord votre ordinateur avec le disque /HYPERSTUDIO. Ceci mettra en place le Finder de GS/OS et les icônes spécifiques à HyperStudio. Ensuite:

- ❑ Si vous n'avez qu'un seul lecteur 3.5 enlevez le disque /HYPERSTUDIO et insérez le disque /HS.DEMO. Ouvrez l'icône du disque puis lancez l'application HyperStudio. Il vous sera demandé d'insérer encore une fois le disque /HYPERSTUDIO, puis d'insérer de nouveau le disque /HS.DEMO. La carte *HOME* sera automatiquement chargée. Vous pouvez cliquer sur les icônes de cette carte afin d'essayer les diverses piles de démonstration.
- ❑ Si vous avez deux lecteurs 3.5, introduisez le disque /HS.DEMO dans votre second lecteur et procédez comme ci-dessus.

Utiliser une pile

Pour utiliser une pile de démonstration, vous devez avoir la carte *HOME* présente à l'écran. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au premier paragraphe de ce chapitre pour effectuer l'opération.



Introduction

- ❑ La pile Intro (Introduction)

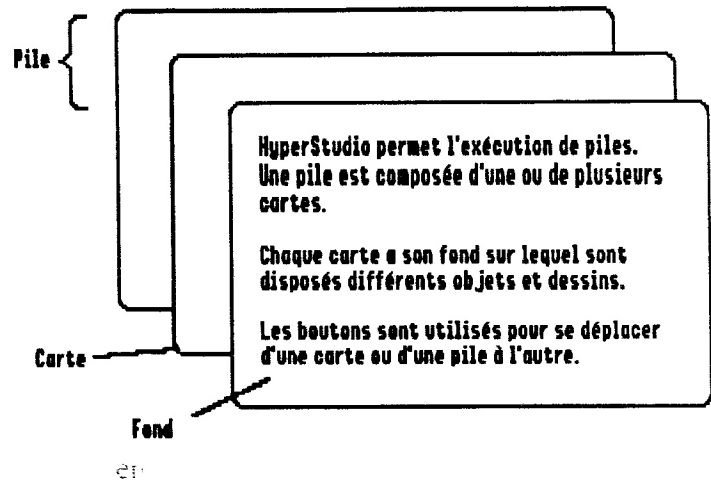
Cette pile est une introduction à HyperStudio et aux éléments qui composent une pile. Elle vous donnera une idée des différents objets qui peuvent exister sur une carte dans une pile et aussi quelles actions peuvent être effectuées quand on active un bouton.

Utilisez la souris pour cliquer, comme indiqué, sur les boutons. Cliquer sur l'icône de la carte *HOME* (l'image d'une maison) vous ramènera à celle-ci pour vous permettre d'effectuer d'autres explorations.

Vous noterez, en vous déplaçant à travers les différentes cartes de cette pile, combien il est facile à un utilisateur de "naviguer" dans une présentation "hypermédia".

Ensuite, vous noterez qu'avec juste quelques éléments de base une grande variété d'applications est réalisable et ceci sans avoir la moindre notion de programmation et dans le minimum de temps.

Figure 3-1 Principe d'une pile HyperStudio



□ Les autres piles



Vous pouvez explorer les autres piles de démonstration à partir de la carte *HOME* de la disquette /HYPERSTUDIO : celles-ci se trouvent sur le disque appelé /HS.DEMO. Si vous cliquez sur l'icône d'une de ces piles, il vous sera demandé d'insérer ce disque dans un lecteur (à moins qu'il ne s'y trouve déjà, si vous avez 2 lecteurs).

Voici une brève description du contenu de ces piles.

Button ideas (Idées de boutons) :



Cette pile possède une collection d'images graphiques qui peuvent être utilisées en tant que boutons sur une carte.

Pour utiliser un de ces graphiques comme bouton, activez la fonction **Get clip-art** (charger un graphique) du menu **File** (fichier). Après l'avoir collé sur votre carte, vous définissez ensuite simplement un "bouton invisible" qui recouvre l'image. Pour plus de détails, voyez le paragraphe **Créer une pile**.

Stack ideas (Idées de piles) :



Cette pile est en réalité une collection de cartes individuelles qui illustrent chacune une possibilité de pile pouvant être créée avec HyperStudio. Cette pile vous conduit notamment à d'autres piles indiquées sur la carte *HOME*, comme **Family** (famille), **Spanish** (espagnol).

Les possibilités sont réellement sans limite ; nous espérons seulement que cela vous donnera un point de départ pour vos propres idées.



Card ideas (Idées de cartes) :

Cette pile approfondit différentes possibilités de présentation d'une carte.

Rappelez-vous que vous pouvez toujours utiliser images et cartes de n'importe quelle pile de ce disque comme le point de départ de vos propres piles.



Art library (Galerie d'art ou album) :

Il s'agit d'un diaporama (slide-show) composé de quelques-unes des images présentes sur le disque /HS.ART.

Si vous lancez cette pile, il vous sera demandé d'insérer ce disque dans un lecteur. Si nécessaire, vous pouvez enlever /HS.DEMO OU /HYPERSTUDIO.



Saturday (Samedi) :

Cet exemple vous montre comment un enfant peut utiliser HyperStudio pour raconter une histoire.



Spanish (Espagnol) :

Un exemple de leçon de langue, créé avec HyperStudio.



Family (Famille) :

Une pile "généalogique" que vous pouvez prendre comme base pour constituer l'arbre généalogique de votre famille.



Slide show (Diaporama) :

Voici une démonstration de l'usage d'une des fonctions étendues de HyperStudio appelée **User-defined Button Action** (action d'un bouton défini par l'utilisateur). Il s'agit d'une pile qui charge séquentiellement et affiche toutes les images SHR (super haute résolution) qui sont dans le même dossier qu'elle.

Cette fonction (**User-defined Button Action**) représente un branchement dans HyperStudio pour les programmeurs en assembleur afin de leur permettre d'ajouter leurs propres fonctions à HyperStudio .

Animals (Animaux) :



Un exemple de pile qui peut intéresser les enfants. En élevant le niveau d'information de la pile, en ajoutant des sons numérisés, etc... On peut imaginer des piles qui enseignent l'écologie, les espèces animales, ou une grande variété d'autres applications.



Address (Adresses) :

Notebook

Une pile de carte style répertoire d'adresses où le fond de chaque carte est le même et où seule l'information que vous rentrez change.

Utilisez **Find Text** (chercher des mots) dans le menu **Edit** (édition) pour entrer un nom, une ville, etc..., et HyperStudio trouvera la bonne carte.

Créer ou modifier une pile

Pour faire les exercices de ce paragraphe, vous avez besoin d'un disque initialisée sous le nom de /HS . EXEMPLES afin de pouvoir sauvegarder la pile que vous allez créer.

Nous supposons pour démarrer que vous avez la carte *HOME* affichée à l'écran. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au paragraphe *Le lancement d'HyperStudio* dans ce chapitre.

Qu'est-ce qu'une pile ? (a stack)



Ce n'est rien d'autre qu'une collection de cartes (cards) sur lesquelles sont placés divers objets, comme :

- du texte
- des graphiques
- des boutons
- des incrustations vidéo
- des sons

Les boutons sont utilisés pour se déplacer d'une carte à l'autre ou pour lancer certaines actions comme jouer une séquence sonore ou animée.

Les étapes permettant de créer une pile sont simples:

- 1 - Choisir **New Stack** (nouvelle pile) du menu **File** (fichier)
- 2 - Créer une série de cartes avec les fonds souhaités
- 3 - Renseigner chaque carte avec par exemple du texte ou des graphiques
- 4 - Ajouter des boutons pour se déplacer entre cartes ou pour lancer des actions spécifiques

C'est tout ! Comme les cartes peuvent être ajoutées n'importe où dans une pile, déplacées d'une position à une autre, effacées, copiées et en général manipulées de diverses façons par l'ordinateur, vous pouvez utiliser celui-ci pour vous aider à organiser votre pensée. En général, vous démarrerez mieux si vous essayez de concevoir votre projet aussi précisément que vous le pourrez **avant même de commencer une pile**, bien qu'HyperStudio soit suffisamment souple pour vous permettre de changer les choses en cours de route.

La pile que nous allons créer ressemblera à la pile "Spanish" (espagnol) qui est une leçon de langue.

Première étape :

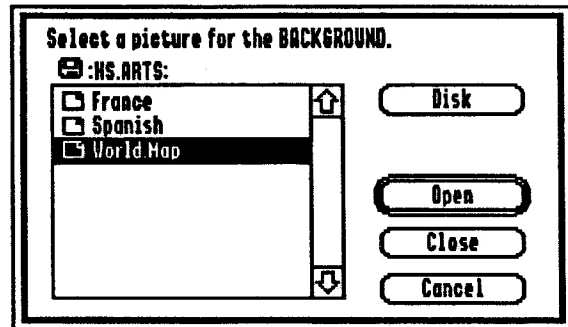
Sélectionnez **New Stack** (nouvelle pile) du menu **File** (fichier). L'écran, qui affichait la carte *HOME*, s'efface.

Deuxième étape :

Nous allons préparer les cartes avec leurs fonds propres. La première carte sera une carte du monde. La carte suivante représentera une scène sur une place avec des objets typiques d'un voyage à l'étranger - un passeport, des clés, un taxi, etc... Dans cette scène, on a même ajouté un guitariste et une danseuse !

- ❑ Pour charger le premier fond de carte, activez **Load Background** (charger un fond de carte) du menu **File** (fichier). La fenêtre standard de sélection des fichiers apparaît. Assurez-vous que le disque **/HS.ART** est dans un lecteur et cliquez dans **Disk** (ou pressez la touche **Tab**) pour voir apparaître la liste des fichiers présents sur ce disque.

Figure 3-2 Dialogue de Load Background...



Si vous avez plusieurs lecteurs, il sera peut-être nécessaire de cliquer plusieurs fois dans le bouton **Disk** pour obtenir la liste recherchée.

Une fois que la liste des fichiers de **/HS.ART** est affichée, sélectionnez le fichier **World-Map** (carte du monde) en vous servant de la souris ou des touches flèches du clavier (raccourci : pressez la touche **W**, première lettre du nom du fichier), puis pressez **RETURN** ou bien cliquez dans **Open** (ouvrir).

L'image de la carte du monde apparaît alors à l'écran : c'est le fond de votre première carte.

- ❑ Avant d'ajouter quoique ce soit à cette première carte, nous allons mettre en place le fond de la deuxième carte : déroulez le menu **Edit** (édition) et choisissez **New Card** (nouvelle carte). L'écran s'efface de nouveau.
- ❑ Maintenant, chargez le fond de la deuxième carte en choisissant de nouveau **Load Background** à partir du menu **File**. Cette fois-ci, chargez le fichier **Spanish** (espagnol) qui se trouve aussi sur le disque **/HS.ART**.
- ❑ Vous venez de créer deux cartes avec chacune un fond spécifique. Pour revenir à la première carte, déroulez le menu **Move** (accès) et choisissez **First Card** (première carte). La carte du monde réapparaît à l'écran.

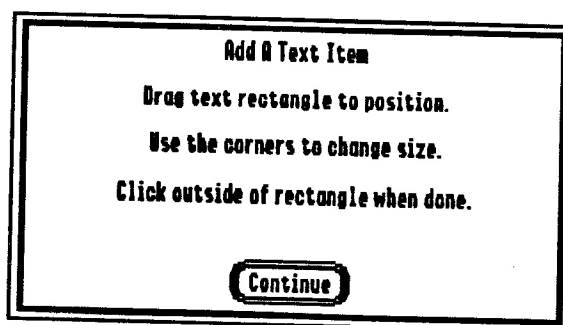
Troisième étape :

Vous pouvez maintenant ajouter quelques objets à la première carte, par exemple un texte qui explique à l'utilisateur ce que vous attendez de lui. Pour cela, déroulez le menu **Objects** (objets) et choisissez **Add a Text Item** (ajouter un champ de texte). Ceci va avoir pour effet de créer ce qu'on appelle un objet texte sur la carte présente à l'écran, ce qui signifie que sur cette carte vous pourrez le déplacer, le redimensionner, l'éditer, l'effacer, effectuer d'autres actions **indépendamment** du fond graphique présent. Un objet texte est différent par nature du texte que vous pouvez entrer avec les outils de dessin intégrés à HyperStudio : dans ce cas, le texte fera intégralement parti du fond graphique de la carte (ce sera en fait un dessin de texte).

Ceci est une notion bien connue des utilisateurs d'*AppleWorks GS* qui met en œuvre son module de mise en page ou son module graphique.

