

Le
Traitement de Textes

*** PLUME II ***

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

Auteur du Logiciel
Jean-Philippe CARILLON

Auteur du Manuel
Jean BERNARD

Avril 1988

Les Editions du Logiciel
Tour Cheneceaux
14 Rond-Point du Fort de Sèvres
91511 BOULIGNY CEDEX

INTRODUCTION

Jusqu'à la sortie mi-1982 de la première version de PLUME, il manquait un TRAITEMENT de TEXTES pensé et écrit par et pour des Français utilisant l'un des micro-ordinateurs le plus répandu, l'APPLE II.

PLUME est écrit en PASCAL UCSD, langage moderne très puissant et rapide, qui sert admirablement le Traitement de Textes. De plus, ce langage est transportable ce qui permet d'envisager l'adaptation de PLUME sur tous les micro-ordinateurs utilisant le PASCAL UCSD.

Devant le succès remporté par ce logiciel en quelques mois, LES EDITIONS DU LOGICIEL ont élaboré cette nouvelle version, PLUME II, en tenant compte des demandes ou des suggestions des premiers utilisateurs aussi bien que des perfectionnements, compatibles avec une grande simplicité d'utilisation, que nous avons imaginés et testés.

Les textes déjà créés au moyen de la première version PLUME sont, bien entendu, totalement compatibles avec cette nouvelle version PLUME II.

JAYET Alain
43 Bis, rue des Frotoux
62700 BRUYÈRES-AUTOIS
Tél. (21) 02.57.42

Ce Manuel d'utilisation est composé à l'aide de PLUME II sur un APPLE II. L'écriture utilisée est une CENTRONICS 737/739. Le caractère principal est le style proportionnel. L'ensemble de ce document représente environ 18000 caractères.

SOMMAIRE

CONDITIONS GENERALES D'UTILISATION

INTRODUCTION

SOMMAIRE

I- VOS PREMIERS PAS AVEC "PLUME II"

-1. Présentation de PLUME II

-2. Copie de sécurité

-3. PLUME en 1 heure

II- DEFINITION DES PARAMETRES (TFCOM)

Les commandes de l'imprimante

Le caractère proportionnel

Les touches programmées

La touche "littéral"

Les commandes de l'écran

Escape et préfixe des commandes

ESSAIS du clavier et de l'imprimante

III- L'EDITEUR DE TEXTES "PLUME II"

-1. Composition

Majuscules et minuscules

Déplacements du curseur

Création et modification d'un texte

Pointeurs de texte

Taquets de tabulation

Fichiers segmentés

COMMANDES de mise en page et d'impression

Choix du caractère

Tabulations, mise en page

Souligné, en-tête, divers

-2. Recherches et Remplacements

-3. Sauvegarde

-4. Edition

-5. Chargements

-6. Catalogue

IV- LES UTILITAIRES DE "PLUME II"

-1. Conversion PLUME II ==> Fichier UCSD

-2. Conversion Fichier UCSD ==> PLUME II

-3. Changement de la date

-4. Sauvegarde et Transferts

-5. Gestion des étiquettes

V- ANNEEES (MATH, ASCII et Divers)

VI- UTILISATION DE "PERSONAL UCSD"

VII- PLUME II ET PLUME

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

I. VOS PREMIERS PAS AVEC PLUME II

I-1. PRESENTATION DE "PLUME II"

Le Traitement de Textes PLUME II met à votre disposition

- un jeu de deux disquettes originales PLUME II appelées PLUM1; et PLUM2;
- une disquette d'exemples appelée EXM;
- un manuel d'utilisation

Vous devez posséder le matériel suivant :

- un micro-ordinateur APPLE II 48 K et un moniteur
- une CARTE LANGAGE
OU
- un micro-ordinateur APPLE/IIe et un moniteur
- deux unités de disquettes (Drives)
- une imprimante permettant les accents français

PLUME II est rédigé en PASCAL mais vous n'avez pas besoin de posséder les disques PASCAL. Cependant, si vous les avez, vous pourrez vous servir de leurs utilitaires. Le chapitre VI, à la fin de ce manuel, en décrit quelques-uns.

Bien que ce ne soit pas indispensable, une carte permettant l'affichage en 80 colonnes pour l'APPLE II ou l'utilisation de cette cotion sur l'APPLE/IIe peuvent être plus agréables à l'usage en ce qui concerne la vue d'ensemble des lignes complètes, mais pas toujours dans la lisibilité des minuscules.

PLUME II est un logiciel extrêmement puissant qui assure toutes les fonctions classiques demandées par le Traitement de Textes. De sorte particulièrement les fonctions de saisie, de révision et d'édition. De plus, des utilitaires sont à la disposition de l'opérateur.

La fonction de saisie permet :

- la "frappe au kilomètre", où l'opérateur frappe son texte sans se soucier des retours à la ligne ni même de la mise en page qu'il créera plus tard éventuellement.
- l'insertion automatique de textes préalablement enregistrés sur disquette et référencés.
- la mise en mémoire de la tabulation pour des textes et pour des tableaux à colonnes.
- le positionnement automatique à l'intérieur d'un texte.
- la justification à droite d'un texte.
- le soulignement automatique de la ligne suivante.
- le centrage automatique d'un texte ou d'un titre.
- le saut automatique en haut de la page suivante, etc. etc.

La fonction de révision permet :

- l'insertion d'une chaîne de caractères de longueur quelconque.
- la suppression d'une chaîne de caractères de longueur quelconque.
- le déplacement d'une chaîne de caractères de longueur quelconque.
- la copie d'une chaîne de caractères de longueur quelconque.
- l'échange de deux chaînes de caractères.
- la recherche et le remplacement automatiques d'une chaîne de caractères, etc. etc.

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

La fonction d'édition permet :

- la visualisation à l'écran du texte dans sa mise en page exacte.
- l'impression sur papier en feuilles séparées ou en continu.
- l'arrêt automatique en fin de page si nécessaire.
- un en-tête ou un bas de page automatique sur chaque page.
- la numérotation automatique des pages à partir du numéro désiré.
- la gestion des sauts de page pour éviter les lignes isolées, etc. etc.

LA DISQUETTE ORIGINALE "PLUME II"

PLUME II est composé de plusieurs programmes. Si vous connaissez le langage PASCAL UCSD, vous pouvez consulter le catalogue de votre disquette originale et voir qu'il contient bien les programmes ci-dessous.

Pour certains micro-ordinateurs, comme l'APPLE, les programmes sont placés sur deux disquettes originales appelées PLUM1: et PLUM2:. En voici les deux catalogues :

```
-----
: PLUM1:
: SYSTEM.APPLE 32 9-NOV-80 5 DATA:
: SYSTEM.PASCAL 41 22-SEP-80 38 CODE:
: SYSTEM.MISCINFO 1 4-MAY-79 79 DATA:
: SYSTEM.LIBRARY 11 19-MAR-83 89 DATA:
: SYSTEM.STARTUP 2 25-MAR-83 31 DATA:
: TFCOM 1 1-APR-83 33 DATA:
: TOP.CODE 11 1-APR-83 34 CODE:
: GENED.CODE 118 1-APR-83 133 CODE:
: SAFE.CODE 14 1-APR-83 213 CODE:
: UNUSED 43 287
: 979 FILES, 43 UNUSED, 43 IN LARGEST
-----
```

```
-----
: PLUM2:
: SYSTEM.APPLE 32 9-NOV-80 5 DATA:
: SYSTEM.PASCAL 41 22-SEP-80 38 CODE:
: SYSTEM.MISCINFO 1 4-MAY-79 79 DATA:
: SYSTEM.LIBRARY 11 19-MAR-83 89 DATA:
: SYSTEM.STARTUP 2 25-MAR-83 31 DATA:
: TFCOM 1 1-APR-83 33 DATA:
: DUN.CODE 14 1-APR-83 34 CODE:
: TOP.CODE 11 1-APR-83 34 CODE:
: GTFCC1.CODE 30 1-APR-83 113 CODE:
: SAFE.CODE 14 1-APR-83 133 CODE:
: TXCCT1.CODE 8 1-APR-83 133 CODE:
: CACTKT.CODE 7 1-APR-83 133 CODE:
: TRANSMITTER.CODE 4 14-AUG-80 134 CODE:
: TRANSMITTER.DATA 8 14-AUG-80 134 CODE:
: UNUSED 90 134
: 1343 FILES, 90 UNUSED, 90 ON LARGEST
-----
```

Avant d'aller plus loin dans l'utilisation de PLUME II, il est recommandé de faire une copie de sécurité de tous ces disques originaux. Si l'un de ces disques n'est pas formaté en PASCAL, il est nécessaire de formater quelques disquettes. Le disque PLUM2: contient le programme de formatage pour l'Apple II.

5.- Lorsque le formatage est terminé, le programme nous donne la possibilité de formater une autre disquette vierge que l'on met dans le drive 2. Puis on frappe 5 comme au § 4. Il faut formater deux ou trois disquettes car elles seront nécessaires plus loin.

6.- Quand on a formaté suffisamment de disquettes, on sort du programme en tapant RETURN, ce qui affiche

```

: FRAPPER 'I' POUR RELANCER PLUME II
    
```

7.- Après avoir frappé I, le menu principal est de nouveau affiché, ce qui va nous permettre de passer à l'opération suivante.

Remarque : une disquette nouvellement formatée porte le nom de BLANK.

COPIE D'UNE DISQUETTE

1.- La disquette appelée PLUM1: doit être placée maintenant dans le drive 1. Et l'on vient de formater des disquettes, c'est le disque PLUM2: qui est actuellement dans le drive 1. Il faut alors taper A pour changer le disque programme, et placer PLUM1: dans le drive 1, tout en suivant les instructions données à l'écran.

2.- Le même menu principal que ci-dessus est présenté, mais il offre d'autres options repérables par les astérisques *. Frapper 6 pour "Sauvegardes et Transferts", ce qui présente le menu ci-dessous

```

-----
:          SAUVEGARDES ET TRANSFERTS          :
:          -----                          :
: (C) 1983 LES EDITIONS DU LOGICIEL          :
:
: 1/ SAUVEGARDE DE DISQUETTES                :
: 2/ TRANSFERT AUTOMATIQUE                   :
: 3/ TRANSFERT PAS A PAS                     :
: 0/ RETOUR AU MENU PRINCIPAL               :
:  --                                         :
-----
    
```

3.- Si elle n'y est déjà, placez une disquette nouvellement formatée dans le drive 2.

4.- Frappez 1 pour "Sauvegarde", ce qui donne

```

-----
:          SAUVEGARDE DE DISQUETTES          :
:          -----                          :
: 1/ SAUVEGARDE DE DISQUETTES                :
: 2/ TRANSFERT AUTOMATIQUE                   :
: 3/ TRANSFERT PAS A PAS                     :
: 0/ RETOUR AU MENU PRINCIPAL               :
:  --                                         :
-----
    
```

5.- Nous voulons faire une copie de sécurité du disque original PLUM1: qui est dans le drive 1, appelé "volume A" en PASCAL. Taper donc A, ce qui présente le menu du disque à copier, en tant que sécurité.

6.- Desirant copier le disque contenu dans le drive 1 vers le disque du drive 2, appelé "volume B", nous tapons 5 à la question suivante

```
-----  
: < NUMERO DU VOLUME DESTINATION: 7 :  
: (4,5,9,10,11,12, 0 pour abandon) :  
: --> :  
-----
```

7.- La copie s'effectue et nous obtenons finalement la confirmation que PLUM2 est venu se mettre à la place de BLANK2, puis nous avons la possibilité de recommencer une copie.

8.- Nous allons donc placer dans le drive 1 l'autre disquette originale, celle de PLUM2; et une nouvelle disquette formatée dans le drive 2.

9.- Puis, nous repetons les memes operations à partir de E 5.

10.- Lorsque les deux copies des disquettes originales sont faites, il suffit d'appuyer sur la touche 0 pour quitter le programme de sauvegarde et pour revenir au menu principal. Ensuite, insérer le disque Programme dans le drive 1, puisque c'est justement lui que nous venons de copier.

Les disquettes originales doivent maintenant être rangées soigneusement. Il faut étiqueter et dater les copies de sécurité que l'on vient de faire. Ce sont elles qui seront désormais utilisées pour mettre en oeuvre le Traitement de Textes PLUME II.

JANU 1983

I-3. PLUME II en 1 heure

Nous allons faire une visite rapide de PLUME II pour en découvrir ses particularités et son originalité. Mais contrairement aux "suivez le guide", "défense de toucher" et autres connus, vous pourrez toucher à tout, vous ne casserez rien, vous ne serez pas puni, et vous trouverez toujours l'issue de secours.

Prenez la disquette de travail, c'est à dire la copie de votre site que vous allez à faire. Dans le cas de l'APPLE, c'est la disquette appelée PLUMI: qu'il faut prendre.

Introduisez cette disquette dans le drive 1 et mettez en route votre ordinateur. Après quelques instants, un menu apparait à l'écran. Nous l'appellerons MENU PRINCIPAL.

```

-----
:   **  P L U M E  II  V.2.0  **   :
:                                     :
:   (C) 1983 LES EDITIONS DU LOGICIEL :
-----
                --((( 01-AMR-83 )))--
-----
: * 1/EDITEUR DE TEXTES PLUME II   :
:                                     :
:   2/DEFINITION DES PARAMETRES   :
:   3/CONVERSION PLUME ==> TEXTE UCSD :
:   4/CONVERSION TEXTE UCSD ==> PLUME :
:                                     :
: * 5/MISE A JOUR DE LA DATE      :
: * 6/SAUVEGARDES ET TRANSPORTS  :
:   7/GESTION DES DISQUETTES      :
:                                     :
: * 8/AUTRE DISQUE PROGRAMME     :
-----

```

Première chose à faire, première bonne habitude à prendre, nous allons avec PLUME II à l'heure ou plus exactement mettre à jour la date de notre premier contact avec PLUME II.

Tapez 5 et entrez les données suivies d'un RETURN.

Maintenant, pour une fois et pour la dernière fois...

SUIVEZ LE GUIDE

et rendez-vous au chapitre VII. A la fin de ce manuel.

Quant aux explorateurs indépendants, ils peuvent aller directement au chapitre VII.

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

II- DEFINITION DES PARAMETRES (TFCOM)

Une des grandes qualités de PLUME II est sa facilité d'adaptation à l'opérateur lui-même et au matériel qu'il utilise, le clavier, l'écran et surtout l'imprimante.

Dans ce but, PLUME II possède un fichier de paramètres appelé TFCOM, qui contient à l'origine des paramètres dits Standard pour pouvoir utiliser PLUME II à l'écran dès son acquisition.

Cependant, il est évident qu'il faut définir ces paramètres en fonction de ses besoins propres et de la configuration matérielle dont on dispose. Ces paramètres seront enregistrés dans le fichier TFCOM sur disque et seront pris en compte par PLUME II dès sa mise en route. Il sera possible de les modifier en temps utile si l'on utilise un matériel différent, un clavier ou une imprimante par exemple.

La définition des paramètres est une opération relativement longue qu'il faut réaliser avec beaucoup de soins. Pour la mener à bien, il est indispensable de posséder le manuel d'utilisation de l'imprimante et de le garder à portée de la main.

Si l'on connaît mal son clavier ou son imprimante, on peut utiliser les options 2 et 3 du menu présenté ci-dessous, et se reporter plus loin aux § II-2 et II-3 pour des explications. Choisissons l'option 1, au besoin en utilisant l'autre disque Programme:

```

-----
:      DEFINITION DES PARAMETRES      :
:      -----                        :
: (C) 1983 Les Editions du Logiciel   :
:                                       :
: 1/ ENREGISTREMENT DES PARAMETRES    :
: 2/ ESSAI DU CLAVIER                 :
: 3/ ESSAI DE L'IMPRIMANTE            :
: 0/ RETOUR AU MENU PRINCIPAL         :
:  -->                                :
-----
    
```

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

II-1. ENREGISTREMENT DES PARAMETRES

Ayant choisi la première option, pour avoir une idée des questions qui vont être posées, on peut les faire défiler 'à blanc' à l'écran en conservant toutes les valeurs Standard qui sont présentées. En général, il suffit de frapper la barre d'espace pour répondre NON au changement pour conserver le TFCOM d'origine.

```

-----
:      ENREGISTREMENT DES PARAMETRES  :
:      -----                        :
:=====  
: LORSQUE D'ANCIENNES VALEURS        :
: SONT PRESENTEES ENTRE (( )),       :
: LA BARRE D'ESPACEMENT PROVOQUE LA  :
: REENTREE DE CES VALEURS.           :
:=====  

    
```

Les questions auxquelles on devra répondre maintenant concernent les points suivants, le premier étant le plus important.

Les caractères de commandes à l'imprimante
 Les caractères proportionnels
 La justification intégrée à l'imprimante
 La largeur standard imprimée
 Les touches programmées
 La touche 'Littéral'
 Les touches de commandes à l'écran
 Le caractère préfixe des commandes
 La définition d'un écran spécial

A chaque question posée, on peut répondre NON pour passer à la suivante ou E pour sortir du programme. Si l'on répond OUI à la question, la valeur déjà mémorisée dans le TFCOM est présentée. On donne son accord ou pas à la valeur. Si l'on répond NON, on est invité à donner la valeur désirée sous forme de code ASCII décimal.

Une séquence de codes peut comporter plusieurs caractères ASCII, il est donc demandé d'abord de préciser combien elle présente de caractères, avant de donner les valeurs. On a toujours la possibilité de corriger une erreur en ne validant pas les valeurs choisies et en recommençant.

Pour mieux voir comment il faut répondre, nous allons détailler seulement les premières questions posées.

LES CARACTERES DE COMMANDES A L'IMPRIMANTE

<pre> : COMMANDES A L'IMPRIMANTE : : < REVISION ? : 1/OUI 2/NON (E/EXIT) </pre>	<p>JAYET Alain :43 Bis, rue des Bœufs 62700 PAS DE WAILLY - CIS : Tél. (21) 511714</p>
--	---

on répond OUI

>>> pour impression comprimée

```

-----
: PASSAGE EN IMPRESSION COMPRESSEE      :
:                                         :
: CODES ACTUELS : 27 20                  :
:                                         :
: < VOULEZ-VOUS EN CHANGER ?           :
:                                         :
: 1/OUI      2/NON      (E/EXIT)        :
-----

```

on répond OUI

```

-----
: NOMBRE DE CODES A ENVOYER ?           :
: (0 S'IL N'Y EN A PAS)                 :
: --                                     :
-----

```

Il FAUT avoir consulté la notice de l'imprimante pour répondre à cette question. On doit donner le nombre de codes de la séquence. Par exemple, ici on répond 2.

```

-----
: < CODE NO 1 = 27
: < CODE NO 2 = 20
:
: < VALIDATION DES NOUVEAUX CODES ?
: 1/OUI 2/NON (E/EXIT)
-----

```

Si l'on est d'accord, on valide en tapant 1. Les valeurs données ci-dessus sont valables pour une CENTRONICS (730),737 ou 739. Une EPSON type MX demanderait un seul code, la valeur ASCII 15. Pour la suite, nous allons prendre comme exemples ces deux imprimantes aujourd'hui très répandues.

>>> pour impression allongée

on répondra par

CENTRONICS : 27 14 EPSON MX : 14

>>> pour impression proportionnelle

on répondra par

CENTRONICS : 27 17 EPSON MX : néant

>>> pour retourner en standard

on répondra par

CENTRONICS : 27 19 EPSON MX : 18 20

On peut remarquer ci-dessus que, dans le cas de l'EPSON MX, on a donné en une seule séquence les deux codes annulant les deux caractères condensé et allongé.

>>> pour backspace en mode standard

on répondra par

CENTRONICS : 08 10 EPSON MX : 8

>>> pour backspace en mode compressé

on répondra par

CENTRONICS : 08 09 EPSON MX : 8

>>> pour backspace en mode allongé

on répondra par

CENTRONICS : 08 20 EPSON MX : 8

>>> pour backspace en mode proportionnel

on répondra par

CENTRONICS : 08 12 EPSON MX : néant

Le 'backspace' sert principalement à placer l'accent circonflexe comme sur une machine à écrire, la valeur de son déplacement est fonction du type de caractère utilisé. Dans le cas du caractère proportionnel comme sur la CENTRONICS, les voyelles ont toutes la même largeur 12 ce qui est une chance, sauf le i qui a une largeur de 8.

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

>>> début souligné "intégré"
on répondra par

CENTRONICS : 15

EPSON MX : 27 45 1

Il s'agit ici du souligné intégré à l'imprimante par action de l'aiguille du bas de la tête d'impression.

>>> Fin souligné "intégré"
on répondra par

CENTRONICS : 14

EPSON MX : 27 45 0

LES CARACTERES PROPORTIONNELS

Certaines imprimantes sont capables d'imprimer en caractères proportionnels, c'est à dire en caractères dont la place occupée est fonction de la largeur de ces caractères. Parmi les lettres, le i et le m sont les cas extrêmes.

PLUME II a donc besoin de connaître les largeurs des espaces élémentaires (qui serviront à la justification) et la largeur de chacun des caractères ASCII imprimables. Tous ces renseignements se trouvent dans la notice de l'imprimante, si elle permet ce type de caractères.

>>> Insertion 1 espace élémentaire (proport.)
on répondra par

CENTRONICS : 27 1

EPSON MX : néant

>>> Insertion 2 espaces élémentaires (proport.)
on répondra par

CENTRONICS : 27 2

EPSON MX : néant

>>> Insertion 3 espaces élémentaires (proport.)
on répondra par

CENTRONICS : 27 3

EPSON MX : néant

>>> Les tailles caractères en proportionnel
A titre d'exemple, voici quelques valeurs

```
space= 7  != 7  " =10  £ =15  $ =12  % =16  & =14  ' = 7
( = 7  ) = 7  * =12  + =12  , = 7  - =12  . = 7  / =12
0 =12  1 =12  2 =12  3 =12  etc.
```

Comme il est assez délicat d'entrer sans erreur les valeurs des largeurs des 95 caractères ASCII, il est possible de les vérifier en les faisant défiler à l'écran.

A la fin de ce manuel, au chapitre V, sont données les valeurs des largeurs des caractères proportionnels pour deux imprimantes très utilisées.

LE PARAMETRE JUSTIFICATION IMPRIMANTE

Cette question ne concerne que les imprimantes qui ont une justification incorporée, mécanique ou non. Dans les autres cas, PLUME II se charge de cette opération au moyen de commandes (voir III-1-3.2).

LA LARGEUR STANDARD IMPRIMEE

On indique ici le nombre de caractères que peut contenir une ligne complète imprimée en caractère standard. En général c'est 80 et parfois 132.

```

-----
: LARGEUR STANDARD IMPRIMEE      :
:                                  :
: (( 80 ))                        :
:                                  :
: NOMBRE COLONNES =              :
-----

```

S'il y avait des retours à la ligne intempestifs, il faudrait essayer la valeur 79 sur certaines imprimantes.

LES TOUCHES PROGRAMMEES

La plupart des micro-ordinateurs possèdent un clavier disposant des minuscules. Ce n'est pas le cas pour l'APPLE II standard, mais ce n'est pas grave car le langage utilisé par PLUME II va les générer. Par contre, pour nous autres Français, le manque des lettres accentuées est un vice inadmissible.

TFCOM va nous permettre de programmer n'importe quelle touche du clavier pour commander à l'imprimante les caractères manquants, tout particulièrement les lettres accentuées (si notre imprimante le permet, ce qui est indispensable).

En Français, nous avons besoin de :

é	e accent aigu
è	e accent grave
à	a accent grave
ù	u accent grave
ç	c cédille
^	accent circonflexe pour toutes voyelles
¨	tréma pour certaines voyelles

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

c'est à dire 7 caractères spéciaux. Les claviers ne possèdent en général que l'accent circonflexe (shift N sur un APPLE), il faudra donc programmer 6 touches.

Il faudra programmer également le retour en arrière car, comme sur une machine à écrire, il faut jouer sur le chariot pour placer l'accent circonflexe. Ainsi, pour obtenir le è, on tapera e<^ .

Cela fait un total de 7 touches programmées obligatoires si l'on veut faire du beau travail. Il reste donc encore 3 touches disponibles sur les 10 offertes. Voir dans la notice de l'imprimante si elle ne possède pas des possibilités intéressantes.

Le 'shift M', qui donne un crochet fermant sur l'écran d'un APPLE, a en général une action directe sur l'imprimante, le plus souvent c'est le signe § (paragraphe). De même, le Ctrl K de l'APPLE donne un crochet ouvrant à l'écran et en général le signe ¶ (degré) en impression.

La connaissance des valeurs décimales des codes ASCII est indispensable, aussi vous trouverez en fin de ce Manuel au chapitre V les renseignements utiles. Il faudra également chercher dans la notice de l'imprimante les valeurs décimales attribuées aux lettres accentuées, valeurs heureusement normalisées d'une marque d'imprimante à une autre.

