

Big-U

Utilitaire ProDOS™

de Randy Brandt

Copyright © 1985, Randy Brandt

Beagle Bros
3990 Old Town Avenue
San Diego, California 92110

Éditions MEV/Revue Pom's
12, rue d'Anjou — 78000 Versailles
☎ (1) 39 51 24 43
Serveur Minitel : (1) 39 53 04 40

Sommaire

Introduction	2
Crt.Writer	5
File.Mover	10
Keycat.80	15
Programmes Ampersand	19
Commandes externes	25
Programmes utilitaires	34

Big-U

Utilitaire ProDOS™

de Randy Brandt

Copyright © 1985, Randy Brandt

Beagle Bros
3990 Old Town Avenue
San Diego, California 92110

Éditions MEV/Revue Pom's
12, rue d'Anjou — 78000 Versailles
☎ (1) 39 51 24 43
Serveur Minitel : (1) 39 53 04 40

Sommaire

Introduction	2
Crt.Writer	5
File.Mover	10
Keycat.80	15
Programmes Ampersand	19
Commandes externes	25
Programmes utilitaires	34

Introduction

Big-U est un ensemble d'utilitaires qui améliorent le potentiel de ProDOS. Vous qui êtes un programmeur en Basic, débutant ou confirmé, vous aimerez utiliser les puissantes routines et commandes en langage machine de Big-U dans vos programmes. Et tous les Applemaniaques pourront s'amuser à modifier ProDOS et à utiliser les programmes utilitaires de Big-U.

Amusez-vous en apprenant

Ce manuel suppose que vous avez les connaissances de base nécessaires pour charger et sauvegarder des fichiers, faire le catalogue d'un disque, etc. Nous avons fait de notre mieux pour simplifier les choses, aussi, si vous êtes vraiment débutant, gardez votre calme devant votre Apple et amusez-vous ! Si vous n'avez pas *La programmation en Basic avec ProDOS* et *Basic tutorial* d'Apple, courez les acheter. Si vous êtes un vétéran du DOS 3.3 qui débute avec ProDOS, certaines choses vous surprendront, mais vous n'aurez pas de grosses difficultés. Si le côté technique de ProDOS vous intéresse, procurez-vous le livre *Beneath Apple ProDOS* de Quality Software.

Exécuter les programmes de Big-U

Tous les programmes Big-U se lancent par `-nom` du programme (c'est un tiret suivi du nom du programme).

Sauvegarder-le !

Big-U vous est livré ni verrouillé, ni protégé, vous donnant ainsi la liberté d'étudier ses programmes et de les copier d'un disque sur l'autre. Faites un double de votre original ainsi vos essais exotiques ou un accident ne détruiront pas l'original. Le programme FILE.MOVER de Big-U peut faire des copies fichier par fichier, et n'importe quel programme de copie pourra copier le disque en entier. (Notre préféré est DISK.COPY de la disquette Extra-K de Beagle.)

Et, n'oubliez pas : chaque copie-pirate encourage la protection des programmes et décourage les auteurs de logiciels conviviaux...

PATH NOT FOUND ?

Si ProDOS affiche le message PATH NOT FOUND (chemin d'accès non trouvé) à chaque fois que vous essayez de charger un fichier, vous avez certainement un problème de préfixe. Reportez-vous au *Manuel de programmation avec ProDOS* pour en apprendre plus. Ce que nous pouvons vous suggérer de mieux, est de taper PREFIX/ pour annuler le préfixe avant de charger les fichiers.

Du fait que Big-U n'a pas de sous-catalogue, vous ne devriez pas avoir souvent le message PATH NOT FOUND, sauf si le nom du fichier est mal orthographié.

X

Catalogue du disque Big-U

Pour avoir le catalogue de Big-U, tapez CAT. En 80 colonnes, vous pouvez taper CATALOG.

ANYCAT : Une nouvelle commande ProDOS qui fait le catalogue des disques DOS 3.3 (et ProDOS).

APPENDER : Un programme qui unit deux programmes Applesoft ou plus.

BASIC.SYSTEM : L'interface ProDOS/Basic.

BEEPERWORKS : Le programme qui vous permet de modifier le bip d'erreur d'AppleWorks.

BIGLINER : Un programme qui crée des numéros de lignes invalides dans vos programmes.

BIG.U (80 colonnes) : La page d'accueil utilisée par le programme STARTUP de la disquette Big-U.

CAT.DATER : Un programme qui donne la date lors de CAT et CATALOG.

CAT.FIXER : Un programme qui donne l'affichage de CAT sur plusieurs colonnes et commute automatiquement le mode 80 colonnes pour CATALOG.

CAT.STEPPER : Un programme qui fait un CAT ou CATALOG, fichier par fichier ou écran par écran.

COPY : Une nouvelle commande ProDOS qui copie les fichiers ProDOS d'un disque sur un autre. (Nécessite deux lecteurs ou 128Ko).

COPY.1 : Une version de COPY qui fonctionne avec un seul lecteur.

COPYRIGHT.1985 : Un programme qui montre ce que vous pouvez faire avec SUPER.POKE.

CRT.WRITER : Un éditeur d'écran qui vous permet de créer des pages-écrans originales et d'écrire de courtes notes (nécessite un //e 80 colonnes ou un //c) (CRT.CODE est un fichier annexe).

DATE.SET : Un programme qui met à jour la date et l'heure sur les Apple dépourvus d'horloge.

DISK.COPY.MORE : Un programme qui met à jour le programme de copie de la disquette Extra-K de telle façon qu'il copie un disque 38 pistes en environ une minute (nécessite le disque Extra-K).

DUMP : Une nouvelle commande ProDOS qui imprime les écrans sur 40 ou 80 colonnes (nécessite un Apple //e 80 colonnes ou //c).

DUMP.40 : Un programme qui permet de recopier l'écran 40 colonnes sur l'imprimante.

DUMP.80 : Comme DUMP.40 mais pour l'écran 80 colonnes.

ERROR.EDITOR : Un programme qui permet de modifier les messages d'erreur ProDOS (ERROR.CODE est un fichier annexe).

EST : Trois nouvelles commandes ProDOS qui effacent la mémoire, donnent la place libre sur le disque et donnent l'heure.

FILE.MOVER : Pour copier, renommer, effacer les fichiers ProDOS et formater les disques (nécessite un //e 80 colonnes ou un //c).

FILE.MOVER.SETUP : Un programme qui modifie FILE.MOVER pour travailler de 36 à 40 pistes.

HEX : De nouvelles commandes ProDOS pour afficher la mémoire et convertir les nombres.

HEX.H : Une version 'cachée' des commandes HEX.

INPUT.40 : Un programme qui vous donne un &INPUT plus élégant, en 40 colonnes.

INPUT.80 : Comme le INPUT.40 mais en 80 colonnes.

INPUT.SETUP : Un programme qui modifie la longueur maximale acceptée par &INPUT.

KEYCAT.80 : Un programme qui vous donne instantanément la liste des fichiers du disque, qu'on sélectionne avec une ou deux touches (nécessite un Apple //e 80 colonnes ou un //c).

KEYCAT.SETUP : Un programme pour reconfigurer Keycat.80.

MON : Une nouvelle commande ProDOS qui permet de contrôler les ordres de disquettes de ProDOS.

NOTES : Un programme qui vous indiquera les dernières modifications de ce manuel.

ONLINE : Une nouvelle commande ProDOS qui liste les volumes de chaque lecteur.

PRODOS : Le nouveau système d'exploitation de disques d'Apple.

RAM.LOAD : Un programme qui charge des fichiers d'un disque vers le volume /RAM à 5Ko/s (nécessite 128Ko).

RAM.SAVE : Un programme qui sauvegarde tous les fichiers du volume /RAM vers une disquette (nécessite 128Ko).

RAM.SETUP : Un programme pour configurer RAM.LOAD et RAM.SAVE.

RANDY.BRANDT : Un nom étrange pour un programme qui donne un exemple d'utilisation de la nouvelle commande SHOW de Big-U.

REM.OVE : Un programme qui supprime les REMs d'un programme Applesoft.

REM.OVE.128 : Un programme qui sauvegarde votre programme sur le disque virtuel /RAM, puis élimine les instructions REM (nécessite 128Ko).

RENEW : Une nouvelle commande ProDOS qui permet de retrouver les programmes Applesoft effacés par NEW.

RUN.COUNTER : Un programme qui prend note du nombre d'exécutions de votre programme et/ou la dernière date d'utilisation.

SAVE.40 : Un programme qui vous donne une nouvelle commande &SAVE pour sauvegarder les écrans TEXT 40 colonnes.

SAVE.80 : comme SAVE.40 mais pour les écrans 80 colonnes (nécessite une carte 80 colonnes).

SEE : Une nouvelle commande ProDOS qui liste les programmes Applesoft du disque sans les charger.

SHOW : Une nouvelle commande ProDOS qui charge et affiche des images du disque.

SHOW.WIPE : Une nouvelle version de SHOW pour la double haute résolution et la nouvelle commande ProDOS WIPE qui efface tous les fichiers du volume /RAM (nécessite 128Ko).

STARTUP : Le menu principal qui s'exécute lorsque vous démarrez sur la disquette Big-U.

SUPER.POKE : Un programme qui vous donne la nouvelle commande &POKE pour POKer plus vite.

XLISTER : Une nouvelle commande ProDOS qui liste les programmes de manière plus présentable.

Beagle Bros recommande

Si vous débutez avec ProDOS nous vous recommandons vivement le manuel d'Apple *La programmation en Basic avec ProDOS*.

Si vous êtes un programmeur confirmé (ou que vous vouliez le devenir), nous vous recommandons vivement l'ouvrage de Quality Software *Beneath Apple ProDOS*.

X

CRT.WRITER

Nécessite un Apple //c ou un //e 80 colonnes

CRT.WRITER est un programme en Basic et assembleur qui vous permet d'écrire et d'imprimer des courtes lettres ou des notes et faire de petits travaux tels que des adresses sur enveloppes (si votre imprimante les accepte). Il vous permet également de créer facilement des écrans sophistiqués qui peuvent être sauvegardés sur disque et utilisés par vos programmes.

Ce 'processeur d'écran' est si imprégné de la philosophie WYSIWYG que chaque document s'affiche dans son intégralité sans scrolling, ni changement de page, ni accès-disque. Il va de soi que chaque document ne peut dépasser la dimension d'un écran, mais... qu'attendiez-vous ?

Un programme, deux fichiers

Assurez-vous de bien copier les deux fichiers CRT.WRITER et CRT.CODE si vous voulez installer le programme sur un autre volume.

Comment démarrer

Taper -CRT.WRITER. Le message de Copyright s'affiche alors au milieu de l'écran. Appuyer sur une touche pour démarrer.

Pour créer un écran, il vous suffit de commencer à le taper. Le retour-chariot et les flèches font ce que vous en attendez. N'oubliez pas toutefois que vous êtes limité à la surface de l'écran.

Les commandes

Pour toute commande vous devez tenir appuyée la , en tapant une autre touche. Pour simplifier les choses nous noterons  la pomme ouverte et  la pomme pleine (touche *option* sur le IIGS)

Résumé des commandes CRT.WRITER

Déplacement du curseur

0 (zéro) : pour aller en haut à gauche de l'écran.

1... 9 : déplacement vertical proportionnel.

Les flèches : déplacement d'un caractère ou d'une ligne.

flèche gauche : vers le premier caractère de la ligne

flèche droite : vers le dernier caractère de la ligne.

Tab : vers la tabulation suivante.

Tab : vers la tabulation précédente

Scrolling de l'écran

flèche haute : décale l'écran vers le haut (les règles doivent être inactives).

flèche basse : décale l'écran vers le bas (les règles doivent être inactives).

Déplacement du texte

- ⌘L : justification à gauche de la ligne en cours.
- ⌘C : centrage de la ligne en cours.
- ⌘R : justification à droite de la ligne en cours.
- ⌘D : duplication d'un bloc (conserve l'original).
- ⌘M : déplace un bloc (efface le bloc d'origine).

Effacement de texte

Faire ⌘Del le nombre de fois indiqué :

- 1 : efface depuis le curseur jusqu'à la fin de la ligne
- 2 : efface ce qui reste de la ligne
- 3 : efface toutes les lignes qui suivent la ligne en cours
- 4 : efface tout l'écran

Commandes relatives au disque

- ⌘K : catalogue du lecteur 1
- ⌘⌘K : catalogue du lecteur 2
- ⌘G : chargement d'un écran depuis le disque
- ⌘S : sauvegarde d'un écran sur le disque

Autres commandes

- ⌘A : caractères souris en/hors service (si disponibles)
- ⌘I : caractères inversés en/hors service
- ⌘P : impression de l'écran
- ⌘Q : fin et retour à l'Applesoft
- ⌘T : règles de tabulation en/hors service
- ⌘U : annulation de la modification (si c'est encore possible)
- ⌘V : écriture verticale en/hors service
- ⌘X : remerciements

Détail des commandes

⌘0 curseur en haut à gauche de l'écran

En faisant ⌘0, le curseur se positionne en haut à gauche de l'écran.

⌘1... ⌘9 : positionnement du curseur

En faisant de ⌘1 à ⌘9, le curseur se déplace de façon proportionnelle verticalement sur l'écran sans modifier sa position horizontale.

Les flèches : déplacement du curseur

Les flèches déplacent le curseur comme vous vous y attendez. Essayez...

⌘flèches gauche ou droite : saute à droite et à gauche

⌘flèche gauche met le curseur sur le premier caractère de la ligne, tandis qu'assez logiquement ⌘flèche

droite vous amène au dernier caractère. L'espace ne compte pas pour un caractère.

⌘↑ flèche haut et bas : scroll l'écran

Pour décaler l'écran vers le haut ou vers le bas, gardez appuyées les deux pommes et appuyez sur la flèche haut ou bas. Le scrolling ne fonctionne pas si les règles sont visibles (faites ⌘T pour les activer ou les désactiver).

