

MICROCODE INFORMATIQUE

PRESENTE

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

PROTEXT

MICROCODE INFORMATIQUE

FORMULAIRE D'ENREGISTREMENT
D'UTILISATEUR

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

Veillez remplir ce formulaire et nous le renvoyer dans les 15 jours de l'achat de votre progiciel MICROCODE, afin de pouvoir profiter du plan de support utilisateur MICROCODE.

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

TELEPHONE :

DATE D'ACHAT :

PRODUIT : PROTEXT - A

CACHET REVENDEUR :

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

NOTICE COMPLEMENTAIRE PROTEXT A.

ATTENTION :

LE LOGICIEL EST PREVU POUR FONCTIONNER AVEC LA CARTE
APPLETELL EN SLOT 4

NE JAMAIS RETIRER L'ETIQUETTE DE PROTECTION EN ECRITURE
DE LA DISQUETTE

LE JOYSTICK EST NECESSAIRE POUR LE BON FONCTIONNEMENT
DU LOGICIEL.

MICROCODE se réserve le droit d'apporter toutes améliorations aux produits décrits dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

Rejet de toutes garanties et responsabilités.

MICROCODE garantit la ou les disquettes de ses progiciels, comme étant exempts de vices de fabrication, pendant une utilisation normale de 90 jours après son acquisition. Pendant cette période de 90 jours, l'utilisateur est en droit de retourner à MICROCODE ou à son distributeur, la disquette défectueuse pour remplacement, à moins que la disquette ne soit endommagée par accident ou utilisation anormale.

Toutes les demandes après expiration de cette période sont exclues.

MICROCODE ne donne aucune autre garantie, ni explicite, ni implicite, en ce qui concerne ce manuel ou les progiciels qui y sont décrits, leurs qualités, performances, leurs valeurs marchandes ou leur adaptation à un usage particulier.

Les progiciels MICROCODE sont vendus ou cédés sous licence "EN L'ETAT". L'acheteur assume la totalité du coût de toutes les interventions, réparations ou corrections nécessaires, ainsi que tous les dommages accidentels ou dérivés, résultant de tout défaut des progiciels, même si MICROCODE a été avisé de risque de tels dommages.

Certains états n'autorisent pas l'exclusion ou la limitation des garanties ou de la responsabilité impliquée à l'égard de dommages accidentels ou dérivés, de sorte que la limitation ou l'exclusion ci-dessus peut ne pas s'appliquer à vous.

Ce manuel et les logiciels qui y sont décrits sont protégés par Copyright. Tous les droits sont réservés. Ils ne peuvent être en tout ou en partie copiés, photocopiés, reproduits, traduits ou transcrits sous une forme lisible par tous les moyens mécaniques ou électroniques, sans le consentement préalable et écrit de MICROCODE.

***** MANUEL DE DOCUMENTATION DE L'UTILISATEUR *****

SOMMAIRE

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
TEL (21) 62.57.22

- Chapitre 1 : PRESENTATION GLOBALE.
- Le démarrage
- Le menu principal
- Chapitre 2 : LA GESTION DES FICHIERS
- Les noms de fichiers
- Les commandes
- Cas d'erreur
- Chapitre 3 : L'ECRAN DE GESTION DES ATTRIBUTS
- Modes d'accès à un attribut
- Modification d'un attribut
- Chapitre 4 : LA COMPOSITION D'IMAGE
- Déplacement du curseur
- Les caractères alphanumériques
- Les caractères graphiques
- Insertion et suppression
- Restrictions dues à la norme
- Chapitre 5 : UN EXEMPLE DE SESSION
- Annexes : - CODES CLAVIER
- CAS D'ERREUR EN COMPOSITION
- REPERTOIRE DES MOTS-CLES

JAYET Alain

43 bis, rue des Foyers,
52700 BARDONVILLE
TÉL. 03 83 21 71 22

006

CHAPITRE 1

Le logiciel de composition PROTEXT est un système à la fois souple et puissant conçu pour permettre à ses utilisateurs de développer des 'services' VIDEOTEX, et de les stocker sur disquette en vue de leur utilisation par un serveur Vidéotexte Apple. Il est architecturé autour d'un système de menus fonctionnels proposant clairement toutes les options possibles à tout moment et il contient un 'guide utilisateur' intégré, toujours accessible sans perte du travail en cours, destiné à faciliter l'apprentissage de son fonctionnement en rappelant à l'utilisateur la liste des commandes disponibles.

Nous allons maintenant examiner les différents aspects de PROTEXT en ce qui concerne la gestion des fichiers sur la disquette, le fonctionnement de l'écran de gestion des attributs, et les principes de la composition d'images .
Nous terminerons par l'explication détaillée d'une session de composition complète développée à titre d'exemple.

Le démarrage

Pour charger le logiciel PROTEXT, placer la disquette PROTEXT.MASTER dans le drive 1 et mettre l'APPLE en marche. Le message 'Chargement PROTEXT en cours...' apparaît en haut de l'écran. Après un court instant, le menu principal s'affiche.

