

# PCW9512

Ordinateur Personnel  
Traitement de Texte



<http://amstrad.cpc.free.fr>

Manuel de L'utilisateur

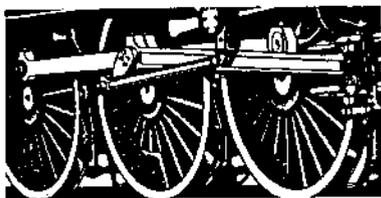
**AMSTRAD**

---

# AMSTRAD

MANUEL

PCW 9512



LOCOMOTIVE  
SOFTWARE

---

---

© Copyright 1987, AMSTRAD plc et Locomotive Software Ltd.

Ni l'information, ni le produit décrit dans ce manuel, ne peuvent être modifiés ou reproduits totalement ou partiellement, sans l'accord écrit au préalable d'AMSTRAD.

Les renseignements contenus dans ce manuel sont exacts à la date de parution. Cependant, les produits décrits pouvant être améliorés techniquement après la date de publication, les messages apparaissant à l'écran peuvent différer des messages mentionnés ici.

AMSTRAD sera par ailleurs heureux de recevoir vos avis et critiques concernant ce manuel susceptible de contenir certaines erreurs ou omissions.

Adressez toute correspondance à : AMSTRAD FRANCE  
72-78 Grande rue  
BP 12  
92312 SEVRES Cedex

La maintenance et le service après-vente du produit doivent être effectués obligatoirement par des revendeurs AMSTRAD agréés. AMSTRAD ne sera pas responsable de toute perte ou dommage causé par une réparation effectuée par des personnes non agréées. Ce guide est destiné à faciliter l'utilisation du produit par le lecteur. Par conséquent, AMSTRAD ne sera pas responsable de toute perte ou dommage qui pourrait résulter de l'utilisation des informations, renseignements, erreurs ou omissions contenus dans ce guide ainsi que de toute utilisation impropre au produit.

Locomotive Software remercie pour leur aide : Victor Swoboda, Research Fellow, School of Slavonic et East European Studies, University of London.

Composition et impression : Imprimerie DURAND - 28600 LUISANT

Publié par AMSTRAD

Adaptation française : AMSTRAD

H. Dennerly, P. Foucher, J. M. Gemperlé, D. Montouroy, J. M. Perin, A. Streif

1<sup>re</sup> publication 1987

PC1512, PC1640, PCW9512, PCW8256, PCW8512, CPS8256 sont des marques déposées d'AMSTRAD plc  
LocoScript, LocoScript 2, LocoSpell, LocoMail, BASIC Mullard sont des marques déposées de Locomotive Software Ltd.

CP M, CPM Plus, DR Logo, GSX, DR Graph sont des marques déposées de Digital Research Inc  
Wordstar est une marque déposée de Micro Pro International Corporation.

VT 52 est une marque déposée de Digital Equipment Corporation.

Z19, Z29 et H89 sont des marques déposées de ZENITH Data Systems Inc.

LOCOMOTIVE est la marque déposée de Locomotive Software Ltd.

Diablo est la marque déposée de Xerox Corporation.

AMSTRAD est une marque déposée d'AMSTRAD. L'emploi de la marque ou du nom AMSTRAD sans autorisation préalable est strictement interdit

---

# Préface

Le PCW9512 est principalement une machine à traitement de texte, c'est-à-dire un système qui vous aide essentiellement à élaborer une présentation professionnelle de vos lettres et documents. Il peut aussi être utilisé comme ordinateur personnel, capable d'exécuter de nombreux progiciels du commerce.

Le PCW9512 a été conçu pour fonctionner avec le logiciel LocoScript 2 de « Locomotive Software ». LocoScript 2 vous guide à travers vos choix, non seulement pour créer et éditer vos documents, mais aussi pour obtenir le meilleur effet visuel lors de l'impression.

Les menus d'options et les diverses facilités offerts permettent de ne pas avoir toujours en tête des abréviations compliquées nécessaires pour travailler. Les touches fonctions qui permettent d'exécuter les caractéristiques demandées, sont affichées sur une partie de tout écran édité.

Le système d'exploitation CP/M de « Digital Research » et les deux langages de programmation : BASIC Mallard de Locomotive Software et le DR Logo de Digital Research sont fournis avec le PCW9512.

Ce manuel est composé de trois parties :

- **Première partie :** Le PCW9512 décrit la manière de mettre en marche votre PCW et comment utiliser votre machine, quelles disquettes utiliser et comment les insérer dans votre machine, etc.
- **Deuxième partie :** LocoScript est un support de cours pour le traitement de texte de votre PCW9512.
- **Troisième partie :** CP/M, BASIC et LOGO décrit comment utiliser votre PCW9512 comme ordinateur personnel capable d'exécuter le système d'exploitation CP/M Plus, et présente les langages de programmation BASIC Mallard et DR Logo.

---

L'utilisation d'un traitement de texte est plus complexe que l'utilisation d'une machine à écrire car vous devez apprendre de nouvelles caractéristiques. **Pour apprendre LocoScript, il n'existe aucun raccourci, il faut étudier le support de cours donné dans la deuxième partie.**

Cependant, vous n'êtes pas obligé de parcourir tout le support de cours pour pouvoir préparer des lettres et documents. Une fois le matériel configuré et après avoir parcouru les deux premières sessions (pendant environ un demi-heure) vous serez capable de taper et d'imprimer une simple lettre.

Il est évident que ces deux sessions ne suffiront pas à vous apprendre toutes les caractéristiques que LocoScript 2 offre, telles que les en-têtes et pieds de page, les différentes marges et types de papier. Ces notions sont traitées session après session.

Ce support de cours a été conçu pour accroître petit à petit une gamme de caractéristiques que vous pouvez utiliser et étudier session par session.

Il est divisé en trois étapes :

- **Etape 1 : Initiation**
- **Etape 2 : Perfectionnement**
- **Etape 3 : Caractéristiques avancées**

pour vous permettre d'apprécier votre progression.

Le traitement de texte est un outil complexe, ne vous attendez donc pas à tout comprendre dès le début. Lorsque vous rencontrez une difficulté, souvent, la meilleure façon de la résoudre est de demander conseil à une autre personne qui utilise déjà LocoScript. Une simple manipulation peut parfaitement suffire à résoudre votre problème.

---

# Table des matières

## 1<sup>re</sup> partie : Le PCW9512

|  |    |
|--|----|
| Chapitre 1 : Mise en marche.....           | 1  |
| Chapitre 2 : Utilisation de votre PCW..... | 13 |
| Annexe I : Extensions.....                 | 27 |
| Annexe II : Résoudre les problèmes.....    | 37 |

## 2<sup>e</sup> partie : LocoScript

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| Introduction.....                | 45 |
| Apprentissage de LocoScript..... | 49 |

### Etape 1 : Initiation

|  |     |
|--|-----|
| Session 1 : Notions essentielles.....                                  | 57  |
| Session 2 : Votre première lettre.....                                 | 67  |
| Session 3 : Création d'un document.....                                | 81  |
| Session 4 : Impression.....  | 95  |
| Session 5 : Modifications - I : Petites transformations.....           | 111 |
| Session 6 : Modifications - II : Transformations plus importantes..... | 123 |
| Session 7 : Organiser ses disquettes.....                              | 131 |
| Session 8 : Vérifier l'orthographe.....                                | 153 |

### Etape 2 : Perfectionnement

|  |     |
|--|-----|
| Session 9 : Alinéas, centrage et justification.....          | 163 |
| Session 10 : Mots et phrases mis en évidence.....            | 171 |
| Session 11 : Pas de caractères et espacement des lignes..... | 179 |
| Session 12 : Marges et tabulations.....                      | 187 |
| Session 13 : Mode dactylo.....                               | 203 |
| Session 14 : Trouver et échanger.....                        | 207 |
| Session 15 : Déplacement de texte.....                       | 215 |

---

### Etape 3: Caractéristiques avancées

|  |     |
|--|-----|
| Session 16: La touche professionnelle - I: Formats perfectionnés .....                 | 227 |
| Session 17: La touche professionnelle - II: En-têtes, pieds de page et pagination..... | 241 |
| Session 18: Modifier le cadre du document .....  | 255 |
| Session 19: Gros documents .....   | 265 |
| Session 20: Utilisation de différents types de papier.....                             | 275 |
| Session 21: Publipostage - I: Lettres personnalisées .....                             | 295 |
| Session 22: Publipostage - II: Préparation des maquettes.....                          | 311 |
| Session 23: Utiliser différentes imprimantes et marguerites .....                      | 325 |
| Session 24: Créer un modèle de document .....  | 343 |
| Postscriptum: Comment utiliser au mieux LocoScript 2 .....                             | 355 |

### Annexes

|   |     |
|---|-----|
| Annexe I: De LocoScript 1 à LocoScript 2..... | 363 |
| Annexe II: Glossaire.....                     | 377 |
| Annexe III: Caractères de LocScript 2 .....   | 389 |
| Annexe IV: Référence rapide .....             | 405 |
| Annexe V: Résoudre les problèmes .....        | 423 |

### 3<sup>e</sup> Partie : CP/M, BASIC et LOGO

|   |     |
|---|-----|
| Chapitre 1: Introduction au CP/M du PCW9512.....                  | 435 |
| Chapitre 2: Commandes essentielles.....                           | 457 |
| Chapitre 3: Logiciels pour le PCW9512.....                        | 503 |
| Chapitre 4: Graphiques sur PCW9512.....                           | 513 |
| Chapitre 5: Commandes résidentes et utilitaires de CP/M Plus..... | 523 |
| BASIC Mallard .....   | 585 |
| Dr. Logo .....  | 611 |
| Annexe I: Jeu de caractères de CP/M Plus.....                     | 633 |
| Annexe II: Utilisation avancée de l'imprimante.....               | 663 |
| Annexe III: Caractéristiques du terminal .....                    | 695 |
| Annexe IV: Messages d'erreur.....                                 | 701 |

|                |     |
|----------------|-----|
| Licences ..... | 731 |
|----------------|-----|

|             |     |
|-------------|-----|
| Index ..... | 741 |
|-------------|-----|

---

**1<sup>re</sup> Partie**

**Le PCW9512**

---

# Chapitre 1

---

## Mise en marche

Avant d'utiliser votre PCW9512 pour le traitement de texte :

- Il faut connecter l'imprimante au PCW et la préparer à fonctionner en mode feuille à feuille. En particulier, il doit y avoir un ruban dans l'imprimante.
- Vous devez aussi préparer vos disquettes de travail. Notamment, il faut faire des copies des disquettes fournies avec la machine car vous devez toujours travailler avec celles-ci. Si vous travaillez avec les disquettes d'origine, vous prenez le risque de les endommager et aussi de perdre les programmes du PCW.

Deux disquettes vierges seront nécessaires pour travailler. Ces disquettes ne sont pas fournies avec votre PCW9512 : demandez à votre revendeur des disquettes CF2. Nous vous suggérons d'acheter en même temps une cassette de ruban imprimante pour l'Amstrad PCW9512.

## Déballage de votre PCW

Le carton dans lequel est livré votre PCW9512 devrait contenir :

**Sur le dessus :**

- Une imprimante à marguerite
- Un clavier

**Puis :**

- Un manuel
- Deux disquettes d'origine

La disquette LocoScript 2 (dont le fonctionnement est décrit dans les 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> parties).

La disquette CP/M, BASIC, Logo (dont le fonctionnement est décrit dans la 3<sup>e</sup> partie).

- Le tracteur d'imprimante

### Et dans le fond :

Un moniteur/unité centrale PCW9512 avec lecteur de disquette

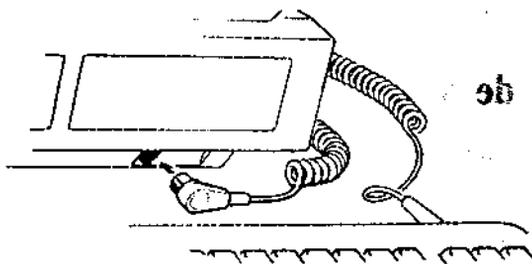
Avant de poursuivre la lecture de ce chapitre, vérifiez que vous avez bien tous ces éléments.

## Installation de votre PCW

### 1. Connectez le clavier

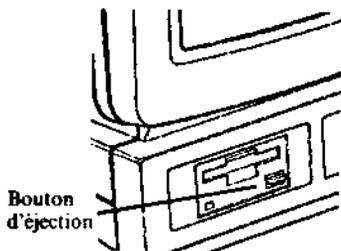
**IMPORTANT :** Vérifiez d'abord que le PCW9512 n'est pas branché.

Reliez le clavier au moniteur, en insérant la prise DIN 4 broches qui est située à l'extrémité du câble du clavier dans la fiche sur l'avant du moniteur. Vous trouverez la fiche vers la droite, dans le renforcement, sous le châssis du lecteur de disque.



### 2. Retirez la protection du lecteur

Un morceau de carton a été introduit dans le lecteur de disque pour protéger le lecteur contre d'éventuels dommages lors d'un transport. Pour retirer celui-ci, appuyez sur le bouton d'éjection sur le lecteur de disquette et enlevez le morceau de carton.



## Installation de l'imprimante

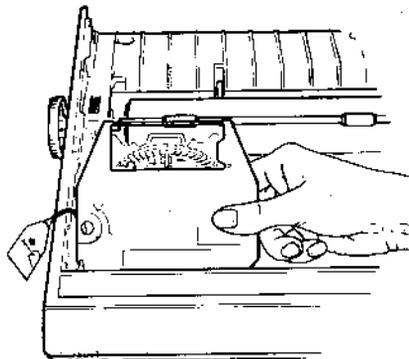
**IMPORTANT :** Vérifiez d'abord que le PCW9512 n'est pas branché.

Pour installer l'imprimante, vous devez d'abord démonter la cassette du ruban, le chariot de l'imprimante et de connecter l'imprimante au moniteur.

### 1. Libération de la tête d'impression et de la cassette du ruban

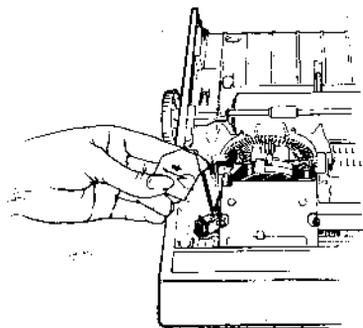
Relevez le couvercle sur l'arrière de l'imprimante. (Ce couvercle est en fait le guide papier.)

Maintenant retirez le couvercle anti-poussière. C'est un couvercle à charnières ; aussi vous devez dans un premier temps, le libérer de ses gonds. Ceci se fait en ouvrant le couvercle jusqu'à ce qu'il soit à la verticale et en le tirant doucement vers le haut. Le côté gauche vient automatiquement et le côté droit du couvercle doit s'enlever facilement en le déplaçant vers la gauche.



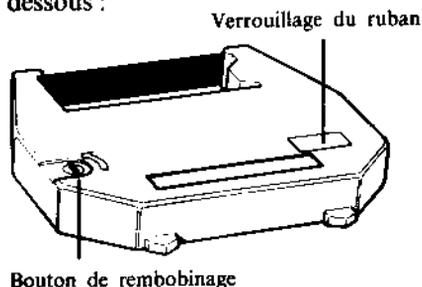
Ensuite, retirez le morceau de polystyrène protégeant la cassette se trouvant entre les deux ergots de la cassette ruban. Puis, retirez doucement la cassette et mettez-la de côté.

Vous devriez maintenant apercevoir plus nettement l'étiquette en papier. Cette étiquette est attachée par un lien en plastique, à une petite attache tenant la tête d'impression à l'extrême gauche du chariot. Tirez fermement sur le lien en plastique pour retirer l'attache. La tête d'impression est maintenant libérée.



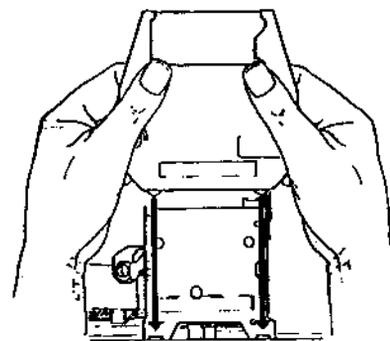
## Chapitre 1 : Installation

Vous devez maintenant réinsérer la cassette ruban comme indiqué ci-dessous :



Maintenez la cassette comme indiqué dans le dessin ci-contre. Puis, enlevez « le petit verrou du ruban » à droite du bouton de rembobinage, afin de libérer le ruban.

Tournez le bouton de rembobinage du ruban doucement dans le sens de la flèche pour tendre le ruban. Puis, positionnez la cassette en introduisant les deux ergots de celle-ci dans l'emplacement prévu à cet effet sur le support ; poussez-la doucement vers le bas. Les deux guides ruban devront assurer la bonne position du ruban (normalement positionné devant les guides). Faites attention à ne pas tourner le ruban.



Quand la cassette est en place, appuyez légèrement sur celle-ci pour vous assurer qu'elle est bien mise. Vérifiez aussi que le ruban est bien devant la marguerite, et alors, tournez le bouton de rembobinage de la cassette pour le tendre à nouveau.

Maintenant, remplacez le couvercle anti-poussière. Tenez-le bien et verticalement, puis engagez-le dans ses gonds. En premier le côté droit, et ensuite le côté gauche. Quand il est en place, rabattez le couvercle sur l'imprimante.

## 2. Connectez l'imprimante au moniteur

Vérifiez d'abord que le PCW n'est pas branché.

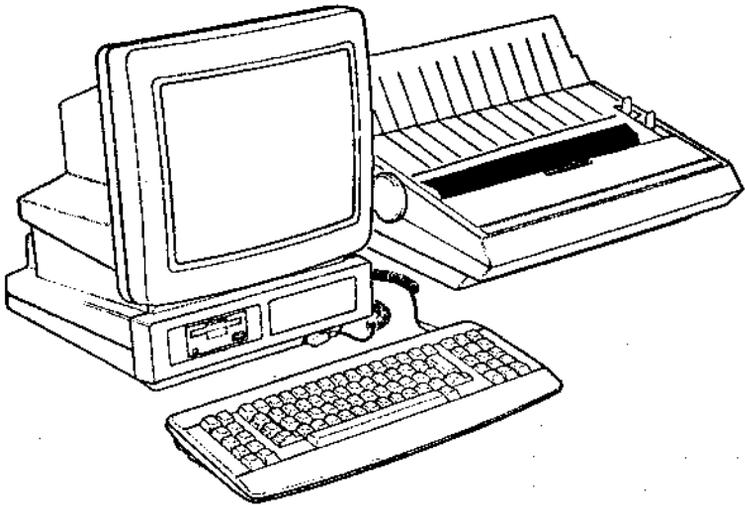
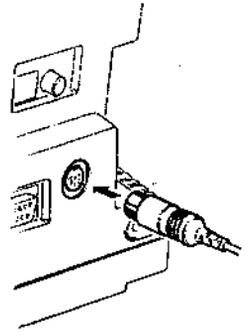
Placez l'imprimante sur la droite et relativement près du moniteur. Maintenant, insérez la fiche DIN 14 broches du câble d'imprimante (marqué « imprimante PCW9512 »), dans l'emplacement approprié à l'arrière du moniteur.

● Avec le guide papier basculé vers l'arrière, l'imprimante est installée pour faire du feuillet à feuille. Vous ne devez pas, à ce stade, utiliser le tracteur d'imprimante, car il ne sert que lorsque vous voulez utiliser du papier en continu (voir chapitre 2).

Ne tentez pas, à ce stade, de charger du papier dans l'imprimante.

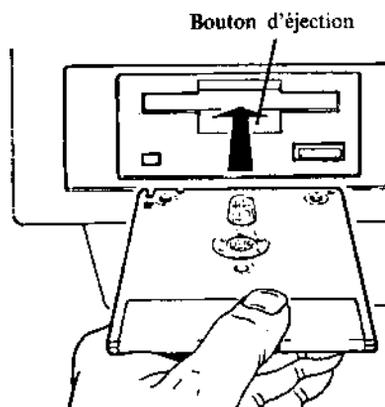
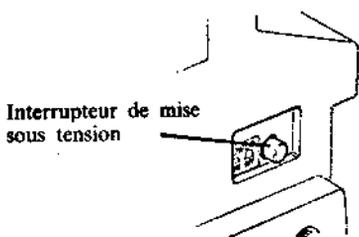
**IMPORTANT :** Ne débranchez pas l'imprimante sans avoir éteint le PCW au préalable.

**Votre PCW est maintenant entièrement installé.**



# Copie du disque d'origine

Avant d'utiliser votre PCW pour le traitement de texte : vous devez faire des copies de la disquette LocoScript 2 fournie avec la machine. La disquette d'origine contient les programmes originaux dont vous avez besoin pour le traitement de texte, sur votre PCW. Vous devrez toujours travailler avec des copies de ces disquettes, car sinon, vous risquez d'endommager la disquette et aussi de perdre vos programmes LocoScript.



## I. Chargement de LocoScript 2

Branchez votre PCW, puis appuyez sur l'interrupteur de mise sous tension à l'arrière du PCW. Faites de même pour l'éteindre.

Prenez la disquette d'origine « LocoScript 2 », avec l'étiquette dirigée vers le haut, et insérez-la dans la fente de l'unité (la fente de l'unité de gauche si vous en avez deux).

Poussez le disque jusqu'à ce qu'il s'enclenche. Une légère pression suffit : si la disquette paraît résister, alors ne forcez pas.

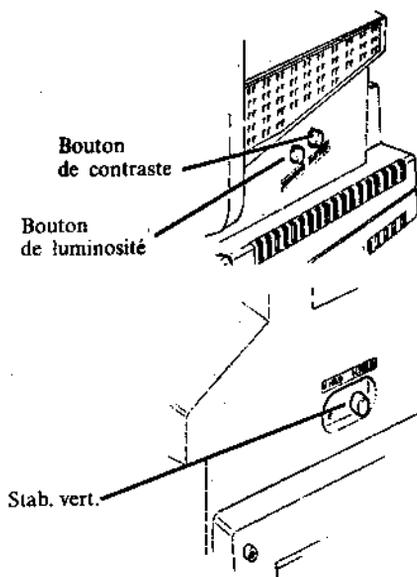
Si vous avez des problèmes :

- vérifiez qu'il n'y a pas déjà un autre disque ou autre chose dans le lecteur,
- vérifiez aussi que vous mettez le disque dans le bon sens.

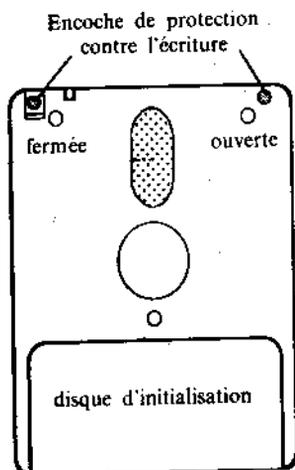
Quand la disquette est insérée, le moteur du lecteur de disquette doit automatiquement se mettre en marche. (Vous devriez entendre un léger ronronnement.) Si ce n'était pas le cas, appuyez sur la barre d'espacement.