Return : retour chariot

Exactement comme sur une machine à écrire.

⌘C : centrer une ligne

⌘C centrera la ligne sur laquelle se trouve le curseur.

Les caractères extrêmes de la ligne sont utilisés pour positionner le centrage. Si vous créez un écran qui comporte un cadre, centrez d'abord le texte. Si vous faites votre cadre en premier, le centrage ne fonctionnera pas.

⌘L et ⌘R : justification droite/gauche

⌘L ou ⌘R positionne la ligne du curseur à l'extrême droite ou à l'extrême gauche de l'écran. La note concernant le cadre (commande ⌘C ci-dessus s'applique également ici).

⌘V : écriture verticale

Cette commande est particulièrement utile pour la création d'écrans de titres, mais elle convient également pour la réalisation d'acrostiches et d'acronymes.

⌘V change le curseur en un '^'. Tout le texte sera maintenant écrit verticalement. Faites ⌘V à nouveau pour revenir à la normale.

Pour faire un simple cadre, utilisez les espaces en inverse (faites ⌘I avant) et utilisez l'écriture verticale pour faire les côtés. Vous pourriez faire les côtés avec deux caractères de large pour que leur épaisseur soit équivalente à celle de la ligne du haut et du bas.

⌘Del : effacement de texte

La touche Del seule affiche simplement un pavé à l'écran. En revanche ⌘Del efface différentes zones de l'écran en fonction du nombre de commandes.

Faire ⌘Del une fois efface le texte du curseur jusqu'à la fin de la ligne.

Le faire une deuxième fois efface le reste de cette même ligne.

Le faire une troisième fois efface tout jusqu'en bas de l'écran.

Le faire une quatrième fois efface tout l'écran. En d'autres termes pour effacer l'écran, gardez appuyée la touche ⌘ et appuyez quatre fois sur Del. Les effacements accidentels peuvent être annulés (voir ⌘U).

Note : cette commande utilise la touche Del, ne la confondez pas avec ⌘D.

Tab et ⌘Tab : tabulation

Le fait d'appuyer sur Tab déplace le curseur jusqu'à la tabulation suivante (position indiquée sur la règle de tabulation en haut et en bas de l'écran), le texte qui est déjà à l'écran n'est pas modifié. Le fait d'appuyer sur ⌘Tab fait revenir le curseur à la tabulation précédente.

Note : L'emplacement des tabulations ne peut pas être modifié.

Note 2 : Tab équivaut à faire Ctrl-I.

⌘T : affichage ou non affichage des règles de tabulation

Le fait d'appuyer sur ⌘T met en ou hors service les règles de tabulation qui sont en haut et en bas de l'écran. Ces règles sont particulièrement utiles pour vous aider à localiser le curseur.

Note : Vous ne pouvez pas saisir de caractères au-delà des règles de tabulation. Pour utiliser la ligne du haut et la ligne du bas de l'écran, mettez d'abord hors service les règles de tabulation. Puis réaffichez les règles de tabulation qui masqueront votre texte mais ne l'effaceront pas.

Note : La commande de scrolling de l'écran ne peut fonctionner quand les règles de tabulation sont en service. Plusieurs autres commandes mettront hors service les règles de tabulation.

⌘I : inversion du texte

Note : le texte en inverse est envoyé à l'imprimante comme si c'était un texte en vidéo normale. (Ne nous en veuillez pas, vous ne pouvez vous en prendre qu'à votre imprimante).

Le fait d'appuyer sur ⌘I met en service le mode inverse (noir sur fond blanc) ou bien le met hors service. Essayez et regardez.

Selon le type de votre Apple, il se peut que vous ne puissiez pas afficher les minuscules en inverse à l'écran, mettez en service les caractères souris si votre ordinateur les a (voir ci-dessous) pour obtenir les minuscules en inverse.

⌘A : caractères souris

Note : Les caractères souris sont envoyés à l'imprimante comme s'ils étaient à l'écran des caractères normaux. (Ne nous en veuillez pas...)

⌘A met en et hors service les caractères souris, si vous avez un Apple //c ou un Apple //e nouveau modèle. Les majuscules des caractères souris sont des symboles graphiques. Les minuscules apparaissent comme des minuscules en inverse.

Pour faire un petit bonhomme qui court en caractères souris, tapez : "FGFG...". (Mais attendez, Apple a annoncé qu'ils allaient supprimer ce petit bonhomme sur leurs futures machines. Si vous ne le voyez pas à l'écran, vous savez pourquoi).

⌘D : dupliquer un bloc

Pour dupliquer un bloc de texte à l'écran :

- 1- Mettez le curseur dans un angle du bloc que vous voulez dupliquer ;
- 2- Faites ⌘D. Le chiffre "1" indiquera la position du curseur (En appuyant sur ESC, vous pouvez sortir à n'importe quel moment du mode duplication) ;
- 3- Déplacer le curseur (maintenant c'est un "2") jusqu'à l'angle opposé en faisant une diagonale sur le bloc que vous voulez dupliquer et appuyez sur Return ;
- 4- Déplacez le curseur (maintenant c'est un "D") pour l'amener en haut et à gauche de l'emplacement du futur bloc.

Le bloc doit pouvoir tenir tout entier dans son nouvel emplacement. Un bip signifie que les limites ont été atteintes.

Par exemple : si vous dupliquez un bloc de 80 caractères de large, vous ne pourrez déplacer votre curseur "D" que verticalement.

⌘M : déplacer un bloc

La procédure pour déplacer un bloc est la même que celle pour dupliquer un bloc, mais lors du déplacement le bloc d'origine est effacé. Remplacez ⌘D par ⌘M à l'étape 2 ci-dessus. Le curseur à l'étape 4 sera un "M" et non un "D".

⌘U : annuler une intervention malencontreuse.

Vous pouvez appuyer sur ⌘U pour annuler un changement d'écran après une intervention. ⌘U doit être pressé immédiatement après la modification à annuler. (C'est-à-dire avant de faire quoi que ce soit

d'autre). Cela fonctionne après l'effacement, le déplacement et la copie, après le scrolling de l'écran et le positionnement des lignes.

Bien qu'il soit extrêmement utile pour faire des annulations, **CU** est également pratique pour faire des essais et voir comment un déplacement peut affecter l'écran.

CP : impression de l'écran

Quand vous voulez faire une copie de votre écran, faites simplement **CP**. CRT.WRITER suppose que votre imprimante est connectée au port 1. Vous pouvez presser ESC à tout moment pour interrompre l'impression. Les caractères souris et les caractères inverses seront imprimés comme des caractères normaux.

CK : catalogue

Faites **CK** pour demander le catalogue (comme Katalogue...) dans le lecteur 1. Gardez appuyée la **␣** si vous voulez faire le catalogue du lecteur 2.

Note technique : si vous voulez que la commande catalogue de CRT.WRITER fonctionne dans un sous-catalogue ou sur un disque RAM, changez les variables K1\$ et K2\$ dans la ligne 5 du programme.

K1\$="" fera le catalogue courant.

K1\$="/TEST/SOUS" fera le catalogue du sous-catalogue nommé SOUS du disque TEST, etc.

CS : sauvegarde de l'écran.

Quand votre œuvre est terminée, faites **CS**, on vous demandera alors d'en donner un nom. Indiquez un nom de fichier ProDOS valide ou bien le chemin d'accès complet, par exemple : "TITRE".

Vous pouvez indiquer les numéros de port ou de lecteur si vous le souhaitez "TITRE,D2". Assurez-vous que le nom que vous avez choisi n'a pas déjà été utilisé pour ne pas écraser des écrans déjà sauvegardés sur votre disque.

Les écrans sauvegardés par ce programme sont du même format que ceux créés avec le programme SAVE.80. Pour charger un écran appelé "ABC", tapez "-ABC" depuis l'Applesoft ou bien utilisez cette commande dans un programme :

```
10 PRINT CHR$(CAT) "-ABC"
```

CG : chargement d'un écran

Faites **CG** pour montrer à vos amis à quoi vous avez travaillé tout le week-end sur votre ordinateur. Quand on vous demandera le nom de l'écran, tapez le nom sous lequel vous l'avez sauvegardé. Quand l'écran est chargé, il peut être modifié et sauvegardé sous un autre nom, ou sous le même nom (si vous voulez effacer l'ancienne version). Les écrans créés avec le programme SAVE.80 peuvent également être lus par CRT.WRITER.

CQ : quitter.

Bien que vous ne voudrez jamais utiliser cette commande, elle peut se montrer utile. Appuyez sur **CQ** et on vous demandera si vous voulez quitter le programme. Tapez Y suivi de Return pour revenir à l'Applesoft. Toutes les autres touches vous font rester dans CRT.WRITER.

Une chose encore...

N'hésitez pas à utiliser CRT.WRITER pour écrire vos programmes. Nous vous demandons simplement de ne pas nous oublier. Indiquez simplement que vous avez utilisé CRT.WRITER dans votre documentation et envoyez à Randy Brandt et Bert Kersey 75% du montant de vos ventes, ou 25% ? ou 10% ? Peu importe...

X

FILE.MOVER

FILE.MOVER est un programme convivial et rapide pour formater des disques et exécuter des opérations sur disques telles que effacer, renommer, verrouiller ou déverrouiller des fichiers. Pour ce programme et contrairement au 'Filer' d'Apple, il n'est pas nécessaire de recharger Basic.System, ni de taper de longs chemins d'accès. Il est également supérieur à l'utilitaire-système du //c car il est plus rapide, occupe beaucoup moins de place sur le disque (moins de 30 blocs par rapport à 151) et il est compatible avec le disque virtuel /RAM. Seul FILE.MOVER permet de voir les fichiers, déplacer les fichiers et formater des disquettes de plus de 35 pistes.

Comment démarrer

Tapez -FILE.MOVER ou bien sélectionnez-le sur le menu principal de la disquette Big-U. La date et l'heure (si elles sont disponibles) seront affichées dans l'angle supérieur droit de l'écran. Au-dessous il y aura les catalogues des disques A et B avec leur numéro de port et de lecteur. Toute manipulation de fichier est basée sur ces deux catalogues actifs. Il peut s'agir de disques différents ou bien de sous-catalogues du même disque. Utilisez l'option N pour les changer.

Saisir les noms avec FILE.MOVER

Vous n'aurez besoin de taper un nom que lorsque vous voudrez créer un sous-catalogue ou que vous voudrez renommer un fichier ou un catalogue. Les règles et possibilités suivantes s'appliquent :

- Vous devez commencer par choisir une lettre entre A et Z ;
- Vous êtes limités à 15 caractères ;
- Les espaces sont automatiquement remplacés par des points ;
- Del efface le caractère qui est immédiatement à gauche du curseur et déplace vers la gauche les caractères qui suivent ;
- Ctrl-Y efface tous les caractères qui sont à droite du curseur, y compris le caractère qui est sous le curseur ;
- Quelle que soit la position du curseur, vous pouvez appuyer sur Return pour valider le nom qui est affiché ;
- ESC annule l'entrée (ESC permet à presque tous les niveaux de sortir de situations inconfortables).

Imprimer l'écran de FILE.MOVER

Ctrl-P permet pratiquement toujours d'imprimer ce qu'il y a à l'écran sur l'imprimante connectée dans le port 1. Si lors de l'impression il y a des sauts de ligne dus à des retours-chariot excédentaires, exécutez le programme FILE.MOVER.SETUP.

Il n'est pas possible d'imprimer l'écran haute résolution donné par l'option VIEW, et Ctrl-P ne fonctionne pas non plus quand FILE.MOVER attend que vous introduisiez le nom d'un fichier. Si votre imprimante est connectée au port 2, tapez PR£1,A\$C200, avant d'exécuter FILE.MOVER.

Sélectionner les fichiers avec FILE.MOVER

Quand vous sélectionnez certaines opérations sur des fichiers à partir du menu principal, le catalogue de A est lu et les fichiers qu'il contient apparaissent à l'écran.

Déplacement du curseur

Le nom du premier fichier apparaîtra en caractère inverse (lettres noires sur fond blanc). Par la suite, nous appellerons cette barre en vidéo inverse "le curseur". Le déplacement du curseur se fait verticalement avec les flèches vers le haut, vers le bas, (ou bien avec les touches A et Z pour les utilisateurs d'Apple][+), et horizontalement avec la touche Tab (ou bien Ctrl-I).

Sélection des fichiers

Appuyez sur la flèche droite pour sélectionner le fichier désigné par le curseur. Pour annuler la sélection, appuyez la flèche gauche. Pour sélectionner tous les fichiers quelles que soient les sélections déjà faites, tapez Ctrl-A. Quand tous les fichiers choisis ont été sélectionnés dans le bon ordre, pressez Return pour que FILE.MOVER puisse commencer. L'opération de sélection des fichiers peut être interrompue par ESC.

Changement de l'ordre des fichiers

Un numéro apparaît à gauche des fichiers sélectionnés. Il indique l'ordre dans lequel vont se dérouler les opérations sur fichier, il vous est donc possible d'enregistrer sur votre disque dans l'ordre que vous voulez. Pour changer le numéro affecté à un fichier, placez le curseur sur le nom de ce fichier, désélectionnez-le avec la flèche gauche, puis tapez le premier chiffre de 1 à 9 du nouveau nombre que vous souhaitez, un point d'interrogation apparaît. Appuyez sur la barre d'espace si le nombre ne comportait qu'un chiffre, sinon entrer le 2ème chiffre. Cette option est conçue pour insérer un fichier dans une séquence sélectionnée. Les fichiers précédemment sélectionnés seront renumérotés si besoin est. S'il n'y a que quelques fichiers qui ne sont pas dans l'ordre sur un disque, sélectionnez tous les fichiers (voir le paragraphe *Sélection* ci-dessus), puis désélectionnez ceux qui sont mal placés, et entrez directement les nouveaux numéros d'ordre.