Ce menu permet les opérations suivantes:

- Chargement d'une image stockée sur disquette
- Sauvegarde d'une image sur la disquette
- Accès à l'éditeur pour créer ou modifier une image
- Accès au système de télécommunications pour transférer des images vers le centre serveur
- Remise à blanc de l'écran de composition
- Accès au système de gestion des fichiers

1/ Option CHARGEMENT

Frapper la commande 'C' pour charger une image existant sur la disquette. S'il y a en mémoire une image non déjà sauvegardée, le système demande si l'on accepte d'abandonner l'image en cours; la réponse 'N' pour NON provoque le retour au niveau sélection du menu principal, sans perte de l'image présente en mémoire. S'il n'y a pas d'image chargée ou si on accepte l'abandon d'une éventuelle image existant en mémoire, le système demande le nom de l'image à charger, c'est à dire le nom du fichier dans lequel elle se trouve. (cf chapitre 2)

2/ Option SAUVEGARDE

Frapper la commande 'S' pour sauvegarder une image présente sur l'écran de composition sur la disquette. Le système demande le nom du fichier sur lequel l'image doit être sauvegardée. (cf chapitre 2)

JAYET Alain

43 bis, rue des Festeux

62700 BRUAY EN ARTOIS

Tél (21) 62.57.22

3/ Option NOUVELLE PAGE

Frapper la commande 'N' pour indiquer au système que l'on veut créer une nouvelle image. Comme pour l'option 'chargement', le système demande confirmation de l'abandon de l'image en cours, le cas échéant.

4/ Option GESTION DES FICHIERS

Frapper la commande 'F' pour accéder à ce menu qui permet de lire le catalogue d'une disquette, de supprimer un fichier, de changer le nom d'un fichier, de le verrouiller ou de le déverrouiller.

5/ Option EDITEUR

Frapper la commande 'E' pour effectuer un travail sur l'image affichée sur l'écran de composition.

Le menu de gestion des attributs de composition apparaît alors sur l'écran de l'APPLE, permettant au graphiste de sélectionner la taille, la couleur et toutes les autres caractéristiques des caractères de son image.

Le chapitre 3 du présent document est consacré à l'explication détaillée du fonctionnement de ce menu.

La touche 'ESC' permet d'accéder à l'écran de composition pour la création de l'image. Le graphiste peut alors effectuer toutes les modifications souhaitées sur l'image, dans la limite de compatibilité avec la norme d'affichage VIDEOTEX. Les combinaisons de caractères interdites sont immédiatement refusées par le système qui signale l'erreur par un 'bip' sonore.

Le chapitre 3 de ce document contient la description de tous les cas de figure possibles dans ce contexte.

Une seconde frappe de la touche 'ESC' permet de revenir sur l'écran de gestion des attributs.

Il est très facile de savoir sur quel écran (composition ou attributs) l'on se trouve puisque le curseur clignotant n'apparaît que sur l'écran actif.

Note : La touche 'ESC' est exclusivement réservée au rôle de commutation entre les deux écrans.

sortir du mode éditeur et retourner au menu principal, il faut frapper la commande 'CTRL-F' ('F' pour 'fin').

Pour stocker directement une page sur disque, sans sortir du mode éditeur, utiliser la commande <<?????>>.

Pour charger directement une page du disque, sans passer par le menu principal, utiliser la commande <<?????>>.

C
-

6/ LE SYSTEME D'AIDE A L'UTILISATEUR

I

La commande '?', lorsqu'elle ne peut être interprétée comme un caractère à afficher à l'écran, permet d'accéder à un écran contenant la liste des commandes. La présence d'une disquette PROTEXT.MASTER dans le drive 1 est indispensable puisque les informations du guide utilisateur sont stockées sur cette disquette.

F
d
l
V
l
f
d
N
c

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRILLAY EN ARTOIS
Tél. (21) 52.57.22

1

L
d
c
o
c
T
A
d
s
D
P
u

2

F
d

2

A
c
p
i

2

A
O
à

CHAPITRE 2**JAYET Alain**43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

La gestion des fichiers.

PROTEXT utilise les disquettes de l'APPLE pour le stockage local des images VIDEOTEX. Ce stockage s'effectue sur des fichiers dont le nom figure dans le catalogue de la disquette.

Voyons maintenant comment choisir un nom de fichier, afficher à l'écran le catalogue d'une disquette, changer le nom d'un fichier, supprimer un fichier ou le protéger contre une destruction accidentelle.

Nous terminerons par l'explication du comportement du système en cas d'erreur.

1/ Les noms de fichiers

Le système d'exploitation de l'APPLE permet d'utiliser des noms de fichiers d'une longueur allant jusqu'à 30 caractères. Il est conseillé d'utiliser des noms de fichiers de la forme "E.XXX" ou XXX est le nom de l'image. Une page ainsi nommée est compatible avec les autres programmes utilisant la carte Apple Tel.