Nous avons le droit à 10 touches programmables, ce qui est confortable, surtout si l'on possède déjà un clavier avec minuscules accentuées. Il faut choisir des touches qu'on utilise rarement lors de la frappe de textes classiques pour éviter l'emploi trop fréquent de la touche 'littéral'. Donc éliminer les lettres, les chiffres et certains signes courants.

Il reste quelques touches intéressantes comme les shifts des touches en haut à gauche du clavier comme le ! point d'exclamation, le " guillemet, le \$ dollar, etc.

De plus, pour soulager la mémoire, il y a intérêt à programmer les touches placées à proximité des touches des lettres qu'elles altèrent. Par exemple, >programmer le é (e accent aigu) par le dièse, en haut à gauche du e normal, >le è (e accent grave) par le \$ (dollar), en haut à droite du e normal, >le à (a accentué) par le ! qui est du côté du a normal, >le " (tréma) par le " (guillemet) car une confusion ne sera pas trop grave, etc.

Il ne faut pas oublier le retour en arrière (BS, back space) qui tout naturellement peut être programmé par la touche <.

Chacun cherchera la solution qui lui convient. Pour ceux qui n'en auraient pas le courage, voici une solution très satisfaisante :

point d'exclamation (ASCII 33) pour le à
 guillemet (ASCII 34) pour le tréma "
 dièse (ASCII 35) pour le é
 dollar (ASCII 36) pour le è
 pour cent (ASCII 37) pour le ¢
 et (&) (ASCII 38) pour le ù
 plus petit (<) (ASCII 60) pour le retour arrière

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

La saisie des valeurs décimales ASCII se fait sous forme d'un tableau de 10 lignes et 3 colonnes. Chaque ligne correspond à une touche programmable. Pour chaque ligne, il faut donner successivement :

- la valeur de la touche que l'on frappe au clavier,
- puis, la valeur des caractères spéciaux que l'on désire (à é è ¢ ù " etc.) après consultation de la notice de l'imprimante,
- et enfin, la valeur des lettres majuscules correspondant à ces caractères spéciaux, puisque ces lettres ne comportent ni accent ni altération. Par exemple le E (valeur 69) pour le é et le è .

Si le TFCOM contient déjà des paramètres, ils sont présentés à l'écran. S'ils conviennent, il suffit de frapper la barre d'espacement pour les confirmer.

Par exemple, les paramètres des touches programmées, définis pour composer ce Manuel au moyen d'un APPLE II, se présentent ainsi :

no	touché	traduction min	traduction maj
1	((33))	((64))	((65))
2	((34))	((126))	((34))
3	((35))	((123))	((69))
4	((36))	((125))	((69))
5	((37))	((92))	((67))
6	((38))	((124))	((85))
7	((60))	((8))	((8))
8	((0))	((0))	((0))
9	((0))	((0))	((0))
10	((0))	((0))	((0))

On entre les nouveaux paramètres ligne à ligne, et l'on frappe RETURN après avoir entré une valeur pour passer à la colonne suivante.

LA TOUCHE "LITTERAL"

```
-----
: TOUCHE "LITTERAL"
: - ENTREZ UNE VALEUR DECIMALE
:
: (( 7 )) CODE =
-----
```

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

Cette touche, appelée "littéral", servira à neutraliser l'action des touches que nous venons de programmer. Ces touches étant des touches bien réelles du clavier, il faut en effet avoir le droit de les utiliser pour leur fonction première ! c'est à dire, par exemple, taper le chiffre 3 grâce à la touche 3, et non le e accent grave que nous y aurons peut être programmé.

Cette touche ne doit pas avoir d'action visible sur l'écran. Sur le clavier, seules les touches ESC et CTRL sont invisibles. La touche ESC est à exclure car elle sera d'un usage facile et constant avec PLUME. Il ne reste que les CTRL 'quelque chose', mais la plupart des lettres sont occupées à de nombreuses fonctions PLUME ou PASCAL. Alors pourquoi pas "CTRL G", ça marche et il y a un signal sonore pour attirer l'attention, sur la plupart des micro-ordinateurs.

Signalons que pour savoir si l'on a utilisé une touche "littéral" et non sa valeur programmée, il suffit d'amener le curseur sur le caractère et de taper T. Un signal sonore confirmera que c'est bien une touche réelle ou 'littérale'.

LES TOUCHES DE COMMANDE DE L'ECRAN

Ce sont les touches que l'on va affecter aux déplacements du curseur ainsi que celles dédiées aux taquets et à la manipulation de chaînes de caractères.

Contrairement à précédemment, ce ne sont pas les valeurs ASCII mais les touches elles-mêmes qu'il faudra frapper.

```
-----
: - FRAPPER DIRECTEMENT LES TOUCHES - :
:
: LES TOUCHES SUIVANTES SONT PREDEFINIES:
: (P,Q,J,I,U,D,M,C,X,T,1,2,3,4) :
-----
```

Le TFCOM d'origine contient des paramètres par défaut que nous avons prédéfinis. Si l'on y tient, on a toute liberté pour les changer.

Nous indiquons ci-après les paramètres adoptés. Sur des micro-ordinateurs, comme l'APPLE II Plus, qui ne possèdent pas les flèches de déplacement du curseur vers le haut et vers le bas, on utilise respectivement le ; et le L. Pour information, et seulement pour votre information car ce sont les touches réelles qu'il faut rentrer, nous indiquons, à droite entre parenthèses, les valeurs décimales ASCII qui vont apparaître sur l'écran.

Saut à fin de ligne	/	
Curseur en avant	->	(21)
Curseur en arrière	<-	(8)
Curseur vers le haut	flèche vers haut	(11)
Curseur vers le bas	flèche vers bas	(10)
*2 sur la vitesse du curseur	.	
/2 sur la vitesse du curseur	,	
Pose taquet tabulation	Ctrl F	(16)
Tabulation	Ctrl T	(20)
Annulation des taquets	Ctrl C	(3)
Insertion blanc après curseur	Ctrl B	(2)
Effacement caractère sous curseur	Ctrl D	(4)
Appel segment catalogue	Ctrl I	(9)

TOUCHE "ESCAPE"

La touche "Escape" est une touche très importante car elle permet de sortir d'un mode de fonctionnement pour revenir au texte ou au menu. On peut choisir n'importe quelle touche pour assurer cette fonction, mais la "vraie" touche ESC est bien pratique. On la frappe directement sans donner sa valeur ASCII qui est 27.

LE CARACTERE PREFIXE DES COMMANDES

C'est le caractère qui indique à PLUME II que ce qui suit est une commande et non un texte quelconque. Il y a intérêt à choisir un caractère peu utilisé mais visible. Le caractère standard choisi est l'arobas @ (le Shift P sur un APPLE II Plus). On a cependant le choix entre 5 caractères dont on donne la valeur ASCII. Il faut frapper la touche réelle.

```

-----
: CE CARACTERE IDENTIFIE CHAQUE LIGNE :
: OU IL EST EN TETE COMME UNE LIGNE :
: DE COMMANDE.
:
: @ / * - ou +
-----

```

JAYET Alain
43 bis, rue des Filles
62700 BRILLONVILLE
03 20 61 11 11

ECRAN SPECIAL

PLUME II est configuré pour le type d'écran vendu habituellement avec l'ordinateur que vous possédez, et que vous nous avez indiqué. Cependant, nous avons prévu une adaptation pour une configuration différente éventuelle.

Les questions, permettant cette adaptation, concernant successivement le nombre de lignes (24), la largeur de l'écran (80), le centrage des menus principaux en fonction de la largeur de l'écran (40), le code préfixe écran (0), la séquence de nettoyage de l'écran (0,12), le passage en vidéo inversée (13) et le retour au normal (20). Les valeurs entre parenthèses sont données à titre indicatif.

Le centrage des menus principaux permet de placer tous les menus de PLUME II au milieu de l'écran si l'on dispose d'une carte 80 colonnes.

LE NOUVEAU TFCOM

Maintenant, tous les paramètres sont définis. Si l'on est satisfait de ce long travail, on peut enregistrer ce nouveau TFCOM, sans oublier qu'il prendra la place du précédent. Il ne faudrait pas le regretter !

Si l'on n'est pas satisfait, il suffit de refuser la validation en répondant NON à la question suivante, ce qui ramène au début.

```

-----
: < VALIDATION DU NOUVEAU TFCOM ?      :
: 1/OUI      2/NON      (E/EXIT) -->   :
:                                          :

```

Il est toujours possible, une fois le TFCOM enregistré, de modifier un ou plusieurs paramètres facilement en relançant le programme de définition des paramètres.

Si l'on a créé deux disquettes de travail (pour un APPLE par exemple), il faut enregistrer ce nouveau TFCOM sur les deux disquettes, en tapant une touche quelconque.

Avant de taper E pour terminer, il faut obligatoirement replacer dans le drive 1 le disque contenant le programme de définition des paramètres, PLUM2: dans le cas de l'APPLE.

```

: il faut mettre à jour les paramètres :
: SUR CHACUN DES DISQUES PROGRAMMES  :
:                                       :
:--> Touche quelconque (E/EXIT)      :
-----

```

JAYET 11/80
48
6277
118

II-2. ESSAI DU CLAVIER

Ce programme est destiné au test du clavier-écran. Bien que le manuel technique de l'ordinateur utilisé soit censé le préciser, il n'est pas inutile d'essayer soi-même les différentes touches, en particulier si l'on a transformé son clavier d'origine de QWERTY en AZERTY, avec en plus les lettres minuscules accentuées.

A chaque touche frappée au clavier, y compris les touches altérées par 'SHIFT', le programme présente à l'écran le caractère généré ainsi que sa valeur décimale ASCII.

La frappe de touches altérées par 'CTRL' ne produit, en général, aucune action visible sur l'écran, bien qu'un code ASCII soit généré. Cette particularité est utilisée pour définir certaines commandes que l'on a vues dans ce chapitre sur le TFCOM.

II-3. ESSAI DE L'IMPRIMANTE

Ce programme est destiné au test de l'imprimante. Il montre à l'écran la valeur ASCII de la touche frappée sur le clavier, et l'imprime sur papier si l'on confirme par un RETURN.

Ce programme permet donc de contrôler ou de découvrir les différents caractères que peut donner l'imprimante, en fonction des polices de caractères nationales qu'elle possède et que l'on choisit en général par la position d'interrupteurs.

On pourra également vérifier le nombre d'interlignes et agir éventuellement sur l'interrupteur de 'line-feed'. Il faut savoir que le PASCAL UCSD complète automatiquement tout retour chariot (CR) par un passage à la ligne suivante (LF).

III. L'EDITEUR DE TEXTES "PLUME II"

Placer le disque "PLUME" (celui appelé PLUM1: pour l'APPLE) dans le drive 1, et un disque formaté pour le PASCAL UCSD dans le drive 2. Mettre en route l'ordinateur.

Le Menu principal PLUME II s'affiche. Puis, en tapant 1, on obtient à l'écran le menu ci-dessous de l'Editeur de Textes :

```

-----
:           MENU EDITEUR DE TEXTES           :
:-----:                                     :
: 1/ COMPOSITION (80 CARACTERES)           :
: 2/ RECHERCHES ET REMPLACEMENTS         :
: 3/ SAUVEGARDE                             :
: 4/ EDITION                                 :
: 5/ CHARGEMENTS                            :
: 6/ CATALOGUES                             :
: 0/ RETOUR AU MENU PRINCIPAL             :
:-----:                                     :
: TEXTE EN MEMOIRE : 0 CAR.                 :
: ESPACE LIBRE : 18432 CAR.                 :
-----

```

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

Le bas de ce menu indique que rien n'est chargé en mémoire, ce qui est normal puisque nous commençons avec PLUME II. D'autre part, nous apprenons que le volume maximum possible d'un texte d'un seul tenant est de 18432 caractères (imprimés ou invisibles, comme des retours à la ligne ou des commandes). Pour fixer les idées, cette page contient 2491 caractères.

Le menu EDITEUR DE TEXTES permet d'accéder aux trois opérations fondamentales du Traitement de Textes qui sont : la création et la modification d'un texte, la sauvegarde du texte sur un disque, et l'impression du texte.

Remarque 1 : pour des raisons typographiques, nous rappelons que le signe 'dièze' # est imprimé par £, et le préfixe de commande @ par le a accentué 'à'.

Remarque 2 : PLUME II est en 80 caractères à sa mise en route. Si l'on ne dispose que d'une visualisation en 40 colonnes, taper l'option 5 qui donne un autre menu permettant par son option 3 de ramener la largeur de l'écran à 40 colonnes.

III-1. COMPOSITION

L'option 1 du menu Editeur permet de composer des textes, et de les corriger ou de les modifier.

Après avoir tapé 1, on entre directement dans un mode appelé TEXTE. Ce mode permet de visualiser à l'écran un texte que l'on a préalablement chargé par l'option 5 du menu, ou le texte que l'on est en train de créer.

Etant en mode TEXTE, on peut passer en mode INSERTION en tapant I. Ce mode permet d'insérer du texte ou des commandes dans un texte déjà existant. C'est de plus le mode dans lequel il faut passer pour créer un nouveau texte. On revient au mode TEXTE en tapant la touche ESC.

Etant en mode TEXTE, si aucun texte n'est présent à l'écran, la frappe d'une touche quelconque autre que I et ESC provoque un signal sonore sur la plupart des micro-ordinateurs.

Etant en mode TEXTE, on peut passer en mode CORRECTION en tapant U pour modifier un texte existant. On revient en mode TEXTE en tapant sur la touche ESC (escape).

Le mode dans lequel on se trouve est affiché en haut de l'écran (sur un APPLE, penser à utiliser éventuellement CTRL A pour ramener la partie gauche des 80 colonnes). Le changement de mode, comme d'ailleurs toute action importante, est indiqué par un signal sonore pour attirer l'attention.

III-1-1. MAJUSCULES ET MINUSCULES >>> (sur un APPLE II Plus)

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

Comment générer les caractères majuscules et minuscules sur un APPLE II Plus en 40 colonnes ?

Sans précaution particulière, tout texte est créé directement en minuscules (vu par l'imprimante). Le texte apparaît à l'écran en vidéo normale.

En tapant CTRL W, la première lettre qui suit sera en majuscule, les suivantes seront en minuscules.

En tapant CTRL E, toutes les lettres qui suivent seront en majuscules. Les majuscules sont vues à l'écran en vidéo inverse.

Pour quitter les majuscules constantes, il suffit de taper une nouvelle fois CTRL E, ou de taper CTRL W si l'on a besoin d'avoir encore la lettre suivante, et seulement celle-ci, en majuscule.

Remarque 1 : on verra plus tard qu'une commande spéciale (à") insérée dans un texte crée sous PLUME II permet de forcer tout le texte qui la suit à être imprimé en majuscules.

Remarque 2 : quand on vient de charger pour la première fois le programme PLUME II, aucune majuscule n'est visible (pas de vidéo inverse). Taper CTRL E et rappeler le menu en tapant successivement 1 et ESC. Le menu est alors vu avec ses majuscules en vidéo inversée. On peut frapper à n'importe quel moment CTRL E pour obtenir les majuscules, même si un texte défile à l'écran.

III-1-2. LE DEPLACEMENT DU CURSEUR

Pour juger des déplacements du curseur, taper un texte quelconque de 5 à 6 lignes (des groupes de lettres et des espaces en vrac pour aller vite). Pour ce faire, taper I pour passer en INSERTION, taper le texte, puis revenir en mode TEXTE en tapant ESC.

Des paramètres Standard sont déjà mis en mémoire du TFCOM pour pouvoir utiliser PLUME II dès son acquisition. Ce sont ceux qui sont décrits ci-après. Si nécessaire, on pourra les modifier à sa guise en créant un nouveau TFCOM.

JAYET Alain
48 bis, rue des Postes
62700 QUAYEN (NORP) 62
Tél. 21 62.57.22

Les déplacements de base :

Le curseur se déplace d'UNE position (n=1)

vers le bas	en tapant	la flèche vers le bas
vers le haut	en tapant	la flèche vers le haut
vers la droite	en tapant	la flèche à droite
vers la gauche	en tapant	la flèche à gauche

Si votre ordinateur ne possède pas les flèches bas et haut (un APPLE II Plus par exemple), le TFCOM d'origine prévoit d'utiliser respectivement les touches L et ; pour ces déplacements.

Après avoir tapé une de ces commandes, on peut faire varier la valeur n du nombre de positions du déplacement, c'est à dire la vitesse, en tapant

le point (.)	qui multiplie n par 2
la virgule (,)	qui divise n par 2

En tapant plusieurs fois de suite le point ou la virgule, on obtient le déplacement du curseur sur 2, 4, 8, 16, etc. positions dans le sens donné par les précédentes commandes.

En tapant sur la touche RETURN, après avoir donné un sens au déplacement et une valeur à n, on saute à la nième ligne.

Lorsque l'on change le sens du déplacement, le nombre de positions n de déplacement du curseur revient au minimum n=1.

Les déplacements rapides :

>>> En tapant RETURN, on va au début de la ligne où se place le curseur.

>>> En tapant le 'slash' (/), on va directement à la fin de la ligne où se place le curseur.

>>> En tapant P (comme Page), on se déplace d'une page-écran complète dans le sens donné par la dernière commande vers le haut/vers le bas.

Les grands déplacements :

Lorsque l'on travaille sur des textes très longs, PLUME II permet de se situer rapidement dans le texte, en utilisant quatre pointeurs qu'on aura déjà placés dans le texte ou, si ce n'est pas le cas, en divisant tout le texte en quatre quarts. La pose des pointeurs est expliquée au § III-1-4. A tout moment, l'ordinateur sait exactement combien de caractères composent le texte en mémoire. Il sait donc diviser ce nombre par 4.

En tapant J, il suffit de répondre par un nombre de 1 à 4 à la question posée en haut de l'écran, si l'on a bien placé des pointeurs. Si les pointeurs ne sont pas placés, on revient au mode TEXTE. Si l'on donne un chiffre quelconque, PLUME attend que l'on redevienne raisonnable !

```
-----
: ==> POINTEUR ( ) Q...
-----
```

En tapant J puis Q, le texte est divisé en quatre quarts, et il suffit de répondre par un nombre de 0 à 4 à la question qui est posée en haut de l'écran.

```
-----
: ==> QUART ? (0..4)
-----
```

Le chiffre zéro indique le début du texte, le chiffre 1 place le curseur à la fin du premier quart, 2 indique la fin du deuxième quart, etc.

>>> En tapant J puis Q puis 0 (zéro), on va au début de tout le texte et le curseur est placé sous le premier caractère.

>>> En tapant J puis Q puis 4, on va à la fin de tout le texte en mémoire et le curseur se place sous le dernier caractère entré.

Une fois que l'on est situé dans un quart intéressant, on peut en profiter pour faire de petits déplacements du curseur sur l'endroit désiré et y placer un des quatre pointeurs. Ils y resteront mémorisés tant que l'on ne fera pas usage des commandes D, C, M, ou X. On pourra donc revenir rapidement à cet endroit précis du texte en appelant par J le pointeur en question.

>>> Le retour à la ligne (IMPORTANT) :

Lorsque l'on va en début de ligne, sous le premier caractère, par Return ou par la flèche gauche et que l'on insiste en tapant encore une fois sur cette flèche, le curseur ne se déplace pas plus loin et l'on entend un signal sonore. Ce signal annonce que l'on est sur le caractère invisible 'retour à la ligne' de la ligne précédente. On verra plus loin l'importance de ce point.

Remarque : signalons ici qu'il est recommandé de toujours commencer un nouveau texte par un RETURN pour pouvoir faire facilement des insertions en tête du texte.

III-1-3. CREATION ET MODIFICATION D'UN TEXTE

Il est évident que pour travailler avec un Traitement de Textes, il faut faire et refaire des essais et des exercices. Il faut se familiariser peu à peu avec toutes les possibilités et particularités de PLUME II. Il n'y a aucune crainte à avoir, car rien n'est irrémédiable.

Le Traitement de Textes doit donner la possibilité de :

- taper un texte facilement et le corriger immédiatement des fautes que l'on commet inévitablement.
- enlever un caractère, un mot, une phrase, un paragraphe, un bloc de texte (ce que l'on désigne sous l'appellation générale de 'chaîne de caractères').
- remplacer un caractère, un mot, une phrase, un paragraphe, un bloc de texte.
- ajouter ou insérer un caractère, un mot, une phrase, un paragraphe, un bloc de texte.
- permuter des phrases, des paragraphes, des blocs de texte.
- créer des tableaux où les colonnes sont bien alignées.
- utiliser des caractères différents.
- avoir des marges à gauche et à droite alignées (justification)
- faire une belle mise en page, donner une pagination, etc. etc.

POUR CREER UN TEXTE

A la mise en route, PLUME II est en 80 colonnes. Sur un APPLE, si l'on tient à passer en 40 colonnes malgré les possibilités de CTRL A, appeler l'option 5 du menu qui donne un autre menu. Taper l'option 3 "largeur de l'écran", indiquer 40, puis revenir ensuite au menu Editeur en tapant 0. Le texte sera alors créé en 40 colonnes.

PASCAL donne une facilité très intéressante pour l'APPLE en 40 colonnes. Si l'on tape CTRL Z, le texte que l'on frappe se déplace automatiquement vers la gauche dès que le curseur atteint le bord droit de l'écran. CTRL Z est annulé par CTRL A.

Pour créer un texte, il faut passer du mode TEXTE au mode INSERTION en tapant I. Il est conseillé de commencer toujours un texte par un RETURN qui sera utile pour des insertions tout en tête du texte. Il ne faut pas se préoccuper de la longueur de la ligne et ne faire des retours à la ligne (par RETURN) que si l'on veut commencer un autre paragraphe.

Pour corriger des fautes de frappe, il suffit de revenir en arrière par la flèche gauche et de retaper le texte correctement. Revenir en mode TEXTE en tapant sur la touche ESC.

Essayer les commandes de déplacement du curseur pour se familiariser avec elles. Si l'on tape par erreur ou volontairement la touche ESC, le menu est de nouveau affiché, mais pas d'inquiétude à avoir, si l'on rappelle l'option 1, le texte que l'on avait créé est toujours présent dans la mémoire de l'ordinateur, donc sur l'écran.

POUR SUPPRIMER UN CARACTÈRE >>> Ctrl D

Etant en mode TEXTE, placer le curseur sur le caractère à supprimer et taper CTRL D. Le caractère disparaît et la ligne se décale vers la gauche. A chaque fois que l'on tape CTRL D, un caractère est supprimé.

POUR AJOUTER UN BLANC >>> Ctrl B

Etant en mode TEXTE, placer le curseur sur le caractère à la droite duquel on veut placer un blanc et taper CTRL B. Le blanc est ajouté et la ligne se décale vers la droite. A chaque fois que l'on tape CTRL B, un blanc est ajouté à la droite du curseur.

POUR MODIFIER UN TEXTE >>> U

Etant en mode TEXTE, placer le curseur sur le caractère que l'on veut corriger ou à partir duquel on veut modifier. Taper U pour passer en mode CORRECTION.

Taper le nouveau texte qui prend la place du précédent. Attention de ne pas aller trop loin ! Si le texte à corriger est long, il vaut mieux utiliser la méthode suivante, en insérant le texte correct puis en détruisant le mauvais texte qui s'est déplacé vers la droite. Revenir en mode TEXTE par ESC.

Les commandes Ctrl B, Ctrl D, -- et <-- restent utilisables en mode U.

POUR INSERER DES CARACTERES >>> I

Etant en mode TEXTE, placer le curseur sur le caractère à droite duquel on veut insérer du texte. Taper I pour passer en mode INSERTION. Une partie du texte qui est à droite du curseur disparaît de l'écran. Taper le texte désiré, puis revenir en mode TEXTE par la touche ESC. Le texte complété revient à l'écran. Ne pas s'inquiéter des blancs apparus à la fin des lignes, ils sont dus à la réorganisation des lignes et ils disparaîtront à l'impression.

La commande <-- est utilisable pour revenir en arrière et corriger.

POUR AJOUTER UNE LIGNE BLANCHE

Etant en mode TEXTE, placer le curseur n'importe où sur la ligne au dessous de laquelle on veut ajouter une ligne blanche. Taper le 'slash' (/) pour envoyer le curseur en fin de ligne.

Taper I pour passer en mode INSERTION, puis taper RETURN. A chaque RETURN frappé, une ligne blanche est ajoutée sous le curseur. Revenir en mode TEXTE par ESC.

POUR SUPPRIMER UNE LIGNE BLANCHE

Etant en mode TEXTE, placer le curseur sur la ligne blanche, donc en début de ligne, et taper simplement CTRL D.

POUR SUPPRIMER UN RETOUR A LA LIGNE

Nous avons vu que le retour à la ligne est placé au début de la ligne suivante. Si l'on veut le supprimer, pour enchaîner deux paragraphes par exemple, placer le curseur au début de la première ligne du second paragraphe et insister au moyen de la flèche gauche pour entendre le signal sonore. Taper CTRL D, ce qui supprime le retour à la ligne. Le texte se réorganisera automatiquement. Mais il faudra examiner le texte à l'endroit où se place le curseur. Il y aura le plus souvent à ajouter un blanc par CTRL B pour séparer deux mots juxtaposés.