Affichage de grands catalogues

FILE.MOVER affiche 29 fichiers à la fois au maximum. Si un catalogue en contient plus, une option VIEW NEXT PAGE ('voir la page suivante') apparaît à la place du fichier numéro 30. Mettez le curseur dessus, et appuyez sur Return pour voir les fichiers suivants. Une autre page s'affiche avec une option VIEW PREVIOUS PAGE ('voir la page précédente') et si nécessaire une option VIEW NEXT PAGE. La limite est de 95 fichiers par catalogue. Les fichiers à partir de 96 seront ignorés par FILE.MOVER.

Les différentes options de FILE.MOVER

C : Copier des fichiers de [A] vers [B]

Appuyez sur C pour copier des fichiers du catalogue A vers le catalogue B. Sélectionnez les fichiers du catalogue A depuis le menu directement à l'écran.

Si vous copiez un fichier verrouillé, l'original comme la copie seront déverrouillés. Si vous n'avez qu'un seul lecteur de disque, le programme vous demandera d'insérer la disquette dont il a besoin au moment de la copie.

M : Déplacer des fichiers de [A] vers [B]

Pour déplacer des fichiers du catalogue A vers le catalogue B, appuyez sur M. Cette option est identique à l'option copie (voir ci-dessus), mais le fichier original sera effacé. C'est très pratique pour regrouper des fichiers dans un sous-catalogue sur un disque. Déplacez simplement les fichiers du catalogue principal d'un disque vers le sous-catalogue voulu. Le nombre de blocs libres disponibles sur le disque doit être au moins égal au nombre de blocs occupés par le plus grand fichier à déplacer.

V : Voir les fichiers de [A]

Pour voir les fichiers de A en hexadécimal et en ASCII, appuyez sur V. Quand le menu des fichiers apparaît, mettez le curseur sur le fichier souhaité et appuyez sur Return pour le charger et le voir. Utilisez les flèches gauche et droite pour avancer et reculer dans le fichier. À tout moment faites Ctrl-P pour imprimer l'écran.

Le numéro en hexadécimal à l'extrémité gauche de chaque ligne correspond au décalage de cette ligne par rapport au début du fichier. Par exemple, le premier octet de la ligne 1 est à la position 0 parce qu'il y a 0 octet entre lui et le début du fichier. Le premier octet de la ligne 2 est à \$10 (16 en décimal) octets depuis le début, le dernier octet de la ligne 2 est le numéro \$1F (31 en décimal) depuis le début du fichier, etc.

En appuyant sur Return, vous pouvez voir comment apparaît le fichier sous forme d'image haute résolution. Cela ne ressemblera pas à grand chose si ce n'est pas une image haute résolution qui a été

chargée. Appuyez sur n'importe quelle touche pour revenir à l'affichage texte. Appuyez sur ESC pour revenir au menu principal.

FILE.MOVER peut charger au maximum 16 blocs (8Ko) à la fois. Aussi les grands fichiers ne pourront être lus que par parties. Quand vous arrivez à la fin de l'une de ces parties (tous les \$2000 octets), tapez sur Return pour lire le segment suivant ou bien sur ESC pour pouvoir continuer à lire le morceau actuellement affiché. Il n'est pas possible de lire un segment précédent sans repasser par le menu. Dans le menu, vous devrez utiliser l'option VIEW. Cette méthode d'affichage secteur par secteur permet d'observer des fichiers importants tels que le segment principal d'AppleWorks.

E : Effacer des fichiers sur [A]

Appuyez sur E pour effacer des fichiers du catalogue A. Sélectionnez les fichiers condamnés depuis le menu et ils seront impitoyablement détruits. Si les fichiers sont verrouillés, on vous demandera de confirmer leur destruction. Tapez Y pour effacer, N pour renoncer.

Note : Un sous-directory ne peut pas être effacé tant qu'il contient des fichiers.

L : Verrouiller des fichiers sur [A]

Pour verrouiller des fichiers sur A, appuyez sur L. Sélectionnez les fichiers à verrouiller depuis le menu et FILE.MOVER fera le reste.

Note : Il n'y a pas de message d'erreur si vous voulez verrouiller un fichier déjà verrouillé ou si vous essayez de déverrouiller un fichier non verrouillé.

U : Déverrouiller des fichiers sur [A]

Pour déverrouiller des fichiers sur A, tapez sur U. Cette option fonctionne comme la fonction L ci-dessus.

R : Renommer des fichiers sur [A]

Pour renommer des fichiers sur A, tapez sur R. Sélectionnez les fichiers à renommer par le menu, tapez le nouveau nom, ou bien Return ou ESC pour sauver le fichier courant.

Si un fichier est verrouillé, il sera déverrouillé dans tous les cas et vous pourrez le renommer. Le fichier restera déverrouillé sous son nouveau nom.

A ou B : Voir le catalogue de [A] ou de [B]

Pour faire le catalogue de A ou de B, tapez sur A ou B. Pour l'interrompre avant la fin, faites Ctrl-C comme pour un catalogue ProDOS. Mais contrairement à ce qui se passe sur un catalogue classique, vous pouvez utiliser la barre d'espace pour voir les fichiers pas-à-pas.

N : Nouveau catalogue dans [A]

Pour changer le catalogue représenté par la lettre A en haut de l'écran, tapez sur N. Vous avez maintenant trois options : A, D et N, et ESC pour sortir :

A : Ajouter un sous-catalogue

Appuyez sur A pour lire un sous-catalogue du catalogue A. Un menu du disque A sera affiché. Utilisez les flèches pour sélectionner le sous-catalogue que vous désirez. Appuyez sur Return pour le sélectionner ou sur ESC pour sortir. Par exemple, si vous sélectionnez le SOUS.CAT après avoir lu le catalogue principal /DISK, [A] deviendra : /DISK/SOUS.CAT

D : Sortir d'un sous-directory

Appuyez sur D pour remonter d'un niveau, pour aller du sous-catalogue au catalogue A. Si [A] représentait /DISK/SOUS-CAT, appuyer sur D changera [A] en /DISK

N : Nouveau disque

Pour lire un nouveau disque, appuyez sur N. Maintenant précisez les numéros de port et de lecteur que vous souhaitez. Entrez le numéro de port (de 1 à 6) et de lecteur (de 1 à 2), insérez le nouveau disque et appuyez sur Return pour le lire. Vous reviendrez au menu principal en ayant en face de [A] le nom de volume de ce nouveau disque.

Sur les Apple, on utilise en général le port 6 pour les lecteurs de disquettes 1 et/ou 2, les disques durs

sont souvent en port 5 ou 7, mais le volume /RAM est toujours sur le port 3, lecteur 2.
Pour l'Apple //c, le disque interne est sur le port 6 lecteur 1, le disque externe est le port 6 lecteur 2.

X : échanger [A] et [B]

La plupart des options s'applique au volume représenté par [A]. Aussi cette option vous permet de remplacer A par B, à l'aide de la touche X.

S : Créer un sous-catalogue sur [A]

Pour créer un sous-catalogue dans le catalogue de A, appuyez sur S. Maintenant tapez un nom pour ce nouveau sous-catalogue. Utilisez l'option 'ajouter un sous-catalogue' si vous voulez utiliser sur A ce nouveau sous-catalogue.

D : Renommer le catalogue dans [A]

Pour renommer le catalogue dans A, appuyez sur D. Cette option réécrit réellement le nom sur le disque. Par exemple vous pouvez renommer /BIG.U, /LITTLE.U.

T : Changement de la date et de l'heure

Pour mettre à jour la date et l'heure, appuyez sur T. Si votre Apple a une carte horloge, cette option n'est pas disponible. Utilisez les flèches gauche et droite pour mettre en vidéo inverse la partie que vous voulez changer. La flèche de gauche déplacera la barre en vidéo inverse vers les minutes, tandis que la flèche de droite mettra le mois en vidéo inverse.

Utilisez la flèche vers le haut ou bien A pour incrémenter la valeur qui est en vidéo inverse, ou la flèche vers le bas ou Z pour la décrémenter.

Chaque partie de l'affichage de la date et de l'heure *boucle* quand les valeurs maximales et minimales sont atteintes. Une option 'no date' (pas de date) apparaît entre décembre et janvier.

Faites Return quand la date est correcte et ESC pour remettre la date qui était apparue par défaut quand cette fonction avait été appelée. La date et l'heure ne sont pas sauvegardées sur le disque par FILE.MOVER. Utilisez le programme DATE.SET pour ce faire.

F : Option de formatage

(Formatage implique effacement, aussi soyez prudents).

En appuyant sur F, vous obtiendrez le menu du formatage dans lequel vous choisirez l'option voulue. Appuyez sur ESC si vous voulez revenir au menu principal.

Options concernant le disque /RAM (Pour les Apple // 128Ko seulement)

I Installer /RAM

Pour formater le disque RAM, pressez I (ou bien pour le reconnecter au cas où il aurait été déconnecté).

D Déconnecter /RAM

Appuyer sur D déconnecte le RAM disque, ainsi la mémoire auxiliaire devient disponible pour toute autre application (pour le disque Extra-K de Beagle Bros par exemple).

Options concernant les disquettes

Formater (ou initialiser) une disquette permet à ProDOS de l'utiliser pour y stocker des fichiers. Rappelez-vous que tous les enregistrements sur le disque seront détruits.

La disquette qui vient d'être formatée sera nommé /BLANK (vierge). Elle peut être renommée avec l'option 'Renommer le catalogue' du menu principal.

N Mise à jour des numéros de port et de lecteur pour le formatage.

Pour entrer les nouvelles valeurs des ports et des lecteurs, appuyez sur N (contrairement aux autres opérations sur disque de FILE.MOVER, le formatage des disquettes n'a rien à voir avec [A] et [B]). Entrez les nouvelles valeurs puis appuyez sur Return.

F Formatage normal (35 pistes).

Pour un formatage normal ProDOS, appuyez sur F. Cette option fonctionne sur tous les lecteurs Apple 5'25. Ils utilisent 35 pistes qui permettent de stocker 4Ko chacune, donnant ainsi une capacité totale de 140Ko soit 280 blocs. Le catalogue occupe jusqu'à 7 blocs, il en reste 273 pour les fichiers. Appuyez sur Return pour formater le disque ou bien sur ESC pour revenir au menu principal.

Aller au-delà de la limite des 35 pistes

La plupart des lecteurs de disquettes Apple sont capables de formater 38 pistes, ce qui correspond à une capacité totale de 152Ko, soit 304 blocs. Tous les lecteurs //c, les Duo-disk //e et les lecteurs Unidisk //e peuvent fonctionner avec 38 pistes. Bien des lecteurs Disk II peuvent également fonctionner avec 38 pistes. Certains lecteurs — non-Apple — sont capables d'aller jusqu'à 40 pistes vous donnant 160Ko libres. FILE.MOVER a une option de formatage spécial qui va jusqu'à 38 pistes. Si vos lecteurs le permettent, vous pouvez modifier cette option qui vous donne ainsi la possibilité d'aller de 36 à 40 pistes (voir le programme FILEMOVER.SETUP). Le fonctionnement est le même pour tous les modes de formatage.

S : Formatage spécial (38 pistes)

Pour formater des pistes supplémentaires, appuyez sur S. Appuyez sur Return après le message d'alerte. ESC vous ramène au menu principal.

Messages d'erreur lors du formatage

Si un problème de formatage survient, l'un des messages suivants apparaîtra :

- *Unable to format* (impossible de formater) peut provenir d'un disque physiquement endommagé ou d'un disque mal positionné dans le lecteur de disquettes. Pour éviter ce problème, essayez de fermer doucement la porte du lecteur.
- *Unable to format write-protected disk* (impossible de formater, disque protégé en écriture) : ce message apparaît lorsque l'encoche de protection en écriture a été couverte ou si vous essayez de formater un disque qui n'existe pas par exemple en port 3, lecteur 1. N'essayez pas non plus de formater le port de l'imprimante, il faudrait faire Ctrl-Reset.
- *Unable to format due to bad drive speed* (impossible de formater parce que le lecteur n'est pas à la bonne vitesse) : ce message signifie qu'il faut que vous rapportiez votre lecteur chez votre revendeur pour qu'il soit révisé.

Création d'un disque 'bootable'

Les disques formatés avec ProDOS ne contiennent que le catalogue, le reste étant disponible pour le stockage des données. Les fichiers ProDOS et Basic.System nécessaires pour le démarrage du système ne sont pas installés automatiquement sur le disque. Pour créer un disque capable de faire démarrer votre ordinateur, procédez comme suit :

- 1- Formatez un disque ;
- 2- Depuis le menu principal choisissez N deux fois pour changer le catalogue [A] en /BLANK (le nouveau disque) ;
- 3- Appuyez sur X pour intervertir les catalogues, le catalogue [B] est alors /BLANK ;
- 4- Appuyez sur N deux fois et mettez /BIG.U comme directory en [A] ;
- 5- Appuyez sur C pour copier des fichiers de /BIG.U vers /BLANK ;
- 6- Copiez PRODOS et BASIC.SYSTEM.
- 7- Mettez la disquette /BLANK dans le lecteur 1 et redémarrez. Le système doit alors démarrer normalement et vous rendre la main sous Basic.System. Après que Basic.System a été chargé, s'il y a un fichier 'STARTUP', il est automatiquement exécuté.

Pour faire un programme STARTUP simple, tapez NEW et entrez le programme suivant :

```
10 HOME
```

```
20 PRINT CHR$(4) "CAT"
```

Maintenant tapez : SAVE STARTUP et redémarrez le système. Cette fois la nouvelle disquette effacera l'écran et fera automatiquement son propre catalogue.