- Une fois choisi **Add a Text Item** (ajouter un champ de texte), il vous sera demandé si vous souhaitez l'entrer directement ou bien le charger à partir d'un fichier d'un disque. Choisissez **Add new Text** (ajouter un nouveau texte) : ceci a pour effet d'activer le traitement de texte d'HyperStudio qui vous laisse entrer votre texte dans une fenêtre qui peut être déplacée et redimensionnée à votre gré.

Figure 3-3 Dialogue de Add a Text Item...



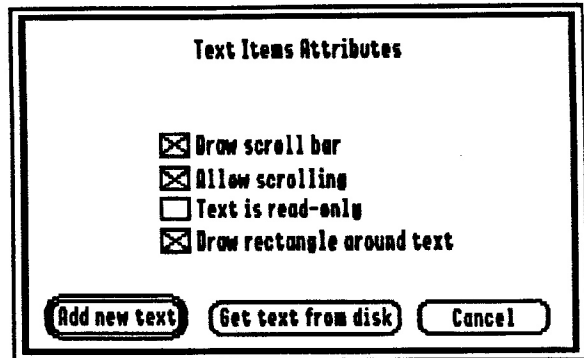
La première fois que vous entrez du texte, un message vous avertira de cette possibilité : cliquez le bouton **Continue** (continuer) quand vous l'aurez lu.

- Un rectangle apparaît ensuite, qui figure l'emplacement où vous souhaitez que le texte apparaisse sur la carte. Il possède des poignées (handles) à ses quatre sommets qui sont des petits rectangles noirs.

Si vous draguez une des poignées, vous pouvez redimensionner le rectangle; si vous draguez sur un des bords de celui-ci, vous le déplacez sur la carte sans changer ses dimensions.

A l'intérieur du rectangle, vous voyez clignoter une barre noire verticale qui est le curseur d'insertion de texte.

Figure 3-4 Attributs de Add a Text Item...



Ce deuxième dialogue vous permet de définir les propriétés du champ texte :

- Draw scroll bar : installer un ascenseur vertical,
- Allow scrolling : permet le défilement,
- Text is read only : permet ou interdit (si coché) l'écriture du texte dans le champ,
- Draw rectangle around text : dessine un rectangle autour du champ texte.

Il permet également de définir l'entrée standard du texte : à partir d'un fichier (Get text from disk) ou bien manuellement (Add new text) ou enfin, annuler l'ajout d'un champ texte.

- ☐ Pour l'instant, placez le rectangle dans la partie supérieure droite de la carte du monde et entrez le texte suivant :

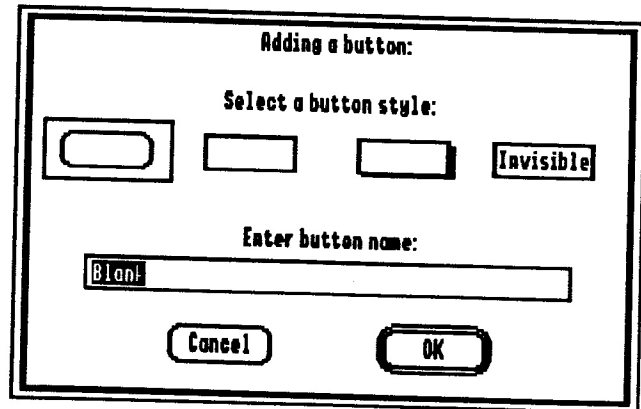
"L'espagnol est une langue parlée dans le monde entier. Cliquez sur le bouton d'un des pays correspondants"

- ☐ Lorsque vous avez fini d'entrer ce texte, cliquez avec la souris n'importe où en dehors du rectangle. Cette action posera l'objet texte sur la carte et indiquera à HyperStudio que vous avez terminé.

Quatrième étape :

Nous allons maintenant ajouter un bouton. Revenez au menu **Objects** (Objets) et choisissez **Add a button** (Ajouter un bouton).

Figure 3-5 Dialogue de Add a button...



- ❑ Le premier écran qui apparaît vous présente alors un choix de boutons. Choisissez le bouton carré, légèrement ombré, en cliquant dessus avec la souris. Pour ajouter du texte à ce bouton, tapez "Mexico" sur la ligne qui se présente et appuyez sur RETURN ou cliquez dans OK.
- ❑ Le bouton correspondant apparaît dans le coin en haut à gauche de la carte du monde. Utilisez la souris pour placer le bouton près de la position de Mexico sur la carte et cliquez en dehors du bouton pour le "poser" sur le fond de carte.
- ❑ La boîte de dialogue qui apparaît alors vous demande quelle action vous souhaitez voir se produire quand on presse sur le bouton que vous venez de créer. Sous le titre **Connect to:** (lier à :) se trouve une liste des cibles possibles vers lesquelles HyperStudio peut aller. Comme nous voulons que ce bouton nous relie à la carte suivante (la scène espagnole), cliquez sur **Another Card** (une autre carte), en début de la liste **Connect to**.

Figure 3-6 Dialogue de Choose Button Action

Choose button actions:

Connect to:

- ☐ Another card...
- ☐ Next card
- ☐ Previous card
- ☐ Another stack...
- ☐ Another program...
- ☒ No connection

Actions:

- ☐ Play a sound...
- ☐ Play video
- ☐ Trigger XCMD
- ☐ Activate animation
- Rate: Repeat count:
- ☐ Auto-activate after delay
- Delay in seconds:

Test functions:

- ☐ Correct answer
- ☐ Alternate answer
- ☒ No test effect

Cancel Done

- Une nouvelle boîte de dialogue apparaît alors qui dit **Move to the card which is the target of this button, click OK when the proper card is displayed** (cliquez OK quand la carte qui doit être reliée par ce bouton est affichée). Déroulez alors le menu **Move** (accès) et activez **Next Card** (carte suivante). La scène espagnole s'affiche alors et vous pouvez cliquer sur **OK** pour dire à HyperStudio que c'est bien la carte vers laquelle vous voulez aller.

Figure 3-7 Dialogue de Connecting to anotherCard

Link to Card:

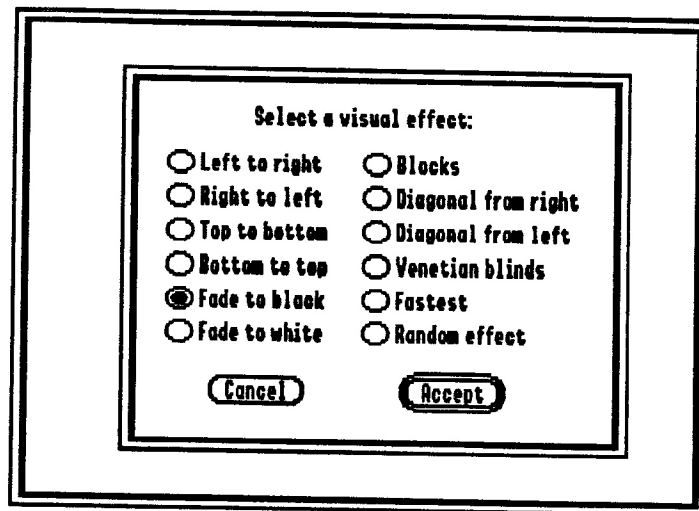
Connecting to another card:

Move to the card that is the target of this button
Click on 'OK' when the proper card is displayed.

Cancel OK

- Le prochain choix concerne le type de transition que vous souhaitez voir se réaliser pour aller à cette nouvelle carte. Choisissez **Fade to white** (fondu au blanc) puis cliquez sur **OK** ou tapez **RETURN**.

Figure 3-8 Dialogue de Select a visual effect

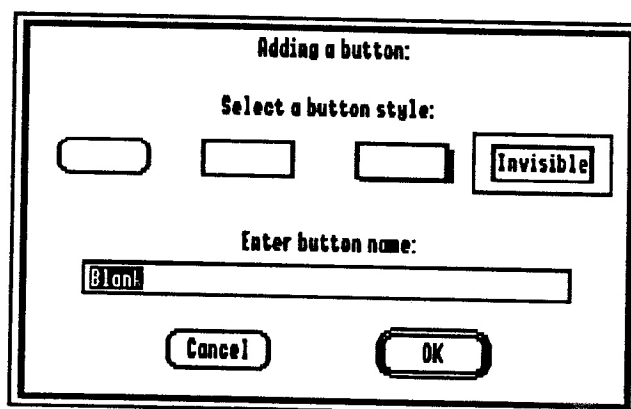


- ❑ Une fois ceci fait, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur **Done** (fait) pour quitter ce module de définition des boutons.
- ❑ Allez maintenant à la carte suivante (la scène espagnole) en cliquant sur le nouveau bouton **Mexico** que vous venez de créer.
- ❑ Sur cette carte, nous allons poser un bouton invisible sur le dessin du passeport en bas à droite de l'écran, pour pouvoir faire prononcer le mot passeport en espagnol quand on cliquera sur ce dessin.

Pour ceci, déroulez le menu **Objects** (objets) et activez de nouveau **Add a button** (ajouter un bouton).

- ❑ Cette fois-ci, choisissez **Invisible button** (bouton invisible) et cliquez sur **OK** ou tapez RETURN. Un rectangle clignotant apparaît alors.

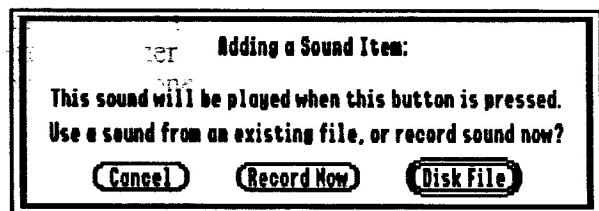
Figure 3-9 Dialogue de Add a button



- ❑ Draguez ce rectangle avec la souris au-dessus du dessin du passeport et ajustez-le aux dimensions de celui-ci.
- ❑ Comme plus haut, cliquez en dehors du rectangle pour indiquer à HyperStudio que vous avez fini. La boîte de dialogue habituelle apparaît : sélectionnez **No connection** (pas de liaison) et cliquez sur **Play a sound...** (jouer ou reproduire un séquence sonore).
- ❑ La nouvelle boîte de dialogue qui apparaît vous donne le choix entre enregistrer la séquence maintenant ou la charger à partir d'un disque. Cliquez sur **Disk File** (fichier d'un disque), après avoir inséré dans un lecteur le disque /HS .SOUNDS qui contient l'enregistrement sonore que nous voulons sélectionner.

Figure 3-10 Dialogue de Add a sound

ance
de ce
ancem
opera



- ❑ Si les fichiers de ce disque n'apparaissent pas tout de suite, cliquez sur **Disk** jusqu'à que ce ce soit le cas. Sélectionnez **Passport.Span** avec les flèches (ou tapez **P** pour aller plus vite). Ensuite, tapez **RETURN** ou cliquez dans **Open** (ouvrir) pour charger le fichier contenant l'enregistrement sonore qui nous intéresse.
- ❑ La boîte de dialogue relative aux boutons doit alors s'afficher de nouveau. Vérifiez que **No Connection** est actif et que **Play Sound** est bien coché ainsi que **No test Functions**. Cliquez sur **Done** (fait).
- ❑ La carte de la scène espagnole apparaît de nouveau. Cliquez sur l'image du passeport pour écouter prononcer le nom de celui-ci en espagnol. Votre bouton invisible s'est transformé en bouton radio !

Félicitations ! Vous venez de créer votre première pile.

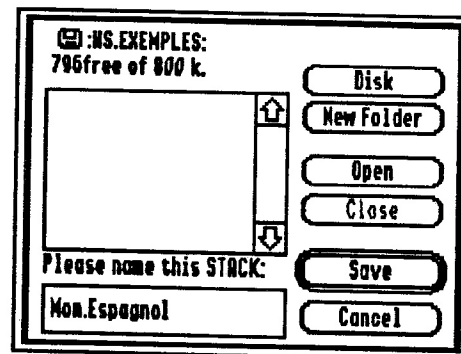
Revoyez l'ensemble en revenant à la première carte, en choisissant **First Card** (première carte) à partir du menu **Move** (accès). Cliquez sur **Mexico** quand la carte du monde s'affiche puis sur l'image du passeport quand c'est au tour de la scène espagnole.

Comment sauvegarder sur disque la pile que vous venez de créer ?

C'est très facile. Insérez tout d'abord dans un lecteur le disque /HS.EXEMPLES que nous vous avons demandé de formater au début de ce chapitre.