Un autre procédé consiste à remplacer le retour chariot, placé au début de la ligne, par un blanc (espace) après être passé en mode correction (U).

JAYET Alain

43 bis, rue des Festeux
62700 BRULAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

III-1-4. CHAINE DE CARACTERES (Pointeurs, Taquets)

Nous venons de voir le traitement de un ou de quelques caractères. Pour traiter des blocs de texte plus importants ('chaines de caractères'), PLUME dispose de moyens plus puissants et plus rapides.

POINTEURS DE TEXTE >>> 1, 2, 3, 4

On a la possibilité de placer des repères dans un texte au moyen de quatre pointeurs. A l'aide de ces pointeurs on pourra se livrer à toutes sortes d'opérations de suppression, de copie, de permutation, de déplacement de chaines de caractères.

Etant en mode TEXTE, pour placer les pointeurs, il suffit d'amener le curseur aux endroits désirés et de taper les chiffres 1, 2, 3, et/ou 4. PLUME traitera les pointeurs dans l'ordre croissant de leurs positions.

Remarque 1 : les pointeurs placés dans un texte y restent mémorisés tant que l'on n'est pas passé de nouveau par le mode INSERTION ou que l'on n'a pas utilisé les commandes D, C, M, et X que l'on verra ci-après.

Remarque 2 : les pointeurs sont utilisés également pour définir une sauvegardé partielle ou une impression partielle d'un texte.

JAYET Alain

43 bis, rue des Festeux

62700 BELLEFLEUR (NORD) 0915

Tel (21) 62.57.12

SUPPRESSION D'UNE CHAINE DE CARACTERES >>> D

Etant en mode TEXTE, on pourrait utiliser CTRL D mais, si le texte est long, ce serait bien fastidieux. On va donc utiliser les pointeurs 1 et 2 (mais pas les 3 et 4 !) pour marquer le premier et le dernier caractères du texte à supprimer.

Restant en mode TEXTE, placer le curseur sur le premier caractère et taper 1. En haut de l'écran apparait 'Pointeur 1' en même temps qu'un signal sonore retentit. Placer ensuite le curseur sur le dernier caractère et taper 2. La mention 'Pointeur 2' apparait en même temps qu'un nouveau signal sonore.

Pour détruire le texte encadré de ses deux pointeurs (pointeurs compris), il suffit de taper D comme 'Destruction' (D et non Ctrl D !). Le texte indésirable disparaît.

Remarque 1 : les pointeurs permettent de supprimer rapidement et totalement le texte en mémoire. Sans se préoccuper du texte, taper J Q 0 (zéro) et 1, ce qui place le premier pointeur au début du texte. Taper ensuite J Q 4 et 2, ce qui place le second pointeur à la fin du texte. Enfin, taper D. Tout le texte disparaît de la mémoire, sous réserve de la remarque suivante.

Remarque 2 : si le texte à détruire comporte plus de 100 caractères, un message pour confirmation apparait en haut de l'écran :

```
-----
: (==)>100      1/oui   2/non      :
-----
```

Remarque 3 : seuls les pointeurs 1 et 2 permettent la suppression d'une chaîne de caractères.

Remarque 4 : quand on veut placer un pointeur au début d'une ligne, ne pas insister avec la flèche gauche jusqu'à entendre le signal sonore, sinon, on détruira le retour à la ligne (de la ligne précédente) et on reliera involontairement deux textes sur une même ligne.

RECOPIE D'UNE CHAINE DE CARACTERES >>> C

Etant en mode TEXTE, encadrer par les pointeurs 1 et 2 le bloc de texte que l'on veut recopier (et non déplacer) ailleurs. Placer le pointeur 3 à l'endroit où l'on veut voir apparaître la recopie du texte.

Taper C (comme Copie), le texte est recopié à l'endroit voulu et le texte complet se reforme. Penser à détruire éventuellement le texte d'origine si l'on voulait faire un déplacement et non une recopie de ce texte.

DEPLACEMENT D'UNE CHAINE DE CARACTERES >>> M

Etant en mode TEXTE, encadrer par les pointeurs 1 et 2 le bloc de texte que l'on veut déplacer (et non recopier) ailleurs. Placer le pointeur 3 à l'endroit où l'on veut voir apparaître le bloc de texte.

Taper M (comme Mouvement) pour déplacer le texte désiré.

PERMUTATION DE 2 CHAINES DE CARACTERES >>> X

Etant en mode TEXTE, placer les pointeurs 1 et 2 sur le premier et le dernier caractères de la première chaîne, et placer les pointeurs 3 et 4 sur le premier et le dernier caractères de la seconde chaîne de caractères.

Taper X. Les deux chaînes s'échangent et le texte se reforme.

Remarque : si les deux chaînes sont consécutives, il suffit de placer les pointeurs 1 et 2 comme ci-dessus et de placer seulement le pointeur 3 sur le dernier caractère de la seconde chaîne. Ensuite, taper M (au lieu de X).

TAQUETS DE TABULATION pour paragraphes et tableaux >>> Ctrl P, T, C

Il est souvent délicat de composer un tableau où les colonnes sont bien alignées. La pose de 'taquets' va faciliter les choses. On a droit à 10 taquets, un taquet numéro zéro étant placé d'office en première colonne. Les taquets vont indiquer automatiquement l'emplacement du premier caractère de chaque colonne et à chaque ligne.

Passer en mode INSERTION. Avant de poser des taquets pour un tableau, il faut neutraliser la commande de justification à l'impression active à ce moment, par l'insertion de la commande "àJ(0,0)". Après avoir tapé un tableau, il ne faudra pas oublier de réactiver la commande précédente.

Supposons que l'on veuille avoir, en dehors de la première colonne obligatoire, une colonne en 5ème position, une autre en 15ème et une autre en 20ème. Autrement dit, on désire une colonne ou une marge de 5 caractères, puis une colonne de 10 et enfin une colonne de 5 positions.

Taper 5 fois sur la barre d'espace, puis CTRL P. Le haut de l'écran affiche 'Taquet'. Taper ensuite 10 fois (15-5=10) la barre d'espace puis CTRL P. Taper enfin 5 fois (20-15) la barre et CTRL P.

Restant en mode INSERTION, entrer le premier élément (1ère ligne, 1ère colonne) et taper CTRL T. Entrer le deuxième élément (1ère ligne, 2ème colonne) et taper CTRL T. etc. Le passage à la ligne suivante se fait automatiquement.

JAVET Alain
43 Rue des Écoles
62100 MARLY LES BAINS
Tél. 03 20 71 11 11

Remarque : il est obligatoire d'entrer quelque chose dans chacune des colonnes, ne serait-ce qu'un espace blanc, pour aller au taquet suivant.

Les taquets restent mémorisés même si l'on continue après le tableau par du texte. Ils sont donc réutilisables par CTRL T pour une disposition identique ultérieure dans le texte en mémoire ou pour des corrections en mode U.

Pour supprimer les taquets il suffit de taper CTRL C . On peut vérifier que les taquets ont bien disparu en tapant CTRL T, sauf le taquet implicite en première colonne.

Voici un exemple de tableau composé en utilisant les taquets :

CMDE	SIGNIFICATION	PAGE	CMDE	SIGNIFICATION	PAGE
↓	vers le bas	24	CTRL A	moitié écran	26
↑	vers le haut	24	CTRL Z	déplac.horiz.	26
<	à gauche	24	CTRL E	tout majusc.	23
>	à droite	24	CTRL W	une majuscule	23
Return	début ligne	24	CTRL D	suppression	27
/	fin de ligne	24	CTRL B	ajoute blanc	27
P	page écran	24	CTRL I	insert segment	31
J	vision point.	25	CTRL P	pose taquet	29
Q	vision quart	25	CTRL T	repère taquet	29
U	correction	27	CTRL C	efface taquets	29
I	insertion	27			
D	destruction	28			
C	copie	29	123456	1234567890	1234
M	déplacement	29			
X	échange	29			

Les taquets sont une aide pour faciliter la frappe d'un tableau, mais ils n'ont pas la prétention d'aligner des colonnes de nombres par la droite. Dans ce dernier cas, il suffirait de taper la première ligne de nombres pour se repérer et d'utiliser les taquets pour les déplacements rapides.

Ensuite, l'utilisation des commandes CTRL B et CTRL D permettrait de positionner avec précision les chiffres et les lettres.

JANET AL

13

III-1-5. FICHIERS SEGMENTES

On peut créer des textes en tout genre, appelés d'une façon générale 'Fichiers', et les conserver sur disquette par l'option 3 du menu, et les rappeler en mémoire à volonté par l'option 5.

PREMIERE APPLICATION >>> les catalogues de standards :

Avec un peu de pratique du traitement de textes, on s'aperçoit rapidement que l'on est amené très souvent à retaper de nombreuses fois des parties de textes ou des commandes diverses identiques. Par exemple, des en-têtes de raison sociale, des formules de politesse de lettres, ou des commandes de mise en page. Ce qui est très très fastidieux !

PLUME II a donc prévu deux zones de mémoire dans l'ordinateur : l'une pour le texte proprement dit, l'autre pour du texte d'insertion que l'on pourra appeler quand on voudra, pour l'insérer immédiatement dans le texte principal en cours d'élaboration.

Les fichiers segmentés sont composés de petits textes quelconques que l'on crée pour former une sorte de bibliothèque de phrases toutes faites ou de commandes toutes prêtes. Pour les différencier les uns des autres, on les sépare par la commande 'àE' et RETURN. Ils prennent implicitement un numéro d'ordre au fur et à mesure qu'on les ajoute les uns à la suite des autres, le premier entré est le numéro 1.

L'ensemble de ces segments est sauvegardé en une seule fois et sous un même nom de fichier, par l'option 3 du menu comme n'importe quel autre texte classique. La seule condition à respecter est que l'ensemble des segments ne dépasse pas 512 caractères, si ces segments sont destinés à une insertion immédiate.

Il faut se souvenir bien entendu du contenu des segments que l'on a stockés ainsi que de leurs numéros d'ordre. Au besoin, on peut rappeler à l'écran le fichier contenant les segments, et les compter pour retrouver leurs numéros.

Il est encore mieux de l'imprimer une fois pour toutes sur papier, par l'option "6" (Sauvegardes et Transferts) du Menu principal PLUME II.

L'option 5 (chargement) du menu Editeur permettra d'appeler le fichier segmenté dans une zone de mémoire spéciale, avant tout travail sur un texte, de façon à disposer de ses possibilités.

Etant en mode INSERTION lors de la création d'un texte, pour placer un segment à l'endroit désigné par le curseur, il suffit de taper CTRL I puis de donner le numéro du segment choisi. Ensuite, on peut continuer à composer le texte et appeler d'autres segments, ou revenir en mode TEXTE en tapant sur ESC.

Voici un exemple de fichier de segments :

```
à-manuel "PLUME II" / E2
àE
```

```
à&
àJ(10,80)
àO(15)
àE
```

```
à%
Veuillez agréer, Messieurs, l'expression de nos etc.etc.
àE
```

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

SECONDE APPLICATION >>> le 'Mailing' :

Un fichier segmenté peut être un répertoire d'adresses et de noms, par exemple sauvegardé sur le disque nommé TXT: et sous le nom de fichier ADRESSES. Il permettra de frapper une lettre circulaire en plusieurs exemplaires dont, seul, le destinataire changera à l'impression.

En ajoutant la commande àF(TXT:ADRESSES) à la ligne voulue dans le texte de la circulaire, à l'impression, chaque circulaire portera un nom de destinataire différent, et ceci automatiquement. Il faudra indiquer un nombre d'exemplaires, dans les paramètres d'impression, compatible avec celui des segments des destinataires du fichier ADRESSES.

Ce fichier ADRESSES n'est pas un fichier 'gelé'. Par l'option 2 du menu (Recherche), on pourra appeler un nom ou une adresse qui fera venir à l'écran le segment choisi pour faire une mise à jour. Ce fichier pourra donc être complété ou modifié très facilement.

Voici un exemple de lettre circulaire :

Le corps de la lettre se présentera ainsi,

à%
àO(60)
Paris, le 15 Février 1983

àJ(40,0)
àF(TXT:ADRESSES)

àO(25)
Messieurs,

àJ(20,55)
Nous avons bien reçu votre lettre du etc.etc.

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

Le fichier ADRESSES du disque TXT: sera composé des segments,

Société GESTION
12 Rue Boileau
75016 PARIS
àE

Société PROGICIEL
123 Av. du Château
78000 VERSAILLES
àE

etc.etc.

La commande àE étant destinée à séparer des segments, il est donc inutile de la placer à la fin du dernier segment du fichier, mais elle n'est pas gênante. D'autre part, les blancs séparant les segments ci-dessus n'ont été mis que pour la lisibilité de la notice. S'ils existent, ils seront pris en compte et donneront une ligne blanche avant l'impression du segment.

Remarque : un fichier segmenté destiné à des insertions par la commande 'àF' incluse dans un texte n'est limité en volume que par la mémoire de l'ordinateur, contrairement au même fichier segmenté destiné à des insertions immédiates par CTRL I et après option 2 du menu de chargement.

III-1-6. COMMANDES DE MISE EN PAGE ET D'IMPRESSION

La composition d'un texte et toutes les manipulations de chaînes de caractères étant maintenant connues, il est évident qu'il manque des informations essentielles.

Il faut apprendre comment choisir les caractères, comment disposer les paragraphes, comment utiliser les commandes de mise en page, comment commander l'imprimante et la pagination etc.

TOUTE COMMANDE DOIT ETRE PLACEE AU DEBUT D'UNE LIGNE. ELLE COMPREND UN PREFIXE ET UN OU PLUSIEURS CARACTERES. ELLE DOIT ETRE ISOLEE SUR UNE SEULE LIGNE. PLUSIEURS COMMANDES PEUVENT SE SUCCEDER SUR DES LIGNES SUCCESSIVES. UNE LIGNE DE COMMANDES DOIT TOUJOURS ETRE TERMINEE PAR UN 'RETURN', MEME A LA FIN D'UN TEXTE.

JAYET Alain
43 bis, rue des Festoux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tel. 21, 62.57.22

A.- LE CHOIX D'UN CARACTERE

Si l'on ne précise rien, par aucune commande, l'impression se fera automatiquement dans le caractère standard de l'imprimante.

En général, toutes les imprimantes à aiguilles possèdent au moins les trois caractères suivants :

- le caractère dit STANDARD (10 caractères par pouce)
- le caractère dit COMPRESSE (condensed, 16 car. par pouce)
- le caractère dit ELARGI (elongated ou enlarged, 5 car. par pouce)

Certaines imprimantes possèdent un caractère dit PROPORTIONNEL qui n'est pas un caractère à proprement parler, mais qui modifie les caractères précédents sauf le compressé. En proportionnel, les lettres n'ont pas la même largeur imprimée, le "i" et le "m" sont les cas extrêmes. Une frappe proportionnelle est beaucoup plus jolie. Cette notice est imprimée en Standard proportionnel, on peut voir ci-dessous la différence entre un Standard normal et un Standard proportionnel.

Le caractère large (elongated character) est, sur certaines imprimantes, annulé automatiquement par un retour à la ligne. Il faut cependant l'annuler par une commande explicite de PLUME II dans le TFCOM.

Lors de l'enregistrement des paramètres dans le TFCOM, on a défini les codes ASCII permettant de commander les différents caractères de l'imprimante.

Le caractère préfixe des commandes choisi étant ici le "à", les commandes suivantes donneront les caractères indiqués ci-dessous (si bien sûr l'imprimante le permet) :

par	à%	,	le caractère standard
par	à\$,	le caractère condensé
par	à!	,	le caractère élargi
par	à&	,	le caractère proportionnel

On choisit un type de caractère par une des commandes à% , à\$, à! ou à& que l'on placera sur une seule ligne, avant le texte à imprimer, et suivie d'un RETURN. Ce caractère restera identique tant qu'une autre commande ne sera pas insérée dans le texte.

Il est évident que l'on peut attribuer n'importe quel caractère disponible aux commandes ci-dessus, en donnant la valeur ASCII voulue dans le TFCOM.

On peut associer plusieurs commandes que l'on placera sur des lignes successives et qui combineront entre eux les quatre types ci-dessus. On obtiendra, par exemple, un caractère élargi condensé, un élargi proportionnel etc.

Des essais d'impression d'un texte court permettront de juger des résultats en combinant les caractères dont dispose l'imprimante utilisée. Il faut passer du temps sur ce problème avant de se lancer dans la création de textes par PLUME II, pour se familiariser avec les possibilités offertes et juger de l'effet obtenu avant d'adopter une solution définitive.

Les exemples qui suivent donnent une idée des caractères que l'on peut obtenir avec l'imprimante utilisée pour imprimer cette notice.

Il ne faut pas oublier que la largeur du caractère choisi conditionne la longueur d'une ligne imprimée, il faut donc en tenir compte pour les tabulations ou mises en page. Signalons de plus qu'il n'est pas possible d'imprimer avec des caractères différents sur une même ligne.

Sans définition de caractère ou avec à% ,

Impression en caractère STANDARD

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

avec la commande à! ,

Caractère ELARGI STANDARD

avec les commandes à! et à& ,

Caractère ELARGI PROPORTIONNEL

avec la commande à& ,

Impression en caractère STANDARD PROPORTIONNEL

avec la commande à\$,

Impression en caractère CONDENSE

avec les commandes à! et à\$,

Caractère ELARGI CONDENSE

Pour placer un accent circonflexe, on tape la voyelle, puis le < et enfin l'accent ^ , sans blancs entre signes. Avec des caractères mélangeant deux types, l'accent sera plus ou moins mal placé.

B.- LES JUSTIFICATIONS A L'IMPRESSION

Les diverses commandes de mise en page vont permettre de situer un texte sur une ligne, en jouant sur la marge à gauche, sur la longueur de ligne imprimée, sur la justification à droite, le centrage d'un texte, le retrait du début d'un paragraphe etc..

Nous rappelons que "à" est le préfixe de commande choisi et correspond au Shift P sur un APPLE. C'est celui choisi dans les paramètres Standard livrés avec PLUME II. D'autre part, les signes >>> dans les titres ci-dessous ne sont mis que pour les séparer du texte explicatif.

COMMANDE àO(a) >>> marque à gauche ligne suivante

Cette commande place le premier caractère de la ligne qui suit (et seulement celle-ci) à la "a-ième" position sur la ligne. Cette commande peut être utilisée pour le retrait d'un début de paragraphe, puisqu'elle ne sert que pour une ligne. Les lignes suivantes utiliseront une tabulation antérieure (commande "J"), la première colonne étant la valeur par défaut évidente.

COMMANDE àJ(a,0) >>> marge à gauche toutes lignes

Cette commande fixe la largeur de la marge à gauche sur la "a-ième" position. Cette tabulation restera valable pour tout le texte, sauf utilisation de la commande précédente ou modification par une nouvelle commande "J".

Le zéro après la virgule indique que l'on ne désire pas de justification à droite comme le permettra la commande suivante.

COMMANDE àJ(a,b) >>> marge gauche et justification à droite

Cette commande, comme la précédente, fixe la marge à gauche sur la "a-ième" position, et de plus fixe la justification à droite à la "a + b" position. Bien entendu, il faut que la somme a + b soit inférieure au total d'une ligne complète imprimée, en général 80 caractères (sa valeur maximale est 200). La valeur minimale de 'b' est 30.

Cette commande est plus délicate à utiliser avec le caractère proportionnel du fait que le nombre de caractères par ligne est mal connu à cause des lettres étroites ou larges composant le texte. Des essais avec des valeurs différentes pour 'b' permettront de trouver la bonne solution. A titre indicatif, cette notice utilise la commande àJ(10,30).

Les exemples suivants illustrent, en caractère standard, les commandes précédentes paramétrées ainsi : àO(15) et àJ(10,50) puis àJ(20,50) avec un retrait de la première ligne par àO(25).

Au début de ce texte, sont placées les commandes qui définissent le caractère standard par "à%" , puis la marge à gauche à 10 par la commande "àJ(10,50)" . La justification est demandée à $10 + 50 = 60$ positions. Il faut se souvenir que l'on a indiqué dans le TFCOM la valeur 80 pour le nombre de caractères standard par ligne.

Au début de ce texte, sont placées les commandes qui définissent le caractère standard par "à%" , puis la marge à gauche à 20 par la commande "àJ(20,50)" . La justification est demandée à $20 + 50 = 70$ positions. Il faut se souvenir que l'on a indiqué dans le TFCOM la valeur 80 pour le nombre de caractères standard par ligne.

JAYET Alain
43 bis, rue de Broux
62700 BRUNY-LES-ARTOIS
TEL. (21) 62 67 22

COMMANDE àJ(Ca,b) >>> centrage texte justifié

Cette commande permet de centrer un pavé de texte au milieu d'une page en définissant la largeur 'b' de ce pavé. Elle ne peut être utilisée que de façon approximative avec le caractère proportionnel.

Le paramètre 'a' est le nombre maximal de caractères que l'imprimante peut imprimer par ligne. Ce nombre dépend donc du type de caractère utilisé :

- 80 en standard
- 40 en élargi
- 132 en condensé

Le paramètre 'b' est le nombre de caractères que l'on désire imprimer par ligne justifiée. Ce nombre doit donc être inférieur aux valeurs ci-dessus.

Le nombre de blancs de la marge à gauche est donné par la formule $(a - b) / 2$ arrondi au nombre entier inférieur.

Les exemples suivants permettent de juger des effets que l'on peut obtenir :

Ce texte est précédé de la commande de centrage J(C80,60) qui tient donc compte des 80 caractères standard possibles par ligne, et qui demande un centrage sous forme d'un pavé de 60 caractères par ligne justifiée.

Ce texte est précédé de la commande de centrage J(C80,40) qui tient donc compte des 80 caractères standard possibles par ligne, et qui demande un centrage sous forme d'un pavé de 40 caractères par ligne justifiée.

Ce texte est précédé de la commande de centrage J(C80,20) qui tient donc compte des 80 caractères standard possibles par ligne, et qui demande un centrage sous forme d'un pavé de 20 caractères par ligne justifiée.

JAYET Alain
48 Rue de la République
62700 BRICAULT (NORD)
Tél. 21.42.122

Si l'on se sert de la commande J(Ca,b) pour centrer un titre, le paramètre 'b' doit être égal au nombre exact de caractères ou espaces de ce titre. Ceci n'est donc pas valable pour les caractères proportionnels qui ont des largeurs différentes.

La commande suivante est plus simple pour le centrage d'une ligne ou d'un titre.

COMMANDE àC(a) >>> centrage titre

Cette commande ressemble à la précédente mais ne concerne que la ligne qui suit et non tout le texte qui suit.

Le paramètre 'a' est le nombre maximal de caractères que l'imprimante peut imprimer par ligne dans le caractère choisi. Voici quelques exemples :

TITRE centré par C(80)

TITRE centré par C(40)

TITRE centré par C(132)

TITRE centré par C(66)

La commande de centrage est délicate à utiliser en proportionnel car le nombre de caractères par ligne n'est pas constant. Il faut repasser en caractère standard avant d'appeler le proportionnel. Les trois lignes qui suivent, de longueurs différentes, utilisent une même valeur a=100 déterminée après essais. Le résultat est suffisant et ne peut être parfait.

TITRE centré par C(100)

TITRE encore centré par C(100)

TITRE toujours et encore centré par C(100)

C.- COMMANDES DIVERSESCOMMANDE àU >>> souligne ligne suivante

Cette commande soulignera automatiquement la ligne suivante. Il y a deux façons d'utiliser cette commande suivant que l'imprimante possède ou non le souligné intégré.

Si elle le possède et qu'on l'a indiqué lors de la définition des paramètres du TFCOM, il n'y a rien d'autre à faire.

Si l'imprimante ne possède pas le souligné intégré, l'utilisation de la commande àU soulignera automatiquement la ligne suivante à l'aide d'un caractère à choisir au moment de l'impression. Ce caractère peut être l'un quelconque du clavier, mais, pour des raisons évidentes d'esthétique ce sera le plus souvent = , - , " .

Dans ce second cas, plusieurs commandes 'àU' à la suite provoqueront autant de lignes de soulignage. Si cette commande se trouve trop près d'un bas de page, la ligne à souligner sera reportée à la page suivante automatiquement.

COMMANDE à=.... >>> commentaire

Cette commande permet d'insérer dans le texte des commentaires "de service" qui ne seront pas imprimés mais qui peuvent être utiles au rédacteur. Pour ceux qui savent programmer en Basic, c'est l'équivalent des REM qui n'ont aucune action sur le programme lui-même.

COMMANDE à=*.... >>> commentaire et arrêt impression

Cette commande est un cas particulier de la commande précédente. En dehors du commentaire, elle arrête l'impression. Ce peut être utile, par exemple, pour changer la marguerite de l'imprimante ou faire penser à charger un autre disque avant de continuer.

COMMANDE àP >>> saut à la page suivante

Lorsque la hauteur de page définie dans les paramètres d'impression est atteinte, PLUME II commande automatiquement le saut à la page suivante.