A la suite d'un nom de fichier, on peut spécifier le numéro du drive contenant la disquette sur laquelle on travaille: cela s'effectue en ajoutant au nom du fichier les caractères virgule, D, puis le numéro du drive; par exemple :D2 . Par défaut, le fichier sera lu ou écrit sur le drive qui aura été utilisé en dernier lieu.

2/ Les commandes

PROTEXT permet de passer différentes commandes au système d'exploitation de l'APPLE :

2.1 Visualisation du catalogue d'une disquette.

A la question 'ORDRE:', répondre 'CATALOG' pour afficher le catalogue de la disquette qui se trouve dans le drive utilisé le plus récemment, ou 'CATALOG,D1' OU 'CATALOG,D2' si l'on veut indiquer explicitement au système le numéro du drive concerné.

2.2 Changement du nom d'un fichier

A la question 'ORDRE:', répondre 'RENAME ancien-nom,nouveau-nom'. On peut utiliser le suffixe ',D1' ou ',D2' pour le nom du fichier à renommer mais pas pour le nouveau nom.

2.3 Suppression d'un fichier

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tel (21) 62.57.22

A la question 'ORDRE:', répondre 'DELETE nom-du-fichier'. On peut utiliser le suffixe ',D1' ou ',D2'.

2.4 Verrouillage ou déverrouillage d'un fichier

Le verrouillage d'un fichier sert à interdire sa destruction ou son 'écrasement' (c.à.d. son remplacement par un autre de même nom lors d'une sauvegarde). Les programmes de PROTEXT et les fichiers du guide utilisateur sont ainsi protégés.

Pour verrouiller un fichier, répondre 'LOCK nom-du-fichier' à la question 'ORDRE:'. On peut utiliser le suffixe ',D1' ou ',D2'.

Pour déverrouiller un fichier, utiliser de même la commande 'UNLOCK nom-du-fichier'.

3/ Les cas d'erreur

Lorsque l'on répond par un simple RETURN à une question du système demandant un nom de fichier, la commande est abandonnée.

D'autres cas d'erreur plus graves peuvent se présenter:

- tenter d'utiliser un disque absent ou dont la porte est ouverte
- changer le nom d'un fichier inexistant ou verrouillé
- supprimer un fichier inexistant ou verrouillé
- sauvegarder une image avec un nom de fichier existant et verrouillé
- faire une faute de frappe dénaturant l'ordre donné

Tous ces cas se soldent par l'extinction de l'écran, l'apparition en haut du message 'ERREUR...' et la mise en attente de la frappe d'une touche quelconque indiquant au système que l'on veut reprendre les opérations.

CHAPITRE 3

JAMET Alain
43 Boulevard des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél (21) 62.57.22

L'écran de gestion des attributs.

L'écran standard de l'APPLE est utilisé pendant la composition comme écran de contrôle des attributs. Il affiche en permanence l'état des différents paramètres de la composition. La commutation entre cet écran et l'écran de composition se fait en utilisant la touche 'ESC'. Examinons les caractéristiques de cet écran et la méthode de modification de l'état d'un des attributs affichés.

1/ Modes d'accès à un attribut

Il existe deux façons d'indiquer au système quel est l'attribut que l'on veut modifier: déplacement séquentiel ou accès direct.

L'attribut susceptible d'être modifié est toujours celui qui est indiqué par le trait clignotant qui se superpose aux noms des attributs; ce trait joue le rôle de curseur pour l'écran d'attributs.

Le déplacement séquentiel s'effectue en utilisant les touches <- et ->. La barre d'espace joue ici le même rôle que la touche ->. Ces touches permettent de faire passer le curseur clignotant d'un attribut sur l'autre, en marche avant ou en marche arrière.

L'accès direct s'effectue en frappant au clavier la lettre initiale du nom de l'attribut que l'on veut modifier.

Le menu se décompose en plusieurs zones :

Sur la partie gauche, les attributs spécifiques d'un type de caractère (alphanumérique ou graphique) : en haut, les attributs spécifiques des caractères alphanumériques, en bas, les attributs spécifiques des caractères graphiques.

Sur la partie droite, les attributs communs aux deux types de caractères, le sélecteur alphanumérique/graphique et la zone de visualisation/saisie directe de la position du curseur.

2/ Modification d'un attribut

2.1 Modification de la hauteur ou de la largeur

Attributs définis pour les caractères alphanumériques. Frapper 1 ou 2 selon que l'on veut obtenir des caractères en simple ou

double hauteur. Il est aussi possible de frapper la touche RETURN pour inverser l'attribut, c'est à dire 1 → 2 ou 2 → 1.

012

2.2 Modification du soulignement ou de l'inversion

Attributs définis pour les caractères alphanumériques. Frapper O ou N pour 'Oui' ou 'Non' selon que l'on veut valider ou invalider l'attribut. Il est aussi possible de frapper la touche RETURN pour inverser l'attribut, c'est à dire O → N ou N → O.

2.3 Modification de la disjonction

Attribut défini pour les caractères graphiques. Frapper O ou N pour 'Oui' ou 'Non' selon que l'on veut valider ou invalider l'attribut. Il est aussi possible de frapper la touche RETURN pour inverser l'attribut, c'est à dire O → N ou N → O.