Ensuite, déroulez le menu **File** (fichier) et sélectionnez **Save a Stack as...** (Sauver une pile sous...). Utilisez le bouton **Disk** jusqu'à voir apparaître le nom de votre disque (/HS.EXEMPLES). Tapez alors **Mon.Espagnol** et pressez RETURN pour sauvegarder sur votre disque et sous ce nom la pile que vous venez de créer.

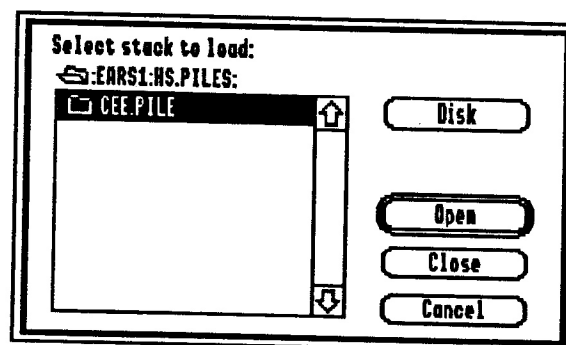
Figure 3-11 Dialogue de Save Stack as...



Comment ajouter une pile à la carte *HOME* ?

Vous pouvez bien sûr consulter directement la pile que vous avez créée : il vous suffit de charger HyperStudio comme indiqué au début de ce chapitre, d'insérer dans un lecteur le disque contenant votre pile, puis d'activer **Load a Stack** (Ouvrir une pile) dans le menu **File** (Fichier).

Figure 3-12 Dialogue de Open Stack



Il est aussi possible de charger directement votre pile à partir de la carte *HOME* qui sert en quelque sorte de plaque tournante. Pour ceci, il faut d'abord:

- créer une image de votre pile sur la carte *HOME*,
- définir un bouton invisible (**invisible button**) au-dessus de cette image,
- sauvegarder la pile composée de la carte *HOME* ainsi modifiée, sur votre copie de /HYPERSTUDIO.

C'est ce que nous allons faire maintenant. Assurez-vous tout d'abord que vous travaillez avec une copie de /HYPERSTUDIO. Nous supposons que la carte *HOME* est affichée à l'écran.

Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au début de ce chapitre pour charger HyperStudio.

Première étape :

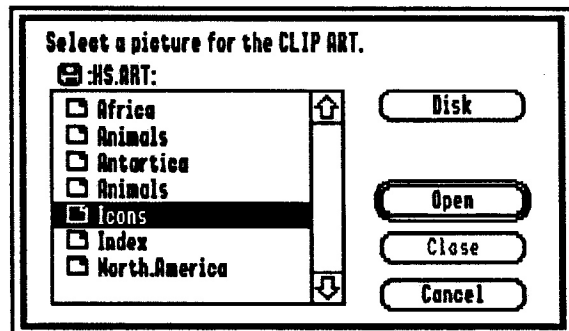
Pour créer l'icône de votre pile, nous allons utiliser l'une des nombreuses images présentes sur le disque /HS.ART.

- ❑ Après avoir inséré ce disque dans un lecteur, activez la fonction **Add Clip-Art** (Ajouter un dessin) du menu **File** (Fichier). Le cas échéant, cliquez dans **Disk** jusqu'à voir apparaître la liste des fichiers graphiques de /HS.ART. Double-cliquez le fichier **Icons** pour le charger.

Sur la page graphique qui s'affiche alors, regardez en haut à droite : sur la deuxième ligne se trouvent deux images de piles. Nous allons utiliser l'une d'entre elles.

- ❑ En haut de la fenêtre que vous voyez à l'écran se trouvent quatre icônes qui sont des outils de sélection d'une portion du fichier graphique que vous venez de charger. Nous allons utiliser l'outil lasso.

Figure 3-13 Dialogue de Add a Clip Art...



- ❑ Cliquez sur le lasso avec la souris : celui-ci s'illumine pour montrer qu'il est actif. Tracez alors en appuyant sur le bouton de la souris une ligne tout autour de l'image de la pile que vous voulez sélectionner. Celle-ci se mettra à clignoter dès que vous aurez fermé la ligne. Cliquez alors dans le bouton OK au-dessus de la fenêtre ouverte.

Pas d'affolement, si vous débordez sur l'image d'à côté, relâchez le bouton de la souris et recommencez.

- ❑ La fenêtre précédente s'efface et vous voyez l'image de la carte "flotter" au-dessus de la carte *HOME*. Draguez cette image sur une portion vierge de *HOME* et posez-là en cliquant en dehors.
- ❑ Nous allons maintenant écrire **Mon.Espagnol** en rouge sombre en-dessous de l'image que vous venez de coller sur la carte *HOME* (pour obtenir le rouge sombre, sélectionnez-le à partir du menu **Colors** (Couleurs)).
- ❑ Pour ceci, sélectionnez l'outil de texte (la lettre T) du menu **Tools** (outils). Le curseur d'insertion de texte apparaît : positionnez-le sous l'image de la carte et cliquez. Au point d'insertion clignotant, entrez **Mon.Espagnol**.

Si le texte n'est pas bien centré, vous pouvez effacer des lettres avec la touche **Delete** et recommencez en cliquant au bon endroit avec la souris. Vous pouvez aussi repartir de zéro en sélectionnant **Undo** (annuler) dans le menu **Edit** (éditer).

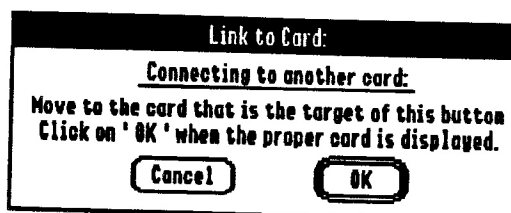
Tapez RETURN quand vous avez terminé.

Deuxième étape :

Nous allons maintenant créer un bouton invisible par dessus l'icône de votre pile.

- ❑ Sélectionnez **Add a button** (ajouter un bouton) en déroulant le menu **Objects** (Objets). Ensuite choisissez **Invisible** et enfin, comme précédemment, positionnez et dimensionnez le rectangle de sélection au-dessus de l'image de votre pile. Posez le bouton en cliquant en dehors du rectangle.
- ❑ La boîte de dialogue relative à l'action des boutons apparaît. Sélectionnez **Connect to Another Stack...** (lier à une autre pile) ce qui a pour effet d'afficher les piles présentes sur le disque actif, à savoir /HS.EXEMPLES. Sélectionnez la pile **Mon.Espagnol** en double-cliquant dessus.

Figure 3-14 Dialogue de sélection de connexion

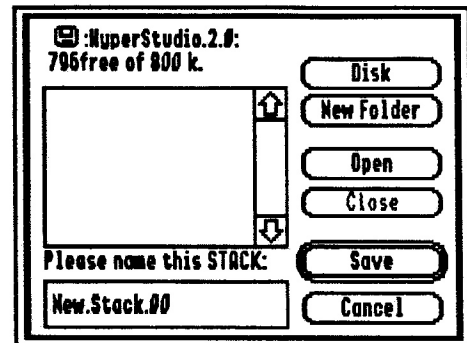


Ensuite, choisissez la transition entre la carte *HOME* et votre pile et cliquez dans OK pour achever la définition de cette liaison.

Troisième étape :

Il ne reste plus qu'à sauver la pile contenant la nouvelle carte *HOME* sur votre disquette de travail HyperStudio. Insérez celle-ci dans un lecteur et sélectionnez **Save Stack As...** (Sauver cette pile sous...) à partir du menu **File**.

Figure 3-15 Dialogue de Save Stack As...



Comment revenir à la carte *HOME* à partir d'une pile existante ?

L'opération est ici la suivante : il faut ajouter l'icône de la carte *HOME* sur la ou les cartes de votre pile que vous destinez à cette fonction puis poser dessus un bouton invisible qui vous connecte à la pile *HOME*.

Vous trouverez l'icône de la carte *HOME* dans le fichier **Icons** du disque **/HS.ART**, icône que vous collerez en activant la fonction **Add Clip-Art** du menu **Edit**.

N'oubliez pas de poser dessus un bouton invisible, en activant **Add a button** du menu **Objects**.

Enfin, sauvegardez ces modifications à l'aide de **Save Stack** du menu **File**.

Enregistrer une séquence sonore

Pour pouvoir procéder à ce type d'opération, vous devez au préalable avoir installé la carte de numérisation livrée avec HyperStudio et branché le microphone.

Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au chapitre 2 de ce manuel intitulé : *Installation*.

L'application d'HyperStudio qui va vous permettre l'écoute de séquences sonores préenregistrées, l'enregistrement de vos propres séquences, la modification de celles-ci, s'appelle *Sound Shop* (littéralement *boutique à sons*). Cette application se trouve sur le disque appelé /HYPERSTUDIO.

Sound Shop se lance à partir du disque /HYPERSTUDIO si vous avez démarré votre Apple IIGS à l'aide celui-ci (il contient en effet le Finder de GS/OS) ou de tout autre programme de lancement. Cliquez deux fois dans l'icône de *Sound Shop* pour procéder à cette opération.

Figure 3-16 L'icône de l'application *Sound Shop*



REMARQUE IMPORTANTE :

Ayez un disque préalablement initialisé pour y sauvegarder vos enregistrements sonores et n'oubliez pas que :

- l'enregistrement d'une voix (mode vocal) occupe 4 Ko de mémoire pour chaque seconde enregistrée
- l'enregistrement d'une séquence musicale (mode musical) occupe 8 Ko de mémoire par seconde.

Autrement dit, **attention** à la mémoire vive disponible (RAM) de votre ordinateur et à la place disponible sur vos disquettes : une disquette de 800 Ko contiendra au maximum une minute un quart d'enregistrement vocal. 10 Mo sur un disque dur pourront stocker environ un quart d'heure de vos précieuses œuvres !

Ecouter une séquence préenregistrée :

Cette opération est très facile une fois que *Sound Shop* est chargé. Mettez dans un lecteur le disque contenant les séquences que vous souhaitez écouter, par exemple /HS.SOUNDS qui est livré avec HyperStudio, activez **Open** (ouvrir) à partir du menu **File** (fichier) de *Sound Shop*, puis sélectionnez le fichier que vous souhaitez écouter en double-cliquant sur son nom.

La barre verticale à droite de l'écran se remplit au fur et à mesure que le fichier se charge et vous voyez apparaître sur toute la partie haute de l'écran l'enregistrement analogique (comme sur un oscilloscope) du fichier sonore que vous venez de charger.

Cliquez sur **Play** (jouer) pour écouter l'enregistrement correspondant.

Exercez-vous ainsi à écouter les enregistrements présents sur le disque /HS.SOUNDS.

Pour les utilisateurs avertis, vous pouvez aussi récupérer des fichiers sons présents sur des disquettes de jeux pour l'Apple IIGS, à condition qu'ils soient clairement identifiables sur le catalogue du disque. La plupart d'entre-eux ont un nom qui se termine par .SND (pour SouND). N'hésitez pas à les charger, en passant éventuellement outre au message d'avertissement vous prévenant d'une incompatibilité, et écoutez-les. S'ils sont trop aigus ou trop graves, déplacez à l'écran et avec la souris le curseur de **Playback Rate**. Si le niveau sonore est trop bas ou trop haut, ajustez le curseur de **Play Volume**. Quand vous êtes satisfait de la qualité de l'enregistrement, sauvegardez-le en activant **Save As** du menu **File**, en ayant soin de mettre au préalable le disque de sauvegarde dans un de vos lecteurs. Vous pourrez ainsi réutiliser sans problème ces séquences sonores dans vos propres piles.

Enregistrer une séquence sonore :

Assurez-vous tout d'abord que la fiche (jack) de votre microphone est bien branchée sur la prise du panneau arrière de votre Apple IIGS correspondant à la carte de numérisation d'HyperStudio que vous avez installée.

Ceci étant et Sound Shop supposé chargé, activez **Record** (enregistrement) à l'aide de la souris. Prononcez, avec votre bouche très près du micro, "1 - 2 - 3 - 4 - 5" puis tapez RETURN pour arrêter l'enregistrement.

Cliquez sur **Play** (jouer) pour vous écouter. Recommencez l'enregistrement jusqu'à ce que celui-ci vous paraisse satisfaisant. Vous pouvez notamment couper le début et la fin de celui-ci (qui sont "blancs" en général) en cliquant et draguant avec la souris dans le rectangle d'affichage analogique : la partie noircie ainsi sélectionnée s'efface par exemple à l'aide de **Cut** (couper) du menu **Edit** (éditer).

Sauvegardez votre enregistrement sur la disquette /HS.EXAMPLES que vous avez initialisée, en activant **Save as...** du menu **File**.