Quitter FILE.MOVER

Appuyez sur ESC depuis le menu principal, confirmez votre choix en appuyant sur Q, vous retournerez sous Applesoft. Les programmes qui auront été utilisés avant FILE.MOVER seront effacés mais les utilitaires tels que GPLE et les commandes ProDOS installées au-dessus de HIMEM restent actives.

Modifier ProDOS 1.1.1 pour utiliser les pistes supplémentaires

ProDOS 1.1.1 est normalement limité à 280 blocs sur le disque (35 pistes) ainsi il ignore les 24 blocs supplémentaires d'un disque 38 pistes.

Voici comment il peut accroître ses possibilités jusqu'à 40 pistes.

1- Depuis l'Applesoft, tapez : *BLOAD PRODOS, TSYS, A\$2000*

2- Tapez *CALL -151*

3- Tapez *56E3:nombre*

Remplacez *nombre* par 20 pour un disque 36 pistes, par 28 pour un disque 37 pistes, par 30 pour un disque 38 pistes, par 38 pour un disque 39 pistes ou par 40 pour un disque 40 pistes.

4- Tapez *BSAVE PRODOS, TSYS, A\$2000*

5- Tapez *3DOG* ou faites Ctrl-Reset pour revenir à l'Applesoft

6- Redémarrez alors pour installer la nouvelle version. Cette nouvelle version fonctionnera encore normalement avec des disquettes 35 pistes.

X

FILEMOVER.SETUP

Utilisez ce programme pour changer les options de formatage spécial du programme FILE.MOVER, pour formater de 36 à 40 pistes. Tapez *-FILEMOVER.SETUP,D1* pour démarrer. Une fois que FILE.MOVER est chargé, vous pouvez choisir votre nombre de pistes.

Certaines imprimantes génèrent automatiquement un retour-chariot après l'impression de 80 caractères, FILE.MOVER le fait également, aussi vous risquez d'imprimer avec un double interligne. Pour annuler ces retours-chariot générés par FILE.MOVER, choisissez l'option P.

Appuyez sur S pour sauvegarder FILE.MOVER avec les nouvelles options.

X

KEYCAT.80

KEYCAT.80 est un programme de menu qui affiche des fichiers et permet de sélectionner des programmes du disque en appuyant simplement sur deux touches. Après avoir tapé une seule fois *-KEYCAT.80*, vous pouvez accéder à ce programme de menu à tout moment en appuyant sur Ctrl-Reset ou en tapant *-/RAM/MENU*.

KEYCAT.80 crée le programme MENU

Quand vous tapez KEYCAT.80, vous créez en fait un fichier nommé MENU sur le disque /RAM (si vous avez 128Ko) ou sur une disquette (si vous n'avez que 64Ko).

Si vous n'avez pas 128Ko

Le programme KEYCAT.80 vous est livré configuré de telle façon que le programme MENU soit stocké sur le disque virtuel /RAM (port3, lecteur 2 sur un Apple // 128Ko). Si vous n'avez que 64Ko, arrêtez là et

exécutez le programme KEYCAT.SETUP. Cela vous permettra de spécifier un nouveau numéro de port et de lecteur pour le disque qui recevra le programme MENU.

Pour annuler Ctrl-Reset

Le programme MENU est normalement activé par la pression de Ctrl-Reset. Toutefois si vous ne voulez pas que notre programme dérange le fonctionnement normal de Ctrl-Reset, arrêtez là encore et exécutez le programme KEYCAT.SETUP. Ainsi il ne sera plus possible d'activer le programme MENU avec KEYCAT.SETUP mais seulement en tapant `-/RAM/MENU`.

Démarrer

Il est plus difficile d'expliquer le fonctionnement de KEYCAT.SETUP que de l'utiliser. Aussi lancez-vous, faites des essais, et voyez ce qui se passe. Voici ce qu'il faut faire :

- 1- Rappelez vous que si vous n'avez pas 128Ko ou si vous voulez que le programme ne soit pas activable par Ctrl-Reset, vous devrez utiliser d'abord le programme KEYCAT.SETUP.
- 2- Tapez `-KEYCAT.80` pour créer et installer le programme MENU (ne faites ceci qu'une seule fois).
- 3- Amenez le programme MENU à l'écran en appuyant sur Ctrl-Reset ou bien en tapant `-/RAM/MENU` (faites ceci à chaque fois que vous voulez sélectionner un fichier).
Note : en fonction de votre système et des numéros de port et de lecteur du programme MENU, vous pouvez avoir besoin de taper une commande du type `-MENU,S6,D1` ou bien `-/RAM/MENU`
- 4- Une fois que le programme MENU est à l'écran, faites Return pour lire un catalogue ou bien sélectionnez un fichier en tapant la touche qui correspond à la lettre ou au nombre qui suit son nom (voir ci-dessous).

Sélection des fichiers

Une fois que les fichiers que vous voulez sont à l'écran, sélectionnez l'un d'entre eux en appuyant sur la touche ou sur la lettre qui correspond à son nom. Vous avez alors trois possibilités :

- 1- Appuyez sur R (RUN) pour exécuter le fichier (les fichiers de type DIR, c'est-à-dire catalogue, ne peuvent pas être chargés ni exécutés).
- 2- Appuyez sur L pour charger le fichier (L comme LOAD) (ceci n'est valable que pour les fichiers de type BIN ou BAS).
- 3- Appuyez sur ESC pour revenir à la sélection des fichiers.

Si le catalogue contient 36 fichiers ou plus, appuyez sur Z pour voir les fichiers suivants. Appuyez sur 0 pour revenir au premier groupe de fichiers.

Lire un nouveau catalogue

S'il n'y a pas de nom de fichier lisible sur l'écran ou si vous voulez voir des fichiers sur un autre disque appuyez sur Return et sélectionnez l'une des options qui apparaissent en bas de l'écran.

- Appuyez sur C pour lire la disquette courante.
- Appuyez sur 0 pour sélectionner un autre numéro de port ou de lecteur. Après avoir choisi un numéro de port (de 1 à 7) et un numéro de lecteur (de 1 à 2) le catalogue principal du disque en question devient le catalogue courant (pour choisir un sous-catalogue de ce lecteur appuyez sur Return puis sur S).
- Appuyez sur M pour sélectionner le lecteur du programme MENU. Il s'agit du catalogue dans lequel le programme MENU est stocké. Il s'agira du disque `/RAM` (port 3, lecteur 2) ou bien du lecteur qui a été spécifié par le programme KEYCAT.SETUP. Appuyez sur S pour lire un sous-catalogue, cette option ne fonctionnera que si un ou plusieurs fichiers de catalogue (DIR) sont affichés à l'écran.

Erreurs

Appuyez sur ESCAPE et vous aurez peut-être une chance de réparer les dégâts. La plupart des erreurs sont dues à des portes de lecteurs restées ouvertes, des disques entrés à l'envers, ou bien à des disques formatés en DOS 3.3. Seuls les disques ProDOS sont autorisés.

- Le message DEVICE NOT CONNECTED (périphérique non connecté) quand vous tapez `-KEYCAT.80` signifie que vous n'avez ni un `//e` ni un `//c` 128Ko, ou bien que votre disque `/RAM` a été déconnecté. Pour le reconnecter, redémarrez ou bien utilisez FILE.MOVER.

- Le message PATH NOT FOUND (chemin d'accès non trouvé) quand vous tapez -MENU signifie probablement que vous auriez dû spécifier un numéro de port et de lecteur, tapez par exemple -MENU,S3,D2 ou bien -MENU,S6,D1.
- L'erreur PATH NOT FOUND peut signifier également que le disque qui contenait le MENU a été enlevé. Remettez le dans le bon lecteur quand vous tapez -MENU (les utilisateurs de disques /RAM n'auront pas ce genre de souci).

Pour utiliser les disques durs

Si vous avez un disque dur, utilisez KEYCAT.SETUP pour configurer les numéros de port et de lecteurs appropriés puis constituez-vous le programme de STARTUP suivant après avoir exécuté KEYCAT.80 pour créer le programme MENU.

```
10 PRINT CHR$(4) "-MENU
```

KEYCAT.80 et GPLE

GPLE, l'éditeur Applesoft de Beagle Bros utilise Ctrl-Reset pour se reconnecter lui-même. Si vous voulez utiliser KEYCAT.80 avec GPLE, il vaut mieux désactiver l'option Ctrl-Reset avec KEYCAT.SETUP.

Vous pouvez alors ajouter une nouvelle commande ESCAPE à GPLE pour activer votre MENU : -MENU,S3,D2. Maintenant une commande telle que ESC M activera le programme MENU, et Ctrl-Reset sera encore disponible pour activer GPLE.

Réinitialiser le RESET

Pour annuler l'utilisation de Ctrl-Reset par KEYCAT.80, 'rebootez' ou bien tapez :

```
POKE 1010,0: POKE 1011,190: POKE 1012,27
```

Limitations de taille de MENU

Le programme MENU est un fichier de type BIN qui comporte 8 blocs ou plus en fonction du nombre de fichiers qu'il contient. Sa limite est de 255 fichiers.

Vous pouvez vérifier la taille du programme MENU (après l'avoir créé) en faisant le catalogue du Ram-disque (tapez CAT/RAM) ou bien en faisant le catalogue du lecteur de disques que vous souhaitez.

X

KEYCAT.SETUP

KEYCAT.SETUP vous permet de configurer KEYCAT.80 pour fonctionner avec votre configuration et votre préférence. Tapez -KEYCAT.SETUP pour démarrer. On vous demandera :

- 1- Si vous voulez ou non que Ctrl-Reset active le programme MENU.
- 2- Les numéros de port et de lecteur où le programme MENU sera sauvegardé.

Suivez les instructions sur l'écran et faites votre choix. Quelques essais n'abîmeront rien puisqu'il vous est toujours possible de reconfigurer le programme. Quand vous avez fini avec KEYCAT.SETUP, il resauvegarde KEYCAT.80 sur le disque.

Ctrl-Reset ou -MENU ?

Normalement vous pressez Ctrl-Reset pour activer le MENU. Cette méthode est rapide et simple mais présente quelques inconvénients. Cela prend un peu de place en mémoire (page \$3), et d'autres programmes peuvent avoir besoin de cette zone. Aucun des programmes de Big-U n'est incompatible avec KEYCAT.80 ou MENU.

Si vous ne voulez pas utiliser Ctrl-Reset, déconnectez-le. Maintenant seule la commande -/RAM/MENU activera le programme MENU. Cette méthode est un peu moins confortable mais elle ne consomme aucune

place en mémoire tant que le programme MENU n'est pas actif. (Le programme MENU s'exécute dans la page haute résolution numéro 2 entre \$4100 et \$6000).

Choix du lecteur affecté au programme MENU

Sur les Apple // 128Ko, le disque virtuel /RAM (port 3, lecteur 2) est le meilleur emplacement pour le programme MENU. Ceci dit, vous pouvez l'installer partout où vous le souhaitez. L'emplacement le plus logique serait le port 6, lecteur 1 ou 2.

X

Les programmes Ampersand de Big-U

Les programmes Ampersand de Big-U vous donnent une ou plusieurs nouvelles commandes qui commencent par le caractère magique Ampersand (&) (&STORE, &INPUT, etc.). Vous chargez ou installez chacun des programmes en mémoire en tapant un tiret '-', suivi du nom du programme. Une fois qu'un programme est installé, ces nouvelles commandes & sont à votre disposition.

Attention : chargez-les seulement une fois.

Chaque programme & consomme un peu de mémoire, ne perdez donc pas de place en chargeant plusieurs fois un même programme. Vous avez la possibilité d'écrire un programme d'installation qui ne s'exécute qu'une seule fois. Il charge les commandes & que vous voulez, puis exécute les programmes qui utilisent les commandes. Par exemple :

```
10 TEXT : HOME : NORMAL : REM A n'exécuter qu'une fois
20 PRINT CHR$(4) "-DUMP.80":REM chargement d'une commande Big-U
30 PRINT CHR$(4) "-INPUT.80":REM chargement d'une autre commande Big-U
40 PRINT CHR$(4) "-mon.programme":REM Exécute votre programme
```

Note technique &

Chaque programme & s'installe lui-même au-dessus de HIMEM, de façon que vos programmes ne puissent pas l'écraser.

Quand l'Applesoft rencontre un &, il saute à l'adresse \$3F5 (1013 en décimal) et exécute l'instruction en langage machine qui s'y trouve (habituellement un JUMP) vers une autre adresse.

Quand les programmes & s'installent, ils sauvegardent le 'jump' qui est à l'adresse \$3F5-3F7 avant d'installer le leur. Cette technique connue sous le nom de chaînage permet à plusieurs programmes & de coexister en mémoire.

X

APPENDER

Installation, une fois seulement : tapez -APPENDER.

Fonctions : ajouter un ou plusieurs programmes Applesoft à un programme existant.

Nouvelles commandes :

&STORE : 'cache' le programme en mémoire de telle façon que vous puissiez en charger un second.

&RECALL : ajoute le programme caché au second programme.

Exemple

Nous appellerons le programme qui comporte les numéros de ligne les plus grands G.PROGRAM et l'autre P.PROGRAM (comportant les numéros de ligne les plus petits). Assurez-vous que les numéros de ligne des deux programmes ne se recouvrent pas. Renumérotez-les le cas échéant. Il y a plusieurs programmes de renumérotation sur le marché.

- 1- Tapez -APPENDER uniquement si vous ne l'avez pas déjà fait.
- 2- Tapez LOAD.PROGRAM (sauf s'il est déjà chargé).
- 3- Tapez &STORE pour cacher G.PROGRAM (un message indiquant le plus petit numéro de ligne disponible apparaît, 'lowest usable line number').
- 4- Tapez LOAD G.PROGRAM
- 5- Tapez &RECALL pour relier les deux programmes.
- 6- Tapez LIST pour voir les deux programmes bout à bout. Ce nouveau programme peut être exécuté normalement si les numéros de ligne sont dans l'ordre.