Réglez la luminosité de l'écran en tournant le bouton approprié, sur le côté droit du moniteur.



Si nécessaire, ajustez aussi le réglage vertical (stab vert), à l'arrière du moniteur, tant que l'affichage sur l'écran n'est pas stabilisé.



## II. Copie de la disquette d'origine

Faire une copie de la disquette d'origine prend environ 5 minutes et nécessite l'utilisation de l'une de vos deux disquettes vierges CF2. Écrivez « disquette d'initialisation LocoScript 2 » sur l'étiquette de la face 1 de la disquette, et « disque de travail » sur l'étiquette de la face 1 de votre autre disquette vierge.

Maintenant, prenez chacune de ces disquettes ; tenez-les avec la face écrite orientée vers le haut et vers vous et regardez « les encoches de protection » à chaque angle de la disquette, à l'opposé de l'étiquette. Le trou sur la gauche devrait être fermé et le trou sur la droite ouvert.

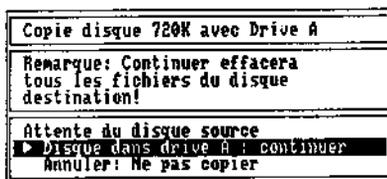
Si la position du taquet a besoin d'être modifiée, faites-le maintenant. Les disques Amstrad ont un volet de protection que vous pouvez fermer avec votre ongle. D'autres disques ont un petit levier rouge, situé sur le côté de la disquette, qui peut être déplacé avec la pointe d'un stylo (par exemple).

Maintenant, pressez la touche marquée **[SHIFT]** sur la droite du clavier, et maintenez celle-ci enfoncée quand vous appuyez sur la touche de fonction **[F1]** sur la gauche du clavier ; vous verrez un menu apparaître sur l'écran : c'est un des menus de LocoScript.

Dans ce menu, l'option à sélectionner — Copier disque — est la première et a une flèche pointée sur elle, vous indiquant sa sélection — aussi appuyez juste sur la touche **[ENTER]** située en bas à droite du clavier.

**Remarque :** Dans les explications qui suivent, vous verrez un certain nombre de messages sur l'écran qui vous disent d'insérer « la disquette source » et « la disquette de destination ». La disquette source est la disquette d'origine dont vous allez faire des copies et la disquette destination est la nouvelle disquette que vous allez utiliser pour la copie.

Avant de lancer la procédure de copie, LocoScript vous demande de confirmer que vous avez bien choisi l'option Copier disque — car si ce n'était pas le cas, vous pourriez copier accidentellement une mauvaise information sur le mauvais disque. Appuyez sur la touche **[I]** (à côté de **[ENTER]**), puis sur **[ENTER]**, pour enlever ce message. Maintenant LocoScript vous demande d'insérer la disquette source.



Le disque que nous allons copier est le disque d'origine de LocoScript 2, aussi, insérez ce disque dans le lecteur avec l'étiquette vers le haut : poussez-le doucement jusqu'au déclic. Maintenant, appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript commence alors à copier les données du disque dans sa mémoire, piste par piste. Un message à l'écran affiche l'évolution de la copie jusqu'à un total de 160 pistes (numéroté de 0 à 159).

## Chapitre 1 : Installation

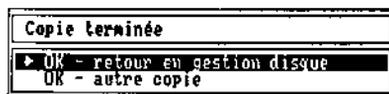
---

La procédure de copie du disque est habituellement exécutée en plusieurs étapes. Chaque étape vous demande, dans un premier temps, d'introduire la disquette source, puis de remplacer celle-ci par la disquette destination. Dans ce cas, le message à l'écran montre « partie 1 de n », où n correspond à une phase précise de la copie. Ce chiffre représente le nombre de fois où vous insérerez le disque d'origine que vous êtes en train de copier, afin qu'une partie de la disquette puisse être chargée en mémoire. Puis, vous remplacerez le disque par un second, sur lequel la copie se réalisera.

Bientôt un message apparaît vous demandant d'introduire la disquette destination.

Appuyez alors sur le bouton d'éjection sur le lecteur de disque et enlevez le disque d'origine LocoScript 2 : insérez la disquette que vous avez étiqueté « disquette d'initialisation LocoScript 2 » dans le lecteur, avec la face 1 sur le dessus. Appuyez sur **[ENTER]** quand vous êtes prêt.

Un message apparaît encore à l'écran, affichant le défilement des pistes. A ce moment-là, le PCW écrit sur le disque. Quand il a fini d'écrire la partie du disque, vous verrez le message vous demandant d'insérer encore la disquette source. Aussi, enlevez votre nouvelle disquette du lecteur et insérez la disquette d'origine LocoScript 2 (toujours avec l'étiquette vers le haut) et appuyez sur **[ENTER]**. Ensuite, quand vous verrez le message vous demandant d'insérer la disquette de destination, enlevez le disque LocoScript 2 et insérez votre disquette d'initialisation (toujours avec la face 1 vers le haut) et appuyez sur **[ENTER]**. Et ceci, jusqu'à la copie complète du disque. Vous verrez alors le message suivant :



Quand ce message apparaît, enlevez le disque du lecteur et mettez-le de côté. Appuyez sur **[ENTER]**. Vous revenez alors au premier écran qui était apparu juste après le chargement de LocoScript.

**IMPORTANT :** Quand vous avez fini vos copies, rangez vos disques originaux en lieu sûr. Votre disque d'origine ne doit être seulement utilisé que pour faire d'autres copies (en répétant la même procédure), lorsque l'ancienne copie a été endommagée. Utilisez toujours une copie pour votre travail journalier sur le PCW9512.

### Préparer votre disquette pour vos « Documents »

En plus de la copie de la disquette d'origine, vous avez besoin d'une disquette pour vos documents — pour stocker des lettres, etc. —, pour utiliser votre PCW9512. Ainsi vous avez besoin de votre deuxième disquette vierge (celle que vous avez étiqueté « disquette de travail »). Mais, avant que vous utilisiez ce disque, vous devez le soumettre à un processus qui le marque électroniquement. Ce processus est appelé « Formatage du disque ».

Commencez par vérifier que le lecteur est vide. S'il y a un disque dans le lecteur, appuyez sur le bouton d'éjection et retirez-le.

Maintenant, appuyez sur les touches **[SHIFT]** et **[F1]** simultanément, exactement comme vous aviez fait auparavant pour commencer la procédure de copie du disque d'origine. Ainsi, un menu d'option apparaît à l'écran.

Appuyez sur la touche **[↓]** deux fois (déplacez le curseur en vidéo inverse sur l'option formater disque) et appuyez sur **[ENTER]**.

Un menu apparaît à l'écran, présentant les diverses options (faites très attention, car vous risquez accidentellement de formater une mauvaise disquette ce qui aurait pour conséquence l'effacement de toutes les données se trouvant sur celle-ci). Appuyez sur les touches **[↓]** puis **[ENTER]** pour effacer ce message.

LocoScript vous demande alors, d'insérer votre nouvelle disquette dans le lecteur A. Introduisez le nouveau disque avec la face 1 sur le dessus. Maintenant, appuyez encore sur **[ENTER]**. LocoScript commence par marquer la zone de stockage sur les deux faces du disque. Ensuite, un message à l'écran affiche l'évolution du formatage jusqu'à un total de 160 pistes. Cette fois, il n'y a pas d'échanges de disquettes à faire.



# Utilisation de votre PCW

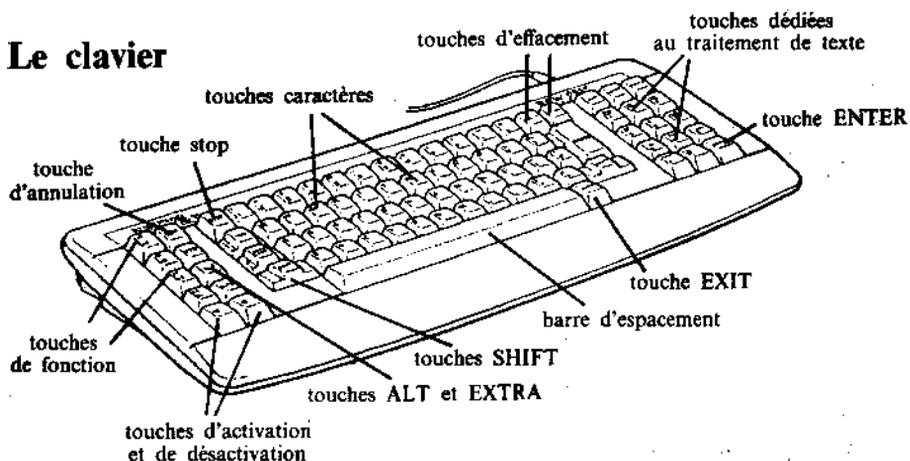
Ce Chapitre est un chapitre de référence dans lequel vous pourrez découvrir rapidement les différentes actions possibles lors de l'utilisation de votre PCW9512 — allumer le PCW, l'éteindre, manipuler des disquettes, charger du papier dans l'imprimante, installer un nouveau ruban, changer la marguerite, etc.

Nous vous recommandons vivement de lire ce Chapitre pour voir comment toutes ces actions se réalisent (ou, au moins, où trouver des informations les concernant), avant d'utiliser votre PCW pour le traitement de texte.

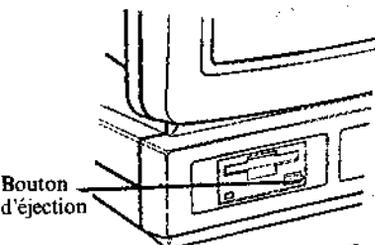
**Remarque :** Si vous n'arrivez pas à obtenir les mêmes résultats que ceux du manuel, consultez l'annexe II, à la fin de cette partie. Elle aide à résoudre certains problèmes.

## Le PCW

### Le clavier



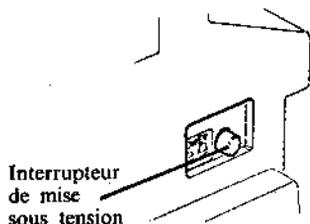
**Remarque :** Certaines touches ont des significations différentes, cela dépend de la manière dont vous utilisez votre PCW. Vous n'obtiendrez pas le même résultat en appuyant sur une touche, quand vous utilisez le traitement de texte, que lorsque vous utilisez votre PCW pour faire tourner un programme CP/M.



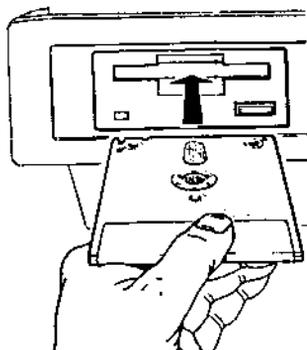
### Allumage

La procédure à suivre pour allumer le PCW est la suivante :

1. Appuyez sur le bouton d'éjection de l'unité de disquette pour libérer le disque qui pourrait s'y trouver.
2. Branchez votre appareil — si cela n'est pas déjà fait.
3. Appuyez sur le bouton de mise en route à l'arrière de votre machine. Votre PCW est alors allumé. Votre écran doit devenir clair.



4. Prenez la disquette d'initialisation Loco-Script 2 avec la face 1 vers le haut et l'étiquette vers vous et insérez-la dans l'unité de gauche.



Poussez le disque jusqu'à ce qu'il s'enclenche. Une légère pression devrait suffire : si le disque paraît résister, stoppez. Quoi qu'il arrive, ne forcez pas.

**Si vous avez des problèmes :**

- Vérifiez qu'il n'y a pas un autre disque — ou quelque chose d'autre
- dans le lecteur.
- Vérifiez que vous mettez le disque dans le bon sens.

5. Quand le disque est inséré, la lumière du lecteur de disque commence à clignoter. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la barre d'espace.

Vous devez voir se dessiner sur l'écran, lors du chargement du logiciel, une suite de lignes horizontales blanches et noires.

En revanche, si votre PCW émet un bip ou si l'écran clignote, la disquette est endommagée ou ce n'est pas une disquette d'initialisation. Enlevez-la de l'unité et vérifiez que vous avez inséré la bonne disquette. Puis essayez encore — en insérant le disque et, si nécessaire, en appuyant sur la barre d'espace. Si vous avez toujours des problèmes, adressez-vous à votre revendeur.

6. Tous les logiciels sont chargés lorsque la lumière de l'unité de disquette s'éteint. Ne retirez pas la disquette d'initialisation tant que la lumière est encore allumée.

## **Mise hors tension**

1. Appuyez sur le bouton d'éjection du lecteur pour retirer tout disque qui pourrait s'y trouver.
2. Appuyez sur le bouton marche/arrêt, à l'arrière de votre machine.

Si vous désirez remettre en marche le PCW, attendez au moins 5 s.

## **Réinitialisation de votre PCW.**

Si, à un moment donné, vous n'arrivez plus à rien, la meilleure réaction est de tout recommencer — en réinitialisant votre machine. Cela revient à éteindre et à rallumer l'ordinateur mais cela consomme moins d'électricité.

## Chapitre 2 : Utilisation

**Remarque :** Tout travail stocké dans la mémoire sera effacé quand vous réinitialiserez le PCW.

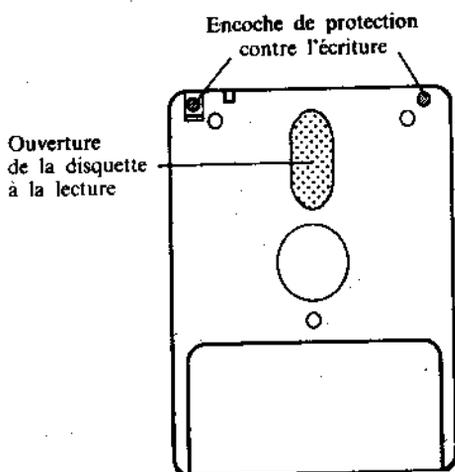
1. Placez la disquette contenant le logiciel que vous voulez utiliser (c'est-à-dire la disquette d'initialisation LocoScript 2) dans la fente de l'unité de disquette (lecteur A).
2. Maintenez les touches **[SHIFT]** et **[EXTRA]** enfoncées et appuyez sur **[EXIT]**.

Le logiciel va être rechargé en mémoire, exactement comme lors du démarrage du PCW.

3. Le chargement est terminé lorsque la lumière du lecteur de disquettes s'éteint. Ne pas extraire la disquette d'initialisation du lecteur tant que la lumière du lecteur est allumée.

### Nettoyage de votre PCW.

Utilisez une bombe aérosol anti-statique pour nettoyer l'écran et le cadre en plastique. Ne jamais utiliser de détergent à base d'alcool pour le nettoyage.



### Les disquettes

Les disquettes peuvent stocker à tout moment des programmes et des informations. Vous pouvez consulter des informations sur les disques, en les insérant dans le lecteur et en indiquant à votre PCW de les lire dans sa mémoire. Vous pouvez aussi charger votre PCW d'enregistrer les informations se trouvant dans la mémoire sur le disque — par « sauvegarde du disque ». Les disquettes sont certainement les parties les plus délicates de votre système.

### Le type de disquette à utiliser

Le lecteur de votre PCW n'accepte que des disquettes 3 pouces. Il y a différentes sortes de disquettes, aussi lorsque vous achetez des disquettes vierges ou des logiciels vous devrez toujours vous assurer que le format est correct.

Nous vous recommandons l'usage des disquettes Amstrad CF2, bien que n'importe quelle disquette ayant le format approprié convienne. Néanmoins, nous vous déconseillons d'utiliser celles qui sont vendues à bas prix, comme des disquettes sans étiquettes, car vous risquez de faire une fausse économie. Non seulement parce qu'il est souvent impossible de s'en servir longtemps, mais aussi parce que, dans le pire des cas, vous pouvez endommager votre lecteur.

Sur une disquette, vous avez généralement une face A (ou 1) et B (ou 2), mais avec un PCW9512 vous ne devrez tenir compte que de la face A ou 1. Le PCW9512 utilise automatiquement les deux faces de la disquette en même temps.

### Que faire avec une disquette vierge

Les disques sont généralement vendus par boîtes de dix.

Avant que vous puissiez utiliser une disquette vierge, elle doit être préparée pour recevoir des informations. Cette préparation est appelée formatage et nous vous recommandons de formater toutes vos nouvelles disquettes afin de pouvoir les utiliser dès que vous en avez besoin. Ce formatage prépare les deux faces de la disquette : vous ne devez pas formater la face A ou B séparément. En fait, essayer de formater séparément la deuxième face reviendrait à détruire le formatage et toute information déjà écrite sur la disquette. De plus, si vous formatiez la face 2, elle deviendrait la seule face utilisable et vous ne pourriez plus accéder à la face 1 précédemment formatée.

### Manipulations des disquettes

Les disquettes sont extrêmement sensibles — à la poussière, à la température, à l'humidité et aux aimants. Aussi :

- Ne mettez rien dans les enveloppes des disquettes : en particulier, ne rayez pas la partie du disque qui est exposée dans l'ouverture nécessaire à la lecture.
- N'essayez pas d'ouvrir les enveloppes en plastique.
- Ne les rangez pas n'importe où et évitez de les exposer au froid et au chaud.
- Ne les laissez pas près d'une source magnétique comme par exemple, des haut-parleurs, un téléphone ou une télévision.
- Ne les mettez pas dans votre lecteur de disquette avant d'allumer votre PCW et ne l'éteignez surtout pas avant de les avoir retirées. Enlevez les disquettes en premier.
- Ne les retirez pas du lecteur de disquette tant que le PCW est en train de les lire ou d'écrire dessus — c'est-à-dire quand la lumière est allumée ou lorsqu'elle est en train de clignoter.

### Capacité du disque

Un disque formaté peut contenir un certain total d'information. Ce total est la capacité exprimée en « Kilo-octets » ou « K ». Les disquettes du PCW9512 ont une capacité de 720K — c'est assez pour stocker environ trois-quart de million de caractères ou 360 pages de textes.

## Insertion du disque dans le lecteur

1. Retirez tout disque déjà présent dans le lecteur.
2. **Tenez** le disque côté étiquette vers vous, avec la face 1 sur le dessus.
3. **Insérez** le disque dans la fente de l'unité de disquette jusqu'à ce qu'il s'enclenche.

Une légère pression doit suffire. Si le disque dans le lecteur semble résister, stoppez. Quoi qu'il arrive, ne forcez pas. Appuyez sur le bouton d'éjection du lecteur, dans le cas où il y aurait déjà un disque. Si vous ne trouvez pas la solution, consultez votre revendeur.

**IMPORTANT :** Vérifiez toujours que vous avez bien la face 1 sur le dessus quand vous insérez un disque (720K) dans le PCW9512.

## Enlever un disque du lecteur

Vérifiez que le voyant lumineux du lecteur de disquette est éteint. Votre PCW est en train de lire ou d'écrire sur le disque tant que la lumière est allumée.

2. Appuyez sur le bouton d'éjection du lecteur. Le disque est alors partiellement sorti.
3. Retirez le disque complètement.

## Protection du disque contre l'écriture

Lorsque l'encoche de protection du disque est fermée sur la face 1, les données peuvent être lues et écrites. Avec l'encoche ouverte, toute tentative d'écriture se soldera par un message d'erreur vous disant que le disque est protégé.

1. Prenez la disquette verticalement avec la face 1 vers vous et l'étiquette vers le bas.
2. Ouvrez l'encoche en haut à gauche du disque.

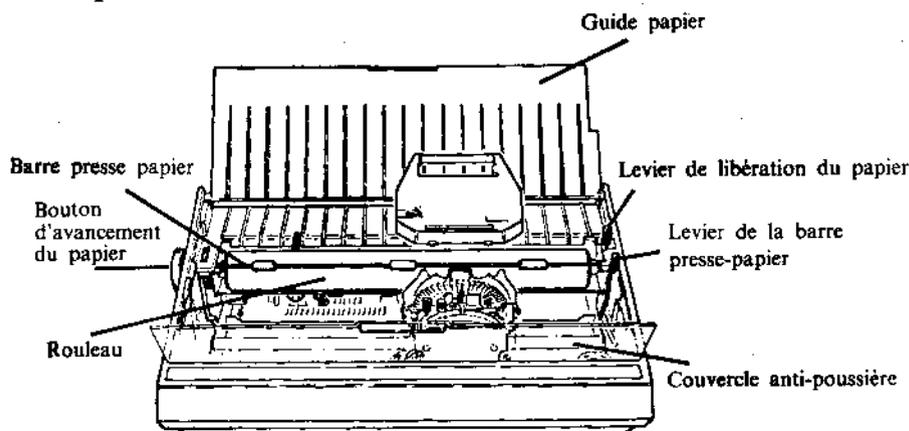
## Chapitre 2 : Utilisation

La méthode utilisée pour ouvrir (et fermer) l'encoche varie selon les disques. Les disques Amstrad ont un petit volet qui peut être ouvert et fermé avec votre ongle.

D'autres ont un petit levier, installé sur le côté de la disquette, qui peut être déplacé (par exemple avec la pointe d'un stylo à bille).

**Important :** L'encoche de protection sur la face 2 des disques du PCW9512 (720K) doit toujours rester ouverte.

## L'imprimante du PCW



## Papier pour imprimante

L'imprimante peut utiliser du papier listing ordinaire s'il n'est pas trop fin (moins de 50 g) ou trop rigide (plus de 80 g). Elle peut aussi imprimer sur 3 feuilles en même temps (papier carbone 40 g).

N'importe quel format de papier peut être utilisé, avec une largeur maximum de 15,5 pouces.

## Autochargement d'une feuille de papier.

Cette imprimante permet de charger automatiquement une feuille placée contre le guide papier et de commencer l'impression à la bonne position.

1. Placez la feuille de papier le long du guide-papier de telle façon que le bord supérieur de la feuille repose sur l'arrière du cylindre (le rouleau d'entraînement).

Alignez le côté gauche de la feuille le long de la troisième rainure du guide papier.

2. Tirez le levier de la barre presse-papier vers vous, et laissez-le revenir en arrière à mi-chemin. L'imprimante entraîne maintenant le papier.

La position finale de la feuille doit être à peu près correcte pour l'impression.

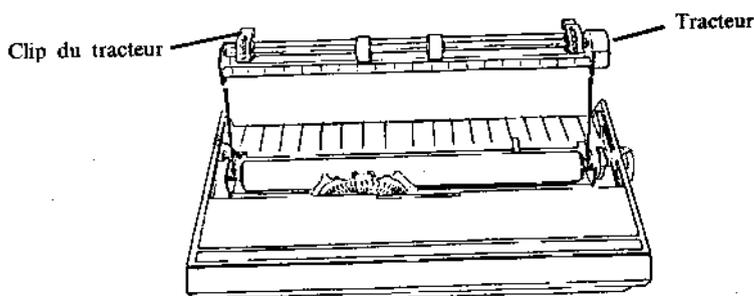
3. Poussez le levier de la barre presse-papier dans sa position d'origine, ce qui replace la barre presse-papier contre le rouleau.
4. Tirez le levier de libération du papier vers vous et ajustez la position du papier autour du rouleau.
5. Quand vous avez fini ce réglage, poussez le levier de libération du papier vers l'arrière.