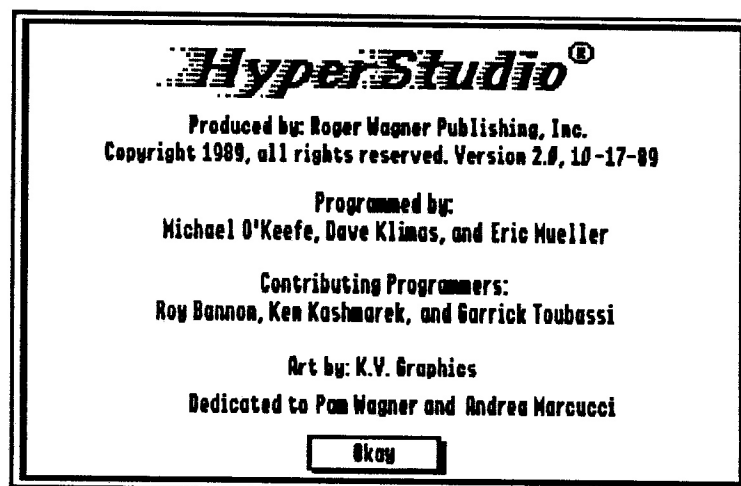
Si vous possédez un baladeur ou un Walkman®, vous pouvez l'utiliser pour enregistrer des séquences sonores présentes sur des cassettes audio. Voici comment procéder:

- 1 - Assurez-vous tout d'abord de la durée de la séquence sonore que vous voulez reproduire en l'écoutant sur votre baladeur. Rebobinez la cassette au début de celle-ci
- 2 - Connectez la sortie son du baladeur à l'entrée de la carte de numérisation (celle que vous utilisez habituellement pour brancher le microphone)
- 3 - Lancez *Sound Shop*
- 4 - Démarrez sur le baladeur la séquence sonore que vous souhaitez voir reproduire et cliquez sur le bouton **Record** de l'écran de *Sound Shop*
- 5 - Cliquez sur **Stop** quand la durée est écoulée
- 6 - Ecoutez l'enregistrement en cliquant sur **Play** et retournez à l'étape 4 jusqu'à ce que la reproduction soit satisfaisante. L'enregistrement idéal est obtenu pour une forme d'onde (dans la fenêtre analogique) de l'ordre des 3/4 de la hauteur de la fenêtre

Référence

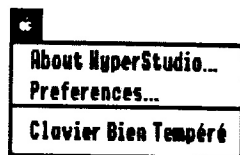
CE CHAPITRE DECRIT CHACUNE DES FONCTIONS QUE L'ON PEUT ACTIVER EN DEROULANT chacun des huit menus d'HyperStudio.

File Edit Move Tools Objects Colors Options Card 1



Le menu)

Figure 4-1 Le menu 



Le menu  contient habituellement une ou plusieurs options provenant de l'application, puis on y trouve les accessoires de bureau. (NDA)

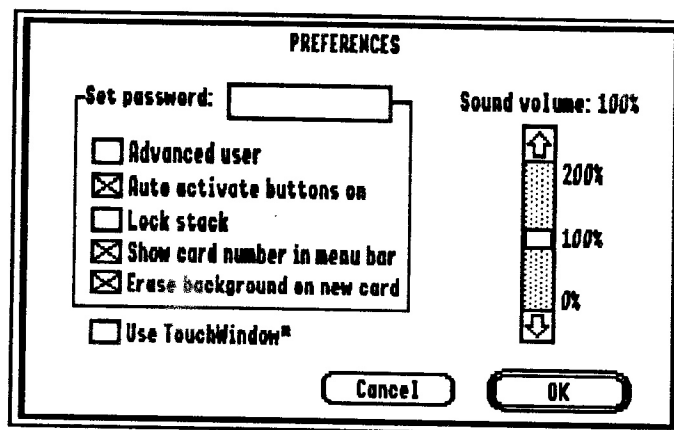
HyperStudio ne fait pas exception à la règle et contient deux options :

About HyperStudio... fait apparaître la fenêtre qui est reproduite à la page précédente. Cette fenêtre affiche le nom du programme, son numéro de version ainsi que la date et les noms des différents programmeurs. On y trouve aussi le nom de l'éditeur : Roger Wagner Publishing.

Pour quitter cette fenêtre, il suffit de cliquer dans le bouton Okay.

Preferences... affiche une fenêtre reproduite ci-dessous. Pour quitter cette fenêtre, il faut presser la touche RETURN ou cliquer dans le bouton OK pour valider, cliquer sur Cancel pour annuler.

Figure 4-2 L'option Preferences...



Cette option vous permet de sélectionner les éléments suivants :

- | | |
|----------------------------------|---|
| - Set password : | Fixer un mot de passe |
| - Advanced user : | Utilisateur avancé |
| - Auto activate buttons on : | Activer automatiquement les boutons |
| - Lock stack : | Verrouiller une pile |
| - Show card number in menu bar : | Affiche le numéro de la carte |
| - Erase background on new card : | Effacer le fond dans une nouvelle carte |
| - Use TouchWindow ® | Utiliser "TouchWindow®" |
| - Sound volume : | Volume du son. Réglable de 0 % à 200 % |

Note : Touch Window ® est un écran tactile qui s'installe sur tout Apple II. Il s'installe à l'aide de bande velcro sur l'écran de l'Apple II.

☐ **Advanced User Option (Option utilisateur avancé) :**

Cette option vous permet, lors de la création d'une pile, de maîtriser la méthode d'accès aux données qui définissent les objets sur les fonds de carte. Ou bien ces données sont intégrées directement à la pile (c'est l'option par défaut) ou bien elles sont importées à chaque fois que vous visualisez la carte qui fait appel à elles : c'est l'option Utilisateur avancé, utile lorsque la pile créée risque d'occuper une place mémoire trop importante, mais aussi si les données en question sont modifiées fréquemment ou si elles doivent l'être par définition même (notamment pour l'utilisation dans l'enseignement). Si vous choisissez cette dernière option, vous avez le choix, proposé pour chaque définition d'objet, entre **Embedded Data** (données intégrées à la pile ; c'est l'option par défaut), **Local Data** (données dans des fichiers séparés, mais situées dans le même dossier que la pile), **Extended Data** où les données sont récupérées à partir d'autres dossiers situés ou non dans différentes disquettes ou même au sein d'un réseau).

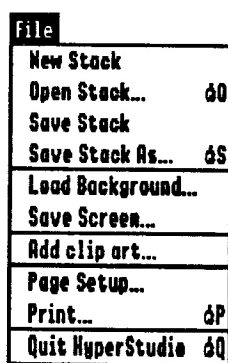
☐ **Erase Background on New Card**

(Effacer le fond sur une nouvelle carte ; raccourci clavier ⌘-E) :

L'option par défaut est d'effacer le fond de la carte lorsque l'on en crée une nouvelle. Il est possible de conserver le même fond sur plusieurs cartes en utilisant cette commande à bascule.

Le menu File

Figure 4-3 Le menu File



☐ **New Stack** (Nouvelle pile) :

Cette fonction efface la pile courante en mémoire et en commence une nouvelle. Un message vous prévient si vous n'avez pas sauvegardé la pile courante.

☐ **Open Stack...** (ouvrir une pile ; raccourci clavier ⌘-O):

Charge une pile en mémoire à partir d'un disque en utilisant l'interface standard Apple. Une fois chargée, la pile est immédiatement utilisable.

☐ **Save Stack** (Sauver la pile)

Permet de sauvegarder la pile actuellement en mémoire sur le disque.

☐ **Save Stack As...** (Sauver la pile sous... ; raccourci clavier ⌘-S) :

Est utilisé pour donner un nom à une nouvelle pile ou bien pour sauver sous un nouveau nom une pile actuellement en mémoire.

☐ **Load Background...** (charger un fond de carte):

Permet de charger un fond de carte, à partir d'une image enregistrée sur disque. Si vous prévoyez que plusieurs cartes doivent utiliser le même fond, créez-les immédiatement en activant **New Card** du menu **Edit**, plutôt que de recharger à chaque fois le fond à partir de votre disque (cette saine opération réduira la taille de votre pile).

Un fond de carte peut être retouché en utilisant les outils de peinture du menu **Tools** (outils).

❑ **Save Screen...** (Sauver l'écran) :

Si vous utilisez les outils de peinture d'HyperStudio pour fabriquer un fond de carte, cette commande permet de sauvegarder sur disque le résultat de votre travail, pour réutilisation ultérieure. La sauvegarde est faite en mode SHR 640 compacté.

Vous pouvez, si vous le désirez, cacher certains éléments de la carte comme les boutons à l'aide de la commande **Hide Items** du menu **Options**.

❑ **Add clip-art** (Ajouter un dessin) :

Cette commande vous permet de découper une portion d'image SHR pour la coller sur un fond de carte. Elle fonctionne en trois temps: d'abord, elle vous assiste pour charger l'image choisie à partir d'un disque; ensuite, elle permet de découper une portion de cette image (usage de la souris) à l'aide de deux outils de sélection (au choix), un rectangle ou un lasso ; enfin, elle permet de positionner, puis de poser sur le fond de carte la portion d'image ainsi sélectionnée.

Le disque /HS.ART, livré avec HyperStudio, contient une collection d'images prévues à cet effet.

❑ **Page Setup...** (Format d'impression) :

Fait apparaître une fenêtre permettant de choisir les options d'impression. Reportez-vous au manuel du logiciel système GS/OS pour la description des différents paramètres.

❑ **Print...** (Imprimer ; raccourci clavier ⌘-P) :

Cette commande permet le choix d'une, deux ou quatre cartes par page imprimée. On peut imprimer tout (**Print All**) ou partie (**Print Some**) de la pile. Cette dernière option donne accès à une boîte de sélection des cartes devant être imprimées que vous mettez en œuvre à l'aide de la commande **Move** (Accès) du menu déroulant de HyperStudio et en cliquant dans **Print this Card** (imprimer cette carte) (ou dans **Remove this Card from Print list** - enlever cette carte de la liste des cartes à imprimer - si vous avez changé d'avis). On termine en cliquant dans **Done** (Terminé) ou **Cancel** (Annuler).

Pendant l'impression, chaque carte imprimée apparaît à l'écran. On peut annuler à tout moment le processus d'impression en cliquant dans **Cancel** (Annuler).

❑ **Quit HyperStudio** (Quitter HyperStudio ; raccourci clavier ⌘-Q) :

Cette commande ferme la pile qui se trouve en mémoire et vous renvoie au Finder. Si la pile ouverte a été modifiée depuis la dernière sauvegarde, une fenêtre vous demandera confirmation ou infirmation de ce choix.

Le menu Edit

Figure 4-4 Le menu Edit

Edit	
Undo	⌘Z
Cut	⌘X
Copy	⌘C
Paste	⌘V
Clear	
New Card	⌘N
Delete Card	
Cut Card	
Copy Card	
Erase Background	⌘E

- ❑ **Undo** (Annuler ; raccourci clavier ⌘-Z) :

Annule la dernière action que vous avez effectuée en matière d'édition.

- ❑ **Cut** (Couper ; raccourci clavier ⌘-X) :

Un objet d'HyperStudio (graphique, texte ou bouton) que vous sélectionnez à l'aide du pointeur du menu **Tools** (outils) est enlevé de la carte présente à l'écran à l'aide de cette commande et copié sur le presse-papier (Clipboard). On peut ainsi déplacer des objets d'une carte à l'autre (voir aussi les commandes **Copy** et **Paste**).

En plus des objets, on peut aussi couper des portions du fond de la carte pour les coller sur d'autres cartes. Pour sélectionner ces portions, il faut utiliser les outils lasso ou rectangle que vous trouverez dans le menu **Tools**.

- ❑ **Copy** (Copier ; raccourci clavier ⌘-C) :

Commande dotée des mêmes fonctions que **Cut**, sauf que l'objet sélectionné ou la portion de fond de carte reste sur la carte (pas d'effacement).

- ❑ **Paste** (Coller ; raccourci clavier ⌘-V) :

Cette commande permet de coller sur la carte présente à l'écran ce que vous avez mis sur le presse-papier (Clipboard) à l'aide des commandes **Cut** ou **Copy**. Une fois collé, l'objet peut être positionné n'importe où sur la carte à l'aide de la souris et d'un rectangle de sélection. Ceci fait, cliquez en dehors de l'objet pour le poser sur la carte.

❑ **Clear** (Effacer) :

Cette commande efface un objet sélectionné sans le coller sur le presse-papier. Utilisez le pointeur du menu **Tools** (outils) pour faire la sélection.