2.4 Modification de la mosaïque

Cette mosaïque représente le caractère graphique en cours. Lorsque le curseur est positionné sur cet attribut, on peut 'rentrer' dans la mosaïque en frappant le numéro du pavé que l'on veut modifier ou en frappant RETURN qui positionne le curseur sur le pavé numéro 1. On peut ensuite utiliser la touche RETURN pour inverser l'état d'un pavé ou les commandes O ou N pour 'oui' ou 'non' selon que l'on veut que le pavé correspondant soit allumé ou non. Pour le déplacement à l'intérieur de la mosaïque, on peut utiliser indifféremment un numéro de pavé ou la barre d'espace qui fait passer d'un pavé à celui de numéro consécutif. La sortie s'effectue en utilisant une des touches → ou ←.

Note 1 : Il est aussi possible de modifier la mosaïque sans quitter l'écran de composition en utilisant les six touches les plus à droite du clavier de l'APPLE qui correspondent aux six pavés de la mosaïque lorsqu'on est en mode graphique.

Note 2 : On peut visualiser momentanément le caractère graphique en cours en appuyant le bouton poussoir du joystick. Cela permet de juger de l'effet graphique fourni tout en évitant d'ennuyeuses manoeuvres de modification si l'on n'obtient pas le résultat voulu.

La validation du caractère graphique en cours par la frappe de la barre d'espace provoque son affichage non fugitif à l'écran à la position indiquée par le curseur de composition.

2.5 Modification de la couleur du caractère ou du fond

Lorsque le curseur est positionné sur l'un de ces attributs, on peut utiliser une commande directe sous la forme du chiffre correspondant à la couleur désirée ou une commande séquentielle (RETURN) permettant de passer d'une couleur à la suivante. La couleur en cours est toujours indiquée par une flèche inscrite

en face de son nom et de son numéro.

En ce qui concerne la couleur de fond, on remarque une possibilité de 'fond local'. Cette notion non définie dans la norme VIDEOTEX a été intégrée à PROTEXT dans le but de rendre l'utilisation d'un terminal de composition plus confortable.

Le 'fond local' correspondra pour nous à la prise en compte de la couleur de fond de l'endroit où se trouve le curseur lors de la frappe d'un nouveau caractère. Cela signifie que l'on modifie les caractères précédemment affichés à cet endroit sans changer la couleur du fond définie lors de leur première saisie. Les autres attributs prendront la valeur indiquée par l'écran de contrôle des attributs.

2.6 Modification du clignotement

Attribut défini pour tous les caractères. Frapper O ou N pour 'Oui' ou 'Non' selon que l'on veut obtenir des caractères clignotants ou fixes. Il est aussi possible de frapper la touche RETURN pour inverser l'attribut, c'est à dire O → N ou N → O.

2.7 Modification du sélecteur alphanumérique/graphique (type)

Frappes A ou G selon que l'on veut obtenir des caractères alphanumériques ou graphiques. Il est possible d'utiliser la touche RETURN pour inverser l'état du sélecteur, c'est à dire A → G ou G → A.

2.8 Modification de la position du curseur par saisie directe

Frappes un ou deux chiffres correspondant à la nouvelle position souhaitée. Le système vérifie que le nombre saisi est bien entre 1 et 24 pour la position verticale ou entre 1 et 40 pour la position horizontale. En cas d'erreur, l'ancienne valeur est conservée. Pour sortir après la frappe d'un seul chiffre, utiliser les touches habituelles espace, → ou ←.

Note : La zone située en bas et à droite de l'écran affiche en permanence la position courante du curseur. Il peut être plus efficace pour une personne entraînée d'utiliser le joystick en vérifiant éventuellement l'affichage de l'écran de contrôle.

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél (21) 62.57.22

U 14

CHAPITRE 4

La composition d'images.....

Pour pouvoir effectuer une opération de modification d'affichage quelconque sur l'écran de composition, il faut toujours amener le curseur sur cet écran en utilisant la touche 'ESC' pour passer de l'écran de contrôle des attributs à l'écran de composition, le cas échéant. Ce principe posé, voyons comment on peut déplacer la position d'écriture visualisée par le curseur, comment utiliser les caractères alphanumériques, les caractères graphiques et quelles sont les configurations de caractères irréalisables selon la norme VIDEOTEX que PROTEXT est donc obligé de refuser lorsqu'on tente de les réaliser.

1/ Le déplacement du curseur

Le déplacement du curseur peut s'effectuer à l'aide du clavier ou du joystick.

Lorsque le clavier est utilisé, les quatre touches de direction situées en bas à droite du clavier déplacent le curseur dans la direction correspondante. La touche RETURN effectue un retour chariot classique.

Voir au chapitre 3 le mode de saisie d'une nouvelle position du curseur par spécification directe d'un numéro de ligne et d'un numéro de colonne.

Il est aussi possible d'utiliser le joystick pour déplacer le curseur de composition: une inclinaison plus ou moins prononcée du manche de commande provoque un déplacement de vitesse proportionnelle du curseur dans la direction correspondante.