Vous pouvez maintenant changer la position de départ de l'imprimante. Pour plus de détails, consultez la partie sur l'imprimante, dans la seconde partie quand vous utilisez votre PCW pour le traitement de texte, ou dans la troisième partie quand vous l'utilisez pour faire tourner des programmes CP/M.

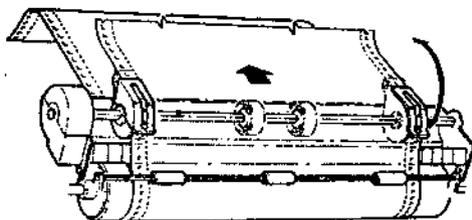
6. Appuyez sur .

## Installation de l'imprimante pour utiliser du papier en continu.

1. Prenez le tracteur de l'imprimante, côté strié vers vous. Placez ensuite les deux crochets de l'arrière du tracteur dans les deux petits trous se trouvant au-dessus de l'imprimante. Enfoncez ensuite l'avant du tracteur.



2. Présentez le papier dans l'imprimante par la partie arrière du mécanisme d'entraînement, comme s'il s'agissait d'une feuille volante. Puis tirez le levier de la barre presse-papier vers l'avant pour insérer le papier.
3. Remplacez le levier de la barre presse-papier vers l'arrière, dans sa position d'origine, et tournez le bouton d'avancement du papier, afin que le papier soit inséré sur une longueur de plusieurs pouces.
4. Tirez le levier de libération du papier vers vous et laissez-le ainsi.

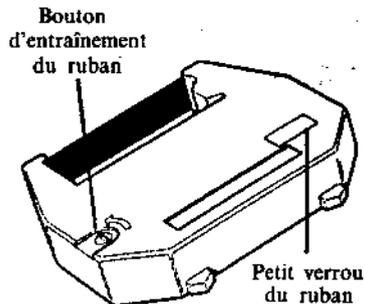


- Ouvrez les clips du tracteur et ajustez la position du papier (et si nécessaire, la position des picots eux-mêmes) afin que les trous d'engrenage du papier se placent facilement sur les picots. Le papier doit être droit.
- Refermez les clips du tracteur.
- Lorsque le papier est correctement engagé, tournez le bouton d'avancement du papier jusqu'à ce que la tête d'impression se trouve à environ 1/6 de pouce sous la ligne de perforation suivante.  
Il est maintenant possible de modifier les paramètres de l'imprimante. Pour plus d'informations, consultez la seconde partie si vous utilisez LocoScript et la troisième pour CP/M.
- Quand le papier est ajusté, appuyez sur **EXIT**.  
Dans certains cas, il peut être plus facile de retirer le guide papier. Faites-le avant de placer le tracteur, en le tenant bien verticalement.

### Changement de ruban.

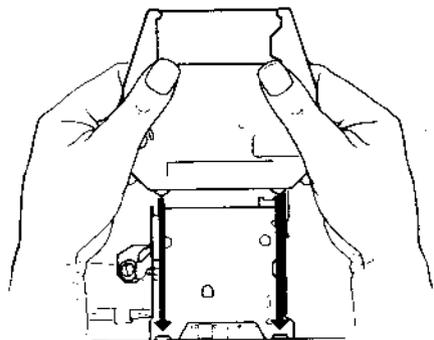
**Remarque :** Quand vous achetez un ruban d'imprimante vous devez demander une cassette ruban pour Amstrad PCW9512.

- Retirez doucement le couvercle anti-poussière. Ce couvercle est retenu par des charnières, aussi il est nécessaire de le sortir de celles-ci.
- Retirez la cassette du ruban.
- Prenez la nouvelle cassette comme indiqué ci-contre. Retirez le petit verrou du ruban.
- Tournez le bouton d'entraînement du ruban dans le sens opposé des aiguilles d'une montre pour tendre le ruban.



## Chapitre 2 : Utilisation

5. Insérez la cassette avec les deux ergots dans l'emplacement prévu à cet effet sur le support. Les 2 guides ruban maintiendront le ruban correctement. Faites attention de ne pas l'entortiller ou le tourner.

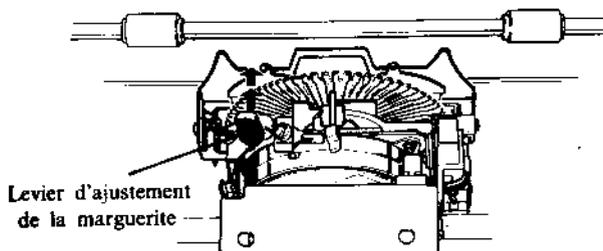


6. Appuyez doucement sur la cassette pour vous assurer qu'elle est bien encastrée. Vérifiez que le ruban est correctement positionné en face de la tête d'impression et éliminez tout risque de flottement du ruban en tournant doucement son bouton d'entraînement situé sur la cassette.

7. Remplacez le couvercle anti-poussière. Maintenez-le verticalement et engagez-le dans ses gonds. D'abord le côté droit puis le gauche. Quand il est en place, rabaissez-le sur l'imprimante.

## Changement de la marguerite

1. Retirez doucement le couvercle anti-poussière. Ce couvercle est maintenu par des charnières, aussi est-il nécessaire de l'en défaire avec délicatesse.
2. Retirez la cassette du ruban.
3. Tirez le levier d'ajustement de la marguerite situé à l'intérieur de l'imprimante.



4. Retirez la marguerite que vous utilisez.

Vous devez juste poser la marguerite dans son emplacement : ne tentez pas de la positionner sur un caractère déterminé.

5. Poussez le levier d'ajustement de la marguerite vers l'avant. Attention, il se peut que vous entendiez un petit bruit mais la marguerite ne sera pas encore engagée correctement.

6. Remplacez la cassette du ruban comme indiqué auparavant.

7. Remettez le couvercle anti-poussière. Maintenez-le verticalement et engagez-le dans ses gonds. D'abord le côté gauche, puis le côté droit. Quand il est en place, rabaissez-le vers l'arrière de l'imprimante.

8. Configurez votre logiciel pour cette nouvelle marguerite.

Consultez pour cela la seconde partie, session 23. Les instructions dont vous avez besoin quand vous utilisez votre PCW comme un classique ordinateur personnel sont dans la 3<sup>e</sup> partie, Annexe II.

• Un autre réglage possible avec cette imprimante est la force d'impression des caractères. Ce réglage s'effectue par le logiciel utilisé. Pour plus d'informations, référez-vous à la partie sur l'impression de la seconde partie de ce manuel si vous utilisez LocoScript, et à celle de la 3<sup>e</sup> partie de ce manuel si vous utilisez CP/M ou tout autre logiciel.

# Extensions

Un certain nombre d'extensions peuvent être ajoutées au PCW :

- une autre imprimante
- une liaison de communication
- un autre lecteur de disquette

Cette annexe vous explique ce que vous pouvez acheter et, comment le connecter à votre système. Vous n'avez pas besoin de la lire pour commencer à utiliser votre PCW : allez directement au début de la 2<sup>e</sup> partie, page 45.

## Ajouter une autre imprimante

Si vous vous servez de votre PCW pour le traitement de texte ou pour toute autre utilisation et si vous avez déjà une imprimante, vous aurez peut-être la chance de pouvoir l'utiliser avec votre PCW9512 :

- si vous pouvez physiquement connecter l'imprimante à votre PCW9512
- si des fichiers imprimantes (pilotes de périphériques) sont disponibles.

Votre revendeur devrait pouvoir vous apporter les informations nécessaires.

## Choisir une imprimante

Un très large choix d'imprimantes peuvent être utilisées avec votre PCW9512, chacune pouvant donner des résultats différents.

Les imprimantes diffèrent entre elles de par leurs jeux de caractères, le choix des pas de caractères et les effets spéciaux (gras, Italique...)

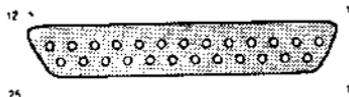
Les imprimantes matricielles et à laser peuvent supporter une plus grande gamme de caractères et de styles que les imprimantes à marguerites, mais

elles ne pourront pas forcément produire tous ceux que vous désirez. En particulier lorsque vous configurez une imprimante matricielle pour la qualité courrier, cela vous limite dans le choix des styles et pas de caractères.

Si vous envisagez d'acheter une autre imprimante pour votre PCW 9512, nous vous recommandons d'en choisir une qui est compatible avec l'imprimante EPSON 80 — ou l'imprimante à marguerite DIABLO 630 (Remarque: avec les imprimantes DMP, vous devez sélectionner le jeu de caractères de la FX80, et non d'IBM).

### Connexion de l'imprimante au PCW9512

Presque toutes les imprimantes que vous pouvez acheter pour votre PCW9512 utilisent l'interface parallèle (Centronics). Ceci signifie qu'elles peuvent être branchées en passant par le connecteur « Imprimante parallèle » situé à l'arrière du moniteur.



imprimante parallèle

Si vous ou votre revendeur n'êtes pas sûr que l'imprimante utilise une interface adaptable, comparez le brochage donné pour l'imprimante avec le brochage donné ci-dessous.

| Broche côté ordinateur | Broche côté imprimante | Broche de retour | Désignation  | E/S    | Remarques   |
|------------------------|------------------------|------------------|--------------|--------|-------------|
| 1                      | 1                      | 19               | STROBE       | Sortie | Remarque 1  |
| 2                      | 2                      | 20               | DATA 0 (LSB) |        |             |
| 3                      | 3                      | 21               | DATA 1       |        |             |
| 4                      | 4                      | 22               | DATA 2       |        |             |
| 5                      | 5                      | 23               | DATA 3       | Sortie | Remarque 2  |
| 6                      | 6                      | 24               | DATA 4       |        |             |
| 7                      | 7                      | 25               | DATA 5       |        |             |
| 8                      | 8                      | 26               | DATA 6       |        |             |
| 9                      | 9                      | 27               | DATA 7 (MSB) |        |             |
| 10                     | 10                     | 28               | ACKNOWLEDGE  | Entrée | Remarque 3  |
| 11                     | 11                     | 29               | BUSY         | Entrée | Remarque 4  |
| 12                     | 12                     | 30               | PE           | Entrée | Remarque 5  |
| 13                     | 13                     | —                | SELECT       | Entrée | Remarque 6  |
| 14                     | 14                     | —                | AUTOFEED     | Sortie | Remarque 7  |
| —                      | 15                     | —                | NC           |        | Non utilisé |

**Remarque 1 :** Le niveau de signal est habituellement haut ; il devient bas pour envoyer des données. La largeur d'impulsion doit être supérieure à 0,5  $\mu$ s au terminal de réception (par exemple l'imprimante).

**Remarque 2 :** La broche passant à l'état haut correspond à l'état logique 1, la broche passant à l'état bas correspond à l'état logique 0.

**Remarque 3 :** La broche passe à l'état bas pour indiquer que votre imprimante est prête à recevoir d'autres données. L'impulsion est approximativement de 0,5  $\mu$ s.

**Remarque 4 :** La broche passe à l'état haut pour indiquer que votre imprimante ne peut plus recevoir de données.

**Remarque 5 :** La broche passe à l'état haut pour indiquer que votre imprimante n'est plus alimentée en papier.

**Remarque 6 :** La broche passe à l'état haut pour indiquer que l'imprimante est en ligne. Elle passe à l'état bas si celle-ci n'est pas en ligne.

**Remarque 7 :** Si la broche est à l'état bas, le papier doit être décalé d'une ligne après l'impression.

| Broche côté ordinateur | Broche côté imprimante | Broche de retour | Désignation | E/S    | Remarques                  |
|------------------------|------------------------|------------------|-------------|--------|----------------------------|
| —                      | 16                     | —                | OV          |        | GND logique.               |
| —                      | 17                     | —                | ChASSIS GND |        | Châssis Imprimante GND.    |
| 18                     | 18                     | —                | NC          |        | Non utilisé.               |
| 19...25                | 19...25                | —                | GND         |        | Paire torsadée.            |
| —                      | 26...30                | —                |             |        | Retour signal GND.         |
| —                      | 34                     | —                | NC          |        | Non utilisé.               |
| 16                     | 31                     | —                | INIT        | Sortie | Remarque 8                 |
| 15                     | 32                     | —                | ERROR       | Entrée | Remarque 9                 |
| —                      | 33                     | —                | GND         |        | Paire torsadée.            |
| —                      | 34                     | —                | NC          |        | Retour signal GND.         |
| —                      | 35                     | —                | 5V          |        | Non utilisé.               |
| 17                     | 35                     | —                | SLCT IN     | Sortie | Remarque 10<br>Remarque 11 |

**Remarque 8 :** La broche est normalement à l'état bas pour réinitialiser le contrôleur d'imprimante et vider la mémoire tampon. L'impulsion doit être supérieure de 0,5  $\mu$ s à celle du terminal récepteur (par exemple votre imprimante).

**Remarque 9 :** la broche passe à l'état bas pour indiquer que l'imprimante n'est plus alimentée en papier, ou qu'elle est éteinte ou en état d'erreur.

**Remarque 10 :** Augmente à + 5V grâce à une résistance de 4,7 k $\Omega$ .

**Remarque 11 :** L'entrée des données sur l'imprimante n'est possible que lorsque la broche est à l'état bas. Celle-ci passe à l'état haut pour indiquer que l'imprimante est éteinte.

Pour faire la connexion entre l'imprimante et votre PCW, vous aurez besoin aussi d'un câble d'imprimante. Ce câble doit avoir une prise à son extrémité pour fixer le connecteur sur le PCW.

Les imprimantes matricielles DMP, compatibles PC Amstrad, sont toutes fournies avec le câble correct. Votre revendeur devrait pouvoir vous renseigner sur le type de câble à employer avec toute imprimante achetée. Le connecteur 25 broches à la fin de ce câble devra être branché sur l'imprimante parallèle à l'arrière du moniteur et l'autre extrémité sur le connecteur équivalent sur l'imprimante. Si la prise à la fin du câble a des encoches pour des vis, utilisez les vis fournies avec le câble pour le fixer au connecteur de l'imprimante parallèle. Regardez le manuel de l'imprimante pour suivre les recommandations sur le branchement de l'imprimante.

- Si votre imprimante a seulement une interface série, alors vous devrez la connecter via une interface série optionnelle à l'arrière du moniteur. Voir « addition d'une interface série » ci-dessous.

## Ajout d'une liaison de communication

La disquette CP/M contient un programme appelé MAIL232 qui peut tourner sous le système CP/M pour vous permettre de communiquer avec les services électroniques et d'émuler un terminal connecté aux autres ordinateurs. Vous devez doter votre PCW d'une interface série, afin que vous puissiez la connecter à un modem. Cette interface peut être aussi utilisée pour connecter une imprimante utilisant une interface série.

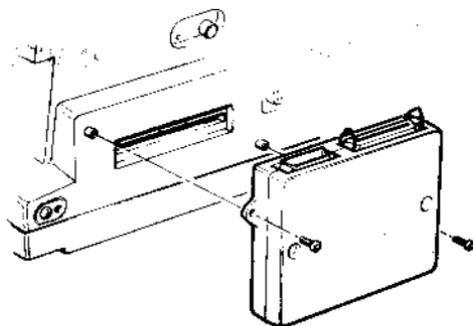
## Ajout d'une interface série

Il s'agit de l'interface parallèle/série CPS8256 d'Amstrad.

Elle peut être connectée au slot d'extension, à l'arrière du moniteur, pour fournir une interface au standard RS232C. On peut alors relier toute liaison de communication, une imprimante série, ou l'interface RS423.

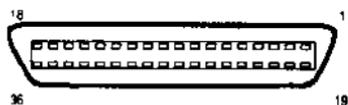
Tout d'abord, vérifiez que le PCW9512 n'est pas branché. Connectez alors l'interface CPS8256 au PCW sur la prise du connecteur appelée extension à l'arrière du moniteur. Les connecteurs série et parallèle doivent être vers

le haut. La CPS8256 peut alors être fixée avec deux vis. Ceci ne doit PAS être fait lorsque le PCW est sous tension.



Pour plus de détails sur cette interface et pour l'utilisation du programme MAIL232 consultez le guide CPS8256, mais si vous ou votre revendeur voulez vérifier si l'imprimante ou le modem utilise une interface compatible, comparez le brochage donné pour l'imprimante avec le brochage donné à l'opposé.

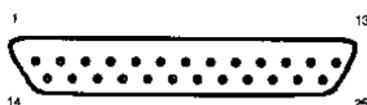
Fiche parallèle Centronics



|        |        |        |     |
|--------|--------|--------|-----|
| PIN 1  | STROBE | PIN 19 | GND |
| PIN 2  | D0     | PIN 20 | GND |
| PIN 3  | D1     | PIN 21 | GND |
| PIN 4  | D2     | PIN 22 | GND |
| PIN 5  | D3     | PIN 23 | GND |
| PIN 6  | D4     | PIN 24 | GND |
| PIN 7  | D5     | PIN 25 | GND |
| PIN 8  | D6     | PIN 26 | GND |
| PIN 9  | D7     | PIN 27 | GND |
| PIN 11 | BUSY   | PIN 28 | GND |

Toutes les autres broches non connectées

Prise série /RS232C



|        |                |
|--------|----------------|
| PIN 2  | DATA OUT (TXT) |
| PIN 3  | DATA IN (RXD)  |
| PIN 4  | RTS OUT        |
| PIN 5  | CTS IN         |
| PIN 7  | GND            |
| PIN 8  | DCD IN         |
| PIN 20 | DTR            |
| PIN 22 | RING IND IN    |

Toutes les autres broches non connectées

Vous aurez besoin aussi d'un câble pour connecter l'imprimante, le modem et l'interface. Encore une fois, plus de détails sont donnés dans le manuel de la CPS8256.

### Ajout d'un autre lecteur de disquette

Vous pourriez dans l'avenir désirer un second lecteur de disquettes. **CE TYPE DE MODIFICATIONS DOIT ETRE RÉALISÉ PAR DES PERSONNES « QUALIFIÉES » : TOUTE MODIFICATION RÉALISÉE PAR DES PERSONNES NON « QUALIFIÉES » ANNULE LA GARANTIE D'AMSTRAD.**

Votre revendeur devrait pouvoir vous donner les noms des organismes qui sont habilités à ajouter un lecteur de disque à votre PCW9512. Ce second lecteur a pour référence FD4. Votre revendeur prendra normalement en charge la pose de cette extension.

### Utilisation d'un second lecteur de disquette

Avoir un deuxième lecteur ne vous donnera pas seulement l'avantage d'avoir 2 fois plus de capacité de stockage (1,440 K — Presque 1,5 million de caractères ou environ 720 pages d'A4), mais il facilitera aussi la procédure de copie de fichiers et de disques.

La présence de 2 lecteurs de disquettes est prise en compte par tous les programmes CP/M. Il est ainsi possible de laisser le programme ou une suite de programmes sur un lecteur et d'utiliser le second pour le stockage de données. Par exemple, dans le cas de programmes de contrôle de stock, il ne sera pas nécessaire de garder une copie du programme sur chaque disque que vous utilisez pour tenir à jour les stocks. En fait le programme peut être gardé sur un disque dans le lecteur A et les fichiers de données sur les disques utilisés dans le lecteur B. Ceci a l'avantage de libérer plus de place sur la disquette de données (qui était occupée par le programme), ce qui peut augmenter la taille des fichiers de données.

## Utilisation de LocoScript avec deux lecteurs

Lorsque vous possédez deux drives, LocoScript s'utilise de la même façon (Cf. 2<sup>e</sup> partie du guide), pour les lecteurs A : et M :, mais avec B : en plus.

Les principales différences sont les suivantes :

- Le centre de l'écran gestion disque décrivant le lecteur B ne dit plus « absent » mais indique à la place « vide » ou le contenu du disque inséré dans le lecteur B.
- Quand vous déplacez le curseur groupe du lecteur A vers un autre groupe du lecteur M, les fichiers du disque du lecteur B apparaissent à l'écran.
- Quand vous copiez les disques, il n'est pas nécessaire d'effectuer les échanges de disques entre les disques source et destination dans le lecteur A. En fait le disque source peut être placé dans le lecteur B et le disque destination dans le lecteur A. Et une fois que vous avez commencé la procédure de copie, aucune intervention supplémentaire ne sera nécessaire.
- Lorsque vous copiez des documents d'un disque sur un autre, il n'est pas nécessaire de les copier temporairement sur le lecteur M, puis retourner au lecteur A après avoir changé les disques. Le disque-source peut être placé dans un lecteur (A: ou B:) et le disque-destination dans l'autre. Le Menu fichier F3 peut être alors appelé pour copier ou pour déplacer des fichiers.
- Si vous travaillez sur un disque dans le lecteur A et que le message « disque plein » apparaît, plutôt que de déplacer des fichiers du disque plein de A: vers M: (au risque de tout perdre s'il y a une coupure de courant), les fichiers peuvent être déplacés en B:. Le lecteur B est un moyen de stockage plus sûr que le lecteur M.

## Utilisation de CP/M plus avec 2 lecteurs

Quand CP/M est chargé, vous noterez que la deuxième ligne d'information indique « 2 lecteurs de disquettes » après « 61 KTPA ». Il n'y a rien de particulier à faire pour indiquer au CP/M qu'un second lecteur a été ajouté.

Beaucoup d'applications logicielles (tableurs, bases de données, etc) profiteront de la présence de deux lecteurs. Il se peut néanmoins qu'il soit nécessaire de leur indiquer la présence de deux lecteurs durant le procédé d'installation. Le manuel vous expliquera la démarche à suivre, et, en cas de doute, adressez-vous à votre revendeur.

## DISCKIT

Si vous utilisez DISCKIT pour copier/formater des disquettes, il affiche maintenant le message « deux drives en ligne » et vous demande d'enlever les disquettes des deux lecteurs avant de continuer.

Quand vous choisissez F1/F2, option de vérification, un nouvel écran apparaît vous demandant dans quel lecteur se trouve la disquette à vérifier. Appuyez sur la touche [F3] pour le lecteur A ou [F1] pour le lecteur B et continuez.

Quand vous choisissez F3/F4, option de formatage, un nouvel écran apparaît vous demandant dans quel lecteur se trouve la disquette à formater. Appuyez sur [F3] pour le lecteur A ou sur [F1] pour le lecteur B et continuez.

Quand vous choisissez F5/F6, option de copie, un nouvel écran apparaît vous demandant quel lecteur contient la disquette que vous voulez copier. Appuyez sur [F3] pour le lecteur A ou [F1] pour le lecteur B. Cela est suivi par un écran presque identique qui demande sur quel lecteur vous voulez copier. Il est possible de copier de A: vers A: ou de B: vers B: mais ceci impliquerait plusieurs changements de disques. Il est préférable de réaliser les copies de A vers B ou de B vers A.