❑ **New Card** (Nouvelle carte ; raccourci clavier ⌘-N) :

Cette commande affiche une nouvelle carte à l'écran avec le fond de la carte précédente, mais sans les objets de celle-ci.

❑ **Delete Card** (Supprimer une carte) :

Vous utiliserez cette commande pour enlever une carte de la pile (celle qui est présentée à l'écran). Si d'autres cartes de la pile sont reliées à celle-ci par des boutons, HyperStudio vous en avertit. Si vous persistez alors à vouloir la supprimer, les boutons en question seront marqués "sans destination" (unresolved) par l'intermédiaire d'un rectangle rouge qui les entourera, pour vous permettre de mieux les reconnaître et d'éventuellement les effacer (**Clear**).

❑ **Cut Card** (Couper la carte) :

Vous mettrez en œuvre cette commande pour déplacer la position d'une carte dans la pile. Elle enlève de la pile la carte présente à l'écran et la colle en attente sur le presse-papier.

Si d'autres cartes sont reliées par des boutons cette carte, mêmes remarques que ci-dessus au sujet des boutons sans destination si vous ne la recollez pas quelque part dans la pile.

❑ **Copy Card** (Copier la carte) :

Commande identique à **Cut Card**, sauf que la carte copiée reste présente dans la pile.

❑ **Erase Background** (Effacer le fond de carte ; raccourci clavier ⌘-E) :

Cette commande efface le fond de carte présent à l'écran et le remplace par une des 16 couleurs de la palette d'HyperStudio, sélectionnée à l'aide de **Set Background Colors** (fixer la couleur du fond) du menu **Options**.

Le menu Move

Figure 4-5 Le menu Move

Move	
Back	␣~
Home	␣H
First Card	␣1
Previous Card	␣<
Next Card	␣>
Last Card	␣9
Find Text...	␣F

- ❑ **Back** (Retour ; raccourci clavier ␣~) :

Affiche la dernière carte visionnée (qui n'est pas forcément la carte précédent, dans la pile. Le signe ~ correspond sur le clavier français au tréma ("))

- ❑ **Home** (Base ; raccourci clavier ␣-H) :

La pile de base (Home Card) d'HyperStudio est une pile qui vous permet d'appeler les piles dont les icônes sont dessinées sur celle-ci. Vous pouvez y ajouter vos propres piles ou même la recréer entièrement. La pile correspondante s'appelle impérativement *Home.Stack*.

D'autres piles peuvent être reliées à la carte de base de *Home.Stack*.

- ❑ **First Card** (Première carte ; raccourci clavier ␣-1) :

Affiche la première carte de la pile.

- ❑ **Previous Card** (Carte précédente ; raccourci clavier ␣-<) :

Affiche la carte précédent, dans la pile, celle qui est à l'écran. Si celle-ci est la première carte, c'est alors la dernière carte qui est affichée.

- ❑ **Next Card** (Carte suivante ; raccourci clavier ␣->) :

Affiche la carte qui suit, dans la pile, celle qui est à l'écran. Si celle-ci est la dernière carte, c'est alors la première carte qui est affichée.

- ❑ **Last Card** (Dernière carte ; raccourci clavier ⌘-9) :

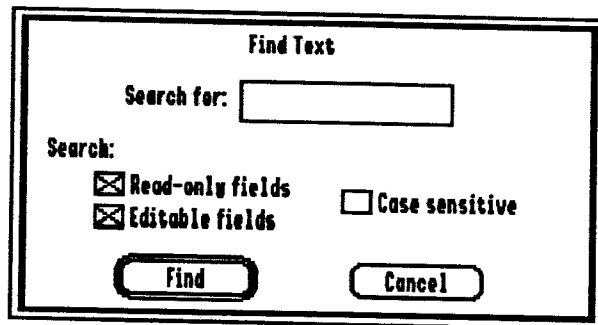
Affiche la dernière carte de la pile.

- ❑ **Find Text...** (Chercher du texte ; raccourci clavier ⌘-F) :

Cette commande vous permet de chercher les cartes contenant certains mots ou phrases (des chaînes de caractères) placés dans les objets texte présents sur les cartes. Vous entrez le mot ou la phrase à chercher à l'aide d'une boîte de dialogue qui s'ouvre à l'écran.

Notez que la recherche ne s'effectue dans la pile que sur les cartes suivantes la carte affichée à l'écran (le cas échéant, activez **First Card**) et que deux types différents d'objets texte peuvent être recherchés : ceux qui sont verrouillés et ceux qui sont modifiables (pour en savoir plus, voyez plus loin la description de la commande **Text Item** du menu **Objects**).

Figure 4-6 Dialogue de Find Text...



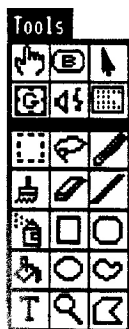
Cette fenêtre contient plusieurs choix :

- | | |
|--------------------|---|
| - Search for: | Recherche de : |
| - Read-only fields | Recherche dans les champs texte "lecture seule" |
| - Editable fields | Recherche dans les champs texte |
| - Case sensitive | Différencie les majuscules des minuscules |
| - Find | Chercher, est activé par un click de souris ou par pression de la touche RETURN |
| - Cancel | Annuler, est activé par un click de souris |

Find Text... n'effectue pas de recherche dans du texte dessiné avec les outils de dessins.

Le menu Tools

Figure 4-7 Le menu Tools



Deux groupes d'outils sont regroupés dans ce menu. Les icônes supérieures permettent d'éditer les objets d'une carte (textes, graphiques, boutons). Les autres sont des outils de peinture permettant de retoucher, voire de créer des fonds de carte.

Les outils d'édition



□ Browse (main) :



C'est l'outil utilisation qui a la forme d'une main. Il permet de cliquer sur des boutons d'une carte pour les activer.

o Button (bouton) :



Sert d'abord à faire apparaître dans un rectangle les boutons invisibles d'une carte, afin de pouvoir les éditer. Vous pouvez aussi avec cet outil draguer un bouton pour le repositionner sur la carte ou bien utiliser les outils de copie du menu **Edit**. Enfin, si vous double-cliquez avec cet outil sur un bouton, les informations sur celui-ci apparaîtront (voir plus loin **Item Info** du menu **Objects**).

□ **Edit Tool** (pointer ; pointeur) :



Outil utilisé pour sélectionner des objets que vous souhaitez éditer. Une fois fait, ceux-ci peuvent être coupés, copiés ou effacés. On peut aussi activer **Item Info** du menu **Object** en double-cliquant sur l'objet présumé.

D'une manière générale, les règles d'édition sont les suivantes :

Pour repositionner un objet : cliquez une fois sur l'objet avec le pointeur puis draguez l'objet jusqu'à sa nouvelle position. Les objets-texte ou objets-graphique peuvent de plus être redimensionnés en draguant sur les poignées (handles) de ceux-ci. On les pose sur la carte en cliquant n'importe où en dehors.

Pour éditer un objet : quand un objet a été sélectionné en cliquant dessus avec le pointeur, on peut alors le couper, le copier ou l'effacer en utilisant les outils correspondants du menu **Edit**.

Si vous souhaitez éditer les attributs de cet objet, comme la bordure d'un texte ou d'un graphique, la méthode d'accès aux données, ou les actions d'un bouton, vous pouvez : ou bien double-cliquer sur l'objet sélectionné - ou bien activer **Item Infos** du menu **Object**.

□ **Picture Tool** (Outil image) :



Permet de faire apparaître tous les objets graphiques d'une carte. En cliquant ensuite sur un objet particulier, on peut le draguer jusqu'à une autre position, ou bien le redimensionner à l'aide des poignées, ou bien le couper, le copier, l'effacer.

Notez qu'on ne peut pas agrandir un objet graphique qui est importé à chaque fois d'un fichier, car celui-ci ne se trouve pas alors gardé dans la pile.

Si vous cliquez deux fois sur l'objet graphique sélectionné, vous avez accès aux informations sur cet objet, fenêtre à partir de laquelle vous pouvez modifier les attributs de celui-ci, comme lorsque vous l'avez créé (par exemple, changer le type de bordure). Si, de plus, l'option **Advanced User** (utilisateur avancé) a été activée dans la boîte de dialogue sur les préférences (menu ) , vous pouvez aussi modifier la méthode d'accès aux données.

❑ **Sound Tool** (Outil radio) :



Cette icône figure un haut-parleur, et est utilisée pour faire apparaître les boutons, invisibles ou non, auquel des enregistrements sonores sont rattachés.

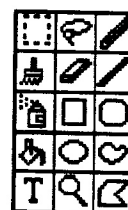
Les possibilités de manipulation sont ensuite les mêmes que pour un objet graphique (voir ci-dessus).

Notez que si vous voulez éditer le son attaché à une carte (et non à un bouton), c'est la fonction **Card Info...** du menu **Objects** qu'il faut activer et non l'outil radio (**Sound Tool**).

❑ **Text Tool** (Outil texte) :



Permet de faire apparaître les objets texte présents sur la carte. Ensuite, mêmes possibilités de manipulation que pour un objet graphique (voir ci-dessus).



Les outils de peinture

❑ **Selector Tool** (Rectangle de sélection) :



Permet en draguant avec la souris de couper ou copier sur le presse-papier une portion rectangulaire de la carte affichée à l'écran. Quand cet outil est activé, le curseur se change en une croix que l'on drague avec la souris pour ouvrir le rectangle de sélection. Ceci fait, on peut déplacer le rectangle clignotant qui apparaît sur l'écran en draguant l'intérieur de celui-ci. Quand on relâche le bouton de la souris, on peut alors couper ou copier la zone ainsi sélectionnée.

Si vous cliquez en dehors du rectangle clignotant, l'opération de sélection est annulée.

❑ **Lasso** :



Cet outil a la même fonction que le rectangle de sélection. Il sert à sélectionner une image de forme irrégulière, en extrayant de celle-ci la couleur de fond sur laquelle elle est posée. Il suffit pour cela d'entourer l'image avec une ligne tracée avec la souris et de relâcher le bouton de celle-ci quand la ligne est fermée (même approximativement).

☐ **Pencil (Crayon) :**



Permet avec la souris de dessiner une forme à main levée avec la couleur choisie dans le menu **Colors**. La fonction **Undo** du menu **Edit** permet d'annuler le dernier tracé (celui que vous avez fait avant de relâcher le bouton de la souris).

☐ **Brush (Pinceau ou brosse) :**



Même fonction que le crayon, mais on peut choisir des tracés d'épaisseur variée.

☐ **Eraser (Gomme) :**



Pour effacer des portions d'écran en y faisant glisser la gomme avec la souris.

☐ **Line Tool (Outil trait) :**



Permet de dessiner des lignes droites avec la couleur active. Pressez le bouton de la souris (avec le curseur à l'endroit de départ) et draguez jusqu'à l'endroit d'arrivée. Relâchez le bouton.

On peut changer l'épaisseur des traits en activant **Line Size** du menu **Options**.

☐ **Spraypaint Brush (Aérographe encore appelé vaporisateur) :**



Permet de "vaporiser" des points colorés sur une portion de l'image quand on clique avec la souris.

☐ **Rectangle :**



Pour dessiner un rectangle avec la couleur et l'épaisseur de trait courantes. Pressez le bouton de la souris (avec le curseur positionné au sommet gauche du rectangle que vous voulez tracer) et draguez jusqu'à ce que le rectangle ait les dimensions souhaitées. Relâchez alors le bouton de la souris.

Pour avoir un rectangle plein (avec la couleur courante), il faut au préalable avoir sélectionné **Draw filled** (tracé plein) dans le menu **Options**.

☐ **Rounded Rectangle (Rectangle avec les coins arrondis) :**



Même fonction que précédemment. La seule différence c'est que les coins du rectangle sont arrondis.

- ❑ **Fill** (Remplir ou pot de peinture) :



Remplit avec la couleur courante une région fermée de l'écran. La partie active de l'outil est l'extrême pointe de la petite zone noire du curseur, au moment où vous cliquez.

Il arrive quelquefois que l'écran entier se remplisse. Pas d'affolement : pour revenir à la situation initiale, activez **Undo** (annuler) du menu **Edit**.

- ❑ **Oval** (Ovale) :



Même fonction que pour l'outil rectangle, sauf que l'on obtient une forme ovale.

- ❑ **Freehand shape** (Forme libre) :



Cet outil, comme le crayon, permet de dessiner à main levée avec la couleur courante. Différence : il ferme automatiquement votre dessin par une ligne tracée entre les points de départ et d'arrivée (c'est à dire au moment où vous relâchez le bouton de la souris).