Lorsqu'on utilise le joystick, les quatre côtés de l'écran servent de limite au déplacement. Lorsqu'au contraire on utilise les touches de déplacement du clavier, le système considère que la fin d'une ligne est jointive avec le début de la suivante et que le bas d'une colonne est jointif avec le haut, ce qui peut permettre un déplacement plus rapide d'un coin de l'écran à un autre.

Note : Il est possible de choisir la couleur du curseur de façon à le rendre plus aisément visible en fonction de la couleur de la portion d'image sur laquelle on travaille en utilisant la touche CTRL-C.

2/ Les caractères alphanumériques

Pour la saisie des caractères alphanumériques, positionner le sélecteur alphanumérique/graphique (type) sur le type alphanumérique, sélectionner les attributs voulus parmi: hauteur, largeur, soulignement, inversion, couleur de fond, couleur de caractère et clignotement. Revenir à l'écran de composition,

à l'aide de la touche de commutation 'ESC', positionner le curseur à l'endroit voulu et saisir le ou les caractères voulus. En cas d'incompatibilité entre l'opération demandée et la norme VIDEOTEX, le système émet un 'bip' sonore et refuse l'affichage. Se reporter au paragraphe 5 de ce chapitre pour l'examen de ces cas d'erreur ou à l'annexe 2 pour un résumé rapide.

Comme le jeu de caractères alphanumériques VIDEOTEX est beaucoup plus étendu que les possibilités d'un clavier d'APPLE, certains caractères sont obtenus au clavier à l'aide de séquences 'CTRL-x', x représentant une touche alphanumérique du clavier; d'autres symboles sont définis par superposition de caractères. Par exemple, le symbole '1/4' est obtenu en frappant 'CTRL-A' et le symbole '->' est obtenu en frappant un '-', puis un '>' après avoir remis le curseur sur le '-'. L'ordre dans lequel la superposition s'effectue n'a pas d'importance. Voir en annexe 1 la liste des caractères ainsi traités.

3/ Les caractères graphiques

Pour la saisie des caractères graphiques, positionner le sélecteur alphanumérique/graphique (type) sur le type graphique, sélectionner les attributs voulus entre disjonction et clignotement.

On peut choisir de fixer la forme du caractère graphique à afficher en étant sous le mode 'modification d'attributs' (curseur clignotant sur l'écran de contrôle) ou en étant sous le mode composition (curseur clignotant sur l'écran de composition). Pour le premier cas, se reporter au chapitre 3,2.4.

Pour le second cas, et exclusivement lorsque le type de caractère en cours est 'graphique', on peut utiliser le bloc des six touches situées sur la droite du clavier de l'APPLE. Chacune de ces touches est alors interprétée par le système comme l'ordre d'inverser l'état du pavé dont la position dans la mosaïque est identique à celle de la touche frappée dans le bloc de six touches précédemment défini.

Le bouton du joystick permet dans ce cas de remplacer le curseur par le caractère graphique en cours d'élaboration; ce bouton peut être maintenu enfoncé en permanence pendant la modification de la mosaïque, ce qui permet de gérer cette dernière sans quitter du regard l'écran de composition.

4/ Insertion et suppression

La touche 'CTRL-S' permet de demander au système la suppression du caractère sur lequel se trouve le curseur de l'écran de composition. Les caractères figurant sur la même ligne (ou 2 lignes si le caractère supprimé était en double hauteur) à droite du curseur se décalent vers la gauche. Le dernier emplacement de caractère à droite de la ligne est remplacé par un espace ayant les mêmes attributs que le caractère qui occupait précédemment la même position.

La touche 'CTRL-I' permet de demander au système l'insertion d'un espace ayant les attributs courants visualisés sur l'écran de contrôle des attributs. Les caractères figurant sur la droite du curseur sur la même ligne (2 si l'attribut double hauteur est validé) sont décalés sur la droite.

S'il s'agit d'une insertion en simple largeur (resp. double largeur), la (resp. les deux) dernière(s) position(s) de caractère de la (ou des) ligne(s) concernée(s) ne figure(nt) plus sur l'écran.

5/ Restrictions dues à la norme VIDEOTEX

Il peut arriver que l'on se heurte à des impossibilités d'affichage au niveau de l'écran de composition. Ces impossibilités sont dues à des particularités de la norme VIDEOTEX dont notamment la notion d'attribut 'série'.

Un attribut série est un code spécial non affichable envoyé par un serveur vers un terminal VIDEOTEX pour lui faire modifier par exemple la couleur du fond pour tous les caractères transmis à la suite de ce code.

Le problème vient du fait que, pour des raisons d'économie sur le matériel, il faut, pour valider ce code, envoyer à sa suite un 'séparateur d'attributs série', c'est à dire un espace ou un caractère graphique. Cela signifie que l'on ne peut pas changer de couleur de fond entre deux lettres, par exemple; on est alors contraint d'utiliser l'attribut d'inversion qui permet d'obtenir le résultat voulu ou quelque chose d'approchant.