## Lecteurs Logique/Physique

Si vous avez utilisé CP/M sur un système à simple lecteur, sachez que vous pouvez faire apparaître A: ou B: sous CP/M. Aussi quand vous utilisez une commande PIP telle que :

```
PIP B : = A :SETKEYS.COM
```

Un message apparaît en bas de l'écran disant « Insérez le disque pour B: dans le drive puis pressez une touche quelconque » quand PIP est prêt à copier le fichier SETKEYS. Un autre message en fin de ligne vous indique le lecteur que CP/M considère comme lecteur physique. (« Le Drive est A: » ou « Le Drive est B: »)

Avec un lecteur B: cette manipulation n'est pas nécessaire. Si vous essayez la commande ci-dessus, CP/M lira le fichier SETKEYS.COM du lecteur de gauche (lecteur A) et l'écrira sur le lecteur de droite (B:). Si ce lecteur ne contient pas de disque, le message « drive pas prêt - Recommencer, Ignorer ou Annuler ? » apparaîtra en bas de l'écran.

## Copie de fichiers

Comme décrit dans la troisième Partie (et illustré dans l'exemple ci-dessous), les fichiers peuvent être copiés, sous CP/M grâce à l'utilitaire PIP.

Par exemple, pour copier un fichier appelé « KEYS.WP » d'un disque sur un autre, vous pouvez mettre le disque qui contient le fichier dans A: (le lecteur de gauche) et le disque qui contiendra la copie dans B: ; utilisez alors la commande CP/M

```
PIP B: = A:KEYS.WP
```

PIP étant un utilitaire CP/M, il doit nécessairement être sur le disque du drive par défaut ou sur un disque du chemin de recherche établi par SETDEF.)

PIP peut être utilisé avec des jokers (\* ou ?) dans le but de copier un groupe de fichiers avec seulement une commande. Par exemple, pour copier

## Annexe I : Extensions

---

tous les fichiers de commande du disque du lecteur B: sur le drive virtuel (lecteur en mémoire), tapez :

```
PIP M: = B:*.COM
```

Dans l'exemple ci-dessus, il n'est pas nécessaire de mettre le B: devant «.COM», si B: est le lecteur par défaut. Si vous ne mentionnez pas la lettre du lecteur, le lecteur par défaut sera pris en compte. C'est l'invite système qui donne la lettre représentant ce drive par défaut. Vous pouvez prendre n'importe quel lecteur (A:, B:, M:). Il suffit de taper la lettre du lecteur et 2 points suivis par **RETURN**

```
B: RETURN
```

mettra le lecteur B: en drive par défaut et l'invite système suivante sera B>.

Tous les utilitaires et les commandes CP/M nécessitant l'usage de disques peuvent être utilisés aussi simplement sur les drives A:, B: ou M:. Par exemple, pour découvrir les fichiers du disque du lecteur B: utilisez :

```
DIR B: (vous auriez pu aussi taper DIR A: ou DIR M:)
```

√ Les fichiers sur le lecteur B peuvent être effacés ou renommés aussi facilement que sur A:. (Notez que vous ne pouvez pas changer de lecteur dans une commande RENAME).

```
REN A: FRED = B: ERIC
```

ne peut s'exécuter et provoque l'affichage d'un message d'erreur.

Pour connaître l'espace disponible sur le lecteur B: utilisez la commande :

```
SHOW B:
```

Ce sont des exemples de quelques commandes CP/M qui ont été utilisées avec le lecteur B, mais comme vous le constaterez, CP/M traite B: comme A: et M.

# Résoudre les problèmes

Cette annexe vous explique ce qu'il faut faire et ce qu'il ne faut pas faire lorsque votre système ne marche pas comme prévu. Si vous ne trouvez pas de solution à votre problème ici, regardez les annexes des 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> parties pour voir si ce problème y est décrit. Si vous ne trouvez toujours pas de réponse, adressez-vous à votre revendeur.

## I : Problèmes avec la machine même.

### ● Vous n'obtenez pas un écran clair après l'allumage du PCW9512.

Vérifiez que l'alimentation principale fonctionne bien et branchez une lampe afin de vérifier le bon fonctionnement de la prise de courant. Vérifiez que la prise connectée sur le PCW9512 a bien été enfichée et que les fusibles n'ont pas sauté. Si aucune de ces vérifications ne résout votre problème, consultez alors votre revendeur.

### ● L'écran s'efface ou votre machine reste sans réaction.

Enlevez le(s) disque(s) du (des) lecteur(s). Puis essayez de réinitialiser votre machine en maintenant les touches **[SHIFT]** et **[EXTRA]** et en appuyant sur **[ENT]**. Si votre PCW ne semble pas réagir, éteignez-le, attendez quelques secondes puis rallumez-le.

Rechargez Locoscript 2 ou CP/M (celui que vous utilisiez auparavant) et refaites ce que vous étiez en train de faire quand le problème est arrivé. Avec un peu de chance il n'y aura plus de problèmes mais si ce n'est pas le cas, consultez votre revendeur.

## II : Problèmes avec le lecteur de disquette.

### ● Il vous est impossible d'insérer votre disquette dans le lecteur.

Appuyer sur le bouton d'éjection du lecteur pour retirer la disquette. Si ceci ne résout pas le problème, vérifiez qu'il n'y a pas autre chose dans le lecteur. Par exemple, un morceau de carton. (En effet si votre machine ou votre unité est neuve, il se peut que vous ayez oublié de retirer le morceau de carton du lecteur).

Vérifiez que vous insérez la disquette dans le bon sens.

Si vous ne pouvez toujours pas insérer votre disquette, consulter votre revendeur. Quoi qu'il arrive, ne forcez pas le disque dans le lecteur. Vous risquez de l'endommager.

### ● Vous ne pouvez pas retirer la disquette du lecteur

Consultez votre revendeur. N'essayez pas d'introduire quelque chose dans le lecteur pour aider à retirer la disquette.

### ● Vous insérez un disque dans le lecteur et un message apparaît vous informant que le disque n'est pas formaté.

La disquette est :

- complètement vierge
- prévue pour être utilisée sur un autre ordinateur
- ← altérée ou
- insérée avec la face 2 sur le dessus, au lieu de la face 1.

Retirez la disquette du lecteur et vérifiez que vous avez bien inséré le bon disque et avec la face 1 sur le dessus. Si le disque que vous avez inséré est, en fait, un disque vierge, formatez-le.

**Remarque :** Si vous arrivez à la conclusion que la disquette est altérée, essayez de récupérer tous les fichiers que vous pouvez, en les copiant sur un autre disque avant de reformater cette disquette. Formater un disque, détruit toutes les données qui y sont stockées.

● **Essayer de lire un fichier ou de modifier un document vous donne une erreur de « lecture disque ».**

Vous avez probablement inséré la disquette du mauvais côté. Vérifiez que vous avez inséré le disque avec la face 1 sur le dessus.

**III : Problème pendant le démarrage ou lors de la réinitialisation de votre PCW.**

● **Le PCW émet des bips ou l'écran clignote.**

Le disque dans le lecteur A :

- n'est pas le disque d'initialisation du PCW9512, ou
- a été endommagé ou
- ne convient pas pour l'ordinateur

Vérifiez que vous avez inséré le bon disque puis réinitialisez votre machine. Si elle émet encore des bips, essayez d'utiliser la disquette d'origine de démarrage. En cas de nouvel échec, consultez votre revendeur.

**Important :** Vous devez toujours utiliser une disquette d'initialisation qui aura été préparée pour utiliser le PCW9512. Les disquettes de démarrage du PCW8256, PCW8512 ou du CPC6128 ne peuvent être utilisées.

## IV : Problèmes avec l'imprimante.

### ● L'imprimante fournie de base ne démarre pas l'impression.

Vérifiez d'abord qu'il y a du papier dans l'imprimante. Si ce n'est pas le cas, chargez une feuille de papier et appuyez sur [EXIT]. L'imprimante commencera probablement à imprimer.

Si le problème n'est pas résolu, appuyez sur [PTR] pour faire apparaître la ligne d'état de l'imprimante et regarder si elle est en attente de papier. Reportez-vous au chapitre sur l'impression pour voir comment rendre l'imprimante prête. Appuyez sur [EXIT] pour quitter la gestion imprimante.

Si l'imprimante n'imprime toujours pas consultez votre revendeur.

### ● Votre autre imprimante ne fonctionne pas.

Vérifiez d'abord qu'il y a du papier dans l'imprimante. Si ce n'est pas le cas, chargez une feuille de papier et appuyez sur [EXIT] : elle fonctionne probablement maintenant. Si le problème n'est pas résolu, vérifiez que l'imprimante est branchée. Plus de détails sur la manière de la mettre en marche sont donnés dans le manuel de l'imprimante.

Si l'imprimante ne fonctionne pas malgré tout, consultez votre revendeur.

### ● L'imprimante semble marcher mais elle n'imprime pas.

Vérifiez qu'il y a un ruban encreur dans l'imprimante.

### ● L'imprimante imprime des caractères indéchiffrables

Vous n'avez pas configuré correctement votre logiciel ou la marguerite est mal installée.

Si vous imprimez sur l'imprimante fournie avec la machine, appuyez sur **[PTR]**. L'imprimante s'arrête aussitôt. Puis regardez la ligne d'état de l'imprimante ou ajustez la marguerite correctement, afin de résoudre le problème. Regardez pour plus de détails dans la seconde partie si vous utilisez LocoScript ou dans la troisième si vous utilisez CP/M.

### ● Le papier se froisse dans l'imprimante

Si vous imprimez sur l'imprimante d'origine, appuyez sur **[PTR]** afin que l'imprimante s'arrête. (Malheureusement, si l'imprimante garde une grande partie des caractères à imprimer, ceci peut prendre un bon moment !). Si vous utilisez une autre imprimante, faites ce qui est nécessaire pour éteindre l'imprimante. Plus de détails pour arrêter l'imprimante devraient vous être donnés dans le manuel l'accompagnant.

Enlevez le papier abimé de l'imprimante et rechargez-la avec du papier neuf. Tout dépend du logiciel utilisé, mais il se peut que vous ne puissiez recommencer l'impression. Le manuel qui décrit le logiciel devrait vous indiquer si c'est le cas.

### ● L'imprimante s'arrête soudainement d'imprimer

Vous avez atteint la fin du ruban encreur et le PCW attend, afin que vous ne perdiez aucune partie du texte. Remplacez le ruban de l'imprimante avec un ruban neuf et appuyez sur **[EXIT]**. L'impression alors continue.

### ● Le papier ne se charge pas automatiquement

Vérifiez que le levier de libération du papier est poussé vers l'arrière. Si ce levier est positionné vers l'avant, le papier ne pourra pas se charger automatiquement.

---

**2<sup>e</sup> Partie**

**LocoScript**

---

---

# Introduction

Avec le PCW9512 d'Amstrad et LocoScript 2 de Locomotive Software vous êtes en possession d'un système de traitement de texte complet. Le PCW lui-même est un ordinateur, capable de manipuler des données de toutes sortes. LocoScript 2 est un programme particulier appelé traitement de texte qui analyse différentes données d'un texte et fournit ensuite un document à caractère professionnel.

Si vous avez déjà utilisé la première version de LocoScript (fournie avec les machines PCW8256 et 8512), l'utilisation des menus, des touches et du format de l'écran de LocoScript 2 vous apparaîtra déjà familière. LocoScript 2 ressemble à l'ancien LocoScript avec certaines fonctions supplémentaires et des différences importantes. Ces changements étaient inévitables pour offrir de nouvelles possibilités aux documents LocoScript. Nous expliquons comment convertir des documents LocoScript 1 en LocoScript 2 dans une annexe spéciale de cette partie du guide d'utilisation du PCW9512 (Annexe 1).

## Qu'est ce qu'un traitement de texte

Le traitement de texte, comme une machine à écrire, vous aide à préparer des documents. Ormis cette fonction identique, tout le reste diffère. En effet, le texte tapé sur un ordinateur est mémorisé puis imprimé ou stocké sur disque selon votre choix.

Pourquoi est-ce mieux ? Imaginez que vous écrivez une lettre. Presque inévitablement, vous ferez une faute d'orthographe ou changerez d'avis sur ce que vous voulez écrire. Changer les données qui sont dans la mémoire est quelque chose de facile pour l'ordinateur. Lorsque votre texte est dans la mémoire de l'ordinateur, vous pouvez le corriger et le modifier. Quand vous venez d'imprimer, vous obtenez une copie de la version qui est dans la mémoire de l'ordinateur. Faire la même chose sur une machine à écrire impliquerait beaucoup de gaspillage de papier, et en plus, beaucoup plus de travail et potentiellement, plus de fautes.

## Introduction

---

De plus, alors qu'une machine à écrire ne travaille qu'avec des caractères qui s'articulent un par un, LocoScript 2 travaille aussi avec des codes particuliers, qui sont utilisés pour contrôler la mise en page du texte pour l'impression — où sont les marges, quel type de caractères utilisé, jusqu'où les lignes de texte vont, etc... Aussi, si vous voulez votre adresse en haut à droite de la page, vous insérerez un code qui indiquera au texte de se placer sur la droite de la page. De même si vous voulez « Sincèrement Vôtre » centré en bas de la lettre, vous mettrez un code permettant de réaliser le centrage automatiquement. Vous n'avez pas besoin de compter les espaces pour centrer le texte. Ces codes de traitement de texte peuvent être modifiés à tout moment, comme le texte lui-même.

Quand vous travaillez sur de grands documents, complexes, il se peut que vous vouliez faire plusieurs modifications, peut-être en déplaçant une grande partie de ce texte dans un autre. Ceci ne pose aucun problème car, une fois encore, c'est une chose que l'ordinateur réalise parfaitement. Il se peut que vous vouliez numérotter les pages ou encore inscrire du texte en haut ou en bas de la page. Là encore, les codes de LocoScript 2 vous fourniront toutes ces possibilités.

Votre traitement de texte vous aidera à réaliser de nombreux autres travaux. Si vous êtes secrétaire d'un club, vous pourrez faire circuler des informations sur des événements qui arrivent ou des copies des nouvelles lettres du club aux membres. Si vous êtes en train de préparer un rapport sur un certain sujet, il vous est possible de réaliser un ou plusieurs tableaux.

Avec LocoScript 2, il existe beaucoup de procédés permettant de corriger et styler votre texte.

De plus, avec la sauvegarde de votre travail sur disque à tout moment possible, vous apprécierez de pouvoir :

1. Commencer et s'arrêter de travailler sur un document à tout moment. Vous n'êtes pas obligé de finir automatiquement votre texte comme sur une machine à écrire.
2. Faire des copies du document stocké sur le disque pour produire des versions un peu différentes du même document avec très peu d'efforts.

## LocoScript 2

LocoScript 2 est un puissant traitement de texte, fournissant une très large gamme d'outils pour :

- préparer toutes sortes de documents très facilement — lettres, contrats, factures
- préparer des tableaux
- centrer des titres, mettre des adresses sur le côté droit de la page.
- prendre des morceaux de texte d'un document et les remettre les dans un autre.
- mettre du texte en haut et en bas de chaque page.
- avoir des en-têtes de documents avec votre adresse, etc
- lier les chapitres d'un livre ensemble.
- numéroter les pages.
- utiliser différentes imprimantes pour vos documents.

Avec le traitement de texte LocoScript 2, vous trouverez LocoMail, un autre utilitaire du PCW9512

LocoMail vous aide à remplir vos lettres type, vos factures etc. Soit avec le clavier soit par des listes d'adresses ou d'autres fichiers que vous avez stockés sur le disque. Il vous aide même à calculer le montant des TVA. C'est l'outil idéal pour le Mailing.

A chaque étape, LocoScript 2 vous indique un maximum d'informations, pour créer des documents, pour les modifier, ou pour obtenir la meilleure présentation à l'impression. Vous n'avez pas à mémoriser des commandes compliquées : Les menus d'options facilitent votre choix. Les touches qui vous permettent d'accéder aux options sont indiquées sur chaque écran. Quand vous aurez plus d'expérience, vous trouverez sans doute que ces menus sont assez lents et lourds à manipuler. LocoScript 2 propose des raccourcis pour ceux qui ont déjà une bonne maîtrise du clavier et des codes de traitement de texte.

# Apprendre à utiliser LocoScript 2.

LocoScript 2 fournit un très grand choix de possibilités d'utilisation du traitement de texte. Mais ceci ne signifie pas pour autant que LocoScript 2 est difficile à manipuler ou que vous ayez beaucoup de choses à apprendre avant que vous puissiez préparer et imprimer votre première lettre sous traitement de texte. C'est une des premières choses que nous vous apprenons dans les sessions suivantes.

La meilleure façon d'apprendre à utiliser le traitement de texte est de le pratiquer. L'apprentissage de LocoScript 2 dans ce manuel consiste à expérimenter chacune des actions possibles. Si vous avez utilisé l'ancienne version de LocoScript (LocoScript 1), vous serez déjà familiarisé avec les écrans et les menus de LocoScript et vous n'aurez pas à étudier cet apprentissage dans tous ses détails. Cependant, il existe certaines différences entre LocoScript «1» et LocoScript «2». Vous aurez donc quelques nouvelles notions à assimiler. Ces différences sont expliquées dans l'annexe qui suit l'apprentissage de LocoScript 2.

Cette annexe explique aussi comment récupérer un document « LocoScript 1 » avec LocoScript 2.

L'intérêt des sessions suivantes est qu'elles vous permettent au début de ne pas vous angoisser avec des réglages, comme la taille d'une page, le pas de caractère, etc.... Si les paramètres déjà définis ne vous conviennent plus par la suite, vous apprendrez aussi à les modifier.

---

# Apprentissage de LocoScript

Le cours qui suit est en trois étapes, chacune d'elles se divisant en un certain nombre de sessions traitant des différentes tâches. La première étape traite des leçons sur les bases de l'utilisation de votre PCW pour préparer et imprimer des documents. Puis suivent des leçons dans lesquelles vous pouvez utiliser LocoScript 2 pour styler votre document et pour transférer des informations entre des documents différents. L'étape III traite des aspects les plus avancés du traitement de texte de LocoScript 2, comme les en-têtes, les pieds de pages, l'utilisation de différents types de papier et de différentes imprimantes.

Par la suite, des sessions utiliseront des techniques, etc... qui ont été introduites dans les précédentes. Nous vous suggérons donc d'avancer dans l'apprentissage de LocoScript 2 comme décrit dans ces sessions jusqu'à ce que vous soyez sûr de vous.

N'essayez pas d'apprendre LocoScript 2 d'un seul coup. Prenez le temps d'expérimenter chaque session, de revenir en arrière en cas de doute. N'ayez pas peur d'appuyer sur la mauvaise touche. Au pire, l'ordinateur émettra un Bip, pour vous dire que LocoScript n'a rien fait avec cette touche. Faites attention de bien finir une session avant d'en commencer une autre. Sinon vous risquez très vite d'être perdu.

Cet apprentissage est destiné à augmenter petit à petit la gamme des utilitaires de LocoScript que vous saurez utiliser. Si vous pensez être un peu perdu, allez à la page 297. Vous y trouverez des exemples de différents types de documents lettres, rapports, factures, livres, etc... que vous pouvez préparer en utilisant LocoScript. A côté de chaque exemple nous avons noté les options de LocoScript à utiliser en préparant ces documents et ce qu'elles réalisent.

Le programme LocoScript est stocké sur un disque particulier, le disque d'initialisation, pour vous rappeler que c'est le disque à charger en premier.

Vous garderez les documents sur d'autres disques appelés disquettes de données, que vous utiliserez seulement une fois le programme chargé en mémoire.

LocoScript, comme tous les autres programmes ne comprend pas le Français, et a besoin d'instructions qu'il peut comprendre. Celles-ci ont besoin d'être assimilées mais, dans LocoScript, ces instructions sont presque toutes disponibles dans des menus. Aussi, la plupart du temps, tout ce que vous avez à faire est de sélectionner l'option du menu que vous voulez. Toutes les options sont expliquées dans les sessions suivantes.

En fait, beaucoup de menus ont été conçus uniquement pour vous aider à apprendre comment utiliser LocoScript. Lorsque vous aurez acquis une certaine expérience, l'affichage des menus vous paraîtra pénible et long. LocoScript possède de nombreux raccourcis, que nous présenterons au fur et à mesure des menus.

D'accord, apprendre comment utiliser LocoScript nécessite des efforts de votre part mais n'oubliez jamais ces avantages :

- corrections et modifications invisibles
- copies parfaites à chaque fois
- présentations compliquées exécutées avec facilité
- résultats professionnels
- différentes versions du même document obtenues sans difficulté
- ...

Vous trouverez ci-dessous, quelques informations essentielles :

- les conventions utilisées dans ce manuel
  - comment charger LocoScript 2
  - comment retourner au point central de toutes les opérations — l'écran gestion disque
  - comment abandonner une action commencée
- S'il se passe quelque chose d'imprévu et d'inexpliqué dans le texte, reportez-vous à l'annexe V intitulée « Comment résoudre les problèmes ».

**Important :** Lors de cet apprentissage, vous aurez besoin d'avoir l'imprimante du PCW connectée avant d'allumer et de charger LocoScript. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 5.

**Remarque :** Les sessions qui suivent ne traitent plus de la mise en route du PCW et de la manipulation des disquettes. Si ces notions ne vous sont pas encore familières, retournez au chapitre 2 du début du manuel.

## Conventions

Les conventions utilisées dans le manuel de l'utilisateur sont les suivantes :

- Les messages écran et les options des menus sont écrits dans un style de caractères particulier. Par exemple, l'option Copier disque sera Copier disque.
- Les touches sur lesquelles vous devrez appuyer sont dessinées. Dans la mesure du possible, ces touches correspondent à celles du clavier. Par exemple la touche ENTER sera sous cette forme : **ENTER**
- Un *n* italique est utilisé pour représenter un nombre (un ou plusieurs chiffres) : le nombre exact dépend du document, etc. que vous manipulez.

## Chargement de LocoScript 2

Avant d'utiliser LocoScript 2 pour mettre en page un document, vous devez charger le programme LocoScript 2 dans la mémoire du PCW.

Votre ordinateur éteint, commencez par l'allumer et insérez la disquette d'initialisation que vous avez préparée, dans le premier chapitre (pages 6 et 7), dans le lecteur A. (Si vous n'avez qu'un seul lecteur dans votre machine, le lecteur A est le lecteur de disquette : si vous avez 2 lecteurs de disquettes c'est celui de gauche).

Le programme LocoScript 2 sur ce disque doit maintenant se charger dans la mémoire de votre ordinateur. Vous devez voir à l'écran apparaître les lignes horizontales noires et blanches.



Cependant, à titre exceptionnel, les sessions suivantes vous font stocker les documents sur la disquette d'Initialisation. Les exemples utilisés étant des documents stockés sur ce disque, il est nécessaire de travailler avec.

• Si votre PCW est déjà en marche mais que vous avez utilisé le système d'exploitation CP/M (décrit dans la troisième partie de ce manuel), il n'est pas nécessaire d'éteindre et de rallumer pour charger LocoScript 2. Mettez votre disquette d'initialisation dans le lecteur A et utilisez la combinaison des trois touches **[SHIFT]** **[EXTRA]** et **[EXIT]** pour réinitialiser votre machine. (Maintenez appuyées les touches **[SHIFT]** et **[EXTRA]** puis appuyez sur **[EXIT]**, sans relâcher les deux autres touches). Ceci équivaut à éteindre et rallumer l'ordinateur, mais sans endommager le moniteur.