Vous pouvez choisir l'épaisseur du tracé en activant **Draw Filled** (tracé plein) dans le menu **Options**.

- ❑ **Text** (Dessiner du texte) :



Pour dessiner du texte sur le fond de la carte. Positionnez le curseur à l'endroit où vous voulez commencer et cliquez. Vous pouvez alors entrer votre texte. Cliquez encore une fois pour terminer, mais attention : ceci fait, vous ne pourrez plus modifier celui-ci, sauf utiliser les outils de dessin à votre disposition.

Vous pouvez en cours de frappe modifier le style de texte en activant **Text Style...** du menu **Options**.

ATTENTION dessiner du texte n'est pas la même chose que de créer un objet texte : ce dernier est indépendant du fond de carte et peut être édité, déplacé et modifié à tout moment.

❑ **Magnifying glass (Loupe) :**



Quand on active la loupe, un rectangle de sélection apparaît à l'écran. Il faut le positionner avec la souris sur la portion d'image à retoucher, cliquez : la portion agrandie apparaît à l'écran, ainsi qu'une vue réduite située en haut à gauche de l'écran.

Vous pouvez changer la couleur à l'aide du Menu **Colors** ou bien en cliquant sur un point ayant la couleur que vous souhaitez en maintenant enfoncé la touche **C**.

Vous pouvez déplacer l'écran dans l'image agrandie en pressant la touche **option** puis en draguant la main qui apparaît.

Vous pouvez passer en visualisation normale en cliquant dans la fenêtre contenant la vue réduite, puis sélectionner à nouveau à l'aide du rectangle de sélection une autre portion de l'image à retoucher.

❑ **Polygon (Polygone) :**

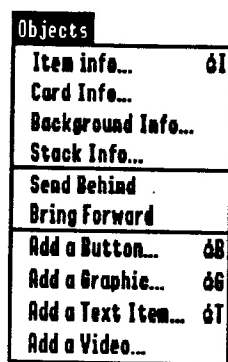


Pour dessiner un polygone de forme quelconque avec la couleur et l'épaisseur de trait courantes. Quand vous relâchez le bouton de la souris, le polygone se ferme entre le dernier et le premier sommet de celui-ci.

Vous pouvez remplir d'une couleur choisie le polygone en sélectionnant au préalable **Draw Filled** (tracé plein) du menu **Options**.

Le menu Objects

Figure 4-8 Le menu Objects



- ❑ **Item Info...** (Informations sur un objet ; raccourci clavier ⌘-I) :

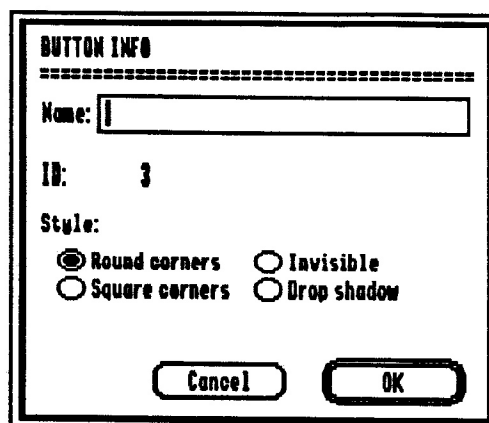
Permet de faire apparaître dans une fenêtre le type de l'objet, la méthode d'accès aux données et la taille mémoire utilisée quand la carte portant cet objet est affichée. Pour ceci, il faut au préalable sélectionner l'objet à l'aide de l'outil bouton, puis cliquer en utilisant le pointeur (**Edit Tool**) du menu **Tools**.

Button info... (Informations sur un bouton) :

Affiche le nom du bouton (y compris ceux qui sont invisibles), le "Button number" (numéro d'ordre dans la carte) et le "Button ID" (numéro d'ordre dans la pile).

Si deux boutons se chevauchent, c'est celui qui a le plus petit numéro d'ordre dans la carte qui sera affiché. Pour changer leur ordre, utilisez **Bring Forward** ou **Send Behind** (mettre au premier plan/envoyer à l'arrière-plan) du menu **Objects**.

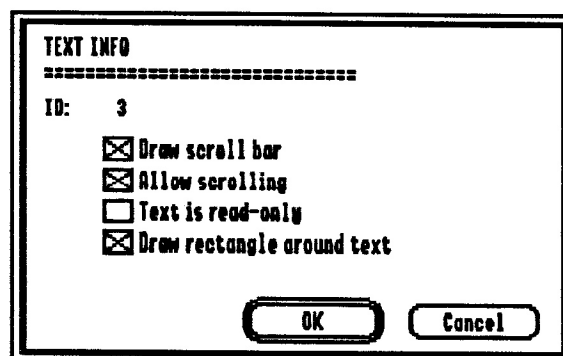
Figure 4-9 Dialogue de Button Info...



Text Info (Informations sur un texte) :

Permet de savoir si ce texte est verrouillé ou non et de modifier cette information. Une indication apparaît également pour savoir s'il est "scrollable" ou pas (c'est à dire si on peut rajouter du texte restant visible dans la fenêtre de définition de l'objet-texte) : utile en particulier pour rajouter du texte dans une ligne d'adresse d'une pile répertoire par exemple.

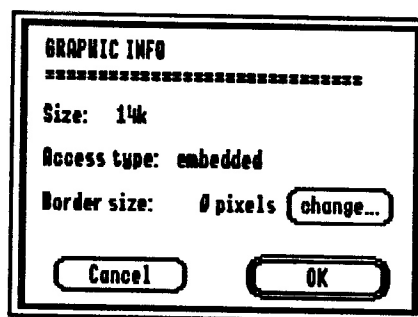
Figure 4-10 Dialogue de Text Info...



Graphic Info (Information sur un graphique) :

Fournit des statistiques sur l'objet-graphique sélectionné. En cliquant sur le bouton **Edit** de la fenêtre qui s'est ouverte, vous pouvez modifier les attributs du graphique, comme le style de la bordure par exemple.

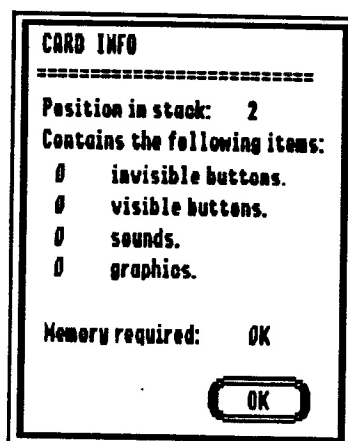
Figure 4-11 Dialogue de Graphic Info...



❑ **Card Info...** (Informations sur la carte affichée) :

Fournit le numéro d'ordre de la carte dans la pile, le nombre de cartes de celle-ci et la mémoire utilisée lors de l'affichage de la carte. En cliquant sur le bouton Edit de la fenêtre, vous pouvez modifier les attributs actuels de la carte : rattachement d'une séquence vidéo ou d'un enregistrement sonore (Card Video sequence ; Card Sound).

Figure 4-12 Dialogue de Card Info...



❑ **Background Info...** (Informations sur le fond de carte) :

Fournit la mémoire utilisée par ce fond de carte et combien de cartes dans la pile l'utilisent.

Figure 4-13 Dialogue de Background Info...

BACKGROUND INFO
=====

Number of cards using this background: 1
Memory required for this background: OK

OK

MD.

AT

5 503
at 51

❑ **Stack Info...** (Informations sur la pile) :

Fournit la place utilisée par la pile en mémoire, le nombre de fonds de carte utilisés, combien de cartes comporte la pile, etc...

Figure 4-14 Dialogue de Stack Info...



❑ **Bring Forward** (Porter au premier plan) :

Utilisé quand deux objets se chevauchent à l'écran, pour porter au premier plan l'objet sélectionné.

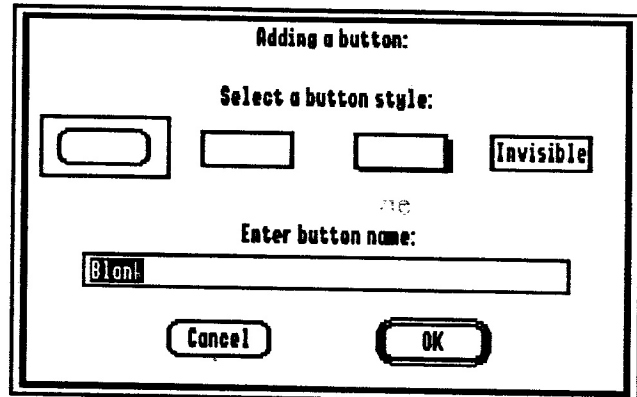
❑ **Send Behind** (Envoyer à l'arrière-plan) :

Même fonction que ci-dessus pour envoyer à l'arrière-plan l'objet sélectionné qui en recouvre un autre à l'écran.

❑ **Add a Button...** (Ajouter un bouton ; raccourci clavier ⌘-B) :

Vous permet de créer un bouton en choisissant sa forme et son nom, sa position sur la carte et l'action qui se produira quand vous cliquerez dessus avec la souris. Tout d'abord, trois formes vous sont proposées (y compris bouton invisible) et une ligne de texte vous permet d'entrer le nom du bouton (ou rien). Ensuite en draguant avec la souris la forme sélectionnée sur la carte, vous devez positionner le bouton (et pouvez le redimensionner s'il est invisible), puis le poser en cliquant en dehors de son dessin.

Figure 4-15 Dialogue de Add a button...



❑ **Choose button actions** (Choisir l'action du bouton) :

Enfin, une fenêtre s'ouvre pour que vous puissiez définir quel type d'action le bouton va avoir. On peut distinguer : la définition de la liaison avec d'autres cartes ; le bouton radio (qui fait entendre une séquence sonore) ; le bouton-vidéo qui anime une séquence d'images (une balle qui rebondit par exemple) stockées sur un disque ou même sur un vidéodisque ; le bouton QCM (qui permet de bâtir des piles du type "questionnaire à choix multiple" ou "quiz", action bien connue des enseignants). Voici ci-dessous, les différentes actions possibles :

■ **Connect To:** (Connection à) :

Les choix sont les suivants :

Another card (une autre carte) : en activant le menu **Move**, on choisit ainsi la carte de la pile qui sera affichée quand on cliquera dans le bouton. Quand c'est fait, cliquez dans OK pour valider la mise en relation.

Next card (carte suivante) : cette carte sera reliée à la carte suivante.

Previous card (carte précédente) : cette carte sera reliée à la carte précédente.

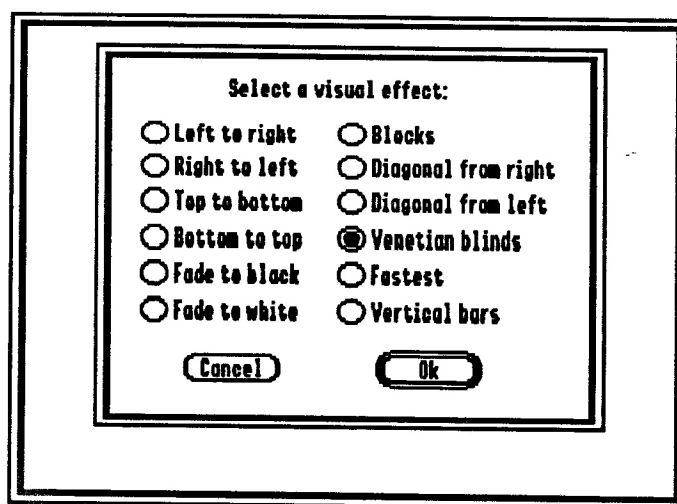
Another stack (Relier à une pile) : c'est l'interface standard Apple qui vous laisse alors choisir la pile en question.

Another application (à une autre application) : l'action du bouton lance alors l'application en question que vous choisissez avec l'interface standard. Quand vous quittez cette application, HyperStudio vous laisse le choix entre revenir à la pile que vous êtes en train de définir ou bien à la pile de base.

No connection (pas de connexion) : on reste sur la même carte, de la même pile, sans quitter cette application.

Pour les cinq premiers types de mise en relation, HyperStudio vous laisse le choix de la transition, c'est à dire la façon dont la carte de votre pile va s'effacer de l'écran. Seize effets possibles sont à votre disposition, comme par exemple le fondu au noir, l'effet "stores vénitiens", etc... La pile *Intro* présente sur le disque /HS.DEMO vous permettra d'expérimenter tous ces effets.

Figure 4-16 Dialogue de Select a visual effect



■ Actions :

Chacun de ces boutons permet l'exécution d'une action. Reportez-vous ci-dessous pour la description des différentes actions possibles.