Autre utilisation de APPENDER

&STORE peut également être utilisée pour cacher de façon temporaire un programme Applesoft pendant que vous en exécutez un autre. Tapez NEW pour vous débarrasser de votre programme d'essai, puis &RECALL pour revenir à votre original.

X

DUMP.40 et DUMP.80

Installation, une fois seulement : tapez -DUMP.40 pour 40 colonnes ou -DUMP.80 pour 80 colonnes.

Nouvelles commandes : &POP (PRINT ON PAPER).

Fonctions : impression de l'écran texte sur votre imprimante.

Commentaire

&POP est rapide parce qu'il ne perd pas de temps à imprimer les espaces qui peuvent exister en fin de ligne.

Si vous avez un Apple //c ou un Apple //e avec une carte 80 colonnes, vous pouvez utiliser à la place la nouvelle commande DUMP.

Programme exemple

```
10 REM DUMP.40 doit etre en memoire
20 PRINT CHR$(21): REM desactive 80 colonnes
30 FOR Y = 1 TO 24: FOR X = 1 TO 40: IF X < 40 OR Y < 24 THEN VTAB Y: HTAB
   X: PRINT CHR$(X+32+Y);: NEXT : NEXT
30 VTAB 1
40 &POP : REM dumpe l'ecran
50 REM suite du programme
```

Des problèmes avec l'impression 80 colonnes ?

DUMP.80 et la commande DUMP envoient un retour-chariot à l'imprimante tous les 80 caractères. Si votre imprimante le fait de façon automatique vous risquez d'avoir des sauts de ligne excédentaires, voici la solution :

- 1- Tapez BLOAD DUMP.80 (ou bien BLOAD DUMP)
- 2- Tapez POKE 16385,0
- 3- Tapez BSAVE DUMP.80 (ou BSAVE DUMP)

X

INPUT.40 et INPUT.80

Nécessite un Apple //c ou un Apple //e 80 colonnes

Installation, une fois seulement : tapez -INPUT.40 pour un INPUT en 40 colonnes ou -INPUT.80 pour 80 colonnes.

Nouvelle commande : &INPUT

Caractéristiques

- Tous les caractères affichables sont acceptés comme réponse à l'INPUT, y compris la virgule et les deux points ;
- Les caractères de contrôle sont ignorés ;
- La longueur maximale de la chaîne est définissable par programme. La longueur standard est de 20 caractères (si elle n'a pas été déjà changée) ;
- Le fait d'appuyer sur ESC retourne une chaîne vide (telle que : A\$="") sans tenir compte de la position actuelle du curseur ;
- Le fait d'appuyer sur Return valide l'INPUT tel qu'il apparaît, quelle que soit la position du curseur ;
- Le fait d'appuyer sur Ctrl-Y efface la saisie depuis le curseur jusqu'à la fin de la ligne ;
- DEL efface le caractère juste à gauche du curseur et ramène la fin de la chaîne sur la zone libérée. Les flèches gauche et droite fonctionnent normalement. (Si vous n'avez pas la touche DEL voir ci-dessous).

Limitations

- Fonctionnement sur les variables chaînes seulement (pour les INPUT numériques utilisez la fonction VAL comme dans les exemples) ;
- INPUT depuis le clavier uniquement (&INPUT ne peut pas être utilisée pour récupérer des données d'un fichier sur disque) ;
- La fonction insertion n'est pas disponible. Exécuter le programme NOTES sur le disque, peut-être aurons-nous ajouté cette fonction depuis.

Exemple

```
10 REM INPUT.40 doit etre en memoire
15 &INPUT "QUEL EST VOTRE NOM, VOTRE PRENOM ? ";A$
20 PRINT "BONJOUR "A$" !"
```

Ce programme fonctionne que l'utilisateur ait tapé ou non une virgule entre le nom et le prénom. L'INPUT normal aurait raccourci la saisie avant l'éventuelle virgule.

X

INPUT.SETUP

Ce programme permet de modifier deux des caractéristiques INPUT.40 et INPUT.80 :

- 1- La longueur maximale de la chaîne autorisée. Par exemple vous pouvez allouer à l'utilisateur un maximum de cinq caractères ;
- 2- La touche utilisée comme touche d'effacement. Par exemple si votre Apple n'a pas la touche DEL, vous pouvez utiliser la touche Ctrl-D.

Tapez -INPUT.SETUP et suivez les instructions à l'écran. Lorsque vous avez fini, une nouvelle version de INPUT.40 ou INPUT.80 sera sauvegardée sur disque.

Comment 'POKE' la longueur maximale de la chaîne

Une autre façon de changer la longueur maximale autorisée pour la chaîne est de le faire avec un POKE. Par exemple pour que l'&INPUT n'accepte que cinq caractères au maximum :

- 1- Installez INPUT.80 ou INPUT.40
- 2- Faites immédiatement $LOC = PEEK(1015) * 256 + 7$
- 3- Faites $MAX = 5$ (ce qui correspond à la longueur maximale de 5)

4- POKE LOC,MAX

Programme exemple

```
10 REM INPUT.80 doit etre en memoire
20 REM et la variable LOC doit etre definie
30 POKE LOC,10: REM longueur acceptee = 10
40 &INPUT "TAPER UN MOT : ";X$
60 POKE LOC,2: REM nouvelle longueur maximum
70 &INPUT "ENTRER UN NOMBRE DE DEUX CHIFFRES";TD$
80 TD = VAL (TD$): REM convertit la chaine en un nombre
90 PRINT X$,TD * 2: GOTO 30
```

X

REM.OVE et REM.OVE.128

Installation, une fois seulement : tapez -REM.OVE

Si vous avez 128Ko, tapez -REM.OVE.128

Nouvelle commande : &REM

Fonctions : enlève toutes les REMarques d'un programme Applesoft en mémoire. Les remarques sont utiles pour la programmation, mais quand le programme s'exécute, elles prennent de la place et ralentissent le fonctionnement.

REM.OVE

Ce programme efface toutes les REMarques du programme en mémoire. Avant de faire des modifications sur votre programme, vous préférerez sans doute recharger la version qui comporte les remarques. Pour ce faire :

- 1- Tapez -REM.OVE ;
- 2- Chargez un programme Applesoft avec des remarques ;
- 3- Tapez &REM pour effacer ces remarques ;
- 4- Exécutez le programme sans les remarques ;
- 5- Rechargez le programme qui a les remarques depuis le disque ;
- 6- Faites les modifications ;
- 7- Sauvegardez le programme de nouveau sur le disque ;
- 8- Pour l'essayer à nouveau, reprenez à l'étape 3.

REM.OVE.128 (nécessite 128Ko)

Ce programme efface également les remarques mais il sauvegarde la version de votre programme qui comporte les remarques, sous le nom de 'SOURCE' sur le disque virtuel de /RAM de ProDOS (port 3, lecteur 2). À partir de là, vous pourrez trouver plus rapidement la version de votre programme avec les remarques. Pour ce faire :

- 1- Tapez -REM.OVE.128 ;
- 2- Chargez le programme Applesoft avec les remarques ;
- 3- Tapez &REM pour sauvegarder les remarques sur le disque /RAM et effacer les remarques de la mémoire principale ;
- 4- Exécutez le programme sans les remarques ;
- 5- Tapez LOAD/RAM/SOURCE ;
- 6- Effectuez les changements sur le programme ;
- 7- Pour le tester à nouveau, recommencez à l'étape 3 ;
- 8- Sauvegardez le programme sur disque.

Attention : n'utilisez jamais REM.OVE depuis un programme ; des choses étranges pourraient arriver !

GOTO où?

Si vous êtes un habitué des GOTO et GOSUB vers une ligne ne comportant qu'une REM, insérer un ':' avant le mot-clé REM avant d'utiliser REM.OVE

```
1000 GOTO 2000
2000 : REM Remarquer le deux points
2010 PRINT "HELLO"
```

Une fois les remarques enlevées, la ligne n'est plus constituée que d'un ':' suivi du numéro de ligne :

```
1000 GOTO 2000
2000 :
2010 PRINT "HELLO"
```

Sans le ':' la ligne entière serait supprimée et vous auriez obtenu un message d'erreur au moment de l'exécution du programme. En fait il serait plus efficace de faire le branchement GOTO sur la ligne suivante (Cela économiserait 6 octets).

X

SUPER.POKE

Installation, une fois seulement : tapez -SUPER.POKE

Nouvelle commande : &POKE

Fonction : Permettre de 'POKEr' plus facilement dans une zone de mémoire ou une série de nombres depuis l'Applesoft. Un programme de démonstration est semi-caché sur la disquette Big-U. Tapez -COPYRIGHT.1985 pour le voir.

Remplir une zone de mémoire

Syntaxe : &POKE début : fin, valeur

Début, fin et valeur peuvent être des constantes ou des variables.

```
10 REM Exemple 1: Remplir une ligne
15 FOR X = 0 TO 255
20 &POKE 1024:1063,X: NEXT
```

```
10 HGR : REM Exemple 2 : Remplir la page haute résolution 1
20 VTAB 22 : INPUT "NOMBRE (de 0 à 255) : ";X
30 &POKE 8192:16384,X: GOTO20
```

'POKEr' une série de chiffres

Syntaxe : &POKE début, valeur1, valeur2, etc.

Valeur1 et valeur2 peuvent être des constantes ou des variables. Cette routine est pratique pour remplacer les longues boucles FOR : NEXT qui lisent des instructions de DATA et en 'POKEnt' les valeurs.

Exemples

- &POKE 1024, 193, 194, 195, affiche "ABC" sur l'écran. 1024 correspond à l'angle supérieur gauche de l'écran, 193, 194, 195 sont les codes ASCII de "ABC".
- Et, adapté du Tip Book n° 7 :

```
10 HGR2: HCOLOR= 3: &POKE 768, 0, 0, 96, 173, 48, 192, 136, 208, 4, 198,
1, 240, 8, 202, 208, 246, 166, 0, 76, 3, 3, 96
```

```
20 H PLOT 0,0: FOR P = 1 TO 254 STEP 3: &POKE 0,P,4: CALL 771: H PLOT TO INT  
(RND(1) * P),.7 * P: NEXT
```

X

Les commandes externes de Big-U

Chaque commande externe Big-U vous donne au moins une nouvelle commande ProDOS. Toutes les commandes sont chargée ou installées en tapant un tiret '-' suivi du nom de fichier. Les nouvelles commandes peuvent être utilisées exactement comme les commandes habituelles ProDOS en mode immédiat (au clavier) ou en mode différé depuis un programme précédé de PRINT CHR\$(4).

Attention : ne les charger qu'une seule fois !

Ne jamais charger (ou installer) une même commande plus d'une fois, pas seulement parce que vous gaspillez de la place en mémoire mais aussi parce que ProDOS peut se *planter* dans une boucle sans fin qui ne pourrait cesser qu'en redémarrant le système. Pour vous débarrasser de ces nouvelles commandes, tapez -BASIC.SYSTEM

Syntaxe des commandes

Les caractères entre [] sont optionnels.

Les mentions en MAJUSCULES doivent être tapées comme indiqué.

Les mentions en minuscules sont des paramètres choisis par vous.

X

ANYCAT

Installation, une fois seulement : tapez -ANYCAT

Nouvelle commande : ANYCAT

Fonction : fait le catalogue des disquettes formatées en DOS 3.3 sous le contrôle de ProDOS.

Syntaxe : ANYCAT[, S port][,D lecteur]

Commentaire

Les fichiers DOS 3.3 effacés seront affichés avec le type 'D'. Un caractère en inverse apparaîtra à l'extrême droite en regard de chaque nom de fichier effacé. Lors de la pause du catalogue ESC permet de sortir et toute autre touche permet de voir les fichiers suivants.

Si le disque est un disque ProDOS, la commande normale CAT sera exécutée. Si un préfixe a été indiqué il sera utilisé en lieu et place des numéros de port et de lecteur.

Exemple

Tapez ANYCAT,S6,D2 pour faire le catalogue du disque DOS 3.3 placé en port 6, lecteur 2. Si un disque ProDOS est à cet endroit là, la commande CAT sera exécutée.

X

COPY et COPY.1

Installation, une fois seulement : tapez -COPY ou bien -COPY.1 N'utilisez COPY.1 que si vous avez un seul lecteur.

Nouvelle commande : COPY

Fonction : copier des fichiers d'un disque à un autre

Syntaxe : COPY, chemin d'accès1, chemin d'accès2

Commentaire

Chemin d'accès 1 est le fichier à copier et chemin d'accès 2 est le fichier à créer. Chemin d'accès 2 ne doit pas déjà exister. La commande COPY du programme COPY.1 nécessite 2 chemins d'accès complets (les 2 doivent commencer par un '/'). La commande COPY du programme COPY, utilisera le préfixe courant si vous ne le précisez pas (voir le dernier exemple).

Les fichiers catalogue (DIR) ne peuvent être copiés.

Vous ne pouvez pas faire de copies entre des disques qui portent le même nom, vous pouvez en revanche renommer rapidement les volumes avec, par exemple, la commande RENAME/DISQUE A, /DISQUE B.