**Remarque :** Réinitialiser revient à effacer toute la mémoire de votre ordinateur. N'oubliez pas de vérifier avant de remettre à zéro le PCW, qu'une sauvegarde sur disque a été effectuée. Ceci s'applique en particulier aux fichiers stockés sur le lecteur virtuel (lecteur M expliqué dans la session 1).

## Retour à l'écran Gestion disque

Le point de départ de toutes les opérations est l'écran Gestion disque.

| Gestion disque.             |                        | Fck : Infrin. aucun drive |                    |
|-----------------------------|------------------------|---------------------------|--------------------|
| 1=Creation                  | 2=Modification         | 3=Impression              | 4=Mode 8x50x10     |
| 5=Repar. 12                 | 6=Remplir 13           | 7=Fusion                  | 8=...              |
| 9=Actions                   | 10=Disque              | 11=Fichier                | 12=Groupe          |
| 13=90c.                     | 14=Contig              | 15=Change                 | 16=Options         |
| Drive A:                    | absent                 | Drive M:                  | 0 doc.             |
| 466k pris 240k libr 68 doc. | 0k pris 0k libr 0 doc. | 24k pris 276k libr 0 doc. |                    |
| SYSTEME 200k                | NOTES 4k               | groupe0 24k               | groupe4 0k         |
| groupe1 70k                 | FILE 2k                | groupe1 0k                | groupe5 0k         |
| LETTRES 16k                 | FIGURES 4k             | groupe2 0k                | groupe6 0k         |
| MANUSCRIP 2k                | MAILING 6k             | groupe3 0k                | groupe7 0k         |
| A:SYSTEME 36 doc.           | A: groupe1 18 doc.     | A:LETTRES 6 doc.          | A:MANUSCRIP 1 doc. |
| 0 doc.temp.                 | 3 doc.temp.            | 0 doc.temp.               | 0 doc.temp.        |
| MONTRC .STD 2k              | ADRESSE .LST 2k        | MODELE .STD 2k            | MODELE .STD 2k     |
| DS30 .RPT 2k                | ADRESSE2 .LST 2k       |                           |                    |
| DS30 .RPT 2k                | COUBRIER .LST 2k       |                           |                    |
| DS30 .RPT 2k                | CLCO .TXT 4k           |                           |                    |
| DS30 .PRI 4k                | INFODISK. 8k           |                           |                    |
| DISCMAN .JOY 28k            | LETTRE .1 2k           |                           |                    |
| DMS .PRI 4k                 | LETTRE .2 2k           |                           |                    |
| INSTALL .RPT 4k             | LOCINFO. 4k            |                           |                    |
| MAILLOC .RPT 40k            | MAILING. 4k            |                           |                    |
| KEYBOARD .JOY 2k            | MAILING1. 4k           |                           |                    |
| LOCMAIL .JOY 8k             | MARGO .TXT 4k          |                           |                    |
| PCW9512 .BCT 2k             | PCWINFO. 8k            |                           |                    |
| PCW9512 .BCT 2k             | PCWINFO1. 12k          |                           |                    |
| PCW9512 .PRI 6k             | POEME 2k               |                           |                    |
| PHRASES .STD 2k             | RENSEIGN. EX 2k        |                           |                    |
| SCRIPT .JOY 34k             | SESSION .EX 2k         |                           |                    |
| 20 cachés 216k              | TAB .EX 2k             |                           |                    |

C'est l'écran qui est automatiquement affiché, immédiatement après avoir chargé LocoScript.

En règle générale, le retour à l'écran Gestion disque est nécessaire pour passer d'un document à un autre ou pour l'impression.

Où que vous soyez dans LocoScript, il faut toujours finir le travail en cours pour retourner à l'écran Gestion disque. (Par exemple, si vous avez un menu affiché à l'écran, enlevez-le en appuyant sur **[CAN]** et appuyez sur **[EXIT]**. Cela signale à LocoScript 2 que vous voulez sortir du document en cours). Parfois, LocoScript affiche un menu Exit qui, après sélection d'une option, vous ramène à la tâche que vous étiez en train de faire. S'il ne vous ramène pas à l'écran Gestion disque, appuyez encore sur **[EXIT]**.

### Abandonner une action

Les erreurs sont toujours possibles. Voici les moyens de vous en sortir :

- Si vous appelez un menu que vous ne voulez pas, appuyez sur la touche **[CAN]**. Ceci ferme le menu. Cependant, n'appuyez pas sur **[CAN]** quand il y a un message d'erreur à l'écran : sélectionnez toujours une des options proposées dans le message d'erreur.

- Si LocoScript a commencé une opération que vous voulez arrêter, par exemple, déplacer un document ou remplacer un mot par un autre à travers votre document, appuyez sur **[STOP]**, attendez que LocoScript marque une pause et réappuyez sur **[STOP]**. Avec le premier **[STOP]**, LocoScript marque une pause et avec le deuxième, l'action est abandonnée.

- Si vous voulez abandonner les modifications réalisées sur un document, appuyez sur **[EXIT]** pour sortir du document et sélectionnez l'option « Quitte sans sauver » dans le menu EXIT. La nouvelle version est alors abandonnée : elle ne remplace pas l'ancienne version stockée sur le disque. LocoScript ne modifie pas la version stockée sur disque jusqu'à la nouvelle sauvegarde de la version modifiée.

Si vous changez d'avis sur l'abandon d'un document après en être sorti, vous pourrez tout de même le récupérer. En effet, LocoScript n'efface pas vraiment les documents abandonnés ou effacés tant qu'il y a une place suffisante sur disque. Ces documents sont dits temporaires et vous pourrez facilement les récupérer (voir session 7).

---

# Étape 1 : Initiation



---

# Notions essentielles

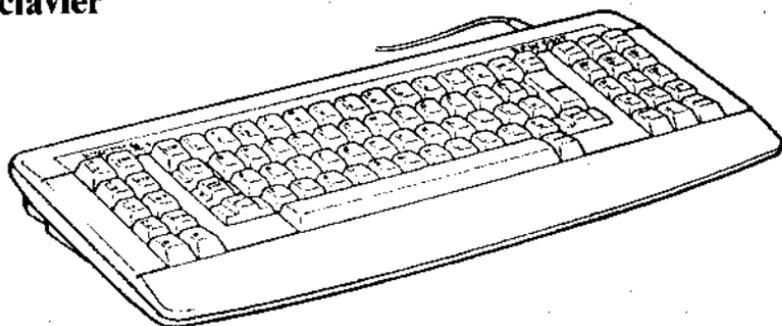
Face à un ordinateur, un débutant en Informatique se retrouve la plupart du temps complètement démuni. Quant aux initiés, ils ne l'aident pas beaucoup puisqu'ils utilisent un langage incompréhensible.

Cette session est destinée aux personnes qui n'ont jamais utilisé un ordinateur. Si vous êtes déjà familier avec les notions de stockage des fichiers sur disque, vous pouvez alors passer à la session 2. Nous vous recommandons de jeter tout de même un coup d'œil sur cette session pour voir ce qu'elle englobe.

## Les différents éléments de votre PCW

Notre PCW est composé de trois parties. Un moniteur (avec l'écran et les lecteur(s) de disquettes), un clavier et une imprimante. En plus, il existe un élément très important mais invisible, le processeur qui représente réellement l'ordinateur.

### Le clavier



Le rôle du clavier consiste tout simplement à saisir des informations et des instructions et à les transmettre au processeur. Quand vous voulez donner une instruction ou une information à votre PCW, alors vous la

rentrez grâce au clavier. Si vous le regardez, vous verrez que vous avez des touches représentant différents caractères presque comme une machine à écrire. Ce sont les touches caractère.

D'autre part, un certain nombre de touches représentent des fonctions particulières comme F1, PASTE, EOL, ENTER et DEL →. Celles-ci sont des touches qui sont utilisées pour donner des instructions spécifiques à un ordinateur même si, pour compliquer le tout, l'instruction qui est donnée dépend de la tâche que votre ordinateur est en train d'exécuter à ce moment précis. Nous verrons dans les sessions suivantes quelles instructions ces touches envoient au système pendant que vous êtes en train d'utiliser LocoScript 2.

Vous pouvez avoir besoin d'une touche seule ou de composer une combinaison de touches avec shift, extra, alt. Ces touches n'ont aucun effet si elle sont utilisées seules. Elles modifient l'effet des autres touches quand elles sont appuyées simultanément avec celles-ci.

La touche shift a le même effet que la touche shift sur un machine à écrire. Quand vous maintenez enfoncée la touche shift lors de la frappe d'une touche caractère, vous obtenez une lettre capitale. Quand vous maintenez enfoncée la touche shift et que vous appuyez sur une touche Fonction, c'est la fonction de la partie supérieure de la touche qui est appelée. Sans la touche Shift, c'est la fonction de la partie inférieure de la touche qui se déroulera. (En appuyant sur la touche CAPS LOCK (verrouillage de majuscules), cela vous donne l'effet de maintenir la touche shift constamment enfoncée. Pour désactiver ce mode, il suffit de réappuyer sur la touche CAPS LOCK, ou shift).

Les touches Extra et Alt fonctionnent un peu de la même façon que la touche shift. Vous obtenez aussi des caractères spéciaux --- tout dépend de l'ordre de la combinaison des touches. La seule différence est que le résultat que vous allez obtenir n'est pas inscrit sur la touche enfoncée. Il faut donc se référer au manuel pour avoir les informations sur ces caractères spéciaux.

De nombreux effets et caractères peuvent être obtenus en appuyant à la fois sur Shift et Alt et une autre touche.

## L'écran

Le rôle de l'écran est d'afficher des informations.

L'affichage est généré par le processeur. Vous verrez généralement tout ce que vous tapez. Quand l'ordinateur détecte un problème, vous verrez aussi un message vous informant du problème rencontré.

## L'imprimante

Le rôle de l'imprimante est de transférer l'information envoyée par l'ordinateur sur le papier vous donnant une copie imprimée de ces informations.

La façon dont l'information est envoyée sur le papier dans l'imprimante est organisée par le processeur.

Un traitement de texte comme LocoScript 2 utilise fréquemment l'imprimante, car l'intérêt du traitement de texte est bien sûr d'imprimer des documents, pouvant par la suite être lus par vous ou par d'autres personnes.

## Les lecteurs de disquettes

Le rôle des lecteurs de disquettes est de pouvoir stocker des informations qui pourront être par la suite réutilisables. De la même manière que vous stockez et retrouvez des informations quand vous utilisez un magnétophone.

Les disques que vous mettez dans ces lecteurs ont des zones de stockage dans lesquelles les informations peuvent être stockées sous une forme électronique. Les données sont stockées sur disque d'une façon permanente, elles ne disparaîtront pas tant qu'elles ne seront pas effacées, ou remplacées par une nouvelle version.

Quand vous désirez garder des informations, vous demandez à l'ordinateur de les sauvegarder sur une de vos disquettes. Plus tard lorsque vous désirez

travailler à nouveau sur le même document, il suffira de demander à l'ordinateur de lire les données stockées.

Les lecteurs de disquettes sont beaucoup plus rapides que les lecteurs de cassette. C'est aussi plus facile de trouver des enregistrements particuliers sur un disque que sur une cassette.

## Comment l'ordinateur traite les informations

L'ordinateur traite les informations que vous lui donnez en suivant une série d'instructions que l'on appelle plus couramment programme. Le programme se charge du travail que vous voulez effectuer. Les instructions que vous pouvez utiliser à tout moment dépendent du programme. Pour LocoScript 2, vous utilisez les fonctions fournies par LocoScript 2.

Pour utiliser tout programme, vous devez tout d'abord en effectuer une copie en mémoire centrale. C'est le chargement du programme. Ensuite vous devez démarrer ce programme. C'est le lancement. LocoScript 2 se charge et démarre automatiquement dès la mise sous tension de l'ordinateur.

Lorsque le programme est lancé, les informations et les instructions que vous tapez sur le clavier sont toutes prises en compte. Certains programmes, néanmoins, ignorent tout ce que vous pourrez taper.

LocoScript 2 passe la plupart de son temps à saisir des informations et des instructions que vous tapez, puis il les traite et affiche le résultat.

Quand vous n'avez pas l'habitude d'utiliser un ordinateur, il se peut que vous soyez hésitant, de peur d'endommager votre programme ou même votre ordinateur. De telles craintes sont sans fondement.

Travaillez toujours avec une copie du programme. La seule manière de détruire un programme est de l'effacer de sa disquette. Beaucoup de programmes sont protégés contre toutes destructions.

Le pire qui puisse vous arriver si vous commettez une erreur, est de perdre le document sur lequel vous travaillez ou, plus rarement, le programme

peut s'arrêter de fonctionner. Dans ce cas, il ne réagira plus à aucune action. Si LocoScript s'arrête, vous devez simplement le recharger en mémoire. Soit en réinitialisant votre PCW (voir page 40), soit en l'éteignant et en rallumant après un moment. Dans le cas où vous perdez un document, il peut de temps en temps être récupéré, comme vous le verrez plus tard, mais parfois il se peut qu'il soit perdu pour de bon. Perdre des documents importants dans ce sens peut être frustrant, c'est pourquoi nous vous montrons comment faire des copies de « sauvegardes » de vos disques, et nous vous encourageons à sauvegarder votre travail fréquemment.

## **A propos des lecteurs de disquettes**

Le(s) drive(s) intégré(s) au moniteur du PCW sont des lecteurs de disquettes souples et les disquettes que vous utilisez sont des disquettes compactes CF2 (malgré les apparences, ces disquettes sont souples, bien qu'avec leur emballage elles paraissent rigides). Pour insérer un disque dans le lecteur, maintenez le disque par ses extrémités étiquetées, avec la face 1 ou A vers le haut, et poussez-le doucement jusqu'au déclic. Pour retirer le disque du lecteur, appuyez sur le bouton d'éjection du lecteur puis enlevez le disque complètement.

On ne peut utiliser qu'une disquette à la fois dans chaque lecteur. Même si vous pouvez changer le disque autant de fois que vous le désirez, il est nécessaire de le faire savoir à l'ordinateur. Il n'est hélas pas capable de deviner que vous avez mis une disquette à la place d'une autre et il risque d'y perdre son « latin ».

Étant donné que vous pouvez changer de disquettes comme de chemises, LocoScript se repère au Drive en cours d'utilisation et non au disque. Il donne un nom au lecteur pour l'identifier. Si vous n'en avez qu'un, le lecteur est appelé lecteur A : si vous en avez deux, celui de gauche est le lecteur A et celui de droite le lecteur B.

Il existe un autre type de mémoire de stockage. Vous pouvez en effet utiliser une partie de la mémoire de l'ordinateur comme un lecteur de

disquette, plus communément appelé disque virtuel. Ce disque est utilisé par LocoScript 2 pour stocker certains fichiers auxquels il a besoin d'accéder en permanence. Cependant, il peut aussi être utilisé pour stocker des documents temporairement, mais attention, cette partie de la mémoire est remise à zéro à chaque réinitialisation du PCW.

Le disque virtuel agit exactement de la même façon que vos drives, (mais beaucoup plus vite). LocoScript 2 l'appelle le lecteur M. N'essayez évidemment pas d'insérer un disque dans ce simili-lecteur...!

## Le traitement de texte avec LocoScript 2

LocoScript 2 est un programme appelé traitement de texte. Sa fonction principale est de traiter du texte en vous permettant de mettre en page, modifier et imprimer un texte comme vous le voulez.

Les ordinateurs sont particulièrement efficaces pour manipuler les données en mémoire centrale et LocoScript 2 vous aide à en tirer parti en vous permettant :

- de supprimer tout texte inutile
- d'ordonner votre texte
- de changer les codes pour changer de style
- d'insérer des nouveaux codes et un nouveau texte dans un document.

etc etc. En fait, vous pouvez modifier vos données autant de fois que vous le désirez.

Vous aurez probablement envie d'effectuer des changements à n'importe quel endroit du texte. Vous aurez pour cela besoin d'un pointeur permettant d'indiquer l'endroit exact où le document doit être modifié. Vous pouvez mettre votre doigt sur l'écran mais cela n'aura aucun effet puisque l'ordinateur ne le verra pas. Il vous faudra donc vous servir des touches de déplacement situées sur le clavier.

Le pointeur de LocoScript 2 est représenté à l'écran par un rectangle blanc clignotant appelé plus couramment « curseur ». Ce dernier peut être déplacé

en utilisant les 4 flèches , , , . Le curseur est toujours placé à l'endroit exact où vous travaillez et donc toute modification de texte se fera à cet emplacement.

LocoScript 2 gère l'affichage à l'écran pour vous permettre de voir, votre texte mis à part, toutes les autres instructions ainsi que toutes les options disponibles, plus particulièrement le nom des touches qu'il faut presser pour activer les menus disponibles du traitement de texte.

Quand votre texte vous convient, vous devez indiquer à LocoScript de l'imprimer. Ce dernier envoie alors une copie de la séquence de caractères et des codes spéciaux nécessaires pour que votre document s'imprime correctement et proprement.

## **Stockage des documents**

Le PCW garde l'information sur un document dans sa mémoire jusqu'à la prochaine réinitialisation du PCW. La mémoire du PCW est automatiquement vidée à chaque fois que vous éteignez votre machine ou quand il y a une panne de courant.

Pour empêcher que tout votre travail soit perdu, vous pouvez sauvegarder une copie de ce document sur disquette, et ce à tout moment.

Vous n'êtes pas obligé de finir le document avant de le sauvegarder. Plus tard, vous pourrez recharger dans la mémoire une copie du document stocké sur disque et continuer à travailler comme si vous ne vous étiez pas arrêté. Après avoir réalisé vos modifications, vous pouvez stocker une copie de la nouvelle version sur le disque. Elle remplacera l'ancienne version. En fait, elle sera écrite et l'ancienne sera effacée.

Chaque document est stocké sous forme de fichier sur le disque et, en principe, vous aurez beaucoup de fichiers sur chaque disque. La quantité de place disponible sur le disque vous laisse stocker environ 360 pages de texte dans 256 fichiers différents.

(La quantité de place disponible sur le disque est toujours donnée en K où K indique Kilooctet et 1 Kiloctet correspond à 1 024 octets. Chaque octet peut contenir un caractère. Aussi chaque Kiloctet contient environ 1 000 caractères. Les disques ont une place disponible de 720 K soit environ 720 000 caractères).

Pour vous permettre de prendre le fichier que vous désirez utiliser, ils ont chacun un nom. La liste des noms et des informations sur chaque fichier apparaissent dans le « répertoire » de la disquette.

Avec une possibilité de 256 fichiers sur le disque, vous pouvez effectuer beaucoup de recherches avant de trouver le fichier que vous voulez, tout particulièrement si vous avez plusieurs disques en fonction. Pour trouver plus facilement le document désiré, LocoScript 2 classe chaque document dans un de ses huit groupes et affiche la liste des documents de chaque groupe, par ordre alphabétique. Si vos disquettes sont classées ainsi que les groupes que vous utilisez pour chaque document, vous trouverez la recherche de chaque document très facile. Surtout si les noms donnés à vos documents rappellent les informations qu'ils contiennent.

## Sauvegardes

Avoir un exemplaire de ses documents sur disque est bien, jusqu'au moment où un accident arrive à la disquette :

- Elle peut être détériorée
- Vous avez renversé du café dessus.
- Elle peut être près d'une source magnétique et alors tout votre travail sera perdu.

Le meilleur moyen de se prémunir contre ces accidents imprévisibles est de faire une copie de sa disquette. Cette copie vous permettra de retrouver tous vos documents si la disquette de travail est endommagée.

Une copie de sauvegarde est normalement une disquette sur laquelle vous faites une copie de toutes les informations du disque original que vous

mettez dans un endroit en sécurité. D'accord, cela nécessite l'achat de disques supplémentaires. Mais beaucoup de gens ont appris par leur expérience douloureuse, que de nouveaux disques coûtent moins chers que de retaper tous les documents que vous avez perdus.

## Résumé

Nous avons examiné les principes de base pour manipuler un ordinateur et ce que vous avez besoin de savoir pour apprécier ce que peut faire LocoScript 2.

Nous avons utilisé un certain nombre de mots un peu techniques pour vous initier à ce vocabulaire qui la plupart du temps illustre bien ce qu'il représente. Vous retrouverez ces mots dans tout le manuel.

# Votre première lettre

Dans la première partie de l'apprentissage de LocoScript, nous passerons par toutes les étapes de préparation et d'impression d'une lettre, utilisant LocoScript 2. L'idée est de vous donner une vue d'ensemble de l'utilisation de LocoScript 2 pour produire un document et pour vous accoutumer à la façon dont travaille LocoScript.

Si vous avez utilisé auparavant LocoScript, vous pouvez sauter cette session.

## Préparation

Avant que vous ne commenciez, vous devez charger le programme LocoScript 2 dans votre machine et le lancer. Aussi, si vous ne savez pas comment lancer votre programme, lisez dans l'introduction au support de cours la procédure à suivre (page 51), se terminant par le retrait de votre disquette d'initialisation de l'unité.

**Remarque :** Pour cette session, vous devrez avoir l'imprimante de votre PCW connectée avant la mise sous tension, puis charger LocoScript. Pour plus de détails, regardez en page 51.

## Le premier écran

Le que vous avez sur l'écran en ce moment est l'écran de gestion du disque LocoScript. Celui-ci vous montre les fichiers et documents disponibles et où il peuvent être trouvés.

Cet écran gestion disque est la base de votre travail sur LocoScript. C'est ici que vous déterminez le document à modifier, à imprimer etc... de plus vous y retournez chaque fois que vous avez terminé une action.



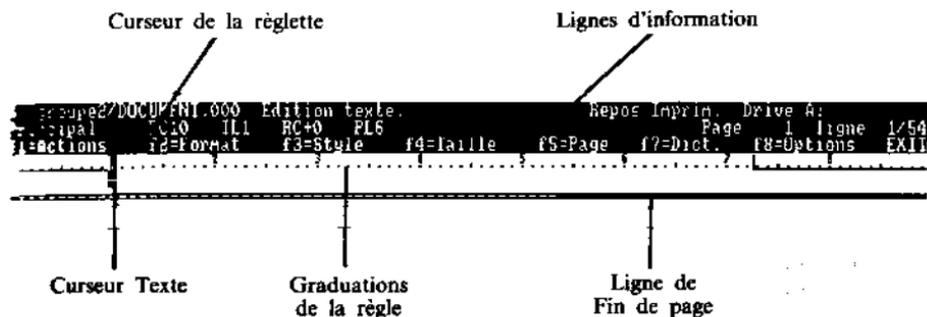
## Création d'une lettre

Appuyez deux fois sur  $\rightarrow$  puis pressez la lettre C. Cette manipulation indique à LocoScript de créer une lettre, c'est-à-dire que cela vous donne l'équivalent d'une feuille blanche. (Remarque : la frappe sur ces touches vous amène dans la bonne position sur l'écran gestion disque afin que vous puissiez créer une lettre. Vous n'aurez pas à passer par cette séquence de touches chaque fois que vous voudrez créer un document).