Play a Sound... (Exécuter un fichier son) :

Permet d'entendre une séquence sonore quand on clique sur le bouton. Cette séquence peut être préenregistrée sur disque (**existing sound file**) ou bien enregistrée sur le champ (**live record**) si votre carte de numérisation est installée.

Ajouter une séquence sonore préenregistrée : c'est l'interface standard Apple qui vous laisse alors choisir et charger le fichier son correspondant au format Sound Shop. Une fois fait, l'image d'une cassette audio apparaît à l'écran avec divers contrôles vous permettant, comme pour un magnétophone, d'écouter la séquence en question (**Play**), de modifier le volume d'écoute, le niveau (**Level**) d'enregistrement, la vitesse de lecture (**Playback rate**)... Une caractéristique intéressante est que vous pouvez de plus boucler plusieurs fois sur elle-même la séquence sonore en question (de 1 à 999 ; **loop value**) quand le bouton que vous êtes en train de définir sera activé. Quand tout est satisfaisant, cliquez sur **Done** (terminé) pour valider la définition de ce bouton radio.

Notez que si vous avez activé l'option **Advanced User** dans **Preferences** du menu , on vous demandera en plus, quelle méthode d'accès au fichier son, HyperStudio devra mettre en œuvre quand la carte qui contient ce bouton radio sera affichée (le charger à chaque affichage ou bien l'incorporer une fois pour toutes dans la carte).

Enregistrer une nouvelle séquence sonore (**Recording a New Sound**) : assurez-vous d'abord que votre lecteur de cassette ou le microphone d'HyperStudio sont correctement branchés sur la carte de numérisation d'HyperStudio : l'image du lecteur de cassette qui apparaît à l'écran présente un vu-mètre à droite de celui-ci (niveau d'entrée) dans lequel vous devez voir une ou deux barres vertes qui sautillent... Vous agissez ensuite, comme pour un magnétophone, sur les boutons **Record**, **Play**, **Erase**, etc... de l'image qui apparaît à l'écran. Vous avez le choix entre deux vitesses d'enregistrement (**record rates**) : **Voice** (voix) qui est le réglage par défaut et **Music** (musique) si vous souhaitez une meilleure qualité

RAPPEL : une seconde de voix occupe 10,4 Ko de mémoire et une seconde de musique 18 Ko.

Play a Video... (Bouton vidéo) :

La définition de cette action ressemble beaucoup à celle de **Play a Graphic**, décrite plus haut.

On peut utiliser une suite de fichiers graphiques présents sur un disque dont les noms se terminent par deux chiffres (comme Brejoux11, Brejoux12, etc...) et visualiser successivement ceux-ci dans une fenêtre de la carte que vous positionnez et dimensionnez à votre guise. Cette animation est tout à fait analogue à celle réalisée par certains programmes graphiques comme GS/Paint ou PaintWorks Plus, PaintWorks Gold, Deluxe Paint II, 8/16 Paint, etc...

On peut aussi utiliser un lecteur de vidéodisque branché sur votre Apple IIGS (mais pas un magnétoscope qui, en général, ne possède aucun moyen de repérage des images) : voyez plus loin la rubrique **Add a Video**.

Trigger XCMD... (Exécuter une XCMD) :

Cette option permet l'exécution d'une X Commande.

■ **Test functions** (Boutons-QCM) :

Permet de fabriquer des piles à vocation EAO (Enseignement Assisté par Ordinateur). Plus précisément, imaginez que la carte affiche une question avec plusieurs réponses possibles et qu'elle demande de cocher la "bonne réponse" (QCM : Questionnaire à Choix Multiple). Deux types d'actions sont disponibles :

Correct Answer (réponse correcte) :

Cocher cette boîte augmente d'une unité un compteur interne, la première fois seulement qu'elle est cliquée, en vue de l'établissement d'un score final. Quand la pile est quittée, HyperStudio écrit alors un fichier ASCII sur disque, rattaché à la pile et résumant la session (score, date et heure ...) pour une utilisation ultérieure laissée aux bons soins de l'utilisateur. Notez qu'il ne peut y avoir qu'un seul bouton **Correct Answer** sur une carte, ce qui signifie qu'on ne peut poser qu'une seule question par carte.

Alternate choice (choix alternatif) :

Cocher cette boîte diminue de un le score décrit dans l'option précédente. Il peut y avoir plusieurs boutons de ce type sur la même carte.

No test effect (pas de test)

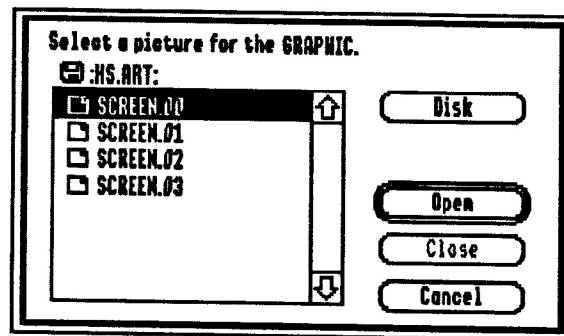
Option par défaut, invalide les deux options précédentes.

- ❑ **Add a Graphic...** (Ajouter un graphique ; raccourci clavier ⌘-G) :

Pour insérer une portion d'image sélectionnée par dessus le fond d'une carte, trois étapes :

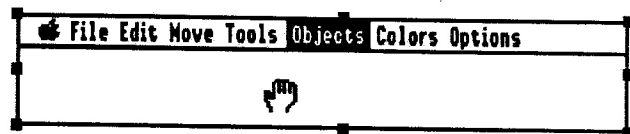
- il vous est demandé de choisir l'image à charger à l'aide de l'interface standard Apple

Figure 4-17 Dialogue de chargement d'une image



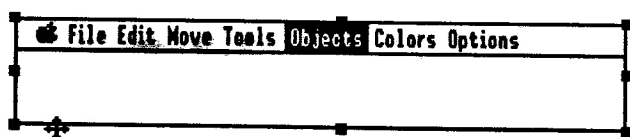
- en draguant avec la souris, on positionne sur la portion choisie de la carte un rectangle de sélection que l'on peut mettre aux dimensions voulues en draguant un de ses sommets et on le pose en cliquant au dehors

Figure 4-18 Comment positionner une image



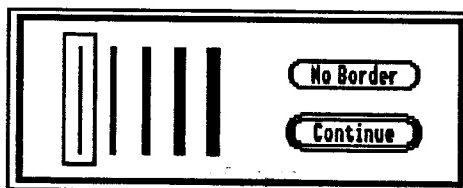
- on peut agrandir la fenêtre d'affichage de l'image en pointant la souris sur l'un de ses angles

Figure 4-19 Modifier la taille de la fenêtre



- on attribue une bordure à la portion d'image qui vient d'être insérée dans la carte, ou pas de bordure.

Figure 4-20 Attribution ou non d'une bordure



Notez que si vous avez choisi **Advanced User** (utilisateur avancé) à l'aide de **Preferences** du menu , vous pouvez de plus choisir la méthode d'accès à l'image que vous avez sélectionnée : l'intégrer à demeure sur la carte (ce qui est l'option standard) ou bien la charger à chaque fois que la carte est visualisée (par exemple si la pile que vous créez risque d'occuper trop de place en mémoire).

❑ **Add a Text Item** (Ajouter un champ de texte ; raccourci clavier ⌘-T) :

Permet d'ajouter un objet texte sur un fond de carte. Deux options possibles :

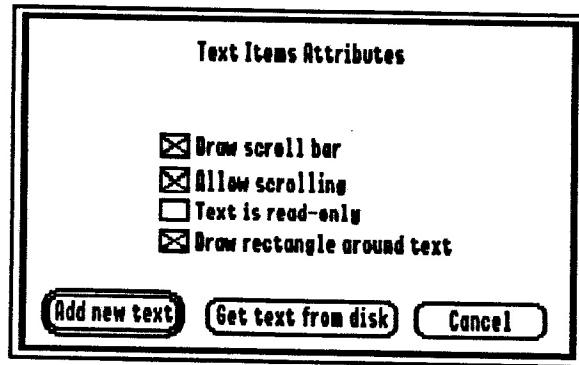
Charger le texte à partir d'un fichier sur disque ou éditer directement ce texte.

Utiliser le texte d'un fichier sur disque : cette option vous donne le choix entre un fichier ASCII ou un fichier traitement de texte au format AppleWorks "classique". L'interface standard Apple vous permet de sélectionner et ouvrir ce fichier. Ensuite, une fenêtre de sélection rectangulaire vous permet, en draguant avec la souris de sélectionner la portion de texte qui vous intéresse (il y a un ascenseur si le texte déborde de l'écran). Vous pouvez alors positionner cette fenêtre sur la portion adéquate de la carte puis poser le texte qu'elle contient en cliquant en dehors d'elle. Il ne vous reste plus qu'à choisir les attributs, en l'occurrence le type de bordure ou d'encadrement.

Si vous avez choisi **Advanced User** à l'aide de **Preferences** du menu , des options supplémentaires sont disponibles : le texte contenu dans la fenêtre de sélection peut être dit pour changer globalement le style et la taille des caractères qui le composent ; ce texte peut être intégré à "demeure" dans la carte ou bien chargé à partir du fichier adéquat, chaque fois que vous visionnez la carte en question.

Entrer du texte directement : une fenêtre, que vous pouvez positionner et redimensionner en draguant avec la souris, vous permet d'entrer celui-ci. A tout moment, vous pouvez changer de fontes, de style ou de taille de caractères et couper ou copier toute portion du texte que vous venez de taper. Quand vous avez fini, cliquez en dehors de la fenêtre pour poser le texte sur la carte. Vous pouvez alors choisir les attributs de cet objet-texte : type de bordure; méthode d'accès aux données si vous avez activé l'option **Advance User** dans **Preferences** du menu .

Figure 4-21 Attributs d'un champ texte

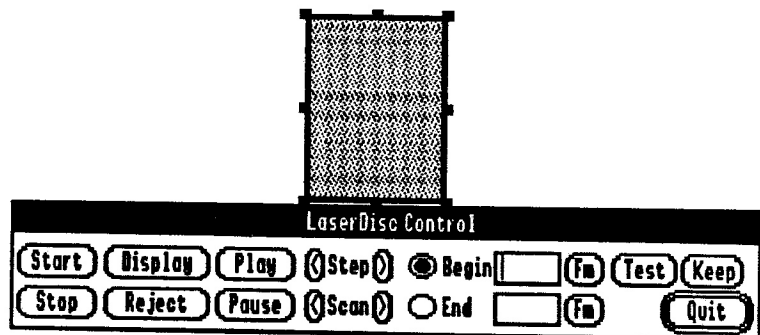


Draw scroll bar	Dessine un ascenseur
Allow scrolling	Autorise le défilement
Text is read-only	Le texte ne peut être modifié
Draw rectangle around text	Dessine un rectangle autour du texte
Add new text	Ajouter du texte
Get text from disk	Prendre du texte d'un fichier sur disque
Cancel	Annuler

□ Add a Video... (Ajouter une carte vidéo) :

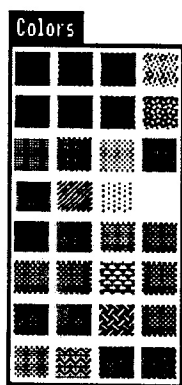
Mêmes fonctions que pour le bouton vidéo décrit plus haut et mêmes différences qu'entre la carte radio et le bouton radio. Reportez-vous à ces rubriques.

Figure 4-22 Dialogue de Add a Video...



Le menu Colors

Figure 4-23 Le menu Colors



Ce menu sert à fixer les couleurs utilisées par les outils de peinture d'HyperStudio (voir menu Tools) en mode SHR 640. En plus des 16 couleurs standard, 16 motifs supplémentaires peuvent être utilisés. Notez que si vous chargez des images qui n'utilisent pas la palette standard Apple (créées par d'autres programmes de peinture), vous risquez d'avoir des surprises au niveau des couleurs affichées. Si ces images sont en mode SHR 320 (et il y en a beaucoup !), vous rencontrerez systématiquement ce problème : dans ce cas, et si vous n'êtes pas programmeur (et même bon programmeur) la seule manière de rétablir les "bonnes" couleurs (au moins approximativement) est d'utiliser une application qui le fait pour vous. *The Graphic Exchange*, de Roger Wagner Publishing, est une de ces-ci.

Note : *The Graphic Exchange* est disponible auprès de Bréjoux.AE.

Le menu Options

Figure 4-24 Le menu Options

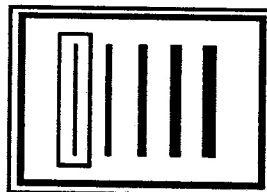


Ce menu est utilisé pour contrôler certaines autres fonctions utilisées dans HyperStudio, notamment les outils de peinture.