Cependant, on peut désirer tourner la page quand le sujet ou la présentation du texte le demande. C'est le but de la commande 'àP' .

Ne pas oublier que les lignes blanches placées de part et d'autre de cette commande seront "imprimées". Il faut savoir également que PLUME II déclenche le saut à la page suivante automatiquement si une ligne isolée ou une ligne à souligner se trouve trop près du bas de page. Faire des essais en simulation ou en impression.

Pour obtenir un page blanche (en-tête et bas de page éventuels étant respectés), placer deux commandes àP encadrant au moins une ligne blanche.

COMMANDE à-.... >>> texte en-tête

La commande à- est suivie du texte que l'on désire voir apparaître systématiquement en haut de chaque page. Cet "en-tête" sera imprimé sur la même ligne que le numéro de la page. Bien entendu, cet en-tête et la pagination ne seront imprimés que si on le demande lors de la définition des paramètres d'impression. Une nouvelle commande à- placée plus loin dans le texte modifie l'en-tête dès la page suivante.

L'en-tête et la pagination sont automatiquement imprimés dans le caractère standard, indépendamment du caractère en service à ce moment qui redeviendra actif pour la suite du texte. Majuscules et minuscules peuvent être utilisées.

Si le texte de l'en-tête est trop long pour tenir sur une ligne avec la pagination, seul le numéro de page sera imprimé. Il faudra donc réduire la longueur de l'en-tête.

COMMANDE à/... >>> texte bas de page

Cette commande permet d'imprimer systématiquement une ligne de texte en bas de chaque page, ligne qui sera de plus centrée automatiquement.

Comme pour la commande précédente d'en-tête, il faut en demander l'impression lors de la définition des paramètres d'impression.

COMMANDE à" >>> texte forcé en majuscules

La commande à" force tout le texte qui la suit à être en majuscules, jusqu'à ce que la commande ci-dessous soit utilisée.

Cette commande sera peu utilisée. Elle peut servir, par exemple, à convertir un texte en majuscules pour le faire transmettre par Telex, ou pour l'envoyer sur une imprimante qui ne permettrait pas les lettres accentuées.

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

COMMANDE à£ >>> annule le tout majuscules

(Rappelons que la livre Sterling £ est imprimée ici à la place du dièse habituel # , du fait de l'utilisation des caractères nationaux français)

La commande à£ annule la commande précédente et permet au texte qui suit d'être imprimé de nouveau avec ses majuscules et minuscules.

COMMANDE àE >>> fin ou séparateur de segments

Ainsi qu'on l'a vu à propos des fichiers segmentés, on peut stocker dans un fichier spécial des petits textes 'en vrac' appelés 'segments d'insertion'. Afin de les séparer les uns des autres, on place la commande 'àE' à la fin de chaque segment.

Ces segments seront appelés par leur numéro d'ordre lors de la création d'un texte en mode INSERTION, en tapant CTRL I, ou au moyen de la commande suivante.

COMMANDE àF(...) >>> insertion automatique de fichier

Cette commande, complétée par le nom complet d'un fichier placé entre les parenthèses, permet d'insérer automatiquement ce fichier à l'emplacement de 'àF(dd:ffff)' dans le fichier en cours d'impression. Le fichier appelé sera imprimé comme s'il avait fait partie du fichier appelant principal.

Pour imprimer des textes très longs, plus que ne peut en contenir la mémoire vive de l'ordinateur, on peut créer un tout petit fichier qui ne comprendra que des commandes 'àF(...)' complétées par les noms des fichiers successifs à appeler. L'impression de cette notice fait appel à quatorze fichiers successifs.

Cette commande est également utilisée pour l'envoi en nombre d'une lettre où seul le destinataire change. Il suffit de la placer à l'endroit qu'auraient occupés le nom et l'adresse.

COMMANDE à:xx,yy,zz,nn.>>> commande directe de l'imprimante

Cette commande à: , suivie de valeurs décimales de caractères ASCII compris par l'imprimante, permet, au cours d'un texte, d'agir directement sur l'imprimante. Ces groupes de chiffres doivent être séparés par des virgules. On peut placer à la suite autant de commandes que l'on désire.

On pourra l'utiliser, par exemple, pour obtenir un caractère non défini dans les paramètres, pour faire un 'top of form', remonter d'une ou plusieurs lignes, pour envoyer n'importe quelle séquence intéressante que l'on trouvera dans la notice de l'imprimante, et qui n'est pas prévue dans le TFCOM.

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

III-2. RECHERCHES ET REMPLACEMENTS

L'option 2 du menu Editeur permet de rechercher un mot, une chaîne de caractères ou une ligne de commande, pour les remplacer par un texte nouveau. Cette option permet également de rechercher un mot précis pour se situer dans un texte, en le remplaçant par lui-même.

Le remplacement peut se faire sur la totalité du texte ou seulement entre les pointeurs 1 et 2 préalablement placés.

Le remplacement peut être automatique ou manuel,

```

-----
:          RECHERCHES ET REMPLACEMENTS          :
:          -----                               :
:          1/ SUR TOUT LE TEXTE                   :
:          2/ ENTRE LES POINTEURS 1 ET 2         :
:          0/ RETOUR AU MENU EDITEUR            :
:          -->                                    :
-----

```

puis,

```

-----
:          1/ REMPLACEMENT AUTOMATIQUE           :
:          2/ REMPLACEMENT PAS A PAS           :
:          -->                                    :
-----

```

JAYET Alain
48 bis, rue des Pêcheurs
62700 BRUNELLES (NORD)
TEL. 21.02.11

REEMPLACEMENT AUTOMATIQUE

La recherche tient compte des majuscules et minuscules. Sur un APPLE II Plus, s'assurer que les majuscules sont bien vues en vidéo inverse (taper CTRL E en cas de besoin). La question suivante permet de traduire automatiquement en majuscule la première lettre du mot qui remplace le modèle recherché. En général, on répond NON.

```

-----
: < CONVERSION AUTOMATIQUE MIN-->MAJ          :
: DU PREMIER CARACTERE REMPLACANT             :
: 1/OUI      2/NON      -->                   :
-----

```

Ensuite on donne le mot ou la partie de texte que l'on veut rechercher. Ce modèle peut avoir jusqu'à 30 caractères blancs compris. Le modèle recherché peut être, par exemple, quelques lettres d'un mot, pour rechercher et corriger une faute d'orthographe systématique.

```

-----
: < MODELE A RECHERCHER (30 CAR. MAX)         :
: -->                                         :
-----

```

Le texte remplaçant peut être plus court ou plus long que le modèle à remplacer, ceci dans la limite des 30 caractères permis. Tous les caractères visibles à l'écran, y compris ceux modifiés par la touche 'Littéral' ainsi que les espaces, sont pris en compte.

```

-----
: < REMPLACANT (30 CAR. MAX)                  :
: -->                                         :
-----

```

Une fois que l'on a tapé RETURN, la recherche commence et le décompte des modèles trouvés est affiché. Quand la recherche est terminée, le total en est indiqué.

Une application curieuse : en remplaçant un mot par lui même, on peut compter combien de fois il est utilisé dans un texte. Si, au lieu d'un mot, on choisit la simple lettre 'e', le décompte devient impressionnant.

```

-----
: - FIN DE RECHERCHE -
:
: MODELE xyz
: -----> abc
:
: NOMBRE DE MODELES TROUVES n
: NOMBRE DE REMPLACEMENTS n
:
: --> TOUCHE QUELCONQUE
-----

```

JAYET
48
627
DES

RECHERCHE/REPLACEMENT PAS-A-PAS

La mise en oeuvre est identique à la recherche automatique, sauf que le curseur est positionné dans le texte sur le modèle trouvé. On a alors le choix pour le remplacer ou non.

```

-----
:          curseur placé sur le
:          texte à l'écran
: -----
: ---> modèle
: 1/OUI      2/NON      F/FIN
-----

```

Quand les remplacements sont terminés, on obtient le décompte des modèles remplacés que l'on peut comparer au nombre des modèles trouvés, comme ci-dessus. On peut alors contrôler les remplacements par l'option 1 du menu Editeur, si on le désire ou si l'on a des doutes sur la position des pointeurs après une recherche entre pointeurs.

Remarque :

Quand on compose un texte, on doit à chaque paragraphe donner des commandes identiques de caractères ou de tabulation. Si l'on ne s'est pas créé une bibliothèque de ces commandes en fichiers segmentés, l'option 2 du menu Editeur (Recherches et Remplacements) donne une solution élégante à ce problème.

Il suffit d'inclure dans le texte en cours de composition, des groupes de lettres (xx, yy etc. par exemple) que l'on remplacera plus tard au moyen de l'option 2 par des commandes réelles (à0(15), àJ(10,30), etc. par exemple). On gagnera du temps et on évitera des erreurs de justifications identiques. Cependant, il ne faudra pas oublier de vérifier l'existence du RETURN obligatoire après toute commande, sinon le texte sera refusé au contrôle.

III-3. SAUVEGARDE

L'option 3 du menu Editeur permet de sauvegarder sur disque le texte qui est actuellement en mémoire. Avant cette opération, le texte est vérifié pour s'assurer qu'il ne comporte pas d'erreurs de syntaxe. Si le texte est long, cette vérification peut durer plusieurs secondes.

En général, les erreurs sont des erreurs de lignes de commande comme l'indique le message suivant

```
-----
:           ** ERREUR **           :
:           -----                :
:  COMMANDE INCONNUE                :
:  --> TOUCHE QUELCONQUE            :
-----
```

Nous avons la possibilité de sauvegarder la totalité du texte ou seulement une partie délimitée par les pointeurs 1 et 2 que l'on aura placés préalablement, par la méthode expliquée au § III-1-4.

```
-----
:  1/ TOUT LE TEXTE                 :
:  2/ POINTEUR1 - POINTEUR2        :
:  0/ RETOUR AU MENU EDITEUR       :
-----
```

Si l'on a oublié de placer un ou deux de ces pointeurs, un message le signale et nous renvoie au texte pour les placer.

```
-----
:           ** ERREUR **           :
:           -----                :
:  LES POINTEURS NECESSAIRES NE SONT :
:  PAS TOUS DEFINIS                 :
:                                     :
:  --> TOUCHE QUELCONQUE            :
-----
```

Quand on a choisi de sauvegarder tout ou partie du texte, un message indique combien de blocs de 512 caractères il sera nécessaire de disposer sur la disquette. Si l'on vient de faire une mise au point d'un texte que l'on a chargé en mémoire, il n'y a pas besoin d'indiquer le nom du fichier qui est connu de l'ordinateur. Dans le cas contraire, on répond NON et l'on donne le nom UCSD (ddd:ffff) choisi.

Il est possible que le texte que l'on a modifié n'ait plus la même longueur que le texte qui a été chargé, aussi le message suivant permet la comparaison et attire l'attention sur la place disponible nécessaire sur le disque de sauvegarde.

```
-----
: TAILLE NECESSAIRE SUR DISQUE : x BLOCS :
:                                     :
: LE DOCUMENT ACTUEL PROVIENT DU FICHER :
: ddd:fffff ( y BLOCS)                :
:                                     :
: < MISE A JOUR DIRECTE ?              :
:                                     :
:  1/OUI    2/NON    -->                :
-----
```

Lorsque l'on travaille sur des textes très longs et compliqués, il est prudent de faire une sauvegarde périodique sur une ou même sur deux disquettes de noms différents, par mesure de sécurité. Il faut toujours prévoir un incident technique ou une coupure de secteur au mauvais moment.

Remarquer que lorsque l'on fait deux copies successives sur deux disques différents, on économise le temps du contrôle du texte pour la seconde copie.

Une mise en garde demande si l'on veut bien remplacer le texte déjà enregistré sous le nom indiqué par le nouveau texte qui est en mémoire dans l'ordinateur.

```
-----
: * FAUT-IL DETRUIRE                               :
:   L'ANCIEN   xxx:ttt   ?                           :
: 1/OUI       2/NON       REPONSE   :               :
-----
```

Si l'on a chargé plusieurs textes à la suite les uns des autres, l'ordinateur ne sait plus sous quel nom sauvegarder directement, il le demande donc.

Si l'on n'a pas placé le bon disque ou si la capacité restant sur la disquette ne permet pas de loger le texte, on reçoit le message suivant

```
-----
: ** OUVERTURE IMPOSSIBLE **                         :
: DISQUE ABSENT OU CATALOGUE SATURE                 :
: NOUVEL ESSAI ?                                     :
: 1/OUI       2/NON       REPONSE   :               :
-----
```

Il faut savoir que les fichiers sont enregistrés en un seul bloc. Il peut y avoir sur le disque une place suffisante pour loger le nouveau fichier mais malheureusement en morceaux épars, donc inutilisables. C'est la raison pour laquelle il faut 'purger' périodiquement les disquettes.

On peut ainsi obtenir le message suivant :

```
-----
: . . . . .                                         :
: ** ERREUR ECRITURE DISQUE **                     :
: MANQUE DE PLACE                                   :
: NOUVEL ESSAI ?                                     :
: 1/OUI       2/NON       REPONSE   :               :
-----
```

Dans ce cas, on peut revenir au menu Editeur en répondant NON et, par l'option 6, purger la disquette de fichiers inutiles, puis relancer la sauvegarde.

Si l'on ne trouve pas de fichiers à éliminer, il suffit de placer une autre-disquette, en la purgeant éventuellement.

Quand la sauvegarde est terminée, le menu est redonné à l'écran, le texte étant toujours en mémoire de l'ordinateur.

III-4. EDITION

But final du traitement de Textes, l'option 4 du menu Editeur permet l'EDITION.

Il faut prendre ce mot 'édition' dans son sens le plus large en informatique. Il désigne aussi bien une impression sur papier, qu'une visualisation à l'écran ou qu'un traitement particulier d'un texte.

Ainsi, la fonction EDITION de FLUME II permet,

- > l'impression sur papier,
- > la simulation sur l'écran,
- > l'édition d'un fichier d'impression.

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

D'autre part, on pourra éditer un texte totalement ou partiellement par délimitation au moyen de 2 pointeurs. Le texte subit d'abord une vérification avant édition.

CONTROLE DU TEXTE

Du fait de la complexité des fichiers créés, FLUME II vérifie tout le texte en mémoire. Si le texte est long, cette opération peut durer plusieurs secondes.

```
-----
:   ** CONTROLE DU TEXTE **   :
-----
```

Si une erreur est détectée, un message le signale, par exemple,

```
-----
:           ** ERREUR **       :
:   -----                   :
: MAUVAIS PARAMETRES         :
:   -----                   :
: --> TOUCHE QUELCONQUE POUR CONTINUER :
-----
```

et FLUME II a l'amabilité de placer le curseur sur l'erreur dans le texte affiché à l'écran. Il ne reste plus qu'à la corriger. Ces erreurs portent en général sur des commandes mal composées ou mal placées, donc inconnues de FLUME II.

Ensuite, il nous est offert le choix entre l'impression réelle sur papier ou une simulation à l'écran ou le traitement d'un fichier.TEXT. Cette simulation permettra de faire une dernière mise au point de la présentation du texte à imprimer.

```
-----
:           EDITIONS           :
:   -----                   :
: 1/ IMPRESSION               :
: 2/ SIMULATION A L'ECRAN    :
: 3/ FICHER D'IMPRESSIION    :
: 0/ RETOUR AU MENU EDITEUR  :
:   --                       :
-----
```

III-4-1. IMPRESSION DU TEXTE

Nous avons la possibilité d'imprimer la totalité du texte ou seulement une partie délimitée par les pointeurs 1 et 2 que l'on aura placés préalablement. Voir éventuellement la méthode expliquée au § III-1-4.

```

-----
: < CHAMP A EDITER                               :
:                                                  :
: 1/ TOUT LE TEXTE                               :
: 2/ POINTEUR1 - POINTEUR2                       :
: -->                                             :
-----

```

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

Tapons '1' pour TOUT LE TEXTE.

Si c'est la première fois que l'on demande l'impression, on doit répondre à une longue suite de questions qui se rapportent à la mise en page réelle de l'impression sur papier. Les explications qui suivent vont permettre de comprendre ce qui est demandé exactement.

```

-----
: - MISE EN PAGE -                               :
: a. -----                                     :
: NBRE TOTAL LIGNES/PAGE (30,300)              :
-----

```

Il ne s'agit pas du nombre de lignes que l'on veut imprimer sur une page mais de la dimension, en nombre de lignes, de la hauteur de la feuille de papier.

On peut imprimer les textes sur du papier en feuilles séparées (au format commercial 21 X 29,7 cm) ou sur du papier perforé plié en accordéon qui, pour compliquer les choses, existe en 11" et en 12 pouces de haut. Ce papier en 12" est celui qui se rapproche le plus de notre format commercial (30,48 cm au lieu de 29,70 cm de haut) et il est recommandé de l'utiliser systématiquement.

En impression (comme en plomberie !) les dimensions sont données en pouces. Les lignes sont espacées à raison de 6 lignes par pouce. Une feuille de 11" (format 'américain') a donc une hauteur physique de 66 lignes, un feuille de 12" a une hauteur de 72 lignes.

Pour du papier accordéon ce nombre de lignes est réel. Pour du papier en feuilles séparées, cela ne veut plus rien dire car la feuille doit rester tenue sur le tambour de l'imprimante. Ce qui fait que, pour des feuilles séparées, ce n'est plus la hauteur de la feuille qui compte mais le nombre de lignes que l'on peut imprimer avant que le papier ne tombe. Il faudra en faire l'essai une fois pour toutes et noter la valeur trouvée (qui sera différente d'une imprimante à l'autre). Pour plus de facilités, cet essai sera fait en dehors de PLUME II, en comptant de simples retours chariot.

En résumé, la réponse à la question du nombre de lignes par page détermine la valeur, en nombre de lignes, au bout de laquelle il y aura saut automatique à la page suivante.

Donc, répondre par

- > le nombre 66, si l'on utilise le format 'américain' de 11 pouces
- > le nombre 72, si l'on utilise le format 'européen' de 12 pouces

> un nombre quelconque à déterminer par la chute des feuilles au format commercial, puisque ce qui compte est le nombre de lignes imprimables par feuille.

CORPS DU TEXTE

Si nous avons tapé 72 à la question précédente (pour imprimer sur du papier 12 pouces), le programme calcule les valeurs extrêmes possibles pour les positionnements demandés par les questions suivantes.

 b. : PREMIERE LIGNE CORPS TEXTE (2,55) :

La réponse à cette question détermine le nombre de lignes libres que l'on désire en haut de la page avant le texte. Répondons par 5 qui est la valeur donnée pour l'impression de ce manuel.

 c. : DERNIERE LIGNE CORPS TEXTE (15,70) :
 : (DOIT ETRE < 69 POUR UN BAS DE PAGE) :

Donnons la valeur 65, utilisée ici, qui donne un volume de texte agréable pour une impression sur papier accordéon de 12 pouces.

EN-TETE DE PAGE

 d. : < EN-TETE DE PAGE ? :
 : 1/OUI 2/NON --> :

JAYET Alain
 43 bis, rue des Minimes
 62700 BRUAY EN TOISIS
 Tél. 21, 62.01.11

PLUME II donne une possibilité extrêmement intéressante qui permet d'imprimer systématiquement sur chaque page, avant le corps du texte, une mention ou un texte identique, d'une ligne maximum. Ce texte sera entré au début du texte à imprimer, précédé de la commande à- .

Si l'on n'a pas placé de texte pour un en-tête, le fait de répondre OUI à la question va commander une pagination automatique en haut de chaque page.

 e. : POSITION NBRE LIGNES AVANT CORPS (1,4) :

Du fait que nous avons décidé plus haut de placer le corps du texte à la cinquième ligne, PLUME II calcule les positions possibles pour cet en-tête. Choisissons 3, comme dans ce manuel.

Les deux questions suivantes permettent de positionner l'en-tête sur la ligne où il sera placé. Il ne faut pas oublier que cet en-tête sera automatiquement imprimé en caractères Standard, majuscules et minuscules, donc à raison de 80 caractères par ligne le plus souvent.

 f. : COLONNE DE DEPART (1,180) :

 g. : COLONNE DE FIN (7,180) :

Pour l'impression de ce manuel, les valeurs 5 et 75 ont été répondues respectivement aux deux questions.

Bien entendu, le positionnement de l'en-tête est fonction de sa longueur. Au cas où le texte serait trop long pour les valeurs choisies, seul le numéro de la page serait imprimé.

NUMEROTATION DES PAGES

```

-----
h.  : < NUMEROTATION                               :
      : 1/A DROITE  2/ALTERNEE  -->                :
-----

```

On pourra donner n'importe quel numéro, zéro compris. FLUME II offre le choix d'une numérotation toujours en haut à droite pour un document recto seul, ou une numérotation alternée pour un document recto-verso.

FLUME II numérote les pages conformément aux normes de l'imprimerie pour une impression recto-verso. Les numéros de page impairs sont placés sur le recto, c'est à dire sur la page de droite.

Le numéro de page alternera donc à droite et à gauche suivant que le numéro de page sera impair ou pair. Il faudra y penser pour l'impression d'un long texte comportant beaucoup de pages que l'on sera amené parfois à imprimer individuellement pour des corrections par exemple.

Encore une fois, des essais patients montreront comment se présentera l'impression, en particulier s'il y a un texte d'en-tête.

BAS DE PAGE

De la même façon, on peut imprimer systématiquement en bas de chaque page un petit texte d'une ligne. Ce 'bas de page' sera entré une fois pour toutes au début du texte à imprimer, précédé de la commande à/.

```

-----
i.  : < BAS DE PAGE ?                               :
      : 1/OUI  2/NON  -->                            :
-----

```

A la différence de l'en-tête, le texte de bas de page sera automatiquement centré sur sa ligne. Il suffit donc d'indiquer sa position par rapport au texte.

```

-----
j.  : POSITION APRES CORPS  (3,6)                    :
-----

```

La valeur indiquée ici n'a de valeur que si l'on laisse FLUME II "tourner les pages" tout seul. Après une commande 'àP' de saut de page, il y aura des lignes laissées blanches avant le texte de bas de page.

SOULIGNAGE

```

-----
k.  : < CARACTERE DE SOULIGNAGE  -->  +  :
-----

```

A cette question, on répond par un simple RETURN si l'imprimante possède le souligné intégré et qu'on l'a déclaré dans le TFCOM. Sinon, on répond par un caractère quelconque du clavier, en général ce sera - = " etc. Dans ce dernier cas, le caractère de soulignage qui aura été choisi soulignera la ligne suivant la commande (àU) incluse dans le texte.

DIVERS

```

-----
1.  : <FORCAGE MAJUSCULES-->MINUSCULES ?   :
    : 1/OUI      2/NON      -->           :
-----

```

Normalement, il faut répondre NON à cette question.

Si l'on répond OUI, toute l'impression se fera en minuscules, les lettres accentuées et les signes divers étant respectés.

VALIDATION DES PARAMETRES

```

-----
m.  : < VALIDATION DE LA MISE EN PAGE ?   :
    : 1/OUI      2/NON      -->           + :
-----

```

Si l'on n'est pas satisfait des réponses que l'on vient de faire, il suffit de dire NON pour recommencer au début.

Lorsque les paramètres d'impression sont conformes à ce que l'on veut, PLUME II offre la possibilité de les stocker sur disque pour les utiliser ultérieurement. Il peut être intéressant de les imprimer sur papier en vue d'une modification future éventuelle.

```

-----
n.  : < STOCKAGE DES PARAMETRES SUR DISQUE?:
    : 1/OUI      2/NON      -->           :
o.  : < IMPRESSION DES PARAMETRES ?
    : 1/OUI      2/NON      -->           :
-----

```

JAYET Alain
48 bis, rue de la ...
62700 BRUNY EN ARTOIS
TEL. (21) 62.57.22

Le fait de stocker sur disque les paramètres que l'on vient de définir, évitera d'avoir à les redonner pour une impression future. Ils sont enregistrés sur la disquette PLUME II (celle appelée PLUM1 pour l'APPLE) sous le nom 'Standardlayout'.

Par exemple, si l'on veut imprimer un texte et que des paramètres de mise en page sont déjà mémorisés sur disque, on obtiendrait à l'écran :

```

-----
:      -- PARAMETRES DE MISE EN PAGE --      :
:      =====                               :
:  NBRE TOTAL LIGNES PAR PAGE = 72           :
:  CORPS DU TEXTE = LIGNES 5 A 65           :
:  -EN-TETE A LA LIGNE 2  COL 5-75          :
:  (NUMEROTATION A DROITE)                   :
:  -BAS-DE-PAGE A LA LIGNE 68  COL 5-75     :
:  -CARACTERE DE SOULIGNAGE                  :
:  :                                          :
:  < FAUT-IL MODIFIER LES PARAMETRES        :
:  DE MISE EN PAGE ?                         :
:  1/OUI      2/NON      -->                 :
-----

```

Si l'on veut les modifier en répondant NON, on est ramené au début de ce chapitre, au § III-4-1. Les paramètres ci-dessus sont ceux utilisés pour mettre en page ce manuel.