La réaction immédiate de LocoScript est d'afficher un petit menu, suggérant où stocker le nouveau document et quel nom lui donner. Il vous est possible de ne rien changer, comme de modifier tous les détails dans le menu, comme nous le décrivons plus tard, mais à ce stade, appuyez juste sur **ENTER** pour accepter tous les détails que LocoScript suggère. **ENTER** est toujours la touche qui indique à LocoScript de continuer avec l'information courante.

## Le nouveau document

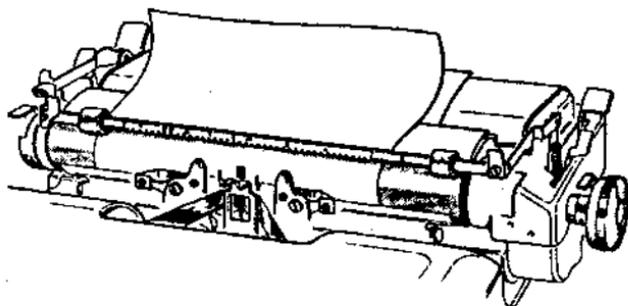
L'affichage à l'écran change complètement pour devenir :



Plusieurs fonctions sont disponibles à l'écran

- Trois lignes d'informations en haut de l'écran — exactement comme il y avait trois lignes d'informations en haut de l'écran gestion disque, qui était affiché plus tôt.

- \* Les graduations de la règle immédiatement sous les lignes d'informations : cette ligne ressemble beaucoup à la barre presse papier sur une machine à écrire, et vous fait savoir où sont les marges et les tabulations.



- \* Une ligne spéciale - une partie en pointillés, une partie continue : c'est une ligne fin de page et elle apparaît aussitôt sous la dernière ligne de texte sur la page. Il n'y a pas de texte sur la page, aussi la ligne fin de page est tout en haut de l'écran. Vous verrez qu'elle se déplace vers le bas lorsque vous tapez du texte.

Le reste de votre écran est votre feuille de papier (électronique). On se positionne ici ou là avec un curseur texte de forme rectangulaire. Il est utilisé pour indiquer l'endroit où vous êtes en train de travailler. En particulier, chaque caractère frappé s'affiche à la place du curseur texte.

## La frappe

Pour commencer la lettre, tapez « Cher Christophe » — exactement comme si vous utilisiez une machine à écrire. (Nous n'indiquerons ni adresse, ni date). Remarquez que lorsque vous tapez, tout apparaît à l'écran et le curseur se déplace au fur et à mesure vers la droite.

Maintenant, appuyez sur la touche **RETURN**. En appuyant sur **RETURN** LocoScript met le symbole spécial du « retour chariot » **↵**, immédiatement

Après le e de Christophe et il déplace le curseur texte au début de la ligne suivante (vous indiquant que le prochain caractère tapé sera à la prochaine ligne). Et maintenant, du fait que vous avez une ligne vierge sur la page, la ligne fin de page se déplace d'une ligne vers le bas de l'écran.

Le symbole de retour chariot indique l'endroit où vous avez appuyé sur la touche **[RETURN]** pour débiter une nouvelle ligne : vous n'êtes pas obligé de travailler avec ces symboles à l'écran (nous vous montrerons plus tard comment empêcher l'affichage) mais la plupart des gens les trouvent utiles.

Maintenant appuyez encore sur la touche **[RETURN]**. Pour déplacer le curseur au début de la prochaine ligne. Une ligne blanche sera insérée sous Cher Christophe.

Vous devez maintenant préparer le premier paragraphe de la lettre. Le texte que nous utiliserons est :

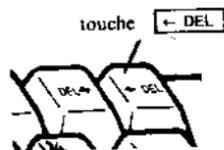
« Ecrit de m'avoir conseillé d'acheter l'AMSTRAD PCW avec LocoScript 2 de Locomotive Software. Je suis absolument ravi. Pourtant tu me connais, je suis nul en ce qui concerne l'informatique, j'ai réussi à sortir cette lettre en moins d'une journée. »

Commencez par taper :

« Ecrit de m'avoir conseillé d'acheter l'AMSTRAD PCW avec

» Tapez juste ces mots : N'appuyez pas sur la touche **[RETURN]**. Si vous faites des fautes en tapant le texte, appuyez sur la touche **[DEL]**, pour effacer le caractère devant le curseur (c'est-à-dire le dernier caractère que vous avez tapé) et déplacez le curseur en arrière. Si

vous voulez effacer plusieurs caractères, appuyez encore sur **[DEL]** ou maintenez cette touche enfoncée. Mais regardez ce que vous faites quand vous maintenez la touche **[DEL]**. C'est une des touches sur le clavier du PCW qui se répète automatiquement si vous la gardez appuyée ; aussi si



## **Session 1: Votre première lettre**

---

vous ne faites pas attention, vous pouvez effacer plus de caractères que vous ne le souhaitez!

Lorsque vous avez tapé le texte, regardez l'écran. Il montre, alors, que vous êtes près de la marge droite.

Maintenant regardez ce qui arrive quand vous tapez « LocoScript » caractère par caractère. En particulier, ce qui arrive quand vous tapez la lettre i.

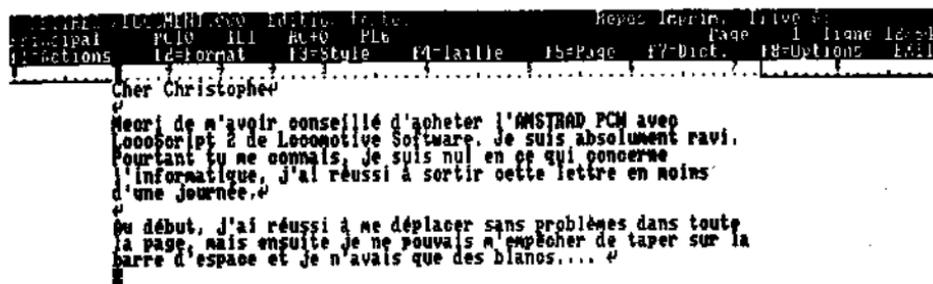
L'écran a clignoté et LocoScript s'est déplacé sur la ligne suivante parce que LocoScript n'a pas la place d'écrire le mot tout entier sur la première ligne. Quand vous utilisez une machine à écrire, vous devez calculer où commence chaque ligne; ici vous n'avez pas à faire cela. LocoScript le calcule pour vous. La seule fois où vous avez à appuyer sur **RETURN** c'est lorsque vous voulez commencer une nouvelle ligne volontairement.

Cet aspect de LocoScript est appelé césure automatique, et c'est un des points dans lequel le traitement de texte est meilleur que la machine à écrire. Vous n'avez pas à vous inquiéter si le mot que vous tapez va s'adapter sur la ligne. Tout ce que vous avez à faire est juste de taper les mots. En continuant à taper le reste du paragraphe et vous verrez encore les césures de mots apparaître quand vous arrivez au mot INFORMATIQUE..., etc...

*L'endroit de la césure se fera là où LocoScript affiche la fin d'une ligne et le début d'une autre. De la même façon, LocoScript se placera sur une nouvelle page si nécessaire lors d'une césure en fin de page.*

## **Correction de vos fautes**

Le second paragraphe de la lettre est une partie du texte que nous avons installé pour vous. Ajoutez-le à votre lettre en appuyant la touche **PASTE** puis en tapant la lettre Z. (Nous expliquons cette partie magique de LocoScript dans la session 14). Votre lettre doit ressembler à ceci :



Le paragraphe que nous avons fait taper contient un certain nombre d'erreurs qui ont besoin d'être corrigées. Pour faire cela, nous devons déplacer la curseur sur chaque faute et effectuer la correction nécessaire.

Vous déplacez le curseur en appuyant sur les quatre touches « curseur »    et 



*LocoScript offre aussi d'autres touches spécifiques qui permettent de déplacer le curseur texte à l'écran, les touches curseur étant toujours celles qui sont utilisées pour déplacer le curseur).*

Si vous avez l'habitude de travailler sur une machine à écrire, vous devrez vous déshabituer des techniques que vous connaissez pour vous déplacer le long du document. En particulier, vous ne pouvez pas utiliser la barre d'espacement pour vous déplacer le long de la ligne du texte, car celle-ci insère des caractères blancs.

La première faute est MECRI, commencez à déplacer le curseur texte sur le M de MECRI. Appuyez sur la touche  jusqu'à ce que le curseur soit sur le M. (N'ayez pas peur d'aller plus haut ; appuyez juste sur  pour revenir à la bonne place). Puis appuyez sur la touche  jusqu'à ce que le curseur soit sur le C de MECRI. (Si vous allez trop loin appuyez sur ).

## Session 2 : Votre première lettre

Le curseur texte maintenant paraît être après le C mais il est juste avant la lettre. Le curseur texte est une petite ligne fine, après un caractère et devant le suivant. La forme rectangle est utilisée pour que le curseur soit visible.

Pour faire les corrections, vous avez besoin de supprimer CR. Ces caractères sont immédiatement après le curseur texte. Aussi la touche qu'il faut appuyer est **[DEL →]**. Appuyez une fois sur la touche, le C est supprimé : Appuyez encore une fois, le R est enlevé. Le curseur est maintenant sur la lettre I.

*(Vous pouvez également positionner le curseur sur le I. Alors les caractères que vous voulez supprimer seront immédiatement devant le curseur et pour les supprimer pressez la touche **[← DEL]** deux fois).*

Maintenant tapez RC, et vous avez sur l'écran MERCI.

La deuxième faute est sur la quatrième ligne du paragraphe. Une fois encore utilisez les quatre flèches directionnelles pour positionner le curseur. Cette fois positionnez-vous sur la première lettre de J'AI et alors tapez « pourtant », suivi d'un espace. Quand vous tapez, vous verrez le texte à droite du curseur se déplacer vers la droite. Soudainement, quand la fin de la ligne atteint la marge de droite, la ligne se sépare en deux parties. Au lieu de laisser la fin de la ligne dépasser la marge droite, LocoScript génère un espace et le reste de la ligne passe à la ligne suivante.

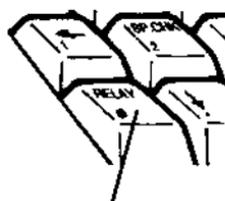
```

          Rev: Insert  Drive A:
Principal      Page 1  Line 6/54
Hi Options    12:00 AM  11:15:11  15:Page  17:Edit  18:Options  LAlt

.....
Cher Christophe
Merci de m'avoir conseillé d'acheter l'AMSTRAD PCW avec
LocoScript 2 de Locomotive Software. Je suis absolument ravi.
Pourtant tu me connais, je suis nul en ce qui concerne
l'informatique, pourtant
J'ai réussi à sortir cette lettre en moins
d'une journée.
Au début, j'ai réussi à me déplacer sans problèmes dans toute
la page, mais ensuite je ne pouvais m'empêcher de taper sur la
barre d'espace et je n'avais que des blancs.... e

```

D'accord le paragraphe ne semble pas très ordonné en ce moment, mais c'est facilement remaniable. Appuyez juste sur la touche **RELAY** quand vous avez fini de taper. Cette commande restructure le paragraphe.



Touche « Relay »

En supposant que tout le premier paragraphe soit correctement écrit, tout ce qui reste à faire est d'ajouter *Merci encore* et votre nom dans le bas. (Nous n'ajouterons pas d'adresse dans le haut de la lettre, car ça nous retarderait).

En utilisant la touche **DOC/PAGE**, le curseur se déplacera en fin de page, ceci revient à déplacer le curseur texte vers le bas de la page. Appuyez sur cette touche.

Le curseur texte se déplace jusqu'à la fin de votre texte. Mais, regardez le deuxième paragraphe où vous avez une petite marque. LocoScript 2 a arrangé le texte pour vous. *En appuyant sur **PAGE** vous perdez l'endroit où vous étiez en train de travailler et vous vous trouvez en fin du document. De plus LocoScript 2 s'assure de la bonne mise en page.*



Touche « Page »

Maintenant tapez :

**RETURN**

Merci encore **RETURN**

**RETURN**

**RETURN**

**RETURN**

Jean-Marc **RETURN**

```
PRINCIPAL DOCUMENTS 000 Edition Texte
Principal PC10 111 Rev9 PL6 Page: 1 ligne 18 de 61
Fonctions Te=Format T3=Style T4=Taille T5=Page T7=Dict T8=Options Z=All
```

Cher Christophe

Merci de m'avoir conseillé d'acheter l'AMSTRAD PCW avec LocoScript et de Locomotive Software. Je suis absolument ravi. Pourtant tu me connais, Je suis nul en ce qui concerne l'informatique, pourtant j'ai réussi à sortir cette lettre en moins d'une journée.

Qu'au début, j'ai réussi à me déplacer sans problèmes dans toute la page, mais ensuite je ne pouvais plus empêcher de taper sur la barre d'espace et je n'avais que des blancs....

Merci encore

»

»

Jean-Marco

## Une fois que les corrections ont été faites

Pour terminer, vérifier toute la lettre pour les autres fautes. C'est une chose que LocoScript ne peut pas faire pour vous. (Cependant, nous vous montrerons plus tard comment utiliser une partie spéciale de LocoScript appelé LocoSpell pour vérifier votre orthographe).

Quand vous êtes sûr de vous, appuyez sur la touche **[EXIT]**. (Vous appuyez sur la touche **[EXIT]** quand vous voulez terminer ce que vous êtes en train de faire).

Locoscript répond avec un menu de commandes. Fin d'édition, Sauve et continue, Sauve et imprime, Abandon Edition avec Fin d'édition en vidéo inverse.

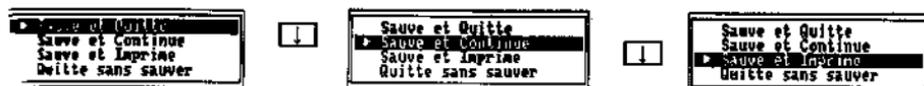
Nous regarderons dans la leçon 3, quelles sont toutes ces options. Maintenant, nous prendrons l'option sauve et imprime. C'est un raccourci de LocoScript pour imprimer la copie de la lettre que nous avons préparée (L'impression est une tâche très différente de la préparation d'un document La leçon 4 traite de l'impression).

**Remarque :** Si l'option sauve et imprime n'est pas incluse dans le menu, vous n'avez pas une imprimante connectée à votre PCW ou l'imprimante est mal connectée. Quand c'est le cas, sélectionnez fin d'édition.

Puis quand vous retournez à l'écran gestion disque, appuyez sur la touche [PTR] et si les lignes d'information maintenant indiquent « pas d'imprimante » (l'imprimante n'est pas connectée ou il imprime quelque chose d'autre), elle est en train d'imprimer quelque chose ou peut-être attend-elle que vous chargiez une autre feuille de papier. Allez à l'annexe « Résoudre les problèmes » pour plus de renseignements.

LocoScript pré-sélectionne toujours une des options dans le menu. L'option choisie est précédée par une flèche. Pour sélectionner une action différente, vous avez besoin de déplacer la flèche sur l'option que vous désirez. Vous réalisez cela en déplaçant la bande en vidéo inverse, le curseur Menu sur l'option. La flèche se déplace automatiquement quand vous déplacez le curseur.

Dans notre cas, vous voulez vous déplacer vers l'option sauve et imprime. Le curseur menu, comme le curseur texte, est déplacé en appuyant sur les touches curseur. (Les 4 touches [↓], [↑], [←] et [→]). Aussi pour déplacer le curseur menu vers le bas afin d'obtenir l'option sauve et imprime, appuyez 2 fois sur [↓].



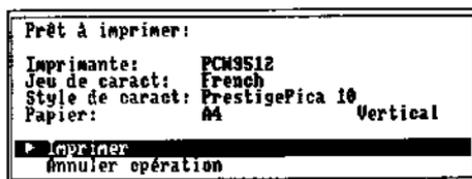
*Nous verrons par la suite, un raccourci pour se déplacer sur l'option que vous désirez, mais vous pouvez toujours déplacer le curseur dans LocoScript - appuyant sur la touche curseur).*

Maintenant appuyez sur [ENTER] juste comme vous aviez fait auparavant pour dire à LocoScript de créer un nouveau document. Cette fois-ci en appuyant sur [ENTER], vous indiquez à LocoScript de continuer avec l'information sélectionnée.

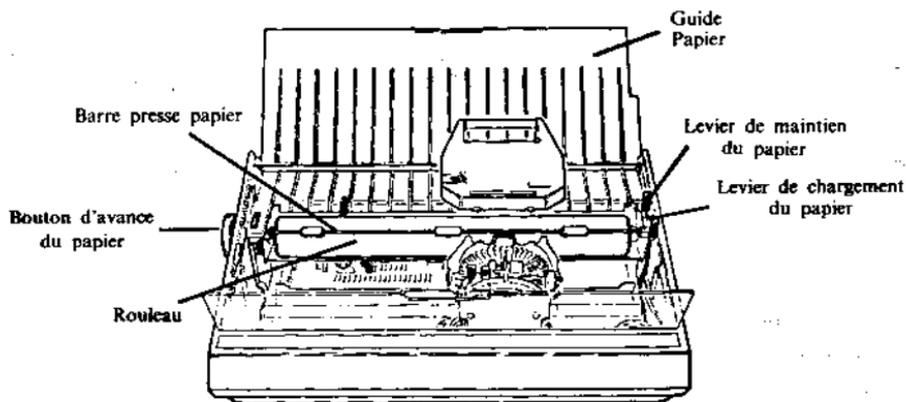
LocoScript maintenant efface l'écran sur lequel vous étiez en train de travailler et vous ramène à l'écran gestion disque. La lumière sur le lecteur de disque clignote. LocoScript est en train de sauver votre document.

## Session 2 : Votre première lettre

Ensuite vous verrez un autre menu sur l'écran ressemblant au menu de sélection que vous avez vu, quand vous étiez en train de créer le document, au début de la leçon, mais avec des options différentes. Ignorez ces options maintenant ; appuyez sur **ENTER** : le message suivant apparaîtra :



Ce message vous rappelle que LocoScript utilise du papier A4. Il apparaît seulement la première fois que vous imprimez un document après le chargement de LocoScript 2.



Avant d'entreprendre autre chose, vous devez charger une feuille de papier A4. Pour faire cela, placez une feuille avec le côté gauche aligné sur la 3ème rainure du guide papier. Puis tirez le levier presse-papier vers vous. La barre presse-papier est maintenue levée. Le papier est chargé automatiquement.

Quand le chargement du papier est réalisé vous pouvez éventuellement ajuster la feuille en tirant le levier de maintien de papier vers vous.

Quand le papier est en place, poussez le levier de maintien de papier et le levier presse-papier. Puis appuyez sur [EXIT] suivi de [ENTER]. Votre lettre commencera à s'imprimer. Quand c'est fini, vous pouvez retirer la feuille.

Si vous regardez l'écran gestion disque, vous verrez qu'il y a maintenant le DOCUMENT 000 dans une des colonnes situées dans la partie basse de l'écran. C'est la copie de votre lettre que LocoScript a faite sur le disque quand il a sauvé votre travail. Vous pouvez produire d'autres versions de la lettre et/ou la réimprimer en utilisant cette copie. Comme nous le verrons plus tard lors de l'apprentissage de LocoScript.

### Résumé de la session

Dans cette leçon vous avez préparé et imprimé un document très simple. A la fin de cette leçon vous avez produit un document d'aspect très professionnel, certainement meilleur que sur une machine à écrire.

Mais vous n'avez pas utilisé un nom très significatif pour votre document et quand vous regarderez l'écran gestion disque d'ici quelques jours le nom DOCUMENT 000 ne vous donnera aucune idée sur son contenu.

# Création d'un document

Dans la session précédente, nous vous avons montré comme il était facile de créer et imprimer un document en utilisant LocoScript. Mais nous ne nous sommes pas préoccupés de l'endroit où il était stocké, de son nom et des messages que LocoScript vous indiquait sur le document que vous étiez en train de créer.

En pratique, il faut mieux faire attention à ces données. Aussi dans cette session, nous allons regarder comment préparer un nouveau document mais cette fois-ci nous irons étape par étape pour être sûr que le document terminé sera stocké où vous le désirez et appelé par un nom qui vous aidera à vous souvenir du contenu du document stocké ; nous regarderons également les messages que LocoScript affiche sur l'écran durant la préparation du document.

## Création d'un document

Avant de créer un document vous devez afficher l'écran gestion disque. C'est l'écran affichant les noms des documents stockés sur le disque. Si vous ne l'avez pas encore sur votre écran et que vous n'êtes pas sûr de la façon de l'obtenir, reportez-vous à la page 51.

Vous devez aussi avoir la disquette de données sur laquelle vous voulez stocker le nouveau document dans le lecteur de disques (*souvenez-vous de la différence entre votre disquette d'initialisation et les autres disquettes que vous utilisez quand vous travaillez avec LocoScript. Votre disquette d'initialisation est la disquette que vous utilisez tout au début, lors du chargement du programme LocoScript 2 ; les autres disquettes sont des disquettes de données sur lesquelles vous stockez vos documents*).

Dans cette session, nous allons utiliser la disquette documents comme disquette de données, placée dans le lecteur A (le lecteur de disquette de gauche si vous en avez deux). Si nécessaire, remplacez le disque du lecteur par celui que vous voulez utiliser, mais dans ce cas, n'oubliez pas de dire à LocoScript 2 que vous avez changé de disquette, en appuyant sur **F7**.

### Choisir où stocker les documents

La prochaine étape est le choix de l'endroit où vous voulez stocker votre document. Mais tout d'abord un mot sur la façon dont LocoScript organise les documents, dans les groupes.

LocoScript vous donne huit groupes quel que soit le disque. Ces groupes sont soit identifiés par des chiffres (groupe 0... groupe 7) soit par des noms. Le premier groupe (groupe 0) sur votre disque d'initialisation, par exemple, a le nom SYSTEME.

Les groupes sont utilisés pour stocker différents types de documents. En particulier, le groupe que vous choisissez, quand vous créez un document, reflète un peu son contenu. Par exemple, nous avons commencé la session précédente en choisissant soigneusement le bon groupe afin que le document que vous avez créé soit installé, comme une lettre, dans le groupe LETTRES.

Les lettres ne sont en aucune façon le seul type de document que vous puissiez produire sur votre PCW. LocoScript a été conçu pour créer différents types de documents, des mémos, des articles, des étiquettes, ainsi que des lettres et des documents précis.

Nous expliquerons dans la session 24, comment créer un modèle de document, mais pour le moment, voici tout ce que vous devez savoir :

- quand vous voulez préparer une lettre, choisissez le groupe 2 (le groupe des lettres)
- quand vous voulez préparer un article (par exemple pour votre magazine), choisissez le groupe 3 (le groupe MANUSCRP)

- quand vous voulez préparer un mémo, choisissez le groupe 4 (le groupe des MEMOS)
- quand vous voulez préparer des adresses, choisissez le groupe 5 (le groupe des ETIQ)
- Quand vous voulez préparer un document, choisissez soit le groupe 0 (le groupe SYSTEME) soit le groupe 1 (sans nom)

(Vous obtenez aussi un document particulier si vous choisissez le groupe 6 (le groupe des factures) ou le groupe 7 (le groupe publipostage MAILING). Cependant ces documents utilisent certaines instructions qui seront décrites dans les sessions 21 et 22.)