Exemples

Pour copier COPY sur votre disque, tapez COPY/BIG.U/COPY,/MON.DISQUE/COPY

Pour faire une copie de sauvegarde d'un fichier sur le même disque, tapez COPY FICHIER,FICHIERA

À l'intérieur d'un programme, vous pouvez utiliser les chaînes comme chemin d'accès :

```
10 PRINT CHR$(4) "COPY"AS", "B$
```

Avec COPY (et non pas COPY.1), vous pouvez tirer avantage du préfixe courant. Par exemple il y a deux façons de copier le fichier TEST depuis /DISQUEA vers /DISQUEB :

1- Tapez COPY/DISQUEA/TEST,/DISQUEB/TEST

2- Ou bien tapez PREFIXE,D2 (l'endroit où se trouve DISQUEB). Tapez alors la commande :
COPY/DISQUEA/TEST,TEST

X

DUMP

Nécessite un Apple //e 80 colonnes ou un Apple //c

Compatibilité : voir commentaires ci-dessous

Installation, une fois seulement : tapez -DUMP

Nouvelle commande : DUMP

Fonction : le fait de taper DUMP imprime la totalité de l'écran sur une imprimante connectée au port numéro 1. Le programme DUMP détermine lui-même si l'ordinateur est en mode 40 ou 80 colonnes et imprime en conséquence. Pour interrompre l'impression avant la fin, appuyez sur ESC.

Commentaire

Le programme DUMP est compatible avec les Apple //c et la plupart des cartes 80 colonnes pour Apple //e. Utilisez le programme DUMP.40 si vous n'avez pas d'affichage 80 colonnes, ou bien utilisez le programme DUMP.80 si votre carte 80 colonnes ne fonctionne pas avec la commande DUMP. Si vous obtenez des sauts de ligne excédentaires lors de la recopie d'écran 80 colonnes, reportez-vous ci-dessus au programme DUMP.80. DUMP ne permet pas d'imprimer les graphiques mais seulement les écrans-texte.

Exemple

Tapez CAT en 40 ou 80 colonnes, puis tapez DUMP pour imprimer l'écran.

X

EST

Nécessite ProDOS 1.1.1

Installation, une fois seulement : tapez -EST

Nouvelle commande : ERASE, SPACE, TIME

Le fait de taper ERASE efface effectivement le programme Applesoft en mémoire (RENEW pourrait permettre de le retrouver), réinitialise tous les pointeurs de l'Applesoft et la BITMAP, remet en mode 40 colonnes et exécute les ordres Basic NORMAL, TEXTE et SPEED = 255. Les commandes ProDOS ajoutées après que EST est installé seront perdues si vous tapez ERASE. ERASE est identique à la commande FP du DOS 3.3.

La commande SPACE permet d'afficher le nom du volume et la place libre sur le disque qui se trouve dans le lecteur qui a été utilisé en dernier. N'utilisez pas cette commande depuis un programme BASIC.

La commande TIME affiche la date et l'heure disponibles en mémoire. Cette commande ne peut pas modifier ces valeurs. Pour ce faire utiliser le programme DATE.SET. Si votre Apple a une horloge, vous pouvez utiliser la commande TIME dans un programme comme celui-ci :

```
10 VTAB 1 : HTAB24 : PRINT CHR$(4) "TIME": GOTO 10
```

X

HEX

Installation, une fois seulement : tapez -HEX

Nouvelles commandes et fonctions :

- XC : Conversion binaire, décimale, hexadécimale (voir emploi plus loin)
- XD : Désassembleur (voir emploi plus loin)
- XP : Affichage des registres et des drapeaux (voir emploi plus loin)
- XS : Listage mémoire en ASCII et hexadécimal (voir emploi plus loin)

Commentaire

Chaque caractère 'X' tapé au clavier est considéré comme étant une commande. Aussi il faudra taper un ':' avant de définir une variable dont le nom commence par X (ceci n'est pas nécessaire depuis un programme). Par exemple, avec la commande HEX installée, si vous tapez 'X = 5' vous obtiendrez le message d'erreur ProDOS "SYNTAX ERROR".

Il suffit de taper ':X = 5' pour que tout rende dans l'ordre.

X

HEX.H

HEX.H est la même commande que HEX (voir ci-dessus) mais cette version est 'cachée' à l'intérieur de BASIC.SYSTEM entre \$BB4C et \$BC79 de sorte qu'aucune place mémoire n'est gaspillée.

HEX.H peut être ajouté au Basic.System de telle façon qu'HEX soit installé dès le 'boot' sans aucune consommation de mémoire :

- 1- Démarrez sur une copie de sauvegarde de la disquette BIG.U ;
- 2- Tapez `-HEX.H` pour installer HEX.H ;
- 3- Tapez `CALL-151` pour entrer dans le moniteur ;
- 4- Tapez `BLOAD BASIC.SYSTEM, TSYS, A$2000`
- 5- Tapez `454C < BB4C. BC79M` pour déplacer la commande HEX.H dans BASIC.SYSTEM ;
- 6- Tapez `4707:50 BB` pour que les commandes externes pointent sur HEX.H ;
- 7- Tapez `BSAVEBASIC.SYSTEM, TSYS, A$2000` ;
- 8- Redémarrez votre Apple et essayez les nouvelles commandes HEX. La commande XC du programme HEX.H n'affiche jamais de résultat négatif, en revanche des nombres négatifs peuvent être entrés.

XC (Commande numéro 1 de HEX)

Fonction : convertir un nombre en hexadécimal, en binaire, en décimal et en négatif décimal.

Syntaxe : XC [E nombre]

Commentaire

'Nombre' est tout nombre décimal de 0 à 65535, tout nombre hexadécimal de \$0 à \$FFFF, ou tout nombre décimal négatif de -1 à -32768.

XC tapé sans aucun nombre redonnera le dernier nombre converti. La commande XC du programme HEX.H ne convertit pas en des nombres décimaux négatifs.

Exemple

Pour convertir -151 en hexadécimal, en binaire, en décimal et en décimal négatif, tapez : XC,E-151. Le même résultat aurait été obtenu en tapant : XC, E\$FF69 ou XC,E 65385.

XD (Commande numéro 2 de HEX)

Fonction : désassemblage de la mémoire. C'est une version étendue de la commande LIST du moniteur.

Syntaxe : XD [E adresse][,L lignes]

Commentaire

'adresse' est la position en décimal ou en hexadécimal à partir de laquelle vous voulez commencer le désassemblage. 'lignes' détermine combien de lignes (de 1 à 255) seront désassemblées. Du fait qu'une ligne peut contenir de 1 à 3 octets, la quantité réelle de mémoire désassemblée pourra varier. Si vous indiquez un grand nombre de lignes à désassembler vous pouvez suspendre le listing en tapant Ctrl-S. Tout autre touche reprend le désassemblage. Le fait de taper 'XD' répète le dernier désassemblage.

Exemple

Tapez XD,E\$FBD9,L11 pour voir la routine qui génère le Bip dans le haut-parleur. Pour continuer à voir des segments de 11 lignes de désassemblage, tapez simplement : XD,Eadresse.

Un petit truc : pour imprimer un listing en langage-machine, regardez-le d'abord à l'écran à l'aide de la commande XD. Puis lorsque vous voyez ce que vous désirez, tapez : PRÉ1 puis XD pour imprimer ce listing sur votre imprimante.

XP (Commande numéro 3 de HEX)

Fonction : afficher les registres et les drapeaux du 6502.

Syntaxe : XP

Exemple : Tapez 'XP'. L'écran affichera :

```
A=04 X=8C Y=00 P=2B S=98
NV-BDIZC
P=00101011
```

Commentaire

A, X et Y sont les registres. P est le registre d'état du processeur et S est le pointeur de pile. Le registre d'état est répété en binaire. Les drapeaux de gauche (bit 7) à droite (bit 0) sont : N (négatif), V (dépassement), "-" (inutilisé), B (break), D (décimal), I (interruption), Z (zéro), et C (retenue).

Les bits sont positionnés s'ils sont à 1 et non positionnés s'ils sont à 0. Par exemple une instruction BCS (exécuter le branchement si la retenue est positionnée) exécutera le branchement si un 1 apparaît au-dessous du 'C'.

La valeur des registres est affichée tels qu'ils sont stockés en \$45 à \$49. Pour voir quels sont les drapeaux qui sont positionnés quand P = 9, tapez simplement POKE 72,9 suivi de XP. Ou bien tapez CALL-151 suivi de 48:9 puis XP.

XS (Commande numéro 4 de HEX)

Fonction : balayer la mémoire en hexadécimal et en ASCII.

Syntaxe : XS[E adresse][M lignes]

Commentaire

'adresse' est l'adresse de début de la zone mémoire à inspecter et 'lignes' est le nombre de lignes à afficher (et ceci indépendamment du nombre d'octets par ligne).

XS affiche 8 octets par ligne en 40 colonnes et 16 octets par ligne en 80 colonnes.

XS avec aucun paramètre répète le dernier affichage.

Exemple

Tapez XS,E\$B878,L20 pour voir la table des commandes ProDOS. En tapant XS, Eadresse vous continuerez à afficher des segments de 20 lignes de mémoire.

X

MON

Nécessite ProDOS 1.1.1

Installation, une fois seulement : tapez -MON

Nouvelles commandes : MON et NOMON

Fonction : mettre en et hors service le contrôle des commandes ProDOS (ceci est similaire aux commandes MON et NOMON du DOS 3.3)

La commande MON affichera à l'écran un écho des commandes ProDOS suivantes : CREATE, OPEN, READ, WRITE, CLOSE, FLUSH et DELETE. Pour les fichiers textes, les données qui sont acquises après un READ ou bien PRINTées après un WRITE seront également affichées à l'écran.

Les commandes CREATE, DELETE et OPEN seront affichées avec les chemins d'accès concernés. Les autres commandes seront données avec les chemins d'accès pour les 2 premiers fichiers ouverts et les fichiers suivants (de 3 à 8) seront référencés seulement par un nombre.

Syntaxe : MON [, R mode]

Syntaxe : NOMON

'mode' vaut 0 ou 1. Mettez 0 pour un fonctionnement continu et 1 pour un fonctionnement pas à pas (dans ce cas il faut appuyer sur une touche pour continuer). Si NOMON a été utilisé, le fait de taper MON remettra en service le contrôle des commandes ProDOS avec le dernier mode utilisé.

Exemples

- Tapez MON. Maintenant tapez une commande invalide du type CAT3 pour voir les messages CLOSE ALL, FLUSH ALL, et SYNTAX ERROR.
- Tapez MON,R1 suivi de CAT pour obtenir un listing pas à pas du catalogue. Tapez MON,R0 pour reprendre un contrôle des commandes ProDOS continu.
- Tapez NOMON pour mettre hors-service le contrôle des commandes ProDOS.

Important : Mettez hors-service le contrôle des commandes ProDOS (NOMON), 'rebootez' ou bien tapez BYE avant d'utiliser un programme système du type FILER d'Apple.

Pourquoi ? Parce que MON intercepte les appels au MLI en \$BF00 dans la page globale de ProDOS. L'adresse originale est réinitialisée par NOMON.

X

ONLINE

Installation, une fois seulement : tapez -ONLINE

Nouvelle commande : ONLINE

Fonction : liste les noms de volume ProDOS de chacun de vos lecteurs. Si vous précisez les numéros de port et de lecteur, seul le lecteur concerné sera vérifié.

Syntaxe : ONLINE [,S port][, D lecteur]

Exemple

Tapez ONLINE pour afficher la liste des volumes de tous les lecteurs.

Ou bien tapez ONLINE, S6, D2 pour afficher le nom du volume correspondant au port 6, lecteur 2.

X

SEE

Installation, une fois seulement : tapez -SEE

Nouvelle commande : SEE

Fonction : vous permet de voir tout programme d'une disquette sans devoir le charger.

SEE affichera les fichiers textes (TXT) aussi bien que les programmes Applesoft (BAS). Les fichiers d'autres types peuvent également être listés à l'écran mais ce sera sans signification.

Syntaxe : SEE, chemin d'accès [,S port][, D lecteur]

Commentaire

'Chemin d'accès' correspond à tout nom de programme.

Pour suspendre le listing appuyez sur n'importe quelle touche, puis sur ESC pour arrêter définitivement, ou sur une autre touche pour continuer.

Exemples

Tapez SEE/BIG.U/STARTUP pour afficher le programme Applesoft (BAS) qui sert de STARTUP à la disquette BIG.U.

Vous pouvez utiliser la commande SEE dans un programme :

```
10 PRINT CHR$(4) "SEE PRODOS, S6, D1"
```

ProDOS est un fichier binaire (SYS). Les fichiers de type texte (TXT) ont meilleure apparence mais il n'y en a pas sur la disquette Big-U.

X

SHOW

Installation, une fois seulement : tapez -SHOW

Nouvelle commande : SHOW

Fonction : charger une image haute résolution depuis le disque et/ou afficher l'écran haute résolution sans l'effacer. Pour la double haute résolution, utiliser le programme SHOW.WIPE.

Syntaxe : SHOW [chemin d'accès][, A page][, F format][, S port][, D lecteur]

Chemin d'accès est le nom de l'image à afficher.

Page est un numéro : 1 = page 1, 2 = page 2

Format est un nombre : 0 = graphique plein écran, 1 = mode mixte graphique + texte. Si vous ne précisez pas la valeur de format, le mode graphique plein écran est adopté.

Exemples

- Exécutez le programme RANDY.BRANDT pour voir une démonstration de l'utilisation de SHOW.
- Tapez SHOW,A1 pour afficher en plein écran la page haute résolution numéro 1 sans l'effacer (cela fonctionne comme HGR sans effacement ni affichage de 4 lignes de texte).
- Tapez SHOW pour afficher le dernier écran graphique auquel vous avez accédé (graphique plein écran, pas de texte).
- Tapez SHOW, IMAGE,A2 pour charger l'image haute résolution nommée IMAGE dans la page HGR2 et la voir.

X

SHOW.WIPE

Nécessite un Apple //c ou un Apple //e 128 Ko

Installation, une fois seulement : tapez -SHOW.WIPE

Nouvelle commande : SHOW et WIPE.

SHOW (Commande numéro 1 de SHOW.WIPE)

Fonction : charger une image en simple ou double haute résolution depuis le disque et/ou afficher l'écran simple ou double résolution sans l'effacer. SHOW fonctionne uniquement avec les images sauvegardées sous la forme de deux fichiers comme celles générées par Beagle Graphics.