PARAMETRES D'IMPRESSION

Il n'y a plus maintenant qu'à préciser quelques paramètres liés à l'impression proprement dite, ce sont :

```

-----
: - PARAMETRES POUR CETTE EDITION - :
p. : ----- :
: < NBRE EXEMPLAIRES ( 1 , 99 ) :
-----

```

La définition d'un nombre d'exemplaires autre que 1 imprimera un même texte en autant d'exemplaires voulus. Si l'on fait appel dans ce texte à un fichier segmenté d'adresses, le numéro de l'exemplaire imprimé correspondra au numéro du segment. Si le nombre d'exemplaires demandés est supérieur au nombre de segments appelés, l'impression continuera mais avec une mise en page faussée du fait de l'absence de segments.

```

-----
q. : < NUMERO PREMIERE PAGE EDITEE
-----

```

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

On peut donner n'importe quel numéro, zéro compris. Il ne faut pas oublier que, si l'on a choisi une pagination alternée pour du recto-verso, un numéro impair sera imprimé à droite et un numéro pair à gauche.

```

-----
r. : < ARRET A CHAQUE BAS DE PAGE ? :
: 1/OUI 2/NON --> :
-----

```

L'arrêt en bas de page est surtout utile pour imprimer recto-verso sur des feuilles séparées. Il peut être également utile pour examiner un "brouillon" d'impression page à page, en particulier pour vérifier si les sauts de page sont bien là où on les a demandés.

```

-----
s. : < VALIDATION DE CES PARAMETRES ? :
: 1/OUI 2/NON --> :
-----

```

Enfin, la réponse à cette dernière question va lancer l'impression. Si l'on répond NON à la validation, on est ramené plus haut, au choix du nombre d'exemplaires.

Est-il besoin de rappeler que pour imprimer il faut que l'imprimante soit allumée et de plus sur 'on line' ?!, cela arrive à tout le monde !.

```

-----
: - IMPRIMANTE EN LIGNE ! :
: : :
: - EXEMPLAIRE NO. 1 :
-----

```

Durant l'impression sur papier, l'écran affiche la succession de toutes les commandes incluses dans le texte. Ceci permet de localiser des anomalies éventuelles d'impression, qui seraient dues à des commandes impropres mais légales.

Si l'on a utilisé le caractère proportionnel, les valeurs numériques incluses dans les commandes du texte sont toutes multipliées par 12, car 12 est la largeur de la lettre E prise pour référence par la justification.

Remarque :

On peut, pour une raison ou pour une autre, arrêter l'impression à tout moment en tapant une touche quelconque, que l'on confirmera en réponse à la question suivante :

```
-----
: < ABANDON ?      .....000      :
: 1/OUI    2/NON    -->           :
-----
```

Si l'on tape RESET, l'impression s'arrête évidemment, mais on perd tout le texte en mémoire car on revient au menu principal de PLUME II. Si, par malheur, le texte en cours d'impression n'a pas été sauvegardé auparavant, il est perdu !!

III-4-2. SIMULATION A L'ECRAN

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

```
-----
: ** SIMULATION **      :
:                       :
: LARGEUR = LARGEUR ECRAN = 80 :
: --> TOUCHE QUELCONQUE POUR CONTINUER :
-----
```

La visualisation à l'écran montre le texte tel qu'il sera imprimé, avec sa mise en page réelle. On voit également les commandes de saut de page matérialisées par une ligne de points, et les commandes 'àF' d'insertion ou d'enchaînement de textes écrites en clair.

Si le texte a été composé en 40 colonnes à l'écran pour faire une impression en 80 colonnes, il faudra utiliser l'option 5 du menu Editeur pour repasser en 80 colonnes à l'écran. Si les lignes font plus de 80 caractères, on ne verra pas la fin de celles-ci sur l'écran malgré que le texte existe réellement.

La simulation à l'écran évite d'imprimer sur papier un texte qui ne conviendrait pas. En particulier, il permet de contrôler les sauts de page volontaires qui sont toujours délicats à maîtriser lorsqu'ils sont très près d'un bas de page.

Avant impression ou simulation à l'écran, PLUME II contrôle tout le texte en mémoire. Si le texte est long, ce contrôle peut durer plusieurs secondes. Ensuite, on est ramené à la plupart des questions que l'on a vues pour l'impression.

REMARQUE SUR L'EDITION

Lorsque l'on fait une édition, impression ou simulation, les changements de page sont signalés à l'écran par une ligne pointillée. A l'extrémité de cette ligne, apparaissent 3 chiffres (0 ou 1) qui indiquent le type de caractère actuellement en service avant de sauter à la page suivante, suivant le code indiqué ci-dessous :

premier chiffre > impression élargie
deuxième chiffre > impression condensée
troisième chiffre > mode proportionnel

NON = 0 OUI = 1

.. /000

000 signifie caractère standard
100 signifie caractère élargi
010 signifie caractère condensé
110 signifie caractère élargi condensé
001 signifie caractère standard proportionnel
etc.

On peut ainsi s'assurer que le caractère désiré est bien en service pour la page suivante, surtout si l'on enchaîne des longs fichiers successifs. Cela peut éviter des surprises désagréables à l'impression.

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

III-4-3. FICHER D'IMPRESSION

Cette dernière option du menu d'édition génère un fichier TEXT à partir d'un fichier créé par PLUME II. Ce nouveau fichier est la reproduction exacte du texte imprimé dans sa mise en page finale.

L'intérêt de cette transformation est la rapidité que l'on obtiendra à l'édition, du fait de la suppression de l'interprétation des commandes. Par contre cette création d'un fichier TEXT prend beaucoup de place sur le disque. Cette transformation n'est utile que pour des textes que l'on doit imprimer un grand nombre de fois à la suite.

Pour pouvoir 'éditer' ce genre de fichier, il faut d'abord avoir placé en mémoire le fichier PLUME à traiter par l'option 5 de chargement.

En appelant l'option 4 EDITION, puis l'option 3 du menu d'édition, on indique le nom sous lequel on veut stocker le fichier transformé. Le suffixe .TEXT sera ajouté automatiquement.

```
-----
: < NOM UCSD DU FICHER D'IMPRESSION ? :
: (.TEXT IMPLICITE) :
: -->..... :
-----
```

On pourra faire l'impression de ce fichier en utilisant l'utilitaire PLUME II de Transferts (option 6 du menu principal PLUME II) en donnant comme destination le volume 6 (qui correspond à l'imprimante).

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

III-5. MENU DE CHARGEMENT

L'option 5 du menu Editeur appelle un autre petit menu qui permet de charger en mémoire de l'ordinateur des fichiers de textes et des fichiers segmentés, et également de choisir le nombre de colonnes à l'écran.

```

-----
:                - CHARGEMENTS -                :
:                -----                        :
: 1/ CHARGEMENT DU DOCUMENT DE TRAVAIL          :
:   (actuellement ddd:ffff)                      :
: 2/ CHARGEMENT POUR INSERTIONS                 :
:   (actuellement dd:fff)                        :
: 3/ LARGEUR DE L'ECRAN                         :
: 0/ RETOUR AU MENU EDITEUR                     :
: -->                                           :
-----

```

Si un fichier de textes ou un fichier d'insertion est déjà en mémoire, son nom est indiqué sous les deux premières options du menu.

Fichier d'insertion

Si l'on a besoin d'un fichier segmenté, il est plus pratique de l'appeler en premier, avant le document de travail. Cela évite d'avoir à rappeler ce menu.

Tapons donc l'option 2,

```

-----
: < NOM UCSD DU FICHER D'INSERTION              :
: -->.....                                     :
-----

```

Par nom UCSD, on entend le nom complet comprenant celui du disque séparé de celui du fichier par les deux points.

Si le fichier d'insertion est trop grand, s'il dépasse un bloc de 512 caractères, on obtient la remarque suivante,

```

-----
: ** SEUL LE PREMIER BLOC EST CHARGE **        :
: --> touche quelconque                        :
-----

```

Document de travail

Le menu étant redonné à l'écran, tapons maintenant l'option 1. Après avoir indiqué le nom, on peut charger à la suite d'autres textes, dans la mesure où la mémoire libre de l'ordinateur le permet.

```

-----
: < NOM UCSD DU DOCUMENT A CHARGER ?          :
: --> .....                                     :
:                                               :
: < FAUT-IL AJOUTER UN AUTRE TEXTE ?         :
: 1/OUI    2/NON    -->                       :
-----

```

Lorsque l'on travaille sur un texte, qui est donc déjà en mémoire de l'ordinateur, et que l'on appelle l'option 5 de chargement, on a le choix entre placer un nouveau texte à la suite du premier, ou à sa place, ou encore à la suite du pointeur 1 s'il a été placé dans le texte en mémoire.

```
-----
: 1/ AJOUT A LA FIN           :
: 2/ CHARGEMENT A LA PLACE    :
: 3/ INSERTION APRES POINTEUR 1 :
-----
```

Remarque :

Si l'on tape RETURN au lieu d'un nom UCSD de fichier à charger, on efface tout ce qui est en mémoire et l'on revient au menu.

Si l'on en demande trop à la mémoire, un message le signale mais il n'y a aucune inquiétude à avoir pour le texte déjà en mémoire, il est toujours là !

```
-----
: ** MEMOIRE PLEINE **       :
: --> Touche quelconque     :
-----
```

LARGEUR ECRAN

A la mise en route de PLUME II, l'écran est en 80 colonnes. Si l'on dispose d'un APPLE avec une sortie standard en 40 colonnes, et que l'on se refuse à utiliser les commandes PASCAL d'origine CTRL A et CTRL Z, il suffit de répondre convenablement à la question posée.

```
-----
: - LARGEUR ECRAN EN COLONNES = 80 - :
: 1/OUI      2/NON      -->         :
-----
```

```

:
: < NOUVELLE VALEUR (40,132) :
-----
```

Avec un APPLE II, on peut utiliser une des cartes 80 colonnes du marché, mais il est prudent de faire un essai avant achat, afin de ne pas être trop déçu de la mauvaise lisibilité des minuscules maigres ...

Avec un APPLE//e, on a la possibilité d'une carte optionnelle 80 colonnes. Mais, par conception, PLUME II travaille en 80 colonnes dès qu'il en trouve la possibilité. On sera donc obligatoirement en 80 colonnes si l'on utilise cette carte, et pour travailler en 40 colonnes il faudra retirer cette carte.

III-6. CATALOGUES

L'option 6 du menu Editeur donne le catalogue d'une disquette dont on a indiqué le nom UCSD ou le numéro de "volume" (du drive) si on ne le connaît pas.

On a le choix entre deux catalogues dont le second est trié par ordre alphanumérique des 4 premiers caractères des noms.

```

-----
:                CATALOGUES                :
:                -----                    :
:          1/ CATALOGUE ORDINAIRE           :
:          2/ CATALOGUE TRIE                :
:          0/ RETOUR MENU EDITEUR           :
-----

```

Le catalogue du disque PLUM1: se présente ainsi. Les lignes marquées par le signe <.....> indiquent des zones libres ou libérées. Le signe <=== indique un fichier texte et CODE un programme exécutable.

```

-----
: -CATALOGUE DE PLUM1:                      :
: SYSTEM.APPLE  32  9-NOV-80    6 <===:
: SYSTEM.PASCAL 41 22-SEP-80   38 CODE:
: SYSTEM.MISCINFO 1  4-MAI-79  79 <===:
: SYSTEM.LIBRARY 11 18-MAR-83  80 <===:
: SYSTEM.STARTUP 2 26-MAR-83  91 CODE:
: TFCOM          1  1-AVR-83   93 <===:
: TOP.CODE       11  1-AVR-83  94 CODE:
: GENED.CODE     118 1-AVR-83 105 CODE:
: SAFE.CODE      14  1-AVR-83 223 CODE:
: <.....>       43                :
-----

```

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

puis, après avoir tapé une touche quelconque,

```

-----
: DISQUETTE : PLUM1:                        :
:          :                               :
: 1/ ELIMINATION D'UN FICHER                :
: 2/ ELIMINATION DE TOUS LES FICHERS       :
: 0/ AUCUNE OPERATION                       :
: -->                                       :
-----

```

Le catalogue ordinaire donne la possibilité de "purger" le disque ou d'éliminer les fichiers inutiles dont on donne les noms. L'option 2 efface tous les fichiers d'un disque tout en conservant le formatage. Ce disque redevient donc entièrement disponible.

Nous rappelons encore une fois, et c'est très important pour éviter des surprises désagréables, que le fait de purger le disque de quelques fichiers ne suffit pas pour en récupérer toute la place.

IV - LES UTILITAIRES DE PLUME II

IV-1. CONVERSION "PLUME II" ==> TEXT UCSD

Ce programme permet de convertir des textes composés avec PLUME II pour les utiliser dans des logiciels rédigés en PASCAL. Ceci permet, par exemple, de se servir de PLUME II pour écrire des programmes en PASCAL.

Ayant tapé l'option 3 du menu principal, il suffit de répondre aux questions suivantes :

```

-----
:          UTILITAIRE DE CONVERSION          :
:      TEXTE PLUME --> FICHER UCSD          :
:      -----                              :
:      (C) 1983 LES EDITIONS DU LOGICIEL    :
:      :                                     :
:      < VOULEZ-VOUS CONTINUER ?          :
:      1/OUI      2/NON      -->          :
-----

```

Cette question demande si l'on a bien choisi le programme de transfert désiré et non le suivant, par sécurité pour la suite.

```

-----
: < NOM DU TEXTE PLUME SOURCE ?          :
: -->.....                               :
-----

```

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

Ici, on donne le nom du fichier PLUME à transformer.

```

-----
: < NOM DU FICHER UCSD DESTINATION ?    :
: (.TEXT implicite)                    :
: -->.....                               :
-----

```

Il faut donner un nom au fichier.TEXT que l'on va créer. Prendre garde à ne pas donner involontairement un nom déjà existant.

Enlever le disque PLUM2: du drive 1 et le remplacer par le disque PASCAL convenable. Si l'on oublie de le faire, le fichier.TEXT sera enregistré sur le disque PLUME:.

```

-----
: - LECTURE SOURCE -                    :
: .....                                :
: - ECRITURE SUR DESTINATION            :
: ( nn caractères )                    :
: .....                                :
: - FIN DU TRANSFERT                    :
: -DISQUE PROGRAMME DANS LE DRIVE 1 SUP :
: --> Touche quelconque                :
-----

```

Le dernier message demande de replacer le disque PLUM2: dans le drive 1 avant d'appuyer sur une touche quelconque.

IV-2. CONVERSION TEXT UCSD ==> "PLUME II"

Ce programme permet de transférer des fichiers et des textes créés au moyen de logiciels rédigés en PASCAL et de les traiter avec toute la puissance apportée par PLUME II.

Une application parmi d'autres : extraire et regrouper avec un autre utilitaire rédigé en PASCAL, des adresses en provenance d'un fichier clients par exemple, et générer un fichier PLUME segmenté en vue de 'mailings' (voir III-1-5).

Ayant tapé l'option 4 du menu principal, il suffit de répondre aux questions suivantes :

```

-----
:          UTILITAIRE DE CONVERSION          :
:          FICHER UCSD --> TEXTE PLUME      :
:          -----                          :
:          (C) 1983 LES EDITIONS DU LOGICIEL :
:          < VOULEZ-VOUS CONTINUER ?       :
:          1/OUI    2/NON    -->           :
-----

```

Cette question demande si l'on a bien choisi le programme de transfert désiré et non le suivant, par sécurité pour la suite.

```

-----
: < NOM DU FICHER UCSD SOURCE ?           :
:   (.TEXT implicite)                    :
: -->.....                               :
-----

```

Ici, on donne le nom du fichier UCSD.TEXT à transformer.

```

-----
: < NOM DU TEXTE PLUME DESTINATION ?     :
: -->.....                               :
-----

```

Il faut donner un nom au fichier.TEXT que l'on va créer. Prendre garde à ne pas donner involontairement un nom déjà existant.

Enlever le disque PLUM2: du drive 1 et le remplacer par le disque PASCAL convenable. Si l'on oublie de le faire, le fichier.TEXT sera enregistré sur le disque SYSTEME.

```

-----
: - LECTURE SOURCE -                      :
: .....                                  :
: - ECRITURE SUR DESTINATION              :
: .....                                  :
: - FIN DU TRANSFERT                      :
: -DISQUE PROGRAMME DANS LE DRIVE 1 SUP :
: --> Touche quelconque                  :
-----

```

Le dernier message demande de replacer le disque PLUM2: dans le drive 1 avant d'appuyer sur une touche quelconque.

IV-3. MISE A JOUR DE LA DATE

Il est important, dès le début d'un travail avec PLUME II, de prendre la bonne habitude d'indiquer la date du jour. Elle sera un excellent repère dans le catalogue pour retrouver des fichiers puisque, à chaque sauvegarde sur disque, la date sera enregistrée en face du nom du fichier.

La date de la dernière utilisation de PLUME II se trouve affichée en haut du menu principal si, bien sûr, on a pensé à la mettre à jour. PLUME accomplit beaucoup de tâches, parfois des miracles, mais ne peut pas tout faire ...!

Taper 5, les instructions à l'écran parlent par elles-mêmes.

```

-----
:                --((( 01-AVR-83 )))--                :
:                                                        :
: < DATE DU JOUR   ?                                     :
: < JOUR           (1,31)                               :
: < MOIS           (1,12)                               :
: < ANNEE          (80..99)                             :
-----

```

Lorsque la date est entrée, on revient au menu principal de PLUME II. Cette date sera transcrite automatiquement sur le second disque Programme, dès qu'on le chargera après avoir utilisé le disque sur lequel on aura fait la mise à jour de la date.

JAYET
48
1983

IV-4. SAUVEGARDES ET TRANSFERTS

Cette option du menu principal, appelée par le chiffre 6, permet de faire une copie totale d'une disquette ou la copie d'un ou plusieurs fichiers automatiquement ou après confirmation.

```

-----
:          SAUVEGARDES ET TRANSFERTS          :
:          -----                          :
:   (C) 1983 LES EDITIONS DU LOGICIEL        :
:   :                                         :
:   1/ SAUVEGARDE DE DISQUETTES             :
:   2/ TRANSFERT AUTOMATIQUE                 :
:   3/ TRANSFERT PAS A PAS                   :
:   0/ RETOUR AU MENU PRINCIPAL             :
:   -->                                       :
-----

```

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

IV-4-1. SAUVEGARDE DE DISQUETTES

Ce programme permet la copie de la totalité d'une disquette sur une autre disquette vierge ou non, mais obligatoirement formatée.

Nous rappelons qu'en PASCAL les divers équipements matériels raccordés au Système portent des "numéros de VOLUME". Ainsi, le drive habituel 1 a le numéro de volume 4, le drive 2 porte le numéro de volume 5. Dans le cas de l'APPLE, La carte de contrôle de ces deux drives doit être dans le slot 6 impérativement.

Si l'on utilise plus de 2 drives, les suivants porteront les numéros successifs 9,10,11,12. Les deux cartes correspondantes devront être placées dans les slots 4 et 5.

Le mot SOURCE désigne le disque ou le drive où se trouve le disque à copier et le mot DESTINATION désigne le disque ou le drive vers lequel on désire faire la copie.

```

-----
: < NUMERO DU VOLUME SOURCE ?                :
:   (4,5,9,10,11,12, 0 pour abandon)        :
:   -->                                       :
-----

```

Par sécurité ou comme contrôle, le catalogue du disque SOURCE à copier est présenté avant de désigner la destination. Retirer le disque PLUME (PLUM1 ou PLUM2) et le remplacer par le disque récepteur.

```

-----
: < NUMERO DU VOLUME DESTINATION ?          :
:   (4,5,9,10,11,12)                        :
:   -->                                       :
-----

```

De même, pour éviter de détruire un disque utile, le catalogue du disque de destination, s'il contient quelque chose, est présenté à l'écran. Cela permettra de retirer à temps le disque PLUME (PLUM1 ou PLUM2) si on l'a oublié !

A la place des mots SOURCE et DESTINATION ci-dessous on pourra lire les noms réels des deux disques.

```

-----
: < SAUVEGARDE SOURCE: ==> DESTINATION: :
: : :
: : :
: < CONFIRMATION ? :
: 1/OUI 2/NON --> :
-----

```

Ensuite, après avoir dit OUI, les drives tournent et la copie s'effectue. Le message suivant le confirme et indique que tout s'est bien passé.

```

-----
: - PHASE 1 :
: - PHASE 2 :
: - PHASE 3 :
: - PHASE 4 :
: - PHASE 5 :
: - PHASE 6 :
: - PHASE 7 :
: :
: - NB BLOCS LUS = 280 :
: - NB BLOCS ECRITS = 280 :
: :
: --> Touche quelconque :
-----

```

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

Suivant l'ordinateur, le nombre de blocs peut être différent de 280.

En appuyant sur une touche quelconque, le message du début est représenté pour faire une autre copie si besoin est. Sinon, l'on tape 0 (zéro) pour relancer le Système.

Pour mémoire, nous rappelons que, comme nous venons de faire une copie totale, les deux disquettes portent le même nom, d'où le message de mise en garde.

```

-----
: -- ATTENTION DE NE JAMAIS LAISSER :
: DEUX DISQUES HOMONYMES EN LIGNE ! :
: :
: --> Touche quelconque :
-----

```

Comme on a dû retirer le disque PLUME (PLUM1 ou PLUM2) pour faire la copie, il faut penser à replacer ce disque avant de taper sur la barre d'espacement.

```

-----
: DISQUE PROGRAMME DANS LE DRIVE 1 SVP :
: :
: --> Touche quelconque :
: :
: FRAPPER LA BARRE ESPACE :
: :
: RE-INITIALISATION :
-----

```

IV-4-2. TRANSFERT AUTOMATIQUE

Ce programme permet la copie automatique de tous les fichiers d'une disquette sur une autre disquette, mais sans effacer les fichiers qui y sont déjà contenus. Il faudra que cette disquette ait suffisamment de place libre pour les copies.

Ce programme sert également de procédure de récupération car il ne recopie pas les fichiers invalides qui pourraient exister par suite d'une fausse manoeuvre (en laissant deux disquettes homonymes en ligne, par exemple). Il suffit de lancer le transfert automatique vers une disquette formatée vide.

Le mot SOURCE désigne le disque ou le drive où se trouve le disque à copier et le mot DESTINATION désigne le disque ou le drive vers lequel on désire faire la copie.

```
-----
: < NUMERO DU VOLUME SOURCE ?
:   (4,5,9,10,11,12, 0 POUR ABANDON)
: -->
```

JAYET Alain
43 bis, rue des Bœufs
62700 BERTHOUILLY EN ASTOIS
Tél. (21) 52.57.22

Par sécurité ou comme contrôle, le catalogue du disque SOURCE à copier est présenté avant de désigner la destination. Retirer le disque PLUME (PLUM1: ou PLUM2:) et le remplacer par le disque récepteur.

```
-----
: < NUMERO DU VOLUME DESTINATION ?
:   (4,5,6=imprimante,9,10,11,12)
: -->
```

Le numéro de volume 6 est celui qui est attribué à l'imprimante. Cette option permet d'imprimer des fichiers de type UCSD.TEXT, après conversion d'un texte PLUME (voir VI-1) ou génération d'un fichier d'impression (voir III-4-3).

Pour éviter de détruire un disque utile, le catalogue du disque de destination, s'il contient quelque chose, est présenté à l'écran.

A la place des mots SOURCE et DESTINATION ci-dessous on pourra lire les noms réels des deux disques.

```
-----
: < COPIE SOURCE: ==> DESTINATION: ?
:
: < CONFIRMATION ?
:   1/OUI   2/NON   -->
```

Ensuite, les drives tournent et la copie s'effectue. Les noms des fichiers à copier défilent à l'écran. Si un fichier portant le même nom existe déjà sur le disque receveur, on doit donner son accord pour le détruire.

Lorsque le travail est terminé, il faut remettre le disque PLUME (PLUM1 ou PLUM2) dans le drive 1.

IV-4-3. TRANSFERT PAS A PAS

Ce programme permet la copie de tous les fichiers d'une disquette sur une autre disquette, mais sans effacer les fichiers qui y sont déjà contenus. A chaque nom de fichier présenté à la copie, on doit donner son accord.

Nous rappelons qu'en PASCAL les divers équipements matériels raccordés au Système portent des "numéros de VOLUME". Ainsi, le drive habituel 1 a le numéro de volume 4, le drive 2 porte le numéro de volume 5. La carte de contrôle de ces deux drives doit être dans le slot 6 impérativement.

Si l'on utilise plus de 2 drives, les suivants porteront les numéros successifs 9,10,11,12. Les deux cartes correspondantes devront être placées dans les slots 4 et 5.