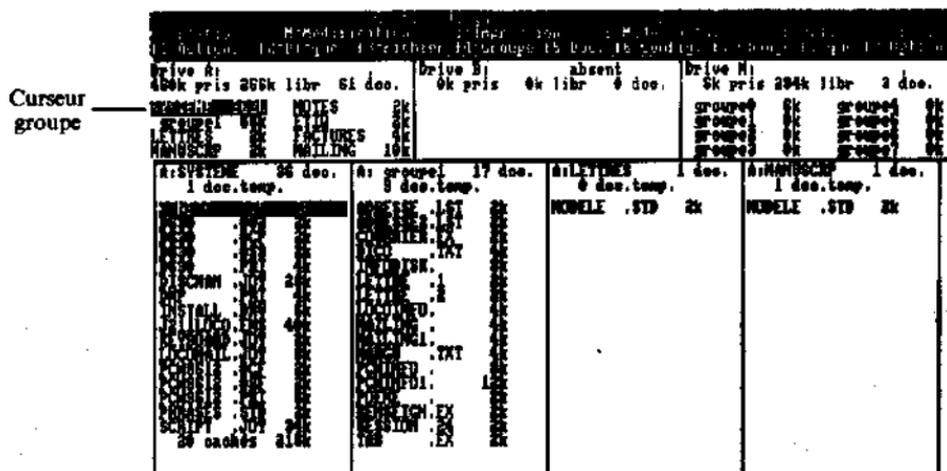
L'écran gestion disque vous montre le lecteur contenant la disquette, les groupes disponibles sur ces disquettes, et ce qu'ils contiennent pour l'instant.

Les lecteurs de disquettes sont référencés par leurs noms. Le lecteur A (et lecteur B si vous en avez un) est le lecteur de disquette où vous pouvez insérer vos disquettes souples. Le lecteur M est une partie de la mémoire de votre PCW qui est utilisé comme un lecteur de disque. LocoScript utilise pour stocker certains fichiers dont il a besoin durant son travail. Ces fichiers sont aussi stockés sur la disquette d'initialisation, mais LocoScript travaille avec les copies qu'il écrit sur le lecteur M afin que vous puissiez utiliser vos lecteurs de disquettes pour vos données. Ces fichiers ne doivent pas être supprimés.

Si vous voulez, vous pouvez stocker des documents sur le lecteur M, exactement de la même manière que sur une disquette souple. Mais vous utiliserez le lecteur M d'une façon temporaire pour les documents. Si vous voulez en garder une trace, vous devez les copier sur une de vos disquettes parce que le lecteur M est vidé lors de l'extinction du PCW.

Les trois compartiments situés en haut de l'écran gestion disque donnent les huit groupes de chacun de vos disques. Chacune des colonnes, au bas de l'écran gestion disque, liste le contenu d'un groupe. Le nom du groupe affiché est écrit en haut de la colonne correspondante.

Vous choisissez le groupe avec lequel vous voulez travailler en déplaçant la bande en vidéo inverse du haut de l'écran appelé curseur groupe sur le nom de groupe. Le curseur groupe est un des autres curseurs de LocoScript et il est déplacé en appuyant sur les touches curseur. Cependant, dans ce cas, vous devez maintenir la touche **[SHIFT]** enfoncée en même temps que vous appuyez sur les touches curseur. (Pour vous souvenir que vous devez maintenir **[SHIFT]** enfoncé, pensez que le déplacement d'un groupe à un autre correspond à un grand mouvement du curseur. En appuyant sur **[SHIFT]** et sur la touche curseur simultanément, cela produit un plus grand déplacement qu'en appuyant uniquement sur une touche curseur.)



Pour créer un document sur la disquette de données contenue dans le lecteur A, le nom des groupes de cette disquette est pour l'instant sans importance. Ces groupes ne contenant pas de modèle de document, c'est ceux du Drive M qui seront pris en compte.

Pour cet exercice, vous voulez aller dans le second groupe du lecteur A, groupe 1. Maintenez la touche **[SHIFT]** enfoncée et appuyez sur **[←]**, **[→]**, **[↑]** ou **[↓]** jusqu'à ce que le curseur groupe soit sur ce nom de groupe. En effectuant cette manipulation, vous verrez la bande en vidéo inverse de la partie basse de l'écran se déplacer.

S'il n'y a pas de colonne pour le groupe choisi, alors le curseur fichier devient une barre verticale montrant que le groupe est vide.

### Création d'un document

Quand le curseur groupe est en place, appuyez sur la lettre « C » pour dire à LocoScript que vous voulez créer un document. Comme vous l'aviez fait dans la session 2. (C pour Créer, c'est assez simple de s'en souvenir, mais si vous n'êtes pas sûr de la touche à appuyer, regardez la deuxième des trois lignes d'informations du haut de la page. Là, vous verrez C = Création.)

Comme auparavant, LocoScript génère un menu de sélection, donnant des informations sur le groupe et sur le lecteur que vous avez sélectionné et suggérant un nom à utiliser pour ce nouveau document. LocoScript propose toujours comme nom d'un nouveau document DOCUMENT.nnn ou nnn est un nombre.

Si le menu de sélection montre que vous n'avez pas choisi le groupe que vous vouliez, appuyez sur **[CAN]**. Ceci efface le menu et vous ramène à l'écran gestion disque comme si vous n'aviez jamais appuyé sur C. Repositionnez le curseur groupe et appuyez de nouveau sur C. (**[CAN]** est la touche qu'il faut toujours presser quand vous voulez effacer un menu qui est apparu à l'écran par erreur.)

Touche CANCEL



### Nommer le document

Maintenant, réfléchissez à un nom pour ce nouveau document. Le nom que vous avez choisi doit contenir au maximum huit caractères pour la première partie et trois au plus pour l'extension. Les deux parties sont séparées par un point. Il y a beaucoup de caractères que vous pouvez

### Session 3 : Création d'un document

---

utiliser dans le nom (consultez l'Annexe III). Mais en général il est préférable d'utiliser les lettres capitales A... Z et les chiffres 0... 9. Vous ne pouvez pas mettre d'espace dans le nom.

Il est judicieux de choisir un nom qui vous rappellera le contenu du document. Par exemple, vous pouvez appeler votre comptabilité de la chasse au trésor que votre club a organisé en Mai TRESOR.MAI ou CHASTR.MAI. Le nom que nous allons utiliser ici est : EXERCICE.3.

Vérifiez que le curseur menu est bien positionné sur la ligne du nom du menu de sélection, puis tapez ce nom. (Si le curseur menu est sur une autre ligne, ce que vous taperez apparaîtra sur cette ligne et non sur la ligne du nom.)

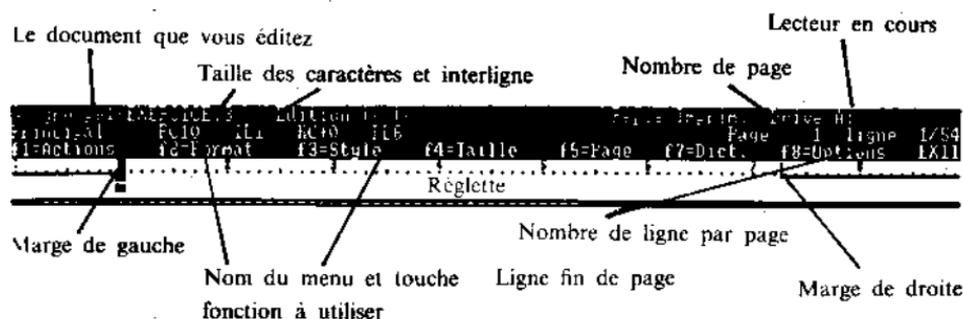
Ne vous inquiétez pas si vous tapez des lettres en minuscules — *quand LocoScript attend des lettres capitales, il convertit automatiquement les lettres minuscules en lettres majuscules.*

Ce que vous tapez remplace progressivement DOCUMENT.*nnn*. Vous verrez le petit curseur se déplacer le long de la ligne au fur et à mesure de la frappe. Lorsque vous tapez le point, automatiquement LocoScript transforme en caractère blanc le reste de la partie principale et transfère le petit curseur à l'extension afin que le prochain caractère tapé soit le 1<sup>er</sup> caractère de l'extension. Finalement appuyez sur la barre d'espacement une ou deux fois pour effacer les caractères restant du nom du DOCUMENT.*nnn*.

Si vous détectez une faute dans le nom que vous avez tapé, alors corrigez-la exactement comme vous corrigeriez du texte. Vous n'avez pas à effacer le nom entièrement. Vous pouvez juste positionner le petit curseur avec les touches de déplacement du curseur sur la lettre pour faire la correction.

• Quand le nom du document est correct, appuyez sur **ENTER** pour dire à LocoScript de continuer avec ces données. LocoScript efface alors l'écran gestion disque et ouvre l'écran d'édition de texte, installé pour le document que vous allez créer.

## L'écran d'édition de texte



C'est exactement le même écran que lors de la session 2 : la seule différence est que nous travaillons maintenant sur un document différent.

Les caractéristiques affichées à l'écran nécessitent un peu plus d'explications.

**La règlette :** Comme nous l'avions dit auparavant, elle a pour rôle de vous informer sur la position des marges droites et des tabulations. En ce moment, elle vous montre juste l'emplacement des marges car aucune tabulation n'a été installée. La règlette que vous avez ici a été prévue pour utiliser du papier A4 standard.

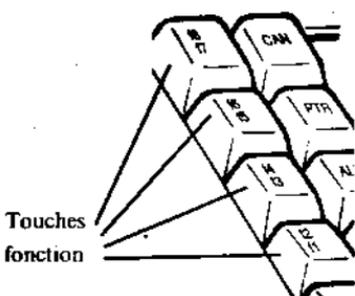
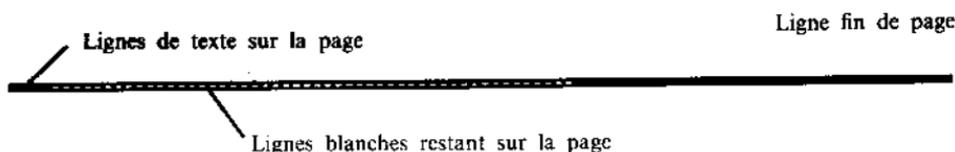
Les marges sont d'une largeur d'un pouce. La règlette est graduée de telle façon qu'elle compte les caractères d'une taille bien définie appelée : « échelle ». L'échelle que vous avez ici est de 10 caractères par pouce. A partir des chiffres sur la règlette, vous pouvez calculer le nombre maximum de caractères d'une taille bien définie que vous pouvez mettre sur une ligne ou le nombre de caractères que vous pouvez insérer entre deux tabulations.

Le rectangle sur la règlette est le curseur règlette, qui vous indique jusqu'où travailler le long de la page. Quand vous taperez, vous verrez le curseur règlette suivre la même progression que le curseur texte.

**La ligne fin de page :** C'est l'endroit qui marque la fin d'une page et le début d'une autre dans votre texte. Dans un long document il y aura

plusieurs lignes fin de page, mais quand le document vient d'être créé ou que votre document est très court, vous n'aurez qu'une seule ligne fin de page immédiatement après la dernière ligne tapée.

La ligne fin de page a une configuration spéciale qui vous permet de voir combien de lignes vierges restent dans la page. Ceci est très utile. Par exemple, quand vous voulez voir si vous pouvez insérer un court paragraphe sur une page sans avoir à l'écrire sur la deuxième page ou quand vous voulez calculer combien de lignes blanches il faut mettre au début d'une petite lettre pour qu'elle soit correctement centrée.



Regardez quelques instants le contenu du haut de l'écran car l'information qu'il vous montre est très pratique, spécialement quand vous devez améliorer l'aspect du document. Essayez d'appuyer sur toutes les touches fonction pour voir les menus qui apparaissent. Quand vous obtenez un menu sur l'écran, appuyez sur **CAN** pour l'effacer. N'appuyez pas sur **ENTER** à cette étape, sinon il pourrait se produire d'étranges choses sur l'écran.

## Entrée d'un texte

Appuyez simplement sur la touche ou sur la combinaison de touches pour obtenir le caractère que vous désirez, et ce caractère sera entré dans votre document puis affiché sur l'écran.

LocoScript 2 manipule une grande gamme de caractères (plus de 100), incluant les lettres Grecques et Cyrilliques. Tous les caractères peuvent être affichés sur l'écran, mais vous aurez besoin d'acheter d'autres marguerites ou une imprimante matricielle pour pouvoir imprimer tous ces caractères spéciaux.

## Entrée de différents caractères

Tous les caractères Romains comme les caractères utilisés dans ce manuel sont tapés en enfonçant la touche sur laquelle le caractère est gravé, soit toute seule, soit avec la touche **[SHIFT]** appuyée en même temps. Si vous tapez beaucoup de caractères avec **SHIFT**, il est préférable d'appuyer sur la touche **[CAPS LOCK]**. Cette touche maintient enfoncée **[SHIFT]** jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche **SHIFT**, ou à nouveau sur la touche **[CAPS LOCK]**. Exactement comme une machine à écrire. Alternativement, si vous avez besoin de taper plusieurs caractères en lettres capitales, vous pouvez appuyer sur **[ALT]** puis sur **[ENTER]**. LocoScript convertit alors toutes lettres minuscules que vous tapez en lettres capitales jusqu'à ce que vous appuyez sur **[ALT]** et **[ENTER]**. (Il indique alors Caps dans le coin droit de l'écran.)

Il y a beaucoup d'autres caractères comme (©), les différentes flèches et \, que vous pouvez obtenir avec les caractères gravés sur les touches. Ces caractères sont obtenus en appuyant sur **[ALT]** ou **[EXTRA]** simultanément avec la touche, avec parfois la touche **[SHIFT]** en plus.

Quand vous voulez taper du texte dans une langue étrangère qui utilise des lettres grecque ou Cyrillique ou si vous voulez utiliser des symboles spéciaux, ce que vous devez faire est légèrement différent. Avant que vous ne commenciez à taper du texte appuyez sur la touche **[ALT]** et pressez une des touches fonctions dépendant du caractère que vous voulez utiliser. Cette combinaison de touches met le clavier dans un mode spécial appelé « super ALT », dans lequel les touches produisent différents caractères. Le clavier reste dans ce mode jusqu'à ce que vous appuyez sur la touche **[ESC]** et sur **[F1]**, après quoi, le clavier reproduit à nouveau les caractères normaux.

Quand vous utilisez le mode « Super ALT », ceci est indiqué dans l'angle droit de l'écran comme Gre, Cyr sym.

Toute la gamme des caractères que vous pouvez taper et les touches que vous avez besoin de presser pour obtenir ces caractères sont expliqués dans l'Annexe III. Consultez cette annexe et regardez les caractères disponibles et ce qu'il faut faire pour les avoir. Cependant, il est nécessaire de vous rappeler que vous ne pourrez pas nécessairement imprimer tous les caractères que vous voulez sur votre imprimante (pour plus de détails, voir l'annexe III, ou le manuel de l'imprimante quand vous utilisez une imprimante autre que celle fournie avec votre PCW).

### Mettre des accents, des indices, des exposants, etc.

Si vous désirez des accents spéciaux sur des lettres, LocoScript peut les produire. Vous pouvez donner à toute lettre un des 15 accents disponibles en tapant en premier l'accent puis la lettre. (Si vous voulez l'accent tout seul, tapez l'accent puis **[ENTER]**.) Par exemple, vous verrez qu'un « ê » est tapé en appuyant sur « ^ » puis sur « e ».

La lettre accentuée sera affichée sur votre écran et entrée dans votre document comme un simple caractère. Cependant, il ne sera pas toujours possible d'imprimer tous les accents que vous demandez. Beaucoup d'accents de LocoScript 2 ne sont pas disponibles sur les imprimantes.

LocoScript dispose aussi de fractions et symboles, mais si vous désirez taper des formules mathématiques ou chimiques, ou si vous voulez numéroter les notes en pied de page dans vos documents, il se peut que vous ayez besoin d'autres instructions LocoScript, comme les indices et exposants. Ceci est expliqué dans la session 10.

### Pratique et correction

Vous pouvez vous entraîner à taper un texte, dans un document de LocoScript, de différentes manières. Par exemple vous pouvez simplement taper, ce qui vous passe par la tête, ou vous pouvez ouvrir une page d'un

livre au hasard et juste la copier. Quelle que soit votre méthode, vous devriez bientôt avoir l'habitude de la frappe et de la manipulation automatique des mots par le LocoScript.

Quand vous tapez, vérifiez que LocoScript enregistre bien ce que vous faites. Regardez le curseur réglette se déplacer le long de la réglette avec le curseur texte.

Remarquez comment le numéro de ligne en haut de la page s'enregistre : comment le milieu de la section de la ligne de fin de page, diminue quand vous additionnez d'autres lignes à votre texte. Être familiarisé avec ces notions, vous aidera quand vous ferez des changements dans votre document. Notez aussi comment LocoScript se déplace automatiquement sur une nouvelle page : (ceci est expliqué dans la session 16).

Si vous faites des fautes, corrigez-les exactement comme vous l'aviez fait dans votre document. Notez aussi comment LocoScript se déplace automatiquement et notez ce qui se passe avec le curseur réglette, sur la page et le numéro de ligne quand vous le faites). Puis utilisez **←DEL** ou **←** pour effacer les caractères que vous ne voulez plus, avant de taper les nouveaux caractères.

Remarquez comment LocoScript réajuste votre texte quand vous travaillez, afin que votre document soit toujours correctement mis en page.

## Sauvegarde du nouveau document

Quand vous avez tapé tout le texte désiré et fait toutes les corrections, le temps est venu de sauvegarder (et peut-être d'imprimer) votre nouveau document. ↓

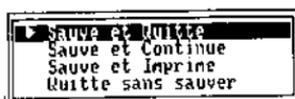
Appuyez sur **EXIT**. (Souvenez-vous, **EXIT** est toujours la touche à presser pour dire à LocoScript que vous voulez finir la tâche courante. Le mot

### Session 3 : Création d'un document

---

EXIT étant situé à la fin de la troisième ligne d'information) LocoScript alors s'affiche son menu EXIT :

Les quatre options donne différents résultats.



Sauve et Quitte sauve votre document sur disque afin que vous puissiez l'ouvrir, le changer ou l'imprimer plus tard. Vous retournez à l'écran gestion disque.

Sauve et Continue sauve votre document sur disque mais revient immédiatement à l'écran d'édition.

Cette option est surtout utile quand vous travaillez beaucoup sur un document et que vous ne voulez pas perdre le travail que vous avez effectué si une panne de courant intervenait, par exemple. Si vous sauvez le travail sur un document après un incident de ce genre, vous recommencerez avec l'ancienne version que vous avez sauvegardé. (Nous vous suggérons de sauvegarder souvent votre travail au moins une fois toutes les heures pour éviter d'en perdre une grande partie accidentellement.)

Sauve et Imprime sauve vos documents sur disque et affiche dans le menu ce qui est utilisé pour l'imprimer. C'est utile quand vous voulez imprimer un document sans passer par l'écran gestion disque. Sauve et Imprime n'est pas la seule manière ou la meilleure façon d'imprimer un document. Nous vous montrons dans la session 4 comment imprimer un document sans l'éditer dans un premier temps.

**Remarque :** L'option Sauve et Imprime n'existe pas s'il n'y a pas une imprimante connectée à votre PCW ou si l'imprimante est mal connectée ou si elle est déjà en train d'imprimer.

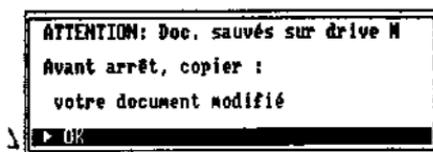
Quitte sans sauve efface tout le travail que vous avez fait, puis vous ramène à l'écran gestion disque. Rien n'est sauvé sur le disque. C'est l'option à prendre quand vous voulez revenir à la version du document que vous aviez auparavant sauvé.

Le menu Exit est un menu qui, rappelez-vous, s'obtient en appuyant sur la touche **EXIT**.

Il y a deux façons de déplacer le curseur menu, vous pouvez soit utiliser les flèches curseur ou vous pouvez taper les lettres écrites en capital dans l'option que vous désirez (cela est vrai pour la plupart des menus LocoScript). Par exemple, vous pouvez déplacer le curseur menu de Sauve et Quitte à Sauve et Imprime soit en appuyant 2 fois sur **↓** soit en tapant **SI**.

Dans ce cas, nous allons sélectionner Sauve et Quitte. Ce sera souvent l'option que vous utiliserez car il sauve simplement une copie du document sur le disque, LocoScript présélectionne cette option pour vous. Si vous avez changé cette sélection, alors tapez **SQ**. La lettre capitale dans le menu. Puis appuyez sur **ENTER**.

Quand LocoScript sauve votre document, vous verrez la lumière sur un de vos lecteurs de disque clignotée lorsque votre document sera écrit sur le disque. A moins que vous ayez choisi de sauver votre document sur le lecteur **M**, le disque virtuel : alors vous ne verrez pas votre document s'écrire sur le disque mais vous verrez un message comme celui-ci sur l'écran :



C'est un des messages d'alerte que LocoScript utilise pour vous prévenir de ce qui se passe. Il vous dit quand une erreur est détectée (il peut être judicieux, quand vous voyez un message « Alerte » que vous ne connaissez pas, de se rapporter à la session « résoudre les problèmes » dans l'Annexe V).

Cette alerte particulière vous rappelle de copier le document que vous avez sauvé sur le lecteur **M**, sur un de vos disques dès que possible. Le lecteur **M** est vidé lorsque l'ordinateur s'éteint ou lorsqu'il est réinitialisé et tout ce

### Session 3 : Création d'un document

---

qui est stocké sur le lecteur est perdu. Même la moindre coupure de courant vous fera perdre tous vos documents stockés sur le lecteur M.

Appuyez sur **[ENTER]** pour enlever le message à l'écran.

- Remarquez que lorsque vous retournez à l'écran gestion disque, le curseur groupe est toujours sur le groupe choisi et le curseur fichier est sur le document que vous avez créé. LocoScript laisse toujours les curseurs en place afin que vous puissiez facilement réutiliser le même document.

## Résumé

Dans cette session vous avez vu :

- Comment choisir un groupe particulier sur l'écran gestion disque
- Comment créer un nouveau document et installer son nom et le groupe dans lequel il est stocké
- Comment l'écran d'édition de texte est mis en page et quel message est affiché sur l'écran
- Où regarder pour voir quelles tailles de caractères, quels interlignes et quelles marges vous utilisez.
- Où regarder pour voir où vous en êtes dans votre travail
- Comment taper tous les caractères que LocoScript 2 propose, y compris les caractères spéciaux
- Quels sont les différents choix quand vous avez terminé de taper un texte et comment les sélectionner.