Les attributs série sont la couleur de fond, le soulignement des caractères alphanumériques et la disjonction des caractères graphiques.

Tous les autres attributs sont dits 'parallèles', par opposition. Ces attributs parallèles peuvent être transmis pour chaque caractère affiché; ils n'impliquent donc pas de restrictions d'utilisation.

Hormis ces questions d'attributs série, la norme VIDEOTEX interdit l'affichage de caractères en double hauteur 'en quinconce', c'est à dire que le haut d'un caractère en double hauteur ne doit pas se trouver sur la même ligne que le bas d'un autre caractère en double hauteur, sous peine d'obtenir une inversion entre le haut et le bas de l'un des deux.

Le logiciel PROTEXT contrôle donc à chaque frappe d'un caractère la cohérence globale de l'écran de composition avec la norme VIDEOTEX et signale par un 'bip' sonore toute atteinte aux règles d'affichage.

Cela se traduit dans la pratique par différents cas de refus énumérés ci-après.

Cas de refus d'écriture

A/ En saisie (cas interdits par la norme VIDEOTEX)

PROTEXT refuse de placer un caractère (séparateur ou non) dans tous les cas où la propagation de la couleur de fond peut créer deux couleurs de fond différentes sur un caractère double hauteur dont le haut ou le bas figure sur la ligne en cours, à droite du curseur.

PROTEXT refuse de placer un caractère non séparateur lorsque le caractère précédent n'a pas les mêmes attributs série que ceux indiqués sur l'écran de contrôle des attributs. Cette vérification est effectuée sur deux lignes en cas d'attribut double hauteur validé. Par défaut, la norme VIDEOTEX considère qu'il existe un caractère séparateur d'attributs 'fond noir' et 'non souligné', qui n'est pas affiché, au début de chaque ligne.

PROTEXT refuse l'inscription d'un caractère en double hauteur dans le cas où cela créerait une quinconce (une même ligne contenant une partie haute et une partie basse de deux caractères double hauteur).

PROTEXT refuse l'inscription d'un caractère en double largeur si cela doit créer un demi-recouvrement sur un autre caractère en double largeur et/ou double hauteur.

PROTEXT refuse la saisie d'un caractère double hauteur sur la première ligne de l'écran de même que la saisie d'un caractère en double largeur sur la dernière position d'une ligne.

B/ En insertion

On est obligé dans ce cas de respecter les contraintes supplémentaires suivantes :

PROTEXT refuse une insertion de caractère en simple hauteur dans le cas où il existe un caractère en double hauteur dans la partie de la ligne située à droite du curseur ou dans la même portion de la ligne supérieure.

PROTEXT refuse une insertion en double hauteur dans le cas où le nouveau caractère intercepterait une partie droite de caractère en double largeur sur la ligne du dessus.

C/ En suppression

On est obligé dans ce cas de respecter la contrainte supplémentaire suivante:

PROTEXT refuse de supprimer un caractère en simple hauteur si il existe sur la partie de la ligne située à droite du curseur une partie haute ou basse de caractère en double hauteur.

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél (21) 62.57.22

Hello
INFORMATION

018

Dans la mesure où les contraintes précédentes sont respectées:

PROTEXT accepte de remplacer un caractère par un autre n'ayant pas les mêmes attributs (série ou parallèles).

Si la taille du nouveau caractère est supérieure à celle de l'ancien dans l'une ou l'autre des directions, un effet de masquage se produit.

Si la taille du nouveau caractère est inférieure à celle de l'ancien dans l'une ou l'autre des directions, PROTEXT génère des espaces en simple hauteur, simple largeur ayant les attributs locaux pour remplir le vide ainsi créé.

Si on remplace un séparateur d'attributs série par un autre ayant des attributs série différents ou par un caractère non séparateur, il ne faudra pas s'étonner de voir les nouveaux attributs série se propager jusqu'au prochain séparateur sur la ou les lignes concernées; PROTEXT ne faisant là que reproduire le fonctionnement normal d'un terminal VIDEOTEX.

ANNEXE 1

Liste des codes clavier

Caractères VIDEOTEX

Touches correspondantes

'à'	.	'à'	
'è'	.	'è'	
'ù'	.	'ù'	
'é'	.	'é'	
'â'	.	'a'+'^'	Par superposition
'ê'	.	'e'+'^'	Par superposition
'î'	.	'i'+'^'	Par superposition
'ô'	.	'o'+'^'	Par superposition
'û'	.	'u'+'^'	Par superposition
'ë'	.	'e'+'`'	Par superposition
'ï'	.	'i'+'^'	Par superposition
'ç'	.	'ç'	
'À'	.	'A'+'^'	Par superposition
'É'	.	'E'+'`'	Par superposition
'È'	.	'E'+/'	Par superposition
'Î'	.	'I'+'^'	Par superposition
'Ô'	.	'O'+'^'	Par superposition
'Û'	.	'U'+'`'	Par superposition
'C'	.	' '	(underline)
'oe'	.	CTRL-'B'	
'OE'	.	CTRL-'N'	
'£'	.	'£'	
'<_'	.	'-'+'<'	Par superposition
'↑'	.	' '+'^'	Par superposition
'->'	.	'-'+'>'	Par superposition
'↓'	.	' '+'V'	Par superposition
'•'	.	'•'	
'+'	.	CTRL-'Q'	
'¼'	.	CTRL-' '	
'½'	.	CTRL-'A'	
'¾'	.	CTRL-'Z'	
espace	.	CTRL-'E'	
'!'	.	barre d'espace	
'"'	.	'!'	
'#'	.	'"'	
'\$'	.	CTRL-'V'	
'%'	.	'\$'	
'&'	.	'%'	
'('	.	'&'	
'*'	.	'('	
'+'	.	'*'	
'>'	.	'+'	
'<'	.	'>'	
'/'	.	'/'	