☐ **Line Size...** (Épaisseur des traits) :

Vous permet de choisir dans une boîte de dialogue l'épaisseur des traits utilisé par les outils suivants: **straight line** (trait), **rectangle**, **rounded rectangle** (rectangle arrondi), **oval** (ovale), **polygon** (polygone).

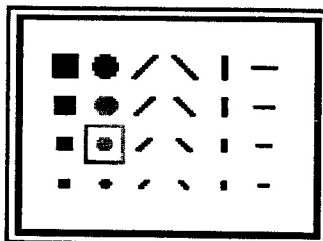
Figure 4-25 Dialogue de Line Size...



❑ **Brush Shape...** (Forme du pinceau) :

Vous permet de choisir entre plusieurs formes différentes de pinceau.

Figure 4-26 Dialogue de Brush Shape...



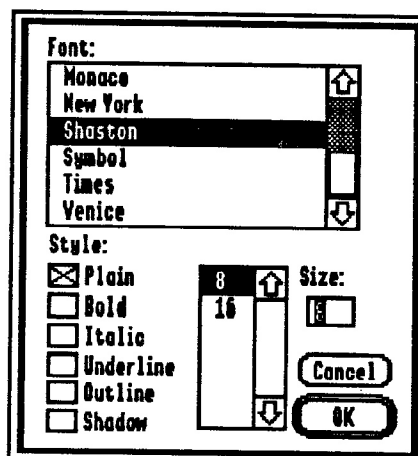
❑ **Draw Filled** (Forme pleine) :

Sélectionner cette rubrique permet de la cocher par une marque ou d'enlever cette dernière (commande à bascule). Quand la rubrique est cochée, les formes suivantes, dessinées avec les outils de peinture, seront remplies avec la couleur courante (sélectionnée par le menu **Colors**) : **rectangle**, **rounded rectangle** (rectangle arrondi), **oval** (ovale). Pour l'outil **polygon** (polygone) ou **Freehand shape** (forme libre), tout dépendra de la forme de votre dessin.

❑ **Text Style...** (Style) :

Vous permet de choisir une fonte de caractères, son style et sa taille, quand vous éditez un objet texte ou quand vous dessinez du texte. La variété du choix dépend des polices de caractères que vous avez placées dans le dossier **SYSTEM/FONTS/** de votre disque de démarrage.

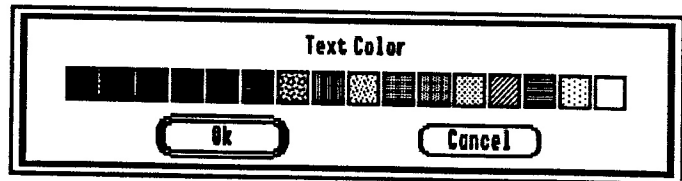
Figure 4-27 Dialogue de Text Style...



❑ **Set Text Color...** (Fixer la couleur du texte) :

Utilisé quand vous dessinez du texte avec l'outil **Text** (texte) du menu **Tools** (outils).

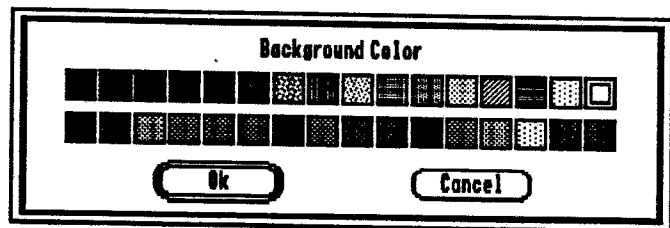
Figure 4-28 Dialogue de Set Text Color...



❑ **Set Background Color...** (Fixer la couleur du fond) :

Utilisé quand vous effacez un fond de carte ou quand vous utilisez la gomme (**Eraser**) du menu **Tools** (outils).

Figure 4-29 Dialogue de Set Background Color...



❑ **Hide Items** (Cacher les champs ou les objets) :

Commande à bascule qui efface ou rétablit à l'écran tous les objets qui sont posés sur un fond de carte. Utile pour sauver un fond de carte par la commande **Save screen** (**Sauver l'écran**) du menu **File** (Fichier).

❑ **Hide Menu** (Cacher le menu ; raccourci clavier ⌘-M) :

Commande à bascule qui efface ou rétablit à l'écran la barre de menu lorsqu'une carte est affichée.

Installation

COMMENT INSTALLER HPERSTUDIO ? C'EST CE QUE NOUS ALLONS VOUS INDIQUER DANS ce chapitre.

Si vous n'avez pas de disque dur, il vous faut tout simplement copier les quatre disquettes. Si vous avez un disque dur, reportez-vous à la page suivante pour la procédure d'installation d'HyperStudio.

Installation sur un disque dur

Les quatre disques qui composent HyperStudio ne sont pas protégés contre la copie : vous pouvez donc les recopier sans problème sur un disque dur en suivant les recommandations ci-après.

Nous supposons que vous êtes un familier des opérations de copies et d'une manière générale des utilitaires du bureau électronique (desktop) qui se chargent avec le système d'exploitation de votre Apple IIGS, comme par exemple GS/OS. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au *Guide de l'utilisateur* qui vous a été livré avec votre ordinateur ou bien au manuel de votre système d'exploitation.

- ☐ Créez tout d'abord sur votre disque dur un nouveau dossier que vous appelez, par exemple, HyperStudio .
- ☐ Ouvrez ce dossier et recopiez-y intégralement les disques appelés /HS.DEMO, /HS.ART et /HS.SOUNDS.
- ☐ Pour le disque appelé HyperStudio, ne recopiez dans le dossier de votre disque dur que les applications appelées Sound Shop, Browser, Sns 640, Sns 320.

Si vous souhaitez enfin retrouver les icônes d'HyperStudio sur votre bureau électronique (desktop), il vous faut recopier également le fichier HS. Icons dans le dossier Icons (ou Icônes) de votre disque dur, dossier qui fait en principe partie du système d'exploitation que vous y avez implanté , GS/OS par exemple.

Une fois installées sur le disque dur, la pile *HOME* et les piles de démonstration fonctionneront à l'exception des piles *Intro*, *Spanish* et *Jukebox*. Reportez-vous à la notice en anglais pour les explications détaillées.

Les équivalents clavier d'HyperStudio

HYPERSTUDIO EST UNE APPLICATION QUI RESPECTE L'INTERFACE UTILISATEUR APPLE. de ce fait, il y a différentes combinaisons de touches qui permettent à l'utilisateur averti de gagner du temps lors de l'utilisation du logiciel. Ces combinaisons de touches se nomment équivalents claviers et sont représentés par une pomme (⌘), suivi d'un tiret séparateur, et du caractère. Il faut presser simultanément la touche pomme ainsi que la touche représentant le caractère.

Ce chapitre vous rappelle les différents équivalents claviers utilisables avec HyperStudio. Il faut vous reporter au chapitre 4 pour la description complète du fonctionnement de ces touches.

Les équivalents clavier du menu

Il n'y a pas d'équivalent clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

Les équivalents clavier du menu File

Il y a quatre équivalents clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

 -O	Open Stack	Ouvrir une pile
 -P	Print...	Imprimer...
 -Q	Quit HyperStudio	Quitter HyperStudio
 -S	Save Stack As...	Sauver une pile sous...

Les équivalents clavier du menu Edit

Il y a six équivalents clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

 -E	Erase Background	Effacer le fond
 -C	Copy	Copier
 -N	New Card	Nouvelle carte
 -U	Undo	Annuler
 -V	Paste	Coller
 -X	Cut	Couper

Les équivalents clavier du menu Move

Il y a sept équivalents clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

⌘-~	Back	Retour
⌘-H	Home	Home
⌘-1	First Card	Première carte
⌘-<	Previous Card	Carte précédente
⌘->	Next Card	Carte suivante
⌘-9	Last Card	Dernière carte
⌘-F	Find Text	Rechercher du texte

Les équivalents clavier du menu Tools

Il n'y a pas d'équivalent clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

Les équivalents clavier du menu Objects

Il y a quatre équivalents clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

⌘-B	Add a Button...	Ajouter un bouton...
⌘-G	Add a Graphic...	Ajouter un dessin...
⌘-I	Item Info...	Informations sur...
⌘-T	Add a Text Item...	Ajouter un texte...

Les équivalents clavier du menu Colors

Il n'y a pas d'équivalent clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

Les équivalents clavier du menu Options

Il n'y a qu'un équivalent clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

⌘-M Hide Menu

Cacher la barre de menu

Glossaire

AFIN DE PERMETTRE AUX UTILISATEURS D'HYPERSTUDIO QUI NE SONT PAS FAMILLIERS DE la langue Anglaise de pouvoir réellement utiliser ce logiciel, nous avons regroupé dans cette annexe tous les termes anglais que vous avez pu rencontrer dans ce manuel.

L'organisation de cette annexe est la suivante :

- ☐ Mot ou phrase anglaise
- ☐ Traduction française

A

Accept
Actions
Activate animation
Add a text item
Add a clip art
Adding a button
Address
Animals
Another Card
Another Stack
Another program
Art Library

Accepte
Actions
Lancer une animation
Ajouter un champ texte
Ajouter un dessin
Ajouter un bouton
Adresses
Animaux
Une autre carte
Une autre pile
Un autre programme
Librairie de dessins

B

Back
Blocks
Bottom to top
Browse
Buttons
Buttons ideas

Retour
Blocs
De bas en haut
Main dans le menu Tools
Boutons
Idées de boutons

C

Cancel
Card Ideas
Choose button actions
Clear
Click on 'OK' when the
proper card is displayed
Close
Connect to
Connecting to another card
Continue
Copy
Cut

Annuler
Idées de cartes
Choisir les actions du bouton
Effacer
Cliquez (ou pressez RETURN) lorsque la
carte de destination est atteinte
Fermer
Lier à, raccorder à
Lier à une autre carte
Continuer
Copier
Couper

D

Delete
Delete Card
Diagonal from right
Diagonal from left
Disk
Disk file
Done

Effacer
Effacer une carte
Diagonale à partir de la droite
Diagonale à partir de la gauche
Disque
Fichier sur un disque
Fait

E

Edit
Edit tool
Enter button name
Erase Background

Editer, Edition dans le cas du menu Edit
Outil d'édition, icône flèche
Entrez le nom du bouton
Effacer le fond

F

Fade to Black
Fade to White
Family
Fastest
File
Find Text
First Card

Fondu au noir
Fondu au blanc
Famille
Plus rapide
Fichier
Rechercher un texte
Première carte

G

H

Hide Menu
Home

Cacher la barre de menu
Maison, carte de base ou pile de base

I

Invisible button
Icons

Bouton invisible
Icônes (petits dessins)

J

K

L

Last Card
Left to right
Link to card
Load Background
Load Stack

Dernière carte
De gauche à droite
Lier à la carte
Charger un fond
Charger une pile

M

Move the card that is the
target of this button

Allez à la carte de destination de ce bouton (afin
d'enregistrer l'action à entreprendre)

N

New Stack
Next Card
No connections
No test effect

Nouvelle Pile
Carte suivante
Pas de connection, pas de renvoi à une autre
carte-pile-application
Pas de test sur ce bouton

O

Open

Ouvrir

P

Page setup
Paste
Pencil
Picture tool
Play
Playback
Play a sound
Play a video
Previous Card
Print

Format d'impression
Coller
Crayon, outil de dessin.
Outil image
Jouer
Jouer après
Jouer un son
Jouer une vidéo
Carte précédente
Imprimer

Q

Quit HyperStudio

Quitter HyperStudio

R

Random effect
Right to left

Effet aléatoire (choisi dans une liste)
De droite à gauche

S

Saturday
Save screen
Save Stack
Save Stack as
Select picture to load
Select stack to load
Select a button style
Selector tool

Slide Show
Sound tool
Spanish
Stack Ideas

Samedi
Sauver le contenu de l'écran
Sauver la pile
Sauver une pile sous un nouveau nom
Choisir une image à charger
Choisir une pile à charger
Sélectionner un style de bouton
Outil de sélection (rectangle utiliser pour les copier/couper/coller/effacer)
Diaporama
Outil son
Espagnol
Idées de piles

T

Text Style
Top to bottom
Tools

Style
De haut en bas
Outils

U

Undo
User defined button action

Annuler
Action d'un bouton définie par l'utilisateur

V

Venitian blinds

Stores vénitiens

W

X

Y

Z