Le mot SOURCE désigne le disque ou le drive où se trouve le disque à copier et le mot DESTINATION désigne le disque ou le drive vers lequel on désire faire la copie.

```
-----
: < NUMERO DU VOLUME SOURCE ?           :
:   (4,5,9,10,11,12, 0 POUR ABANDON)    :
: -->                                     :
```

Par sécurité ou comme contrôle, le catalogue du disque SOURCE à copier est présenté avant de désigner la destination. Retirer le disque PLUME (PLUM1 ou PLUM2) et le remplacer par le disque récepteur.

```
-----
: < NUMERO DU VOLUME DESTINATION ?      :
:   (4,5,6=imprimante,9,10,11,12)      :
: -->                                     :
```

Le numéro de volume 6 est celui qui est attribué à l'imprimante. Cette option permet d'imprimer des fichiers de type UCSD.TEXT, après conversion d'un texte PLUME (voir II-3) ou génération d'un fichier d'impression (voir III-4-3). Il ne faut pas s'inquiéter d'un certain temps d'attente après une impression, avant de pouvoir continuer avec PLUME II.

Pour éviter de détruire un disque utile, le catalogue du disque de destination, s'il contient quelque chose, est présenté à l'écran.

A la place des mots SOURCE et DESTINATION ci-dessous on pourra lire les noms réels des deux disques.

```
-----
: < COPIE SOURCE: ==> DESTINATION: ?    :
:   (avec validation pas à pas)         :
:                                       :
:   1/OUI      2/NON      -->          :
```

Ensuite, les drives tournent et les noms des fichiers à copier défilent à l'écran. On donne son accord ou pas à chaque copie proposée. Si un fichier portant le même nom existe déjà sur le disque receveur, on doit donner son accord pour le détruire.

Lorsque le travail est terminé, il faut remettre le disque PLUME (PLUM1 ou PLUM2) dans le drive 1.

IV-5. GESTION DES DISQUETTES

On peut avoir besoin de connaître le catalogue d'une disquette sans passer par l'Editeur de textes, c'est l'objet de cette option 7 du menu principal. De plus, elle donne la possibilité de changer le nom d'une disquette.

```

-----
:           GESTION DES DISQUETTES           :
:           -----                           :
: (C) 1983 LES EDITIONS DU LOGICIEL          :
:                                             :
: 1/ CATALOGUE ORDINAIRE                     :
: 2/ CATALOGUE TRIE                          :
: 3/ FORMATTAGE DE DISQUETTES                :
: 0/ RETOUR AU MENU PRINCIPAL                :
-----

```

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

IV-5-1. CATALOGUES

Les options 1 et 2 donnent le catalogue d'une disquette dont on a indiqué le nom UCSD ou le numéro de "volume" (du drive) si on ne le connaît pas.

On a le choix entre deux catalogues dont le second est trié par ordre alphanumérique des 4 premiers caractères des noms, les chiffres ayant priorité sur les lettres. Ce catalogue trié ne donne que la liste des fichiers, par contre le catalogue ordinaire offre d'autres possibilités.

Tapons donc 1 au clavier. Supposons que nous ayons placé dans le drive 2 le disque original PLUME II. Mais attention !! ceci n'est qu'une supposition pour donner un exemple, car le disque original doit être bien rangé soigneusement et ne doit être ré-utilisé que pour réparer une copie accidentée.

Le catalogue partiel du disque PLUM1: se présente ainsi. Les lignes marquées par le signe <.....> indiquent des zones libres ou libérées ou "purgées". Le signe <=== indique un fichier texte (ou data) et CODE un programme exécutable.

```

-----
: - CATALOGUE DE PLUM1:                       :
: SYSTEM.APPLE      32  9-NOV-80   6 <===:
: SYSTEM.PASCAL     41 22-SEP-80  33 CODE:
: SYSTEM.MISCINFO   1  4-MAI-79   79 <===:
: <.....>          11              :
:                                             :
: GENE.D.CODE       118 1-AVR-83 105 CODE:
: SAFE.CODE         14  1-AVR-83 223 CODE:
: <.....>          43              :
:                                             :
: 1/ ELIMINATION D'UN FICHER                 :
: 2/ ELIMINATION DE TOUS LES FICHERS        :
: 3/ CHANGEMENT DU NOM DE LA DISQUETTE     :
: 0/ PAS D'OPERATION                         :
: -->                                        :
-----

```

Le catalogue ordinaire donne la possibilité de "purger" le disque des fichiers inutilisés dont on donne les noms. L'option 2 efface tous les fichiers d'un disque tout en conservant le formatage. Ce disque redevient donc entièrement disponible.

Nous rappelons encore une fois, et c'est très important pour éviter des surprises désagréables, que le fait de purger le disque de quelques fichiers ne suffit pas pour en récupérer toute la place. Le PASCAL enregistre bloc par bloc jointifs. Si cela devient nécessaire, il faut recopier tous les fichiers utiles sur une autre disquette, ou "cruncher" le disque par le FILER du Système PASCAL si l'on en possède les disques, donc sortir de PLUME II.

CHANGEMENT DE NOM d'une DISQUETTE

Chaque disquette doit avoir un nom qui lui est propre. Le baptême doit être effectué pour chaque nouvelle disquette formatée.

Tapons donc l'option 3, ce qui amène à l'écran,

```

-----
:  - RAPPEL : il FAUT donner un nom      :
:      propre à chaque disquette.        :
:  < NOM ACTUEL :  ddd:                   :
:  < NOUVEAU NOM ?                         :
:      (RETURN POUR NE PAS CHANGER)      :
:  -->.....                               :
-----

```

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

Un nom de disquette peut comporter jusqu'à 7 caractères, contrairement au nom d'un fichier qui peut en posséder jusqu'à 15.

Rappelez-vous que deux disquettes homonymes ne doivent jamais être en ligne simultanément !

IV-5-2. FORMATTAGE DE DISQUETTES

L'option 3 du menu ci-dessus permet de formater des disquettes. Nous vous invitons à vous reporter au § I-2 au début de ce manuel pour la procédure à suivre.

Nous insistons ici sur le fait qu'il faut toujours avoir suffisamment de disquettes formatées, pour ne pas être pris au dépourvu.

** ANNEXES **

Code ASCII

Le Code ASCII standard, c'est à dire celui qui est utilisé par l'imprimante en position "USA", est donné ci-dessous avec sa correspondance valeur décimale / caractère ASCII.

CORRESPONDANCE DECIMAL / ASCII

0	NUL	CTRL @	33	!	67	C	101	e
1	SOH	CTRL A	34	"	68	D	102	f
2	STX	CTRL B	35	#	69	E	103	g
3	ETX	CTRL C	36	\$	70	F	104	h
4	EOT	CTRL D	37	%	71	G	105	i
5	ENQ	CTRL E	38	&	72	H	106	j
6	ACK	CTRL F	39	'	73	I	107	k
7	BEL	CTRL G	40	(74	J	108	l
8	BS	CTRL H	41)	75	K	109	m
9	HT	CTRL I	42	*	76	L	110	n
10	LF	CTRL J	43	+	77	M	111	o
11	VT	CTRL K	44	,	78	N	112	p
12	FF	CTRL L	45	-	79	O	113	q
13	CR	CTRL M	46	.	80	P	114	r
14	SO	CTRL N	47	/	81	Q	115	s
15	SI	CTRL O	48	0	82	R	116	t
16	DLE	CTRL P	49	1	83	S	117	u
17	DC1	CTRL Q	50	2	84	T	118	v
18	DC2	CTRL R	51	3	85	U	119	w
19	DC3	CTRL S	52	4	86	V	120	x
20	DC4	CTRL T	53	5	87	W	121	y
21	NAK	CTRL U	54	6	88	X	122	z
22	SYN	CTRL V	55	7	89	Y	123	{
23	ETB	CTRL W	56	8	90	Z	124	
24	CAN	CTRL X	57	9	91	[125]
25	EM	CTRL Y	58	:	92	\	126	^
26	SUB	CTRL Z	59	;	93]	127	DEL
27	ESC	ESCAPE	60	<	94	^		
28	FS		61	=	95	_		
29	GS		62	>	96	`		
30	RS		63	?	97	a		
31	US		64	@	98	b		
32	SP	SPACE	65	A	99	c		
			66	B	100	d		

Spécificités de l'APPLE II :

Pour information, le clavier standard génère tous les caractères ASCII jusqu'au 94 inclus, sauf les 28, 31, 91, et 92.

D'autre part, Ctrl H (9) est émis par la flèche gauche du clavier, Ctrl U (21) par la flèche droite, Ctrl M (13) par la touche RETURN, le crochet fermant (93) par la touche Shift M, l'accent circonflexe ^ par le Shift N.

Le petit programme suivant, en BASIC APPLESOFT permet d'imprimer sur papier l'ensemble des caractères dont dispose l'imprimante utilisée, ceci en dehors de toute utilisation de PLUME.

```

10 REM PRGM "ASCII"
20 I$=CHR$(9)
30 PR#1 : PRINT I$;"80N"
40 FOR I = 33 TO 66
50 PRINT TAB(21);I;" "; CHR$(I),
60 PRINT (I+33);" ";CHR$(I+33),
70 PRINT (I+67);" ";CHR$(I+67)
80 NEXT I
90 END

```

Sous les Systèmes d'Exploitation CP/M ou MS-DOS et en BASIC MICROSOFT, ce programme serait modifié en supprimant la ligne 30 et en remplaçant les PRINT par des LPRINT.

Ce programme donne l'impression suivante, qui montre les valeurs décimales des caractères accentués de l'option 'France' de l'imprimante utilisée.

On peut y voir les lettres minuscules dont celles accentuées, et remarquer que la touche 'Shift M (93)' du clavier génère un code ASCII qui est ici le signe € et qui apparaît à l'écran comme un crochet fermant.

33	!	66	B	100	d
34	"	67	C	101	e
35	£	68	D	102	f
36	\$	69	E	103	g
37	%	70	F	104	h
38	&	71	G	105	i
39	'	72	H	106	j
40	(73	I	107	k
41)	74	J	108	l
42	*	75	K	109	m
43	+	76	L	110	n
44	,	77	M	111	o
45	-	78	N	112	p
46	.	79	O	113	q
47	/	80	P	114	r
48	0	81	Q	115	s
49	1	82	R	116	t
50	2	83	S	117	u
51	3	84	T	118	v
52	4	85	U	119	w
53	5	86	V	120	x
54	6	87	W	121	y
55	7	88	X	122	z
56	8	89	Y	123	é
57	9	90	Z	124	ù
58	:	91	°	125	è
59	;	92	€	126	
60	<	93	§	127	
61	=	94	^	128	
62	>	95	_	129	
63	?	96	`	130	
64	à	97	a	131	
65	Á	98	b	132	
66	È	99	c	133	

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

LARGEUR DES CARACTERES PROPORTIONNELS

1.- CENTRONICS 737/739 :

32	space	7	56	8	12	80	F	14	104	h	12
33	!	7	57	9	12	81	Q	14	105	i	8
34	"	10	58	:	7	82	R	15	106	j	6
35	£	15	59	;	7	83	S	12	107	k	12
36	\$	12	60	<	12	84	T	14	108	l	8
37	%	16	61	=	12	85	U	16	109	m	16
38	&	14	62	>	12	86	V	16	110	n	12
39	'	7	63	?	12	87	W	18	111	o	12
40	(7	64	@	12	88	X	16	112	p	12
41)	7	65	A	16	89	Y	16	113	q	12
42	*	12	66	B	15	90	Z	14	114	r	10
43	+	12	67	C	14	91	°	8	115	s	12
44	,	7	68	D	16	92	ç	10	116	t	10
45	-	12	69	E	14	93	§	12	117	u	12
46	.	7	70	F	14	94	^	12	118	v	12
47	/	12	71	G	16	95		12	119	w	16
48	0	12	72	H	16	96		8	120	x	12
49	1	12	73	I	10	97	a	12	121	y	12
50	2	12	74	J	14	98	b	12	122	z	10
51	3	12	75	K	16	99	c	10	123	é	12
52	4	12	76	L	14	100	d	12	124	ù	12
53	5	12	77	M	18	101	e	12	125	è	12
54	6	12	78	N	16	102	f	10	126	..	12
55	7	12	79	O	16	103	g	12	127	DEL	0

2.- EPSON FX80 :

32	space	12	56	8	12	80	F	12	104	h	11
33	!	5	57	9	12	81	Q	12	105	i	8
34	"	8	58	:	6	82	R	12	106	j	9
35	#	12	59	;	6	83	S	12	107	k	10
36	\$	12	60	<	10	84	T	12	108	l	8
37	%	12	61	=	12	85	U	12	109	m	12
38	&	12	62	>	10	86	V	12	110	n	11
39	'	5	63	?	12	87	W	12	111	o	12
40	(6	64	@	12	88	X	10	112	p	11
41)	6	65	A	12	89	Y	12	113	q	11
42	*	12	66	B	12	90	Z	10	114	r	11
43	+	12	67	C	12	91	°	8	115	s	12
44	,	7	68	D	12	92	ç	11	116	t	11
45	-	12	69	E	12	93	§	10	117	u	12
46	.	6	70	F	12	94	^	12	118	v	12
47	/	10	71	G	12	95		12	119	w	12
48	0	12	72	H	12	96		5	120	x	10
49	1	12	73	I	8	97	a	12	121	y	12
50	2	12	74	J	11	98	b	11	122	z	10
51	3	12	75	K	12	99	c	11	123	é	11
52	4	12	76	L	12	100	d	11	124	ù	11
53	5	12	77	M	12	101	e	12	125	è	11
54	6	12	78	N	12	102	f	10	126	..	9
55	7	12	79	O	12	103	g	11	127	DEL	0

Remarque sur la FX80 : le BS (backspace) est neutralisé en proportionnel, donc pas de pose d'accent circonflexe, ce qui est gênant pour des Français.

49 JAYET
62700
144 (21) 62.57.12

EXEMPLES tirés de ce manuel**PARAMETRES ENREGISTRES DANS LE "TFCOM" (valeurs ASCII)**

Nous donnons ci-dessous quelques valeurs des paramètres les plus importants correspondant au micro-ordinateur APPLE II utilisé et à l'imprimante (ici une Centronics 737/739), à titre purement indicatif.

Préfixe de commande = à = 64
 Caractère standard = à % = 27 19
 Caractère élargi = à ! = 27 14
 Caractère condensé = à \$ = 27 20
 Caractère proportionnel = à & = 27 17

Type d'imprimante = sans justification interne

Largeur page imprimée = 80 (caractères standard)

Touche 'Littéral' = 7 (Ctrl G "Bell")

Touches programmées (Un APPLE//e n'aurait besoin que du BS)

	Touche choisie		Traduc.minusc.		Traduc.majusc.	
1	33	!	64	à	65	A
2	34	"	126	"	34	"
3	35	#	123	é	69	E
4	36	\$	125	è	69	E
5	37	%	92	€	67	C
6	38	&	124	ù	85	U
7	60	<	8	BS	8	BS
8	0		0		0	
9	0		0		0	
10	0		0		0	

BS =
back space

Touche 'Escape' = 27 (touche ESC)

JANET 11/14
 48 11/14/1983
 6270 11/14/1983
 TEL: 11/14/1983

EXEMPLES DE TEXTES AVEC COMMANDES

Dans les pages suivantes, nous donnons des exemples tirés du texte de ce manuel, afin de voir les diverses commandes incluses.

Ces impressions sont obtenues par l'option "Transfert pas à pas" expliquée au § IV-4-3, et qui est appelée en frappant & au menu principal

On peut y observer les commandes de tabulation et de justification, les commandes de changement de caractère, de souligné, de changement de page, etc.

Nous montrons également un fichier qui permet d'imprimer un texte très long, comme le chapitre III de l'Editeur de textes de ce manuel.

La composition ci-dessous est le début du texte de l'Editeur (page 22 du manuel). On peut y voir successivement : le préfixe des commandes (à), les textes de l'en-tête et du bas de page, la demande d'un caractère proportionnel élargi pour le titre, puis le passage en normal proportionnel, et diverses commandes de tabulation ou justification.

On peut y voir également, dans le dernier paragraphe, quatre caractères programmés tels qu'ils apparaissent sur l'écran de l'APPLE II Plus avec clavier standard. Ce sont # % \$! qui donneront à l'impression les caractères é ç è et à .

à-manuel "PLUME II" / E1

à/REPRODUCTION INTERDITE - (C) COPYRIGHT 1983 Les Editions du Logiciel

à&

à!

àO(7)

III. L'EDITEUR DE TEXTES "PLUME II"

à%

à&

àJ(10,80) ←

àO(15)

Placer le disque "PLUME" (celui appelé PLUM1: pour l'APPLE) dans le drive 1, et un disque formaté pour le FASCAL UCSD dans le drive 2. Mettre en route l'ordinateur.

àO(15)

Le Menu principal PLUME II s'affiche. Puis, en tapant 1, on obtient à l'écran le menu ci-dessous de l'Editeur de Textes :

à%

àJ(20,0) ←

```

:          MENU EDITEUR DE TEXTES          :
:-----:-----:
:  1/ COMPOSITION (80 CARACTERES)         :
:  2/ RECHERCHES ET REMPLACEMENTS        :
:  3/ SAUVEGARDE                          :
:  4/ EDITION                             :
:  5/ CHARGEMENTS                         :
:  6/ CATALOGUES                          :
:  0/ RETOUR AU MENU PRINCIPAL           :
:-----:-----:
:  TEXTE EN MEMOIRE : 0 CAR.              :
:  ESPACE LIBRE   : 18432 CAR.            :

```

à&

àJ(10,80)

àO(15)

Le bas de ce menu indique que rien n'est chargé en mémoire, ce qui est normal puisque nous commençons avec PLUME II. D'autre part, nous apprenons que le volume maximum possible d'un texte d'un seul tenant est de 18432 caractères (imprimés ou invisibles, comme des retours à la ligne ou des commandes). Pour fixer les idées, cette page contient 2491 caractères.

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

Le premier extrait suivant montre la commande de soulignage U et la commande de saut de page P (passage de la page 34 à la page 35 du manuel), ainsi que la frappe d'un e avec accent circonflexe.

Le deuxième extrait est un fichier segmenté de formules de lettre que l'on peut appeler par leur numéro d'ordre après une commande d'insertion Ctrl I. On peut remarquer que les segments sont séparés par des commandes E.

Le dernier extrait montre l'utilisation de la commande F pour l'insertion de fichiers successifs. Cet exemple est le fichier utilisé pour imprimer directement l'ensemble du chapitre III de ce manuel, découpé en 6 fichiers appelés E1 à E6.

àO(20)

àU

COMMANDE àO(a) >>> marge ! gauche ligne suivante

àO(15)

Cette commande place le premier caractère de la ligne qui suit (et seulement celle-ci) à la "a-ième" position sur la ligne. Cette commande peut être utilisée pour le retrait d'un début de paragraphe, puisqu'elle ne sert que pour une ligne. Les lignes suivantes utiliseront une tabulation antérieure (commande "J"), la première colonne étant la valeur par défaut évidente.

àP

àO(20)

àU

COMMANDE àJ(a,0) >>> marge ! gauche toutes lignes

àO(15)

Cette commande fixe la largeur de la marge ! gauche sur la "a-ième" position. Cette tabulation restera valable pour tout le texte, sauf utilisation de la commande précédente ou modification par une nouvelle commande "J".

àO(15)

Le zéro après la virgule indique que l'on ne désire pas de justification ! droite comme le permettra la commande suivante.

JAYET Alain

48 bis rue des Festeux
62700 SAUVIGNY EN ARTOIS
Tel. (21) 62.57.22

àE Veuillez agréer, Monsieur, l'expression de mes salutations distinguées.
 àE Veuillez agréer, Monsieur, l'expression de mes sentiments les meilleurs.
 àE Veuillez agréer, Madame, l'expression de mes salutations distinguées.
 àE Veuillez agréer, Madame, l'expression de mes sentiments les meilleurs.
 àE

à-manuel "FLUME II" / E1

à/REPRODUCTION INTERDITE - (C) COPYRIGHT 1983 Les Editions du Logiciel

àF(MANUEL2:E1)

à-manuel "FLUME II" / E2

àF(MANUEL2:E2)

à-manuel "FLUME II" / E3

àF(MANUEL2:E3)

à-manuel "FLUME II" / E4

àF(MANUEL2:E4)

à-manuel "FLUME II" / E5

àF(MANUEL2:E5)

à-manuel "FLUME II" / E6

àF(MANUEL2:E6)

Page laissée blanche pour des notes ou des mises à jour

JAYET Alain
43 Rue des Fieux
62
77100 APTOIS
Tel. (21) 613722

VI. ** ANNEXE SUR LE PASCAL UCSD

Pour dater une disquette	Page 76
Pour formater une disquette	77
Pour copier une disquette complète	78
Pour voir le catalogue d'une disquette	79
Pour épurer une disquette	80
Pour copier un fichier sur une autre disquette	81
Pour éliminer un fichier inutile	81
Pour changer le nom d'un fichier	82
Pour changer le nom d'une disquette	82

VI-1. PRELIMINAIRES SUR PASCAL

Pour utiliser des logiciels rédigés en PASCAL, il n'y a pas besoin de connaître le PASCAL, qui sera "transparent" pour l'utilisateur, si le Système PASCAL est intégré au disque du logiciel.

Cependant, il y a un minimum de procédures utilitaires qu'il est intéressant de connaître, ne serait-ce que la façon de faire la copie d'une disquette entière, si le logiciel n'offre pas cette possibilité. En effet, il faut faire impérativement une copie de sécurité d'un disque original, copie qui sera utilisée par la suite.

Suivant l'ordinateur utilisé, le Système PASCAL tient sur une ou plusieurs disquettes. Pour un APPLE, les deux disquettes à utiliser, parmi 4, sont celles appelées APPLE1: et APPLE3:.

Placer la disquette Système dans le drive habituellement appelé 1 (c'est le numéro 4 pour PASCAL !) et mettre l'ordinateur en route. Au bout d'un moment, l'écran d'un APPLE II Plus, pris comme exemple, se présenterait comme suit :

```

-----
: COMMAND: E(DIT,R(UN,F(ILE,C(OMP,L(IN :
:
:
:
: WELCOME APPLE1, TO APPLE II PASCAL1.1:
: BASED ON UCSD PASCAL II.1 :
: CURRENT DATE IS 14-AUG-80 :
:
:
: (C) APPLE COMPUTER INC. 1979,1980 :
: (C) U.C. REGENTS 1979 :
:
-----
    
```

Ceci est le premier message qu'affiche l'écran dès la mise en route du Système en PASCAL. Après le mot 'WELCOME', on trouve le mot APPLE1 qui est le nom de la disquette placée actuellement dans le drive 1.

On peut remarquer, en haut de l'écran, la ligne des commandes PASCAL. Cette ligne se poursuit sur 80 colonnes. Sur l'APPLE, pour obtenir la suite, il suffit de taper 'Control A'.

Les deux moitiés de la ligne des commandes se présentent ainsi à l'écran :

```
-----
: COMMAND: E(DIT,R(UN,F(ILE,C(OMP,L(IN
-----
K, X(ECUTE, A(SSEM, D(EBUG, ? (1.1) + :
```

Des 8 commandes offertes, 2 seulement seront utilisées, ce sont :

F pour Filer ,
X pour Execute

La commande 'Execute' ne sert qu'à lancer un programme. Par contre, la commande 'Filer' possède beaucoup de ressources.

Tapez F au clavier. On obtient en haut de l'écran la ligne des commandes du FILER; quand celui-ci a fini de se charger.

```
-----
: FILER: G,S,N,L,R,C,T,D,Q (1.1) + :
```

Pour obtenir la suite des commandes du FILER, il faut taper le point d'interrogation '?' et l'on obtient :

```
-----
: FILER: W,B,E,K,M,P,V,X,Z (1.1) + :
```

Parmi les 18 commandes offertes, seulement 7 seront utiles pour les manipulations de disquettes qui nous intéressent. Ce sont :

L ou E pour lister le catalogue (directory)
R pour éliminer un fichier
C pour changer le nom d'un disque ou d'un fichier
T pour copier (transférer) tout ou partie d'un disque
D pour dater une disquette
K pour épurer un disque en regroupant les zones éliminées
Q pour quitter le Filer

NOTES :

Pour l'APPLE, tous les détails sur le FILER se trouvent dans la notice APPLE PASCAL "Operating System Reference Manual" aux pages 22 à 69 .

La mise en route d'un système APPLE PASCAL avec deux drives est expliquée dans la notice "Language Reference Manual", Appendix E aux pages 169 et suivantes.

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 DRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.92

VI-2. UTILITAIRES PASCAL

Les diverses procédures utilitaires utiles à connaître sont les suivantes :

1. Dater une disquette
2. Formater une disquette
3. Copier la totalité d'une disquette
4. Voir le catalogue d'une disquette
5. Epurer une disquette
6. Copier un fichier d'une disquette à une autre
7. Eliminer un fichier inutile
8. Changer le nom d'un fichier
9. Changer le nom d'une disquette

(Le mot "fichier" est pris ici dans le sens large du terme et peut désigner aussi bien un texte qu'un programme, etc.)