JAVET Alain
 43 bis, rue des Festeux
 62700 BRUAY EN ARTOIS
 Tél. (21) 62.57.22



020

Caractères VIDEOTEX

Touches correspondantes

'0'	.	'0'
'1'	.	'1'
.	.	.
'8'	.	'8'
'9'	.	'9'
':'	.	':'
','	.	','
'<'	.	'<'
'*'	.	'*'
'>'	.	'>'
'?'	.	'?'
'@'	.	'\$'
'A'	.	'A'
'B'	.	'B'
.	.	.
'Y'	.	'Y'
'Z'	.	'Z'
'['	.	CTRL-'W'
']	.	' '
'_'	.	CTRL-'X'
'-'	.	CTRL-'R'
'a'	.	CTRL-'T'
'b'	.	CTRL-'Y'
.	.	'a'
.	.	'b'
.	.	.
'y'	.	'y'
'z'	.	'z'
'('	.	CTRL-'g'
' '	.	CTRL-'L'
')'	.	CTRL-'Ø'

ANNEXE 2

Résumé rapide des cas d'erreur en mode composition

- Propagation de couleur de fond créant deux couleurs pour un caractère double hauteur
- Rupture d'attributs série par saisie d'un caractère non séparateur
- Caractères double hauteur en quinconce
- Caractère double hauteur en ligne 1
- Caractère double largeur en colonne 40
- Insertion en simple hauteur à gauche d'un caractère double hauteur
- Insertion en double hauteur interceptant une partie d'un caractère double largeur situé au dessus
- Suppression d'un caractère simple hauteur à gauche d'un caractère en double hauteur

Voir Chapitre 4, paragr. 5 pour plus de détails

MICROCODE INFORMATIQUE *Atello* INFORMATIQUE

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

022

SUPPORT CLIENT

MICROCODE INFORMATIQUE assure gratuitement la mise à jour de ses progiciels aux utilisateurs enregistrés, pendant une période de 90 jours à compter de l'achat du produit.

Passé ce délai, l'utilisateur a la possibilité d'acquérir les nouvelles versions des progiciels, moyennant la restitution du support original pour un prix correspondant à la différence entre l'ancien et le nouveau tarif de ces progiciels, majoré d'une somme de 5 % du prix public actuel conseillé du produit.

ProText est un programme permettant de composer des écrans vidéotex, par exemple pour les intégrer dans un serveur tel que Nestor, Télépom, ou d'une façon générale tout système vidéotex exploitant les possibilités de la carte Apple-Tell. La version 1.1 S fournit un meilleur confort d'utilisation, grâce à l'utilisation de la souris. Pour l'utiliser, il faut:

- un Apple 2e, ou Apple 2 avec 48K RAM et AppleSoft en ROM,
- un moniteur vidéo,
- une carte AppleTell,
- en option, une carte AppleMouse et sa souris, ou une souris (la Mouse 2c par exemple) branchée sur le port joystick avec l'adaptateur JoyMouse,
- en option, un téléviseur couleur ou un second moniteur vidéo.

Les cartes AppleTell et AppleMouse peuvent être installées dans n'importe quel slot (de 1 à 7) de l'Apple. Au démarrage, si une carte souris est détectée, elle est utilisée d'office, sinon le système examine le connecteur joystick; si celui-ci est équipé de l'adaptateur JoyMouse et d'une souris, celle ci est utilisée; si le connecteur est vide, seules certaines nouvelles fonctions sont rendues disponibles; si un joystick y est branché, les nouvelles fonctions de la version 1.1 S ne seront pas disponibles.

N.B: dans certains cas, le programme vous demandera de remuer légèrement le joystick ou la souris pour permettre son identification.

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél (21) 62.57.22

IMPORTANT : ne **JAMAIS** brancher une souris directement sur le port joystick d'un Apple 2e. Des dommages irréversibles pourraient en résulter pour l'Apple et la souris, en particulier si la touche 'pomme-fermée' est pressée. De plus, le bouton de la souris serait inopérant. Il **FAUT** intercaler l'adaptateur JoyMouse.

La version 1.1 S permet de travailler avec un seul écran; il est nécessaire dans ce cas d'intercaler le câble vidéo N & B d'AppleTell entre l'Apple et le moniteur vidéo comme décrit dans la notice de la carte.