Syntaxe : la même que pour SHOW excepté que le paramètre page vaut : 1 = page haute résolution numéro 1, 2 = page haute résolution numéro 2, 3 = double haute résolution.

Pour les images double haute résolution, SHOW suppose que le nom du deuxième fichier est celui du premier auquel on a ajouté le suffixe .AUX.

Exemple

Tapez SHOW DOUBLE, A3 pour charger les fichiers DOUBLE et DOUBLE.AUX et les afficher comme une image double haute résolution. Ou tapez simplement SHOW,A3 pour afficher l'écran double haute résolution.

WIPE (Commande numéro 2 de SHOW.WIPE)

Fonction : Réinitialise le disque virtuel /RAM de ProDOS.

Syntaxe : WIPE [,A3]

Commentaire

WIPE reformate /RAM. WIPE, A3 fait la même chose mais de plus sauvegarde la page 1 haute résolution dans un fichier /RAM nommé DHGR.AUX empêchant ainsi que les graphiques double haute résolution ne soient écrasés. Il empêche également que les futurs fichiers /RAM ne soient effacés par l'utilisation du mode double haute résolution graphique.

Exemple

Tapez WIPE pour effacer tous les fichiers /RAM. Tapez CAT/RAM pour voir le directory qui est vierge. Charger une image haute résolution dans la page 1. Maintenant tapez SHOW,A3 suivi de WIPE,A3.

X

XLISTER

Installation, une fois seulement : tapez -XLISTER

Nouvelle commande : XLIST

Fonction : afficher les programmes Applesoft sous un format amélioré. La commande génère un changement de ligne à chaque nouvelle instruction. Les boucles FOR : NEXT génèrent des indentations et les instructions IF sont précédées d'une étoile. Voir ci-dessous un exemple d'impression.

Syntaxe : XLIST [*][Numéro de ligne ou intervalle]

Spécifier un simple numéro de ligne ou un intervalle exactement comme avec la commande Applesoft LIST. Du fait que XLIST est une commande ProDOS, il est possible d'entrer cet ordre en lettres minuscules (et elle peut même être utilisée depuis le moniteur !).

Tapez XLIST* pour que le listing s'imprime sur l'imprimante connectée au port numéro 1. Lors de l'impression des listings, les sauts de page et la numérotation des pages se feront automatiquement. Si votre programme débute par une instruction REM, cette instruction apparaîtra en en-tête de chaque page. Si vous utilisez ProDOS version 1.1.1 ou suivantes, XLISTER affichera automatiquement la date et l'heure sur chaque listing.

Exemple

Tapez XLIST - 100 pour afficher les lignes de 0 à 100 à l'écran. Ou bien tapez : XLIST* 10,20 pour imprimer les lignes de 10 à 20 sur votre imprimante.

Dans le programme exemple ci-dessous :

- Vous pouvez taper RUN pour l'exécuter.
- Vous pouvez taper RUN2 pour le sauvegarder.
- Vous pouvez taper RUN1 pour en faire le XLISTing sur l'imprimante. Sur chaque page imprimée figurera en en-tête la remarque de la ligne 0. Pour n'imprimer qu'une partie du programme, ajoutez l'intervalle de ligne désiré à la ligne numéro 1.

```
0 GOTO 3 : REM exemple
1 PRINT CHR$(CAT) "XLIST*" : END
2 PRINT CHR$(4); "SAVE exemple": END
3 REM le programme commence ici.
```

Exemple de listing de programme obtenu avec la commande XLIST

```
-----
10  REM LISTING.DEMO
-----
15  HGR
    :HOME
    :PRINT CHR$(21)
    :VTAB 22
    :NORMAL
-----
20  FOR X=0 TO 279
    : POKE 228,99,X/99
    : HPLOT 0,0 TO X,159
    : IF X < 160 THEN GOSUB 90
*   : HPLOT 0,0 TO 279,Y
*   : GOTO 30 (Les étoiles mettent en évidence l'exécution conditionnelle)
-----
25  GOSUB 100
-----
30  NEXT
    :HTAB 1
...

```

Pour les experts en imprimantes

XLISTER comporte 8 octets de configuration d'imprimante qui peuvent être utilisés pour activer certaines fonctions de l'imprimante telles que mise en caractères compressés, en caractères gras, etc. Voici comment les utiliser :

- 1- Tapez `BLOAD XLISTER`;
- 2- Recherchez dans le manuel de votre imprimante les codes hexadécimaux des ordres que vous voulez envoyer ;
- 3- Tapez `CALL-151` pour entrer dans le moniteur ;
- 4- Tapez `4599: 00 00 00 00 00 00 00 00` en remplaçant les 00 par les codes qui conviennent ;
- 5- Tapez `CALL 16384` pour installer la commande XLISTER modifiée ou bien `BSAVE XLISTER` pour conserver les changements effectués.

X

Programmes utilitaires de Big-U

BEEPERWORKS

Nécessite AppleWorks

Ce programme ne concerne que les utilisateurs d'AppleWorks en version 1.1 ou 1.2. Bien que nous ne soyons pas payés pour faire de la publicité pour AppleWorks, nous reconnaissons l'utiliser pour tous nos travaux de traitement de texte. Mais il apparaît que son bip d'erreur devient vite agaçant, surtout si vous faites autant d'erreurs que nous. Merci à BEEPERWORKS, nos oreilles pourront entendre quelque chose d'autre.

Utilisation de BEEPERWORKS

- 1- Tapez -BEEPERWORKS et votre écran familier apparaît. Insérer votre copie de travail de la face d'amorçage d'AppleWorks (et non pas la face programme) et suivez les instructions à l'écran. Si vous savez utiliser AppleWorks, vous saurez utiliser ce programme ;
- 2- Choisissez l'option 2 depuis le menu principal. S'affiche alors le menu de modification du bip avec les valeurs pour la hauteur du Bip, sa durée et le temps de pause. Trois groupes de valeur sont affichées : les valeurs standard, les valeurs qui existaient lors du 'boot' (qui sont stockées sur le disque) et les valeurs utilisées par AppleWorks ;
- 3- Faites plusieurs essais et gardez le bip que vous préférez. Nous, nous aimons une hauteur de 20, une durée de 180 et une pause de 50 ;
- 4- Quand votre choix est fait, utilisez l'option SAVE (sauvegarde du menu principal) pour conserver votre nouveau bip.

Remerciez AppleWorks de ne pas être protégé !

X

BIGLINER

BIGLINER est utilisé pour mettre sur les programmes Applesoft le numéro de ligne invalide 65535. Ceci pour éviter que ces lignes de programmes ne soient effacées ou qu'il y soit mis la pagaille. La ligne de programme 65535 est normalement utilisée pour y installer une note de Copyright dans des instructions REM.

Pour différentes raisons, l'Applesoft n'autorise pas de numéros de ligne supérieurs à 63999. La ligne 65535 ne pourra donc pas être effacée. Les GOTO, THEN et GOSUB ne peuvent non plus adresser la ligne 65535 mais malgré tout le programme pourra fonctionner normalement.

Utilisation de BIGLINER

Chargez une copie de sauvegarde de votre programme Applesoft et faites comme suit :

- 1- Tapez -BIGLINER ; il s'affichera un menu offrant quatre options suivies de la liste des lignes valides dont les numéros sont les plus élevés (s'il y en a) ;
- 2- Appuyez sur L pour lister la totalité du programme Applesoft. Il est possible d'interrompre en faisant Ctrl-S et de quitter en faisant Ctrl-C ;
- 3- Appuyez sur R pour mettre le numéro de ligne 65535. Le numéro de ligne valide le plus élevé qui était affiché à l'écran sera remplacé ;
- 4- Appuyez sur L pour lister le programme. La dernière ligne listée sera maintenant 65535 ;

- 5- Appuyez sur C pour changer la ligne 65535 en une ligne 63000. Si la ligne 63000 existe déjà dans le programme, le numéro de ligne suivant disponible sera utilisé. BIGLINER ne change que les numéros de ligne eux-mêmes, il ne vérifie pas si ces numéros sont référencés dans d'autres instructions.
- 6- Pour quitter, pressez Q.

X

CAT.DATER

Nécessite ProDOS 1.1.1

CAT.DATER est un petit programme Applesoft qui fait apparaître la date et l'heure de ProDOS à la suite du nom de directory au début de chaque catalogue. Si vous n'avez pas d'horloge dans votre Apple, utilisez le programme DATE.SET pour régler la date.

Utilisation de CAT.DATER

Tapez -CAT.DATER.

Maintenant tapez CAT ou CATALOGUE pour voir la date dans votre catalogue.

Note technique

CAT.DATER est un programme relogeable, aussi son adresse (variable AD à la ligne 10) peut être changée si vous voulez utiliser la page 3 de la mémoire pour d'autres utilisations. Son adresse actuelle le rend compatible avec les programmes CAT.FIXER et CAT.STEPPER (voir ci-dessous).

X

CAT.STEPPER

Ce programme modifie la routine de catalogue de façon que vous puissiez lister le directory fichier par fichier.

Utilisation de CAT.STEPPER

Tapez -CAT.STEPPER pour installer le programme. Maintenant il y aura une pause dans l'affichage des catalogues (tous les 19, quand l'écran est plein). Appuyez sur la barre d'espace pour afficher un nouveau fichier, sur n'importe quelle touche pour continuer. Ctrl-C permet de sortir du catalogue comme d'habitude.

Réglage de CAT.STEPPER

Vous pouvez régler le nombre de noms de fichiers entre les pauses en POKant ce nombre à l'adresse 838 ; par exemple en tapant POKE 838,5 la pause se fera tous les 5 fichiers.

X

CAT.FIXER

Nécessite ProDOS 1.1.1

Ce programme vous permet d'étendre les fonctions CAT et CATALOGUE. Les options 'FICHIERS MULTIPLES' sont pratiques pour les impressions sur papier des catalogues en multi-colonnes.

Utilisation de CAT.FIXER

Tapez -CAT.FIXER pour lancer le programme. Pour pouvoir nous y reporter nous avons ajouté les lettres A à G sur l'écran ci-dessous.

```
...
CAT COMMAND          CATALOG COMMAND
-----
NORMAL CAT          A  NORMAL CATALOG
SMART 40/80        B  AUTO 80-COLUMN
MULTIPLE FILES     C  AUTO 80-COLUMN
MULTIPLE FILES     D  NORMAL CATALOG
...
40-COLUMN SCREEN   80-COLUMN SCREEN
-----
NORMAL CAT          E  TWO FILES/LINE
TWO FILES/LINE     F  FOUR FILES/LINE
COMPLETE MESS      G  FIVE FILES/LINE
...
```

1- Option CAT/CATALOGUE (moitié haute de l'écran)

Utilisez les flèches pour déplacer le curseur clignotant et sélectionnez les options que vous souhaitez (A, B, C ou D). (Si votre Apple ne peut pas afficher en 80 colonnes, seules les options A et D conviennent) :

- A CAT agit comme d'habitude.
CATALOGUE agit comme d'habitude.
- B CAT agit comme CATALOG si l'affichage est en 80 colonnes.
CATALOGUE commute automatiquement l'écran 80 colonnes.
- C CAT agit en multi-colonnes.
CATALOGUE commute automatiquement l'affichage en 80 colonnes.
- D CAT fonctionne en multi-colonnes.
CATALOGUE agit normalement.

Appuyez sur RETURN pour sélectionner les options A, B, C ou D. Si vous avez choisi les options A ou B sautez à l'étape 3. Le fait de sélectionner les options C ou D provoquera le déplacement du curseur sur la moitié basse de l'écran. Pour sortir du programme, faites ESC.

2- Option Multi-fichiers (moitié basse de l'écran)

Les options sur la moitié basse de l'écran s'appliquent à la commande CAT uniquement. Utiliser les flèches pour déplacer le curseur et sélectionnez les options que vous désirez (E, F ou G) :

- E 40 colonnes : commande CAT normale.
80 colonnes : 2 fichiers par ligne.
- F 40 colonnes : 2 fichiers par ligne.
80 colonnes : 4 fichiers par ligne.
- G 40 colonnes : illisible.
80 colonnes : 5 fichiers par ligne.

Appuyez sur RETURN pour sélectionner les options E, F ou G ; ou pressez ESC pour revenir aux options A, B, C et D.

3- Démo

Appuyez sur D pour essayer votre nouvel affichage des commandes CAT ou CATALOGUE. Appuyez sur ESC pour abandonner la démonstration. Appuyer sur ESC une seconde fois vous permet de quitter le programme.

Revenir aux commandes CAT et CATALOGUE normales

CAT.FIXER modifie le fonctionnement du catalogue de ProDOS dans la mémoire. Pour ramener les choses à la normale tapez : -CAT.FIXER et sélectionnez l'option A ou bien 'rebootez' ou bien tapez -BASIC.SYSTEM.

X

DATE.SET

Nécessite ProDOS 1.1.1

Si votre Apple n'a pas de carte horloge, utilisez ce programme pour mettre à jour la date et l'heure qui apparaîtront par la suite quand vous sauvegarderez des fichiers (à la place de la mention NO DATE).

Utilisation de DATE.SET

1- Tapez -DATE.SET pour charger le programme.

2- CALL 20000 pour l'exécuter.

Quand vous tapez CALL 20000, la date et l'heure courantes en mémoire s'affichent. S'il n'y a pas de date valide en mémoire, c'est la date stockée dans DATE.SET qui s'affiche.

Changer les valeurs

Appuyez sur les flèches gauche ou droite pour mettre en vidéo inverse la date, le mois, l'année, les heures ou les minutes. Puis pressez les flèches haute et basse pour incrémenter ou décrémenter. (Une option NO DATE est disponible entre les mois de décembre et de janvier). Quand le résultat souhaité est obtenu, appuyez sur Return. Ou appuyez sur ESC pour sortir du programme avec les valeurs d'origine.