VI-2-1. POUR DATER UNE DISQUETTE

JAYET Alain
43 bis, rue des Forgerons
62700 BRUNAY EN ARTOIS
TEL (21) 62.57.92

Il faut prendre dès maintenant la bonne habitude d'entrer la date du jour où l'on est, dès que l'on travaille en PASCAL. Cette date restera inscrite sur le disque de "booting" et dans le catalogue (directory) du disque en face de chaque fichier créé ce jour, ce sera donc une référence utile plus tard.

Entrez dans le FILER en tapant F, si besoin est.
Ensuite, taper D pour date. L'écran se présente ainsi :

```
-----
: DATE SET: <1..31>-<JAN..DEC>-<00..99>:
: TODAY IS 14-JAN-83
: NEW DATE ? +
-----
```

Taper la date du jour sous la forme demandée JJ-MMM-AA. Le mois doit être abrégé en Anglais sinon il sera refusé (donc FEB pour Février, AUG pour Août etc.). Ne pas oublier les tirets, et ne mettre ni espaces ni autres signes .

Après avoir entré la date, l'écran devient :

```
-----
: FILER: G,S,N,L,R,C,T,D,Q (1.1) + :
: TODAY IS 14-JAN-83
: NEW DATE ? 15-FEB-83
: THE DATE IS 15-FEB-83
-----
```

La date du jour est maintenant mémorisée sur le disque qui est situé dans le drive 1. Elle sera automatiquement retranscrite sur le disque des textes (que l'on placera dans le drive 2) à chaque fichier créé.

Taper Q pour quitter le Filer.

VI-2-2. POUR FORMATTER UNE DISQUETTE

Pour utiliser des disques vierges, il faut "formater" ceux-ci. En PASCAL, on utilise un programme appelé FORMATTER qui se trouve sur une des disquettes Système (le disque APPLE3; par exemple).

S'il n'y est déjà, placez le disque Système dans le drive 1 et placez le disque contenant le programme de formattage dans le drive 2.

Mettre l'ordinateur en route éventuellement, ou s'assurer que l'on a en haut de l'écran la ligne de commandes, au besoin en quittant le Filer par 'Q'.

Si l'on est en 40 colonnes, on ne voit qu'une partie des commandes, mais il n'est pas nécessaire de voir 'X' pour exécuter un programme. Taper 'X'.

```
-----
: EXECUTE WHAT FILE ?      +      :
-----
```

Sur un APPLE par exemple, on répondra par APPLE3:FORMATTER puisque le programme de formattage s'appelle 'FORMATTER' et se trouve sur le disque APPLE3:.

(Nom du disque séparé du nom du programme par les deux points, et sans blanc)

```
-----
: EXECUTE WHAT FILE ? Apple3:Formatter :
:                                       :
: APPLE DISK FORMATTER PROGRAM         :
:                                       :
: FORMAT WHICH DISK (4, 5, 9..12) ? +  :
-----
```

ENLEVER LE disque contenant le FORMATTER du drive 2 et le remplacer par un disque vierge.

Taper 5 et Return en réponse à la question posée, car '5' est, pour PASCAL, le numéro attribué au drive 2 habituel.

Si au lieu d'un disque vierge, un disque déjà utilisé se trouve ou est mis en place dans le drive 2, le message qui apparaît alors est une sécurité à la destruction involontaire de ce disque, et en particulier du disque Système si l'on a oublié de l'enlever !

```
-----
: DESTROY DIRECTORY OF nom xxx (Y/N) + :
-----
```

Répondre par Y ou N suivant que l'on veut ou non réutiliser le disque déjà formatte qui se trouve dans le drive 2.

```
-----
: NOW FORMATTING DISKETTE IN DRIVE 5   :
-----
```

Au bout d'une dizaine de secondes, le formattage est terminé et le programme redemande si l'on veut formater une autre disquette. Dans l'affirmative, on place une disquette vierge dans le drive 2 et l'on tape 5. Sinon, on tape simplement 'RETURN' et le programme nous abandonne par un message qui nous redonne la ligne des commandes en haut de l'écran.

VI-2-3. POUR COPIER UNE DISQUETTE COMPLETE

En PASCAL, les disquettes portent des noms . Ainsi, les disquettes PASCAL de l'APPLE s'appellent APPLE0: , APPLE1: etc, , et une disquette seulement formatée s'appelle BLANK: . Un nom de disquette se termine toujours par les deux points '' .

Pour copier une disquette sur une autre, il faut les appeler par leurs noms respectifs, les deux points compris. Si l'on ne connaît pas le nom d'un disque, on peut le remplacer par le numéro (vu en PASCAL !) du drive où il est placé. C'est à dire #4: ou #5: pour les drives habituels 1 ou 2. Mais il faut être prudent car, en procédant ainsi, on n'a aucune sôreté de l'identité réelle du disque placé dans le drive.

Supposons que nous voulions faire une copie d'une disquette appelée CLIENTS: sur une disquette nouvellement formatée (donc appelée BLANK:)

Le disque Système doit se trouver dans le drive 1 car le FILER qui contient le programme de copie (Transfer) se trouve sur ce disque.

Taper F pour charger le FILER, puis taper T pour appeler le programme de transfert.

Placer le disque à copier CLIENTS: dans le drive 2, et retirer le disque Système du drive 1 pour le remplacer par une disquette nouvellement formatée (donc appelée BLANK:). Répondre aux questions en donnant les noms de ces deux disquettes.

: TRANFER ? CLIENTS: :

: TO WHERE ? BLANK: :

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

Une disquette PASCAL est organisée en blocs de 512 caractères (280 blocs sur l'APPLE). Comme on désire copier la totalité de la disquette CLIENTS:, on répond OUI (Y) à la question

: TRANSFER 280 BLOCKS ? (Y/N) + :

Comme ultime sécurité, au cas où l'on se serait trompé de disquette, on nous demande si l'on veut bien détruire BLANK: (pour la remplacer par CLIENTS:).

: DESTROY BLANK: ? (Y/N) + :

La copie se réalise et l'on obtient la confirmation que CLIENTS: a bien été transférée sur et à la place de BLANK: .

: CLIENTS: --> BLANK: :

a) Si l'on tape Q pour quitter le Filer, un message nous demande de replacer le disque Système dans le drive 1. Echanger la copie que l'on vient de faire avec le disque Système, avec précaution car le drive 1 est en marche.

b) Si l'on appuie sur une touche quelconque, le message suivant met en garde sur le fait que les 2 drives contiennent maintenant 2 disquettes portant le même nom, ce qui peut être dangereux. Retirer l'original CLIENTS: que l'on vient de copier et le ranger soigneusement.

: WARNING UNITS 4 AND 5 HAVE SAME NAME :

Pour éviter tout incident ultérieur, il est recommandé de donner aussitôt un nom différent à la copie de disque que l'on vient de faire. Voir la remarque de la procédure du § VI-2-9.

Remarque : au cas où l'on n'aurait pas placé les disquettes voulues ou donné des noms erronés, l'un ou l'autre des messages suivants serait affiché.

```
-----
: NO SUCH VOL ON-LINE (SOURCE)      :
-----
: NO SUCH VOL ON-LINE (DESTINATION) :
-----
```

REPLACER le disque Système dans le drive 1 et taper Q pour quitter le Filer.

VI-2-4. POUR VOIR LE CATALOGUE D'UNE DISQUETE

Le disque Système doit toujours être dans le drive 1. Placer la disquette dont on veut lire le catalogue dans le drive 2, puis taper F pour appeler le FILER.

Les commandes L ou E donnent le Directory (catalogue), mais la commande E est beaucoup plus utile car elle donne plus de renseignements. Taper donc E, et donner le nom du disque dont on veut voir le catalogue (sans oublier les deux points !), ou taper tout simplement le numéro du drive où il se trouve (#4: ou #5: pour le PASCAL).

Par exemple, le catalogue d'une disquette d'un logiciel appelé PLUME II se présenterait ainsi :

```
-----
: DIR LISTING OF ? PLUM2:          :
-----
: PLUM2:                            :
: SYSTEM.APPLE    32  9-NOV-80      6 DATA:
: SYSTEM.PASCAL   41 22-SEP-80     38 CODE:
: SYSTEM.MISCINFO  1  4-MAY-79     79 DATA:
: SYSTEM.LIBRARY  11 18-MAR-83     80 DATA:
: SYSTEM.STARTUP  2 26-MAR-83     91 CODE:
: TFCOM           1  1-APR-83     93 DATA:
: DIR.CODE        14  1-APR-83     94 CODE:
: TOP.CODE        11  1-APR-83    108 CODE:
: GTF.COM.CODE    30  1-APR-83    119 CODE:
: SAFE.CODE       14  1-APR-83    149 CODE:
: TXTOTF.CODE     8  1-APR-83    163 CODE:
: TFTOTXT.CODE    9  1-APR-83    171 CODE:
: FORMATTER.CODE  4 14-AUG-80     180 CODE:
: FORMATTER.DATA  6 14-AUG-80    184 DATA:
: < UNUSED >      90                                190 :
: 14/14 FILES, 90 UNUSED, 90 IN LARGEST:
-----
```

Ce catalogue donne le nom du disque (si on l'a appelé par son numéro de drive ou de "volume"), ainsi que les noms, les longueurs en blocs et les dates de création des fichiers ou programmes. Dans le cas de l'APPLE, sur les 280 blocs de cette disquette, il en reste 90 de libres et d'un seul tenant.

Si l'on avait tapé L au lieu de E pour demander le catalogue, on aurait obtenu le même tableau moins les deux colonnes de droite qui indiquent le cumul des blocs et la nature des fichiers enregistrés.

On peut remarquer les programmes compilés exécutables par le mot CODE et des fichiers de données ou de texte par le mot DATA.

Taper Q pour quitter le FILER.

JAYET Alain
Bureau de l'Énergie
6700 BRUAT EN ARMOIS
Tel. (21) 62.57.22

VI-2-5. POUR EPURER UNE DISQUETTE

Le fait d'éliminer un fichier du catalogue par divers moyens (dont la fonction R du Filer), n'efface pas physiquement le fichier du disque. Il ne fait qu'en interdire l'accès.

Le PASCAL loge les fichiers sur un disque les uns à la suite des autres contrairement au DOS d'un APPLE ou au Système d'Exploitation CP/M qui les répartit en petits morceaux dans les secteurs libres. Si l'on a éliminé des fichiers, on laisse des zones libres mais pas toujours de dimensions suffisantes pour y loger d'un seul tenant un nouveau fichier. C'est la raison pour laquelle, en PASCAL, il faut "faire le ménage" en épurant le disque des zones abandonnées et en ré-arrangeant successivement les fichiers restants.

Les zones non encore libérées des fichiers éliminés sont indiquées dans le Catalogue/Directory par 'unused'.

Taper F pour appeler le FILER puis K pour "Crunch" qui est la fonction utilisée pour épurer une disquette.

Donner le nom de la disquette à 'cruncher' (sans oublier les deux points) ou son numéro de drive et répondre à la question suivante par l'affirmative pour nettoyer les 280 blocs et pour ré-arranger le Directory.

```

-----
: CRUNCH ? : JAYET AIN
-----
: FROM END OF DISK, BLOCK 280 ? (Y/N) : 43
-----

```

Durant l'opération, les fichiers dont les noms défilent à l'écran prennent la place des fichiers éliminés et sont regroupés en blocs jointifs "en tête" de la disquette.

Quand c'est terminé, profiter de ce que l'on est dans le Filer pour demander par E le catalogue et admirer le travail, et surtout pour voir combien de blocs de 512 caractères restent disponibles pour des sauvegardes futures.

Taper Q pour quitter le Filer après avoir remis le disque Système dans le drive 1.

Remarque :

Lorsque l'on travaille sur des fichiers et qu'on en élimine certains, il est bon de faire de temps en temps l'épuration de la disquette par la fonction 'Crunch' du Filer, pour faire de la place, et pour ne pas être pris au dépourvu si l'on veut sauvegarder un fichier dont la dimension ne lui permettrait pas d'être logé d'un seul tenant.

VI-2-6. POUR COPIER UN FICHIER SUR UNE AUTRE DISQUETTE

On utilise la même procédure que pour la copie d'une disquette complète (voir § VI-2-3), sauf que l'on donne le nom du fichier en plus de celui de la disquette. Rappelons que le nom de la disquette peut être remplacé par le numéro PASCAL du drive.

Taper F pour appeler le Filer, puis T pour charger le programme de transfert.

Supposons que nous voulions copier un programme appelé GENED.CODE et qui se trouve sur une disquette appelée PLUME; sur une autre disquette appelée ABC;. On donnera les réponses suivantes aux questions posées.

```
-----
: TRANSFER ?   PLUME:GENED.CODE           :
-----
: TO WHERE ?   ABC:GENED.CODE             :
-----
```

On a toute liberté pour donner un autre nom de fichier en réponse à la question 'To Where'. D'autre part, il est souvent fastidieux d'avoir à retaper le même nom que le fichier d'origine. On peut taper tout simplement le signe 'dollar' (après le nom du disque!) en réponse à cette question.

Taper Q pour quitter le Filer après avoir remis le disque Système dans le drive 1.

VI-2-7. POUR ELIMINER UN FICHIER INUTILE

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

De temps en temps, il devient nécessaire d'éliminer des fichiers jugés définitivement inutiles pour en récupérer la place.

Taper F pour charger le Filer, et taper R (comme 'remove').

Il suffit de répondre à la question par le nom du disque suivi du nom du fichier, puis de répondre 'oui' (Y) à la demande de mise à jour du Directory.

```
-----
: REMOVE ?   ABC:TEXTE                     :
-----
: UPDATE DIRECTORY ? (Y/N)   Y           :
-----
```

Ne pas oublier que le fichier n'est qu'éliminé du Directory, ce qui rend son accès impossible, mais ses données sont toujours sur le disque et prennent une place inutile. Faire usage du 'Crunch' si l'on veut l'effacer réellement. Voir le § VI-2-5.

Taper Q pour quitter le Filer après avoir remis le disque Système dans le drive 1.

VI-2-8. POUR CHANGER LE NOM D'UN FICHIER

Appeler le Filer en tapant F, puis taper C (comme 'Change').
Un nom de fichier peut comporter 15 caractères.

Il y a plusieurs façons de changer le nom d'un fichier. Supposons que nous voulions changer le nom ABC:LETTRE d'un fichier contre le nom ABC:TEXTE. On peut répondre par l'une ou l'autre des façons suivantes :

```
-----
: CHANGE ? ABC:LETTRE :
-----
: CHANGE TO WHAT ? ABC:TEXTE :
-----
```

ou bien par,

```
-----
: CHANGE ? ABC:LETTRE,ABC:TEXTE :
-----
```

Les deux noms sont séparés par une virgule et sans espaces. Ce qui est plus simple et rapide. Taper Q pour quitter le Filer après avoir remis le disque Système dans le drive 1.

VI-2-9. POUR CHANGER LE NOM D'UNE DISQUETTE

Appeler le Filer en tapant F, puis taper C.
Un nom de disquette peut comporter 7 caractères.

Il y a plusieurs façons de changer le nom d'une disquette. Supposons que nous voulions changer le nom ABC: d'une disquette en DEF:. On peut répondre par l'une ou l'autre des façons suivantes :

```
-----
: CHANGE ? ABC: :
-----
: CHANGE TO WHAT ? DEF: :
-----
```

ou bien par,

```
-----
: CHANGE ? ABC: ,DEF: :
-----
```

ou encore par,

```
-----
: CHANGE ? # 5: ,DEF: :
-----
```

En utilisant tout simplement le numéro de drive (ou de "volume") séparé par une virgule du nom à donner, c'est la façon la plus simple et la plus rapide.

Remarque importante :

Lorsque l'on vient de faire la copie d'une disquette complète, les deux drives contiennent des disquettes de même nom, ce qui est dangereux. Pour changer le nom de la copie que l'on vient de faire, il suffit d'utiliser la dernière méthode ci-dessus en l'appelant par le numéro PASCAL de drive.

Taper Q pour quitter le Filer après avoir remis le disque Système dans le drive 1.

JAYET Alain
43 bis, rue des Feteux
62700 BRUAY-SUR-TOUOIS
Tel. (21) 82.57.12

Page laissée blanche pour des notes ou des mises à jour

JAYET Alain
43 bis, rue des ...
62700 BRUAY
Tel. (21) ...

VII. PLUME II EN 1 HEURE

Vous avez fait l'acquisition de PLUME II qui est composé d'une ou deux (dans le cas de l'APPLE) disquettes contenant le logiciel et d'une disquette, dite pédagogique, qui contient déjà des textes écrits avec ce logiciel, que nous allons utiliser maintenant pour faire connaissance en une heure.

Si elle n'y est déjà, placez la copie de sécurité du logiciel que vous venez de faire. Dans le cas de l'APPLE, c'est la copie appelée PLUM1; qu'il faut prendre.

Mettez en marche votre ordinateur ou frappez RESET si vous étiez déjà avec PLUME II ou sous PASCAL. Après quelques instants, un menu apparaît sur votre écran. Nous l'appellerons MENU PRINCIPAL.

```

-----
:   **  P L U M E  I I  V.2.0  **   :
:                                     :
:   (C) 1983 LES EDITIONS DU LOGICIEL :
:                                     :
-----

```

--(((01-AVR-83)))--

```

-----
: * 1/EDITEUR DE TEXTES PLUME II   :
:                                     :
:   2/DEFINITION DES PARAMETRES    :
:   3/CONVERSION PLUME ==> TEXTE UCSD :
:   4/CONVERSION TEXTE UCSD ==> PLUME :
:                                     :
: * 5/MISE A JOUR DE LA DATE       :
: * 6/SAUVEGARDES ET TRANSFERTS    :
:   7/GESTION DES DISQUETTES       :
:                                     :
: * A/AUTRE DISQUE PROGRAMME       :
:                                     :
-----

```

-->

Si vous possédez un APPLE, les astérisques de ce menu désignent les options disponibles sur cette disquette. Les autres se trouvent sur la seconde disquette, qui présente un menu identique aux astérisques près.

Pour changer de disquette, il suffit de taper A et de placer dans le drive l'autre disquette Programme. Après avoir frappé la barre espace, PLUME II est réinitialisé.

```

-----
: --REMPLACEZ LE DISQUE PROGRAMME ACTUEL :
:   PAR LE DISQUE PROGRAMME VOULU--   :
:                                     :
:   SINON, VOUS ALLEZ REVENIR AU MEME MENU :
:                                     :
: --> TOUCHE QUELCONQUE                :
:                                     :
-----

```

Toujours dans le cas de l'APPLE, la disquette appelée PLUM1; est celle qui contient le Traitement de Textes proprement dit (Editeur de Textes), c'est donc celle qui sera utilisée en permanence.

La disquette appelée PLUM2; sert principalement à la première utilisation "sérieuse" de PLUME II pour définir tous les paramètres du Système matériel dont vous disposez. Elle contient également des utilitaires comme vous le savez, puisque vous venez de formater des disquettes vierges.

Après ces explications propres à l'APPLE, considérons la disquette pédagogique. Celle-ci contient quatre exemples de textes ou fichiers écrits avec PLUME II.

Le premier texte est une lettre, qui vous familiarisera avec l'Editeur de textes en utilisant quelques-unes de ses commandes. Cet exemple s'appelle LETTRE.

Le deuxième exemple est une bibliothèque de formules de politesse pour des lettres. Cet exemple s'appelle FORMULES.

Le troisième est un extrait du texte ayant servi à l'impression de ce manuel. Vous pourrez y voir les commandes d'impression utilisées. Cet exemple s'appelle E3.

Enfin, le dernier exemple montre comment on peut appeler des textes successivement pour constituer un document imprimé très long. Cet exemple s'appelle EDIT.

>> SI VOUS ETES PERDU, TAPEZ LA TOUCHE 'ESCAPE'

Cela vous ramènera toujours à un menu sans rien "casser" !

VII-1. PREMIERE EXPERIENCE

Le menu principal est affiché à l'écran.

- Placez la disquette pédagogique (appelée EXM!) dans le drive 2.
- Frappez 1 pour charger l'Editeur de textes.
- Le menu suivant apparait, nous l'appellerons MENU EDITEUR.

```

-----
:           MENU EDITEUR DE TEXTES           :
:-----:
: 1/ COMPOSITION (80 CARACTERES)           :
:-----:
: 2/ RECHERCHES ET REMPLACEMENTS           :
:-----:
: 3/ SAUVEGARDE                             :
:-----:
: 4/ EDITION                                 :
:-----:
: 5/ CHARGEMENTS                             :
:-----:
: 6/ CATALOGUES                             :
:-----:
: 0/ RETOUR AU MENU PRINCIPAL               :
:-----:
: TEXTE EN MEMOIRE : 0 CAR.                  :
: ESPACE LIBRE   : 18432 CAR.                :
-----

```

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

- Frappez 5 pour 'Chargements'.

- Aux questions posées ensuite, frappez 1 pour 'Chargement du document de travail'

- Nous voulons charger LETTRE, il faut en donner son nom Pascal UCSD, c'est à dire, nom du disque ; nom du fichier. Vous répondez donc EXM:LETTRE et vous taper RETURN. Il ne faut pas oublier les deux points qui séparent obligatoirement les noms du disque et du fichier en PASCAL !

- En réponse à la question 'Faut-il charger un autre texte ?', vous répondez NON en tapant 2, et le Menu Editeur réapparaît.

- Frappez alors I pour 'Composition', et vous voyez le texte à l'écran. Vous pouvez observer tout en haut de l'écran le mot 'TEXTE' qui vous signale que vous êtes en "mode TEXTE", mode qui va vous permettre de travailler sur ce texte.

Le curseur est situé sous le premier caractère du texte. Pour le déplacer, vous utilisez les quatre flèches de votre clavier. Dans le cas de l'APPLE II Plus, les déplacements vers le haut et vers le bas sont simulés respectivement par le ; (point virgule) et par le L.

Nous allons jouer avec le curseur. Taper plusieurs fois la flèche de droite, le curseur se déplace sous le texte vers la droite. Tapez plusieurs fois la flèche vers le bas (touche L sur l'APPLE II Plus), le curseur se déplace vers le bas. Frappez RETURN et le curseur va en début de ligne. Frappez le slash / , et le curseur va à la fin de la ligne. Et... et votre curseur a disparu si vous avez un écran en 40 colonnes ! N'ayez crainte, PLUME II va vous le montrer si vous frappez CTRL A (Contrôle A), car le texte de LETTRE a été composé en 80 colonnes. A chaque action de CTRL A, vous pouvez voir une moitié des 80 colonnes.

Frappes RETURN pour envoyer le curseur à la gauche du texte (et Ctrl A si vous ne le voyez pas !), puis par la flèche vers le haut (ou le ; sur un APPLE II Plus), faites remonter le curseur. Pour l'instant, vous savez l'essentiel sur les déplacements du curseur, le manuel vous en apprendra plus.

JAYET Alain

43 bis, rue de la Gare

62700 BRUAY-LE-CHEVAL

Tél. (21) 62.57.22

Insertion de texte :

Placez le curseur, en dessous de 'Monsieur', sur la position juste avant le texte 'Nous nous permettons de ...', puis tapez I. Vous passez en "mode INSERTION" comme l'indique le haut de l'écran.

Frappes alors la phrase suivante, en respectant le point final et auquel vous ajoutez un espace. Tenez compte des minuscules et majuscules si votre clavier le permet. Si vous êtes en 40 colonnes, tapez CTRL Z et vous verrez le texte se déplacer quand le curseur arrivera à droite de l'écran. Vous pourrez utiliser Ctrl A et Ctrl Z pour retrouver le curseur.

Suite à votre lettre du 30 Février, nous vous faisons parvenir une documentation sur notre Traitement de Textes PLUME II.

En cas d'erreur de frappe, vous revenez en arrière par la flèche gauche et vous retapez le texte correct. Vous aurez remarqué que le nouveau texte que vous avez frappé a "bousculé" le précédent et que PLUME II est revenu à gauche de l'écran automatiquement pour ne pas couper un mot en deux à la fin de la ligne.

Enfin, vous frappez la touche ESC et vous avez la joie de retrouver le texte modifié. Si vous regardez la partie droite du texte, les longueurs des lignes vous paraîtront curieuses, mais PLUME II a tout conservé en mémoire et lors d'une impression tout sera ramené dans l'ordre ! Revenez à gauche du texte.

Modification de texte :

Un '30 Février' est plus qu'une faute de frappe ! Nous allons la corriger. Amenez le curseur sur le 3 de '30' puis tapez U. Vous êtes passé en "mode CORRECTION", profitez-en pour taper '23', sans aller plus loin, et terminez en frappant la touche ESCape. Et voilà le travail !, vous auriez tort de ne pas en profiter.

>> SI VOUS ETES PERDU, TAPEZ LA TOUCHE 'ESCAPE'

Cela vous ramènera toujours à un menu sans rien "casser" !

Destruction de texte :

Nous allons maintenant éliminer un mot. Placez le curseur sur le M de 'Monsieur', puis frappez trois fois CTRL D. Les lettres 'Mon' ont disparu, il ne reste plus que 'sieur'.