Si l'on dispose d'un moniteur monochrome et d'un téléviseur couleur, on reliera ce dernier à la sortie péritélévison d'AppleTell et le moniteur à l'Apple, soit directement, soit par l'intermédiaire du câble N & B d'AppleTell (cette dernière configuration permettant un contrôle de l'image composée sur l'écran monochrome).

Si l'on a deux moniteurs monochromes, on reliera l'un directement à l'Apple, l'autre à la sortie N & B d'AppleTell (on peut utiliser le câble N & B livré avec AppleTell, la

sortie se faisant sur la prise femelle; mais il est préférable de se relier à la vidéo non commutée, avec un câble spécial qui évite la disparition de l'image Télétel quand cet écran n'est pas activé).

Il existe plusieurs 'fenêtres' dans ProText:

- le menu principal (options C S N E F ? pour Chargement, Sauvegarde, Editeur, Nouvel écran, Fichiers et Guide); pas de changement par rapport à la version 1.1.
- le menu fichier, permettant d'envoyer des commandes au DOS; le seul changement sur cet écran est la possibilité de faire un CATALOG en pressant simplement 'Return'.
- les écrans d'aide (inchangés).
- l'écran de gestion des attributs, dont la fonction et la structure sont inchangées, mais où la sélection des différents modes peut se faire en déplaçant la souris sur l'item à changer, et en cliquant (c'est-à-dire en pressant une fois le bouton de la souris). Toutes les commandes clavier de ProText 1.1 restent valables (à l'exception de Rangée et Position qui deviennent sans objet).

Quand on est dans l'éditeur, on passe de l'écran Attributs à l'écran Télétel (et réciproquement) en cliquant dans la rectangle ProText ou en pressant ESC. Ce changement s'accompagne automatiquement de la commutation du relais-vidéo, ce qui est commode si l'on n'a qu'un seul moniteur. Si l'on dispose de deux écrans, on a avantage à ce que l'un montre l'écran Attributs, l'autre l'écran Télétel; on utilise éventuellement (sur un Apple 2e) la touche 'Pomme-ouverte' pour commuter le relais seul.

La sélection/désélection d'un attribut, le choix d'une couleur de fond ou de caractère, et le réglage du pavé mosaïque, s'obtiennent en cliquant sur la zone de l'écran attributs à changer. Les fonctions Fin et Aide sont accessibles de la même façon. La sélection par souris fonctionne même quand l'écran Télétel est actif.

Quand l'écran Télétel est actif (curseur visible sur cet écran) il est possible de déplacer le curseur avec la souris ou les flèches du clavier. De plus, par rapport à la version 1.1, il convient de noter les changements suivants :

- quand l'attribut 'graphique' est sélectionné, on allume/éteint directement un point de mosaïque du pavé sous le curseur Télétel, sans passer par l'écran Attributs et sans le modifier, avec les touches:

Z/W	E
S	D
X	C

- en pressant 'DEL' (ou 'control-D' sur l'Apple 2) on recopie dans l'écran des attributs les attributs du caractère qui est sous le curseur de l'écran Télétel. Ceci

est très utile pour dupliquer un caractère sans avoir à rechercher tous ses attributs, ou pour modifier rapidement un seul attribut.

025

- la touche 'pomme-fermée' de l'Apple 2e, quand elle est enfoncée, fait l'effet de la touche espace sans déplacement du curseur. Cela permet par exemple de répéter un motif graphique sur une colonne : positionner le curseur avec la souris, enfoncer et maintenir 'pomme-fermée', et déplacer le curseur (souris ou clavier). En mode alphabétique, on dispose d'une fonction 'gomme'.
- la fonction d'affichage temporaire par 'pomme-ouverte' n'est plus disponible.

+++

Quelques conseils et raccourcis :

- Si ProText se rebiffe quand vous tapez une touche (bip !), vérifiez d'abord que l'écran Télétel est actif (curseur clignotant rapidement).
- Les 'erreurs de compositions' cèdent parfois si vous mettez un espace.
- Si le curseur Télétel n'est pas bien visible, vous pouvez en changer avec 'control-C'.
- Si vous voulez faire un changement purement typographique, sélectionnez les attributs courants en pressant 'DEL' ou 'control-D', puis tapez le nouveau caractère.
- Pour les utilisateurs qui n'ont qu'un seul écran, et qui donc ne voient pas l'écran Attributs pendant qu'ils composent l'image Télétel : au moins au début, ne 'cliquez' pas à l'aveuglette, les résultats seraient déroutants, et très aléatoires. On trouve facilement la fenêtre ProText et les barres Fin et Aide, mais pour le reste, il est préférable de commuter le relais (avec les touches 'ESC' ou en cliquant en haut à gauche).

Apple, Apple 2, Apple 2e, AppleSoft, AppleMouse et Mouse 2c sont des produits et des marques déposées d'Apple Computers.

ProText est un produit Microcode Informatique.

AppleTell, Nestor et JoyMouse sont des produits Hello-Informatique.