Un programme de démarrage pour mettre la date à jour

Voici un programme exemple de mise à l'heure que vous pourriez sauvegarder sous le nom de STARTUP de telle façon qu'il s'exécute à chaque fois que vous démarrez sur un disque particulier :

```
10 D$ = CHR$(4) : HOME : DS = 20000 : REM DS = adresse de DATE.SET
20 PRINT D$"-DATE.SET": CALL DS: REM Attend réponse de l'utilisateur
30 IF PEEK(DS-1) THEN PRINT D$"BSAVE DATE.SET"
40 REM suite du programme
```

La ligne 30 du programme ci-dessus sauvegarde DATE.SET avec la nouvelle date si un changement a eu lieu. Avec ce programme sur votre disque de démarrage, la date du dernier démarrage sera toujours donnée comme valeur par défaut.

Si cela peut vous intéresser DATE.SET stocke un zéro dans l'octet 19999 si l'utilisateur est sorti avec une date identique à celle qui a été sauvegardée dans DATE.SET.

X

DISK.COPY.MORE

Nécessite la disquette Extra-K

DISK.COPY.MORE est un programme qui modifie le programme DISK.COPY de la disquette Extra-K pour fonctionner sur des disquettes 38 pistes (au lieu des disquettes normales 35 pistes). Si vous n'avez pas encore la disquette Extra-K, allez l'acheter, nous vous attendons ici.

Utilisation de DISK.COPY.MORE

Tapez `-DISK.COPY.MORE` pour exécuter le programme. Lorsqu'on vous le demande insérer la disquette Extra-K et appuyez sur Return. Si vous n'avez qu'un seul lecteur 38 pistes, vous devez utiliser l'option copie sur un seul lecteur et vous devez échanger les disques plusieurs fois. Pour vous faciliter les opérations, mettez DISK.COPY.MORE et DISK.COPY sur une disquette 38 pistes dotée de la version 304 blocs de ProDOS.

Modifier DISK.COPY.MORE pour 40 pistes

Si vous avez un lecteur 40 pistes, voici comment améliorer DISK.COPY.MORE pour qu'il fonctionne avec :

- 1- Tapez `BLOAD DISK.COPY.MORE`
- 2- Tapez `CALL-151`
- 3- Tapez `404A : 28` (valeur hexadécimale équivalente à 40).
- 4- Tapez `40A9:34 30` (valeurs ASCII représentant le nombre 40)
- 5- Tapez `BSAVE DISK.COPY.MORE`

Si vous le voulez vous pouvez mettre vous-même les valeurs hexadécimales ASCII pour des lecteurs 39 ou 38 pistes.

X

ERROR.EDITOR

Tapez `-ERROR.EDITOR` pour changer l'un des dix-neuf messages d'erreur ProDOS. Les messages d'erreur standard seront affichés sur la partie gauche de l'écran, la partie droite indiquera SAME (identique) si le message n'a pas été changé.

Changer les messages d'erreur

- 1- Appuyez sur E pour commencer l'édition. Le message du milieu sera mis en vidéo inverse.
- 2- Utilisez les flèches pour déplacer cette barre en vidéo inverse sur le message que vous désirez changer puis appuyez sur Return.
- 3- Tapez votre nouveau message. Vous pouvez utiliser les lettres de l'alphabet sauf J, Q et Z et les caractères `'/'`, `'\'`, `'('`, `'.'` et `':'`. Appuyez sur ESC si vous ne voulez pas changer le message ou au contraire appuyez sur Return pour valider.
- 4- Sélectionnez un autre message à éditer si vous le souhaitez ou appuyez sur ESC pour quitter le mode édition.

Les mentions en haut de l'écran vous indiquent :

- **Length** (longueur) de votre message tel que vous l'avez tapé (20 caractères maximum) ;
- **Available nibbles** (place disponible) pour votre message. Un *nibble* est la moitié d'un octet. Certains caractères comptent pour un nibble, d'autres pour deux. Un clic se fait entendre lorsque vous saisissez ou

lorsque vous effacez un caractère comptant pour deux nibbles. Votre message est limité au nombre de nibbles disponibles et à 20 caractères maximum ;

- **Altered** (modifié) représente le nombre de messages changés jusque-là.

Mise à jour de BASIC.SYSTEM

Si vous quittez ERROR.EDITOR, les nouveaux messages d'erreur seront actifs jusqu'au prochain redémarrage. (Vous pouvez les tester en exécutant une ou deux commandes invalides). Si vous voulez que les nouveaux messages d'erreur soient actifs à chaque fois que vous démarrez votre ordinateur, il vous faudra mettre à jour BASIC.SYSTEM sur votre disque de démarrage.

- 1- Appuyez sur U pour modifier le fichier BASIC.SYSTEM de ProDOS. On vous demandera «Update disk in drive 1 ? (Y/D)». (Modifier la disquette dans le lecteur 1 ? Oui / Changer de lecteur)
- 2- Appuyez sur Y pour modifier BASIC.SYSTEM dans le catalogue principal du slot 6 lecteur 1 ou appuyez sur D pour changer de lecteur (de 1 vers 2). Appuyez sur toute autre touche vous fait renoncer à la mise à jour de BASIC.SYSTEM.

Note : si vous avez renommé BASIC.SYSTEM, changez la variable S\$ à la ligne 5.

Retrouver les messages d'erreur originaux

Appuyez sur N depuis le menu de l'éditeur pour revenir à des messages normaux en mémoire. Puis appuyez sur U pour revenir à des messages normaux sur disque.

Quitter

Pour quitter l'éditeur, appuyez sur Q. Tapez Run pour relancer le programme avec vos messages modifiés intacts.

Comment tester les messages d'erreur

Pour tester le SYNTAX ERROR de ProDOS, tapez quelque chose d'inválido comme CAT3. Taper quelque chose d'inválido comme COTALOG vous donnera le 'SYNTAX ERROR' de l'Applesoft. Vous ne pourrez pas changer ce message-là tant que vous n'aurez pas acheté notre disquette Beagle Basic.

X

RAM.SAVE

Nécessite un Apple //c ou un //e 128 Ko.

RAM.SAVE copie l'ensemble des fichiers de votre volume /RAM sur une disquette en quelques secondes vous procurant ainsi un stockage permanent. RAM.LOAD — voir ci-dessous — chargera de nouveau les fichiers dans le volume /RAM.

Utilisation de RAM.SAVE

- 1- Sauvegarder quelques fichiers sur le disque virtuel en slot 3, drive 2.
- 2- Tapez `-RAM.SAVE`
- 3- Mettez dans le lecteur connecté au port 6, drive 1 un disque formaté, effaçable (vous pouvez modifier le numéro de port et le numéro de lecteur, voir plus loin). Attention : tous les fichiers de la disquette vont être effacés.
- 4- Appuyez sur Return. Tous les fichiers du volume /RAM seront recopiés sur la disquette. Tant que vous ne la reformaterez pas, cette disquette ne pourra pas contenir plus de 119 blocs (environ la moitié de la normale).
- 5- Faites le catalogue de la disquette. Elle est maintenant appelée /RAM et contient les mêmes fichiers

que ceux du port 3, lecteur 2.

Qu'est qu'un RAM DISK ?

Un disque 'fantôme' nommé /RAM installé dans un port 3, lecteur 2 imaginaire des Apple 128Ko fonctionnant sous ProDOS. Il a l'avantage de permettre de charger ou de sauvegarder des fichiers en mémoire à très grande vitesse. Le problème est que les fichiers du RAM DISK disparaissent quand l'ordinateur n'est plus sous tension.

Le RAM DISK fonctionne exactement de la même façon qu'un autre disque sauf qu'il est très rapide et qu'il ne comporte que 119 blocs disponibles pour les fichiers. Pour tester votre RAM DISK :

1- Chargez un programme

2- Tapez *SAVE/RAM/Nom de fichier*

3- Tapez *CAT/RAM* ou bien *CAT, S3, D2* ou bien tapez *PREFIX/RAM* suivi de *CAT*.

Vous voyez bien votre fichier ? Sinon c'est que vous n'avez pas 128 Ko ou que vous ne travaillez pas sous ProDOS.

X

RAM.LOAD

Nécessite un Apple //c ou un Apple //e 128 Ko.

RAM.LOAD charge les fichiers dans le disque virtuel /RAM depuis une disquette créée par RAM.SAVE (voir ci-dessus).

Utilisation de RAM.LOAD

1- Tapez *-RAM.LOAD*

2- Lorsqu'on vous le demande, insérez la disquette spéciale qui a été créée avec RAM.SAVE ; attention : utilisez exclusivement les disquettes /RAM créées par RAM.SAVE sinon une sorte de désastre ne manquera pas de survenir.

3- Appuyez sur *RETURN* pour charger tous les fichiers de votre disquette dans le volume virtuel /RAM.

X

RAM.SETUP

Ce programme vous permet de configurer les programmes RAM.SAVE et RAM.LOAD en ce qui concerne les deux caractéristiques suivantes :

1- Les numéros de port et de lecteur sur lequel les fichiers seront sauvegardés ou rechargés.

2- Selon que vous voulez ou non que le programme marque une pause et vous demande d'insérer la disquette.

En optant pour la pause, on vous demandera d'insérer la disquette /RAM et d'appuyer sur *RETURN* avant que la copie des fichiers ne commence. L'option sans pause permet une lecture et une écriture des données immédiates. Utilisez l'option sans pause uniquement si RAM.LOAD est utilisé sur la disquette /RAM. Vous pourrez alors l'insérer et taper *-RAM.LOAD* pour que tout soit automatique.

Utilisation de RAM.SETUP

1- Tapez *-RAM.SETUP*

2- Suivre les instructions à l'écran.

Un truc

Vous pourriez vouloir renommer RAM.LOAD et RAM.SAVE pour que leur nom représente les numéros de port et de lecteur choisis. Par exemple RAM.SAVE.S6.D2 pourrait être la version qui fonctionne avec le lecteur 2. Pour ce faire, insérez votre propre disquette avant de sauvegarder le programme configuré. Après sauvegarde, tapez `RENAME RAM.SAVE, RAM.SAVE.S6.D2`

X

RENEW

RENEW est une petite routine qui vous permet de retrouver les programmes Applesoft qui ont été supprimés par la commande NEW. Tapez `-RENEW`, aussitôt après que vous avez tapé NEW par erreur. Si cela ne fonctionne pas, tant pis, il vous faudra retaper votre programme.

X

RUN.COUNTER

Ce programme affiche à quelle date votre programme a été exécuté la dernière fois et le nombre de fois qu'il a été exécuté. Vous allez devoir ajouter votre programme au notre. Voici comment faire :

- 1 Tapez `-APPENDER` (sauf si le programme APPENDER est déjà en mémoire)
- 2 Tapez `LOAD RUN.COUNTER`
- 3 Tapez `&STORE` pour cacher le programme
- 4 Chargez le programme Applesoft que vous voulez utiliser avec RUN.COUNTER
- 5 Assurez-vous que votre programme n'a pas de numéros de ligne inférieurs à 9
- 6 Tapez `&RECALL` pour concaténer les deux programmes
- 7 Remplacez la valeur de P\$ dans la ligne 1 par le nom de votre programme. Par exemple :
`1 P$ = "mon.fichier"`
- 8 Sauvegardez à nouveau votre programme en utilisant le nom de la ligne 1.

Votre programme est maintenant prêt à l'usage. Chaque fois qu'il est exécuté, le nom du programme s'affiche à l'écran avec le nombre d'exécutions et la date de dernière exécution. Après avoir entré la date d'aujourd'hui, la remarque dans la ligne 0 est modifiée et le programme est resauvegardé sous le nom de la variable définie ligne 1 (P\$).

Pour éviter que le nombre d'exécutions soit affiché, effacez la ligne 4 du programme. Pour éviter que la date soit affichée, effacez la ligne 5.

X

SAVE.40 et SAVE.80

Ces programmes vous permettent de sauvegarder des écrans en 40 et 80 colonnes sur disque. Vous pouvez

voir les écrans sauvegardés en tapant un tiret suivi du nom de l'écran. Les fichiers 80 colonnes sont compatibles avec ceux créés par CRT.WRITER.

Utilisation de SAVE.40

- 1- BLOAD SAVE.40
- 2- CALL 20134

Utilisation de SAVE.80

- 1- BLOAD SAVE.80
- 2- CALL 20010

Après le CALL, l'écran est copié dans un buffer dans la page haute résolution numéro 2 et on vous demande un nom de fichier (un chemin d'accès valide pour ProDOS) qui peut inclure les numéros de port et de lecteur. L'écran sera alors sauvegardé. Pour éviter que ce que vous venez de taper soit enregistré, vous pouvez toujours sauvegarder les écrans depuis votre programme. Par exemple :

```
10 PRINT CHR$(4) "BLOAD SAVE.80"  
20 FOR I = 1 TO 20 : PRINT "voici un affichage" : NEXT  
30 CALL 20010 : REM sauvegarde de l'écran  
40 REM suite de votre programme.
```

Maintenant que vous avez sauvegardé un écran ou deux, tapez HOME puis *-nom.de.fichier* (mettez le nom de votre écran à la place de *nom.de.fichier*). Le fait de charger un écran 80 colonnes commute automatiquement l'écran en 80 colonnes. Essayez ce mini-exemple :

```
1 PRINT CHR$(4) "-nom de fichier" : REM utilisez le nom de fichier qui  
  convient.  
2 CALL : GET X$ : CALL 20366 : REM utilisez CALL 20416 en 40 colonnes.  
3 GET X$ : GOTO 2 : REM appuyez sur CTRL RESET quand vous en avez assez.
```

Le CALL de la ligne 2 recopie l'écran depuis son buffer.

X

Pour la traduction © Joëlle Piard & Pom's