Comme il serait trop fatigant de frapper Ctrl D pour éliminer un long texte, nous allons essayer autre chose, pour effacer tout le deuxième paragraphe de la lettre.

Amenez le curseur sur le P de PLUME puis tapez 1. Un signal retentit et le message 'POINTEUR 1' apparaît en haut de l'écran.

Placez maintenant le curseur sur le H de 'habitudes', et faites le descendre encore d'une position par la flèche vers le bas (ou par L). Ensuite frappez 2, et vous marquez le texte d'un second pointeur, comme l'indique le message en haut de l'écran.

Puis vous tapez D, comme 'Destruction', et, comme le texte à détruire fait plus de 100 caractères, un message vous en demande la confirmation. Vous répondez OUI en tapant 1, et le texte disparaît tandis que l'ensemble se réarrange.

J. V. B. Alain
43 Bis, rue de la République
62700 ESPLEWY - FRANCE
Tél. (21) 62.00.12

Permutation de deux textes :

Nous allons permuter le deuxième et le troisième paragraphe de notre lettre, ceux qui restent puisque l'on vient de détruire le deuxième paragraphe d'origine.

Amenez le curseur sur le P de 'PLUME' au début du deuxième paragraphe puis tapez 1. Déplacez maintenant le curseur sur le dernier caractère de ce paragraphe, le 3ème point de 'etc...' et tapez 2.

Amenez le curseur sur le premier caractère du troisième paragraphe, encore un P de 'PLUME' et tapez 3. Enfin, déplacez le curseur à la fin, c'est à dire sur le point final de ce paragraphe et tapez 4. Ouf !

Maintenant, le spectacle se déchaîne sur votre écran si vous tapez X, et les paragraphes ont changé de place.

>> Au point où nous en sommes, nous avons un peu malmené le texte d'origine. La mémoire de votre ordinateur contient le texte que vous avez modifié. Mais, si le cœur vous en dit, vous pouvez tout recommencer au début, car le texte d'origine est bien sagement stocké sur la disquette EXM: <<

Notre lettre n'a pas belle allure, ne serait-ce que parcequ'elle ne comporte pas de formule de politesse finale. Parmi de nombreuses possibilités de PLUME II que vous découvrirez dans ce manuel, nous en choisissons une particulière qui vous servira souvent, et qui fait appel à un autre fichier.

Fichier d'insertions :

La disquette pédagogique EXM: contient un fichier de formules de politesse toutes faites pour différents cas de lettres. Ce fichier s'appelle 'FORMULES'.

Nous sortons du texte de la lettre affiché à l'écran en frappant ESCape, ce qui nous ramène au Menu Editeur.

Vous tapez 5 pour 'Chargements' puis 2 pour 'Chargement pour insertions'. A la question qui demande le nom UCSD du fichier à charger, vous répondez par EXM:FORMULES et Return, sans omettre les deux points. Ensuite vous tapez 0 (zéro) pour revenir au Menu Editeur, et enfin 1 pour retrouver notre lettre bien connue.

Sans hésiter car vous nous faites confiance, et sans chercher à comprendre car vous le trouverez plus tard dans le manuel, vous tapez successivement J Q 4, et vous vous déplacez directement à la fin du texte de la lettre.

Continuant à nous suivre aveuglément, vous passez en mode INSERTION en tapant I, puis CTRL I (Contrôle I), et enfin 3 à la demande du numéro de segment. Le miracle s'opère, et votre lettre prend meilleure mine avec sa formule de politesse. Frappez ESC pour quitter le mode INSERTION.

Il y a cependant un grave défaut ! La lettre est adressée à un Monsieur (devenu d'ailleurs un 'sieur'), et la formule de politesse s'adresse à une dame !

Nous pourrions corriger le 'Madame' en 'Monsieur' en passant en mode 'CORRECTION' par la frappe de U, ce serait très simple. Mais pourquoi faire simple si l'on peut faire compliqué ?

En prenant cette mauvaise pente, nous allons en fait découvrir une autre possibilité de PLUME II, qui servira le plus souvent à des tâches très sérieuses. Nous allons donc rechercher et remplacer automatiquement 'Madame' par 'Monsieur'.

>> SI VOUS ETES PERDU, TAPEZ LA TOUCHE 'ESCAPE'

Cela vous ramènera toujours à un menu sans rien "casser"

JAYET Alain

43 bis

62700

1983

Remplacement d'un mot :

Frappes ESC pour revenir au Menu Editeur, puis 2 pour 'Recherches et Remplacements'. Taper 1 pour rechercher sur la totalité du texte, et enfin 1 pour un 'Remplacement automatique'.

Répondez NON par 2 à la question concernant la conversion en majuscules, et répondez aux questions suivantes par 'Madame' pour le modèle à rechercher, et par 'Monsieur' pour le remplaçant.

PLUME II part à la recherche de la 'Madame', vous la trouve, et échange ce gracieux modèle contre un 'Monsieur'. S'il y avait eu plusieurs 'Madame', cela se serait passé aussi facilement, et l'écran vous en donnerait le décompte.

Reprenant notre sérieux, nous vous précisons que bien des surprises (agréables) vous attendent quand vous aurez consulté le manuel en détail et en particulier le chapitre III de l'Editeur. Nous n'avons donné ici que quelques commandes de travail sur un texte, parmi bien d'autres possibilités de PLUME II.

VII-2. DEUXIEME EXERCICE

Nous sommes entrés dans le vif du sujet dès le début de ce chapitre VII 'PLUME en 1 heure', pour vous montrer avec quelle facilité vous pouviez faire immédiatement du Traitement de Textes. Vous avez été amené à voir de nombreuses fois le Menu Editeur, il ne vous est pas interdit de voir ce qu'il y a sur ce disque pédagogique. Il vous suffit de taper l'option 6 de ce menu pour obtenir le ou plus exactement les catalogues, car l'un est trié par ordre alphabétique.

A la demande du nom du disque, vous répondez par EXM: , sans oublier les deux points. Après avoir obtenu le catalogue désiré, vous en sortez en suivant les instructions, c'est à dire en frappant successivement une touche quelconque et deux fois 0 (zéro).

Maintenant, nous n'allons rien faire ou presque et regarder. En effet, nous allons charger un texte très long qui est celui utilisé pour imprimer les pages 33 à 39 de ce manuel. Ce texte est appelé E3, et nous allons l'examiner.

A ce propos, vous avez sans doute remarqué, en haut des pages de ce manuel, que l'en-tête est suivi de deux caractères. Ce sont les noms des nombreux fichiers qui constituent l'ensemble du manuel, ce qui semble ne rien vous apporter. Et pourtant si, car cela vous permettra de vous retrouver rapidement dans ce manuel.

Les lettres correspondent aux 7 chapitres, E comme Editeur, T comme Tecom, U comme Utilitaires, A comme Annexes, P comme Pascal, G comme, comme Généralités, c'est à dire 'Vos premiers pas avec PLUME II, et enfin H comme . . . 'PLUME en 1 Heure'. Rien n'est parfait !

En feuilletant rapidement le manuel tout en surveillant la lettre et le chiffre, vous pouvez savoir dans quel chapitre vous êtes et au début ou vers la fin.

Après ces remarques pratiques, nous allons charger ce fichier E3 qui contient de nombreuses commandes dont vous pourrez voir la signification en consultant le manuel à partir du § III-1-6 de la page 33.

A partir du Menu Editeur, vous frappez 5 pour 'Chargements', puis,

- Frappez 1 pour 'Chargement du document de travail'
- Frappez 2 pour 'Chargement à la place'
- Frappez 1 pour 'Abandon du texte actuel'
- Donnez le nom UCSD du document à charger, EXM:E3
- Répondez 2 pour NON, pour ne pas ajouter de texte
- Enfin, taper 1 pour 'composition'.

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

Nous allons faire defiler le texte qui est apparu à l'écran en nous servant de la flèche vers le bas (touche L sur un APPLE II Plus).

Vous pouvez remarquer les commandes incluses dans le texte qui sont toutes précédées du signe @, qui, pour des raisons typographiques, sera remplacé par à dans le manuel.

Ces commandes, tenant sur une seule ligne, sont saisies en même temps que le texte et ne seront interprétées qu'au moment de l'impression ou d'une simulation à l'écran. Elles sont exceptionnellement nombreuses du fait de la complexité du texte de ce manuel.

Sans entrer dans le détail ici, puisque le manuel vous donnera toutes les informations nécessaires, nous vous donnons ci-dessous quelques explications.

- à- en-tête des pages
 - à/ bas de page
 - à& passage en mode proportionnel
 - àJ(10,80) marge à gauche à la 10eme position et justification
à droite à la 90eme position (10+80)
 - àO(15) retrait d'un début de paragraphe
 - àU souligne la ligne suivante
 - à% passage en caractère standard
 - à! passage en caractère élargi
 - àP saut à la page suivante
 - à\$ passage en caractère compressé
 - àC(40) centrage de la ligne suivante avec un caractère élargi
- etc.

En ce qui concerne le texte lui-même qui a été composé avec un APPLE II Plus, vous pouvez remarquer les touches qui ont été programmées pour obtenir tous les caractères français. Par exemple le \$ qui donnera à l'impression le è .

Vous pourrez vous reporter à la fin du chapitre V (Annexes), en page 71 du manuel, pour mieux voir comment sont obtenus ces différents caractères.

Maintenant que vous avez fait connaissance avec PLUME II en 1 heure, vous pouvez passer au chapitre II pour la définition des paramètres adaptant PLUME II à votre configuration matérielle, ou continuer à étudier les diverses commandes plus en détail et en découvrir bien d'autres en allant au chapitre III de l'Editeur de Textes.

JAYET Alain
43 bis, rue des Foyeux
62700 BRUAY-SUR-TOISS
Tel. (21) 62.07.22



```

*****
*           *
*  PLUME II  *
*           *
*****

```

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

Plume, écrit en 1982 est un traitement de texte français, sous Pascal UCSD. Il s'installe en tapant avec la disquette PLUM1 en lecteur 1 et une disquette formatée sous Pascal en lecteur 2; au bout de quelques instants, le menu principal apparaît, présentant 8 options (les "*" du menu indiquent les options disponibles sur la disquette Plum1, les autres figurant sur PLUM2).

OPTION 1: L'EDITEUR DE TEXTE (*)
 =====

On obtient le menu de l'éditeur de texte et ses 7 options: En plus, on trouve en bas d'écran le nombre de caractères occupés par le document en mémoire, ainsi que la place restant disponible.

1/ Composition du texte (en 80 colonnes)
 Elle permet de composer les textes, de les corriger, ou de les modifier. Quand on pénètre dans cette option, on est en mode "texte", ce qui permet de visualiser un texte, préalablement chargé. On passe en mode insertion en frappant I, ce qui permet d'insérer du texte ou des commandes dans un document existant, ou de commencer à frapper un texte. Toujours depuis le mode texte, on passe en mode modification en frappant "U". On revient de l'un de ces modes en mode texte par ESCAPE. Le mode dans lequel on se trouve est rappelé en haut d'écran.

Sur un Apple II+, en 40 colonnes le texte est créé en minuscules, mais affiché à l'écran en majuscules.

CTRL-W affichera la lettre suivante en Majuscule, et les suivantes en minuscules.

CTRL-E affiche tous les caractères suivants en Majuscules (en inverse à l'écran). Un nouveau CTRL-E quitte ce mode.

Les quatre flèches permettent de déplacer le curseur de N cases à la fois (à priori N = 1). Sur un Apple II+, la flèche en bas est remplacée par L, et la flèche en haut par ";". On peut modifier la valeur de N en utilisant le point "." qui multiplie N par 2, et la virgule (",") qui le divise par 2.

Lorsqu'on change le sens du déplacement, N reprend la valeur 1.

Return renvoie au début de la ligne courante.

/" renvoie à la fin de la ligne courante.

P" déplace d'une page-écran, dans le sens de la dernière commande (haut ou bas).

J" puis Q permet de diviser le texte en quatre parties égales. Ensuite entrer le numéro du quart au début duquel vous désirez aller. Par la suite, taper directement J et le numéro souhaité (0 renvoie au tout début du texte, 4 renvoie à la fin du texte).

Si vous travaillez en 40 colonnes, CTRL-2 permet de faire suivre le curseur par l'affichage. CTRL-2 est annulé par CTRL-A.

Il est conseillé de commencer un texte par un Return pour faciliter les insertions en tout début.

Impression sur papier:

Il est possible d'éditer tout le texte, ou simplement la portion comprise entre les pointeurs 1 et 2. La première fois qu'on lance une impression, il est nécessaire de répondre à la suite de questions suivantes:

- + Nombre total de lignes par pages (30 à 300): Ce nombre définit la taille de la feuille (en général 66 pour le format américain 11 pouces, et 72 pour le format européen 12 pouces).
- + Position de la première ligne du texte par rapport au haut de la feuille.
- + Position de la dernière ligne du texte par rapport au bas de la page.
- + Y aura t'il une entête au début de chaque page? cet entête doit être entré au début du texte, précédé de la commande "à-".
- + Dans le cas où un entête sera imprimé, sur quel ligne le sera t'il (entre 1 et la première ligne du texte).
- + Colonne de départ de l'entête.
- + Colonne de fin de l'entête (numéro de page).
- + Les pages seront-elles numérotées toujours à droite, ou de façon alternée pour un document recto-verso?
- + Y aura t'il systématiquement une ligne imprimée en bas de chaque page (cette ligne est entrée au début du texte précédée de "à/")?. Donner alors la position de cette ligne par rapport au corps du texte.
- + Quel caractère sera utilisé pour le soulignement (Return si l'imprimante possède le souligné intégré).
- + Désire t'on que tout le texte soit imprimé en minuscules?
- + Est-on satisfait des paramètres que l'on vient d'entrer.
- + Désire t'on enregistrer ces paramètres sur disque (sous le nom de standardlayout) pour les réutiliser ultérieurement?
- + Désire t'on imprimer les valeurs des différents paramètres.

Quand tous ces paramètres généraux sont entrés, il faut encore entrer les paramètres propres à cette édition, c'est à dire:

- + le nombre d'exemplaires désirés (1 à 99).
- + le numéro de la première page éditée.
- + y aura t'il un arrêt à chaque bas de page?
- + Est-on d'accord avec ces nouveaux paramètres.

L'impression peut être stoppée en appuyant sur une touche quelconque, mais PAS CTRL-RESET, car le document en mémoire est alors perdu.

- Simulation sur écran:

La visualisation à l'écran permet de voir le texte tel qu'il sera imprimé. les sauts de page sont représentés par une ligne de points. Le code situé au bout de cette rangée indique le type de caractères actuellement en service:

- 000 caractères standards,
- 001 caractères standards proportionnels,
- 010 caractères condensés,
- 011 caractères condensés proportionnels,
- 100 caractères élargis,
- 101 caractères élargis proportionnels,
- 110 caractères élargis condensés,
- 111 caractères élargis proportionnels.

- Edition d'un fichier d'impression:

Cette option génère un fichier texte qui est la réplique exacte du texte imprimé dans sa mise en page finale.

/ Changements^

Cette option appelle un autre menu présentant les quatre options suivantes:

- Chargement du document de travail: permet le chargement d'un fichier texte, qui sera considéré comme document de travail. Le nom du fichier doit être entré sous sa forme Pascal complète (nomvolume:nomfichier). Si un texte est déjà en mémoire, un sous menu vous permet de le charger en remplacement du texte actuel, en fin de texte actuel, ou de l'insérer au niveau du pointeur 1. ATTENTION, le fait d'entrer simplement Return comme nom de fichier efface le document en mémoire.

- Chargement pour insertions: permet le chargement d'un fichier dit "segmenté" (voir plus bas). Il faut indiquer le nom "UCSD" du fichier c'est à dire le nom attribué à la disquette, suivi de ":", suivi du nom du fichier proprement dit. Si le fichier d'insertions dépasse 512 octets, seul le premier bloc est chargé, et un message apparaît.

- Largeur de l'écran: permet de définir le nombre de colonnes sur lequel on veut travailler (40 à 132).

- Retour au menu de l'éditeur

^6/ Catalogues^

Affiche la liste des fichiers et programmes mémorisés sur la disquette (préciser le nom de la disquette, ou le numéro de l'unité qui la contient).

Ces deux formes d'édition peuvent être sélectionnées:

- Catalogue normal (" $\langle \dots \rangle$ " repère un emplacement libre sur la disquette, " $\langle = \rangle$ " indique un fichier TEXT). Cette option permet également d'éliminer un ou tous les fichiers de cette disquette.

- Catalogue trié (tri alphabétique sur les quatre premiers caractères du nom du fichier).

^0/ Retour au menu principal^

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

OPTION 2: DEFINITION DES PARAMETRES

=====

Plume II possède un fichier de paramètres nommé TFCOM qui permet d'adapter Plume II à la configuration, et aux besoins de chaque utilisateur. Un sous menu est présenté:

^^/ Enregistrement des paramètres^

Pour chaque paramètre, la valeur actuelle est affichée; il est alors possible de la laisser inchangée (répondre 2 pour NON), ou de la modifier (répondre 1 pour OUI, puis entrer la nouvelle valeur du paramètre sous la forme d'une suite de code ASCII). Les paramètres sont (avec indication des codes pour une Epson):

- Pour l'imprimante:

- + Code de passage en impression condensée (15),
- + Passage en impression allongée (14),
- + Passage en impression proportionnelle (néant),
- + Retour en impression standard (18 20),
- + Espace arrière en mode standard (8),
- + Espace arrière en mode comprimé (8),
- + Espace arrière en mode allongé (8),
- + Espace arrière en mode proportionnel (néant),
- + début de soulignement (27 45 1),
- + Fin de soulignement (27 45 0),
- + Insertion d'un espace élémentaire en mode proportionnel (néant),
- + Insertion de deux espaces élémentaires en mode proportionnel (néant),

- + Insertion de trois espaces élémentaires en mode proportionnel (néant),
- + Largeur standard imprimée (nombre de caractères par ligne) (80).
- pour le clavier:
 - + 10 touches peuvent être reprogrammées, par exemple pour obtenir les caractères accentués sur votre ancestral Apple II+. Pour chacune des 10 lignes présentées, il faut entrer la valeur de la touche à frapper au clavier, la valeur des caractères spéciaux (relevées dans le manuel de l'imprimante, et la valeur des lettres majuscules correspondant à ces caractères minuscules accentués (é -> E).
 - + la touche "littéral", c'est à dire la touche à presser pour que les touches définies ci-dessus redonnent leurs caractères d'origine, et non plus les caractères accentués (7, ce qui de plus attire l'attention par un bip).
- les touches de déplacements du curseur et de manipulations de chaînes. (ce sont les touches qu'il faudra presser, pas les codes ASCII).
 - + Recopie d'une chaîne de caractères (C).
 - + Déplacement d'une chaîne de caractères (M).
 - + Permutation de deux chaînes de caractères (X).
 - + Taquets de tabulation (CTRL-P, CTRL-T, CTRL-C)

2/ Essai du clavier^

^3/ Essai de l'imprimante^

^0/ Retour au menu principal^

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

OPTION 3: CONVERSION PLUME --> TEXTE UCSD
 =====

Cette option permet de convertir des textes écrits avec Plume II pour les utiliser dans des programmes écrits en Pascal. Confirmer par 1 que vous désirez utiliser cette option, puis entrer le nom du texte à convertir, et le nom sous lequel il sera transcrit au format UCSD (le système rajoute automatiquement .TEXT).

OPTION 4: CONVERSION TEXTE UCSD --> PLUME
 =====

Cette option permet de convertir des textes créés sous Pascal UCSD pour les utiliser, les modifier... à l'aide de Plume II. Confirmer par 1 que vous désirez utiliser cette option, puis entrer le nom du texte Pascal à convertir (le système rajoute automatiquement .TEXT), et le nom sous lequel il sera transcrit au format Plume II.

OPTION 5: MISE A JOUR DE LA DATE (*)
 =====

A chaque sauvegarde d'un fichier sur disque, la date est enregistrée en face du nom de fichier. Il est donc important de la mettre à jour en début de travail grâce à cette option (la date de la dernière session est

voir plus haut (écran).

OPTION 6: SAUVEGARDES ET TRANSFERTS (**)

=====

Cette option permet de faire une copie partielle ou totale de la disquette, grâce à ses 4 options:

^1/ sauvegarde de disquettes^

Permet de copier la totalité d'une disquette. Spécifier le numéro du volume source selon la nomenclature Pascal (4 pour le drive 1, 5 pour le drive 2); le catalogue de la disquette présente dans ce lecteur est affiché. Entrer le numéro du drive de destination, le catalogue en est alors affiché. Confirmer votre désir de dupliquer la disquette par 1; la copie s'effectue normalement en 7 passes.

^2/ transfert automatique^

Cette option permet de transférer tous les fichiers de la disquette source, mais sans effacer les fichiers déjà présents sur la disquette destination. Le transfert se passe comme vu précédemment.

^3/ transfert en pas à pas^

Permet, comme l'option précédente, de transférer tous les fichiers de la disquette source sans effacer les fichiers de la disquette destination, mais, cette fois, il faut donner son accord avant le transfert de chaque fichier.

^0/ retour au menu principal^

sans commentaire!

JAYET Alain

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

OPTION 7: GESTION DES DISQUETTES

=====

Présente un sous-menu comportant les options suivantes:

^1/ catalogue ordinaire^

Le catalogue "ordinaire" affiche la liste des fichiers mémorisés dans l'ordre de leur implantation physique sur le disque. Les fichiers textes sont repérés par le symbole "<=="; les zones inutilisées de la disquette sont repérées par "<.....>". de plus, quatre options sont proposées en bas d'écran permettant de renommer la disquette, de détruire des fichiers...

^2/ catalogue trié^

La liste des fichiers présents sur cette disquette est maintenant affichée selon un ordre alphabétique portant sur les quatre premiers caractères du nom du fichier.

^3/ formatage de disquettes^

Cette option permet, sans quitter Plume II, de formater des nouvelles disquettes au format Pascal UCSQ.

^4/ retour au menu principal^

voir plus haut!

7

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

OPTION A: AUTRE DISQUE PROGRAMME (*)
=====

^Notes: Le dernier chapitre du manuel Plume II a été inclu dans ma documentation "System.Pascal". Il traitait des points suivants:

- copie de disquettes,
- catalogue complet (directory),
- récupération des zones libres (Crunchage),
- formatage des disquettes,
- renommer un fichier,
- détruire un fichier...

^FICHIERS SEGMENTES^

Deux zones mémoires distinctes sont utilisées par Plumé II: l'une contenant le texte que vous frappez, l'autre réservée pour stocker des éléments de textes (formules de politesses, date courante...), qui pourront être facilement insérés dans le texte sans avoir à les retaper (maximum 512 octets).

C'est dans cette seconde zone que l'on chargera les fichiers dits "segmentés", c'est à dire composés d'un ensemble de phrases toutes faites ou de commandes. Les différents éléments sont séparés les uns des autres par le symbole "àE", et sont rappelés par leur numéro d'ordre (ex CTRL-I 4 insèrera l'élément 4 à la position courante du curseur).

Il est possible d'inclure des commandes à l'intérieur même d'un document (pour changer de mise en page...). Une commande doit toujours être placée en début de ligne, être seule sur cette ligne, et terminée par un retour chariot.

- à% sélectionne le jeu de caractères standards de l'imprimante.
- à\$ sélectionne le jeu de caractères condensés de l'imprimante.
- à! sélectionne le jeu de caractères élargis de l'imprimante.
- à sélectionne le jeu de caractères pr

portionnels de l'imprimante.

- àO(n) Place le premier caractère de
la ligne suivante en colonne n.

- àJ(n,0) Fixe n comme marge gauche po
r la suite du texte. Le 0 indique
que l'on ne désire pas de justificatio
à droite.

- àJ(n,m) Fixe n comme marge gauche, e
(n+m) comme marge droite. Assure
donc une justification complète du tex
e (si les paramètres n et m sont
corrects).

- àJ(Cn,m) Demande à centrer le texte
au milieu de la ligne. n est le
nombre maximal de caractères que l'imp
rimante peut imprimer par ligne, m
est la taille désirée d'une ligne du p
ré à imprimer.

- àC(n) permet de centrer un titre (n
est le nombre maximal de caractères
imprimables par lignes).

- àU demande à souligner la ligne suiv
ante.

- à=..... permet d'insérer des comme
taires qui ne seront pas imprimés.

- àP saute à la page suivante.

- à-..... permet d'entrer le texte que
l'on désire voir figurer dans les
entêtes (sur la même ligne que le numé
ro de page).

- à/..... permet d'entrer le texte que
l'on désire voir figurer dans les
bas de pages.

- à" force la suite du texte à être im
primée en majuscules.

- àé annule la commande à".

- àE permet de séparer les différents
éléments d'un fichier segmenté.

- àF(nom fichier) permet d'appeler le
fichier dont le nom est précisé, et
de l'inclure à cet endroit du document

- à:(vv,ww,xx,yy,zz) permet de passer
des commandes directes à

l'imprimante; les valeurs passées sont
les valeurs décimales des codes

ASCII nécessaires.

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