# Impression

La production de documents avec un traitement de texte ne rime à rien si vous ne savez pas comment les imprimer, c'est-à-dire :

- Comment obtenir une imprimante prête pour commencer l'impression.
- Comment indiquer à LocoScript le document que vous voulez imprimer.
- Et enfin, ce qu'il faut faire en cas de problèmes, quand le papier se froisse. (Les imprimantes sont, malheureusement, souvent la cause de problèmes, particulièrement quand vous n'êtes pas très sûr de vous.)

Dans cette session, nous décrirons comment imprimer des documents avec l'imprimante fournie avec votre PCW et ce qu'il faut faire en cas de problèmes. Nous vous montrerons comment imprimer une copie simple ou des copies multiples d'un document et comment imprimer des pages individuelles, plutôt qu'un document tout entier.

A chaque étape de l'impression, LocoScript vous aide en configurant d'avance le type de papier qu'il s'attend à ce que vous utilisiez. En ce moment, c'est le format A4 de papier ; nous vous montrerons comment faire pour utiliser les différentes sortes de papier et comment utiliser un type différent d'imprimante par la suite (session 20 et 23). En attendant, gardez le papier A4 et l'imprimante du PCW.

Dans cette session, vous utiliserez votre disquette d'initialisation comme disquette de données car tous les documents exemples du support de cours sont stockés sur ce disque. Quand vous utiliserez votre PCW pour votre propre travail, vous imprimerez bien sûr, des documents stockés sur une réelle disquette de données comme sur la disquette documents que vous avez préparé dans la session préparatoire (page 10).

- Si en suivant les instructions données ici, rien ne s'imprime ou le papier se froisse dans l'imprimante, consultez la partie intitulée « que peut-il se

passer » dans la session 4 et suivez les instructions. Vous devriez résoudre vos problèmes.

**Remarque :** Aucune des actions décrites ici ne seront valables si vous n'avez pas une imprimante bien connectée au PCW. L'imprimante doit être branchée au PCW avant que vous ne l'allumiez. Consultez la Partie I, Chapitre I pour plus de détails.

Une autre chose à vérifier lors de l'impression est le ruban d'imprimante. Quand le ruban s'use, l'impression s'arrête et le système se bloque afin que vous ne perdiez pas le texte que vous étiez en train d'imprimer. La seule façon de le débloquer est de remettre un ruban neuf.

## Impression d'un document

LocoScript vous offre deux modes d'impression.

Si vous travaillez sur un document, alors vous pouvez imprimer des copies de ces documents en sélectionnant l'option Sauve et Imprime du menu Exit, et en appuyant sur **[ENTER]**. Nous avons vu cela dans la Session 2.

Mais le seul document que vous pouvez imprimer en utilisant Sauve et Imprime est le document sur lequel vous étiez en train de travailler. La principale manière d'imprimer des documents est de partir de l'écran gestion disque (c'est l'écran qui liste les fichiers et les documents).

Les deux méthodes sont très similaires, aussi nous allons regarder une impression à partir de l'écran gestion disque. En fait, l'option Sauve et Imprime vous ramène dans le procédé d'impression de l'écran gestion disque avec le document déjà sélectionné. La première étape est, par conséquent, l'affichage de l'écran gestion disque : si vous n'êtes pas sûr du moyen de l'obtenir consultez la page 51.

La prochaine étape est l'insertion de la disquette de données, contenant le document dans un de vos lecteurs de disquettes. Dans cette session la disquette que vous voulez est la disquette d'initialisation.

Si nécessaire, remplacez la disquette dans le lecteur par celle que vous

voulez utiliser : rappelez-vous qu'il faut appuyer sur **F7** pour prévenir LocoScript 2 du changement de disquette.

Le document que nous allons imprimer est appelé PCWINFO et il est stocké dans le groupe 1 de votre disquette d'initialisation. Pour dire à LocoScript que vous voulez travailler avec ce document, vous devez le choisir avec le curseur fichier, la bande en vidéo inverse dans la partie basse de l'écran. Comme nous l'avions dit auparavant, tous les curseurs dans LocoScript sont déplacés avec les touches du curseur, **←**, **→**, **↑** et **↓**. Aussi, pour commencer, déplacez le curseur fichier sur la colonne que vous voulez en appuyant sur les touches du curseur **←** et **→**.

Ne vous inquiétez pas si le groupe n'est pas affiché en ce moment, continuez à appuyer sur **→** jusqu'à l'affichage de la colonne désirée ou sur **←**, si en appuyant sur **←** la colonne désirée n'apparaît pas. Les groupes sont affichés en ordre, lecteur A, lecteur B puis lecteur M. Vous verrez la partie basse de l'image défiler à travers votre écran quand vous appuyez sur ces touches. La seule raison pour que le groupe désiré n'apparaisse pas à l'écran est l'absence du bon disque dans le lecteur.

Une fois que le curseur fichier est dans la bonne colonne, utilisez les touches **↑**, et **↓** pour le positionner sur le document que vous voulez imprimer, PCWINFO dans ce cas.

## Impression d'une copie de tout le document

Quand le curseur fichier est sur le document que vous voulez, appuyez sur la touche « I » (vous n'aurez qu'à penser à I pour Impression, mais si vous n'êtes pas sûr de vous en souvenir, I=Impression est écrit sur la deuxième ligne d'information).

LocoScript affiche maintenant un de ses menus de sélection à l'écran. (Si à la place vous voyez un message vous indiquant que l'imprimante est active, c'est que vous avez encore la dernière partie du document précédent à imprimer). C'est le même menu que vous voyez lorsque vous choisissez l'option Sauve et Imprime. Nous allons regarder les options plus en détails.

| Impression                                  |          |
|---|----------|
| Nom:  | PCWINFO  |
| Groupe:                                     | groupe1  |
| Drive:                                      | A        |
| <input checked="" type="checkbox"/> Qualité | Courrier |
| <input type="checkbox"/> Qualité            | Listing  |
| Nombre de copies:                           | 1        |
| ▶ Imprime toutes pages                      |          |
| Imprime certaines pages                     |          |

La partie haute du menu vous montre le document choisi. Normalement ce sera celui que vous voulez, mais sinon, vous avez deux possibilités :

- appuyez sur **[CAN]** (pour abandonner le menu), choisissez le bon document et appuyez sur **I** une nouvelle fois
- changez l'information jusqu'à ce qu'elle soit correcte.

La modification de l'information dans le menu n'est pas aussi difficile que cela puisse paraître, mais c'est généralement plus facile d'appuyer sur **[CAN]** et de recommencer.

La partie basse du menu vous donne plusieurs choix sur la manière d'imprimer le document. LocoScript a déjà sélectionné plusieurs choix pour vous, aussi vous pouvez lui demander d'imprimer une simple copie en appuyant sur **[ENTER]**. *Les menus de LocoScript sont toujours configurés et prêts à accomplir la tâche que vous désirez. Nous regarderons ces options au fur et à mesure.*

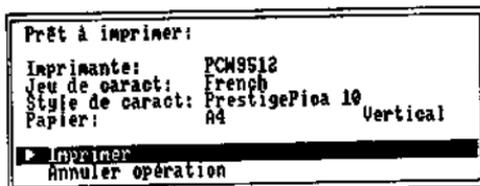
### **Installation de la qualité courrier ou de la qualité listing**

Les options sur la qualité courrier et sur la qualité listing dans le menu vous permettent de sélectionner la qualité d'impression.

Sur une imprimante matricielle, c'est une option importante vous donnant le choix entre la qualité courrier avec une impression lente ou une qualité listing moins bonne avec une impression trois fois plus rapide. Sur une imprimante à marguerite comme celle fournie avec le PCW9512, cette option n'a aucun effet.

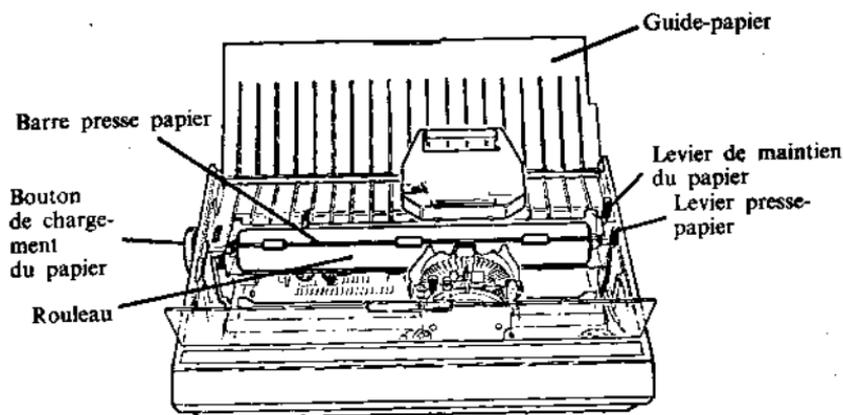
### **Et l'impression**

Le reste du menu est déjà configuré pour imprimer une copie de tout le document, aussi appuyez sur **[ENTER]** pour dire à LocoScript de continuer. Avant qu'il ne commence à imprimer, il se peut que vous voyez un message à l'écran. En particulier, vous verrez toujours un message comme celui ci-dessous, quand vous êtes en train d'imprimer votre premier document juste après le chargement de LocoScript 2.



C'est juste un rappel sur le type de papier que LocoScript s'attend à ce que vous utilisiez dans l'imprimante. D'autres messages apparaîtront quand vous commencerez à utiliser différentes sortes de papier pour vos documents (voir la session 20).

N'effacez pas ce message à l'écran tout de suite. Dans un premier temps, chargez une feuille de papier A4 en plaçant une de ces feuilles sur le guide papier, avec le bord supérieur de la feuille reposant sur la partie arrière du cylindre (le rouleau d'entraînement), et le côté gauche aligné. Quand le papier est en place, tirez le levier presse-papier, le papier se charge alors automatiquement dans l'imprimante.



Lorsque le chargement a été fait correctement, le papier devrait être bien positionné pour l'impression. Si le papier nécessite un réajustement, tirez le levier de maintien de papier vers vous et remplacez le papier correctement autour du rouleau. Quand le papier est en place repoussez le levier de

maintien de papier et le levier presse-papier ; la barre presse-papier est contre le papier. Puis appuyez sur **[EXIT]**, suivi de **[ENTER]** (qui efface le message à l'écran) : le document commencera à s'imprimer.

Ce que vous imprimez est un document de trois pages. Quand il arrive en bas de la première page, LocoScript libèrera la page terminée et attendra que vous mettiez une nouvelle feuille de papier. Chargez une autre feuille de papier, poussez le levier presse-papier pour mettre la barre presse-papier contre le papier, puis appuyez sur **[EXIT]** pour dire à LocoScript que vous avez fini d'ajuster le papier. LocoScript commencera alors à imprimer la deuxième page. Quand il arrive à nouveau en bas de la page, renouvelez l'opération avec une autre feuille blanche.

- Vous pouvez utiliser LocoScript pour d'autres tâches pendant que le document s'imprime. Vous pouvez par exemple, créer un document ou éditer un document que vous avez préparé auparavant. Cependant, la disquette contenant le document que vous imprimez doit être laissée dans le lecteur de disquette.

### Impression de certaines pages

Quand tout le document a été imprimé, vérifiez que le curseur fichier est toujours sur PCWINFO (vous vous souviendrez que LocoScript laisse toujours le curseur fichier où il était, ainsi il est très facile pour vous de travailler encore avec le même document) ; alors appuyez sur **I** une nouvelle fois. Le même menu apparaît, et comme auparavant il est configuré pour imprimer une copie de tout le document. Cette fois, nous voulons juste imprimer la page 2 du document, c'est-à-dire que nous voulons imprimer une partie d'un document plutôt que le document tout entier.

Déplacez le curseur menu sur Imprimer certaines pages en utilisant les touches du curseur. Vous devez toujours vérifier la position du curseur menu afin d'éviter de taper des informations sur d'autres à ne pas effacer.

Remarquez comment la flèche marquant l'option sélectionnée se déplace sur Impression de certaines pages. Vous verrez encore ceci dans d'autres menus.

Maintenant, appuyez sur **[ENTER]** pour continuer. LocoScript affiche alors le deuxième menu, avec des emplacements pour les numéros de page de la première et de la dernière page que vous voulez imprimer. (Le premier numéro de page est généralement 1 ; nous vous montrerons des façons pour fixer le premier numéro de page dans les Sessions 18 et 19.)

|                            |           |
|----------------------------|-----------|
| Imprime une partie du doc. |           |
| Nom:                       | PCWINFO . |
| Première page              | 1         |
| De la page                 | 1         |
| À la page                  | 3         |
| Dernière page              | 3         |

Quand nous voulons imprimer la page 2, le numéro de la première page et de la dernière page doivent être initialisés à 2.

Mettez le curseur menu sur de la page, tapez 2 et appuyez sur **[ENTER]**. Cela initialise la première page à 2. Maintenant positionnez le curseur sur la page tapez 2 suivi de **[ENTER]**. Cela initialise la dernière page à 2.

Remarquez qu'en appuyant sur **[ENTER]** le menu n'a pas disparu.

Le rôle de **[ENTER]** ici correspond à entrer un numéro, il indique à LocoScript que vous avez fini de taper cette information. Vous appuyez sur **[ENTER]** par la suite pour dire à LocoScript de continuer.

Quand tous les détails sont corrects, chargez une feuille de papier A4 dans l'imprimante et appuyez sur **[ENTER]** suivi de **[EXIT]**. LocoScript commencera alors à imprimer la page 2.

Comme auparavant, vous pouvez effectuer d'autres tâches pendant que le document choisi s'imprime à condition que vous ne changiez pas le disque dans le lecteur.)

## Impression de plusieurs copies

Quand la page a été imprimée, vérifiez que le curseur fichier est toujours à la même place, exactement comme auparavant. Une fois encore le menu de sélection quand il apparaît, est installé pour imprimer une copie de tout le document.

Cette fois, nous voulons imprimer deux copies de la page 1. (Vous pouvez imprimer jusqu'à 99 copies si vous voulez, mais nous n'en imprimerons que deux). Commencez par déplacer le curseur menu vers le bas sur nombre de copies. Tapez 2, le nombre de copies que nous voulons faire puis appuyez sur **[ENTER]** pour entrer ce nombre de copies. Comme auparavant quand vous entrez le numéro de la première et dernière page, le menu reste à l'écran.

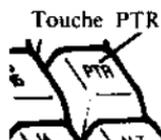
Si vous voulez imprimer le nombre de copies de tout le document, vous presserez sur **[ENTER]** (pour dire à LocoScript de continuer), chargez une feuille de papier et commencez à imprimer. Mais comme nous voulons simplement 2 copies de la page 1, déplacez le curseur menu sur imprimer une partie du document et installez le numéro de la première et dernière page. Seulement cette fois-ci initialisez-les à 1, au lieu de 2.

Quand ces détails sont corrects, appuyez sur **[ENTER]**. Maintenant, mettez une feuille de papier A4 dans l'imprimante et LocoScript commencera à imprimer la page 1. Quand il a fini, chargez une autre feuille de papier, poussez le levier presse-papier, puis appuyez sur **[EXIT]**. Et la deuxième copie de la page 1 sera imprimée. (Nous pouvons modifier un autre document lorsque l'imprimante est en marche.)

• LocoScript imprime une copie de toutes les pages que vous avez sélectionnées avant d'imprimer le prochain jeu. Il n'imprime pas toutes les premières pages puis toutes les deuxièmes pages, etc.

## Abandon d'impression

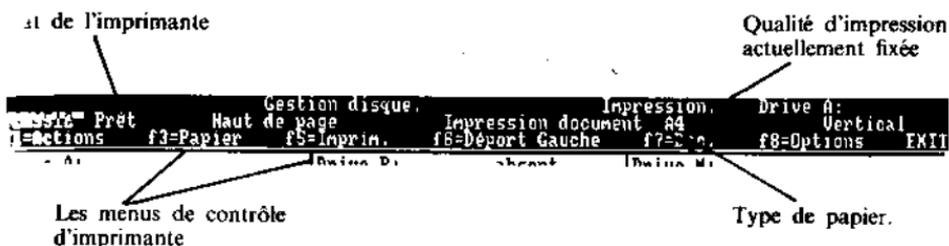
Il est toujours possible après avoir configuré votre imprimante de changer d'avis : de ne plus vouloir imprimer ce document ou de ne plus vouloir tant de copies. Par exemple, il se peut que vous décidiez d'avoir huit copies au lieu de dix.



Pour illustrer ce procédé, utilisez les étapes décrites plus haut pour commencer à imprimer trois copies de PCWINFO. La première démarche pour abandonner l'impression est d'appuyer sur la touche [PTR].

Si vous décidez de ne pas imprimer ce document, faites-le immédiatement ; si vous décidez de ne pas imprimer toutes les copies que vous avez demandées, attendez que LocoScript commence à imprimer la dernière copie que vous voulez et appuyez sur [PTR]. En appuyant sur [PTR] vous interrompez l'impression en mettant LocoScript en contrôle d'état de l'imprimante. LocoScript arrête d'imprimer le document, aussitôt qu'il peut : l'imprimante s'arrêtera à la fin de la ligne en cours.

Pendant que LocoScript est en contrôle d'état de l'imprimante, après un premier coup d'œil, il se peut que vous ne notiez pas le changement d'écran, mais si vous regardez les lignes d'information en haut de l'écran, vous verrez que celles-ci ont changé.



**Remarque :** Si vous regardez l'écran pendant que vous chargez le papier dans l'imprimante, vous verrez que les lignes d'informations changent pour celles ci-dessus. LocoScript est automatiquement en contrôle de l'état de l'imprimante quand vous chargez le papier.

Le menu dont vous avez besoin dans le but d'abandonner l'impression est le menu Doc. Si vous regardez les lignes d'informations en haut de l'écran vous verrez qu'il est affiché à l'écran en appuyant sur [F7]. Appuyez maintenant sur [F7]. Le menu suivant apparaîtra.

|   |
|---|
| Nom: PCWINFO.   |
| de la page: 1   |
| à la page : 3   |
| Page: 2   |
| Copie: 1 de 3   |
| Réimprime depuis:<br>page en cours<br>page précédente<br>début      |
| Fin après cette copie<br>Arrêt copie en cours<br>Abandon impression |
| EXIT  |

Si vous voulez abandonner l'impression totalement, l'option que vous voulez est Abandon impression. Si vous voulez plus de copies, l'option à prendre est Fin après cette copie. (La troisième option Arrêt copie en cours, est utilisée quand vous rencontrez un problème, comme le froissement du papier dans l'imprimante.)

Le menu Doc est un menu de commandes. Il ressemble beaucoup au menu **EXIT** que vous avez utilisé dans les sessions antérieures pour finir le travail sur un document. Dans le menu **EXIT**, l'option qui a été sélectionnée était celle indiquée par la flèche. Ici, elle l'est par un losange.

Nous regarderons ce type de menu de plus près par la suite (Session 12).

Quand le menu Doc est affiché, l'option qui est sélectionnée pour vous est la première des options de réimpression. Aussi, déplacez le curseur menu sur l'option Abandon que vous vouliez, et appuyez sur **ENTER** pour dire à LocoScript d'exécuter cette action. Si vous avez choisi d'arrêter la copie en cours, le menu restera sur l'écran dans le cas où vous voulez sélectionner une des options de réimpression (voir page 80). Pour continuer, déplacez le curseur sur **EXIT** et appuyez encore sur **ENTER**.

**Important :** Avant que vous puissiez continuer à imprimer le document en cours ou sélectionner un autre document à imprimer, vous devez quitter le contrôle de l'état de l'imprimante. Faites cela en appuyant sur **EXIT**. Comme d'habitude, **EXIT** est toujours la touche à appuyer quand vous voulez stopper une tâche et retourner à ce que vous faisiez avant.

## Ajustement de la force d'impression

Quand vous regardez les copies imprimées que vous produisez, il est intéressant de savoir si le texte est assez clair, trop foncé ou comme vous voulez.

LocoScript est automatiquement installé pour vous donner une force de frappe moyenne, mais vous pouvez changer cela en utilisant un autre menu qui est valable quand LocoScript est en contrôle état d'imprimante. Ceci est affiché à l'écran en appuyant sur **[F8]**. Appuyez sur **[PTR]** puis sur **[F8]** pour afficher le nouveau menu.

Ce menu contient deux parties une qui traite du type de ruban que vous avez dans l'imprimante et l'autre sur le contrôle d'impression (c'est-à-dire force de frappe). C'est un menu d'initialisation et les options courantes sont sélectionnées.



Comme vous voyez, LocoScript s'attend à ce que vous utilisiez un ruban Multi-frappe et il est installé pour produire une force de frappe moyenne.

La partie du menu qui nous intéresse ici est la section sur le contrôle d'impression. (L'option du ruban pour votre imprimante est correcte, car le ruban standard du PCW9512 est un ruban multi-frappe).

Tout ce que vous avez besoin de faire pour installer la force de frappe que vous voulez est de déplacer le curseur menu sur l'option que vous désirez et appuyez sur **[↑]**, afin que l'option devienne active. Si vous voulez que votre texte imprimé soit plus foncé alors vous sélectionnez fort: si vous le voulez plus clair, vous sélectionnez faible. Quand la force de frappe que vous voulez est sélectionnée, appuyez sur **[ENTER]** pour effacer le menu, et appuyez sur **[EXIT]** pour quitter le contrôle de l'état de l'imprimante et retourner à ce que vous faisiez auparavant.

## Que peut-il se passer

Cette session est destinée à vous aider quand quelque chose ne marche pas lorsque vous essayez d'imprimer un document. Lisez-la et suivez les instructions. Vous vous sentirez plus confiant quand vous rencontrerez un problème.

### ● Rien n'est imprimé

Une imprimante a besoin que tout soit bien configuré avant de commencer à imprimer un document. Normalement, LocoScript s'occupe de ces installations pour vous. Cependant c'est très facile, spécialement quand vous êtes sans expérience, de manquer une étape ou d'appuyer sur une touche que vous ne vouliez pas et alors votre imprimante refuse d'imprimer.

Cela ne sert à rien de paniquer. Tout ce que vous devez faire c'est lire la liste suivante afin de vérifier et de corriger tout ce que vous avez fait.

**Remarque :** Si vous faites toutes ces vérifications correctement et qu'il n'y a toujours pas d'impression, consultez votre revendeur car c'est peut-être un défaut de l'imprimante.

1. Vérifiez qu'il y a un ruban dans l'imprimante.
2. Vérifiez qu'il y a du papier dans l'imprimante et que la barre presse-papier est bien contre le rouleau.

(Si vous n'êtes pas sûr de reconnaître le rouleau, et la barre presse-papier, regardez l'image de l'imprimante page 99.)

3. Appuyez sur **[EXIT]**.

\*\*\* Votre document doit commencer à s'imprimer. Si ce n'est pas le cas, appuyez sur la touche **[PTR]**. Juste au-dessus de la touche **[ALT]**.

Comme nous l'avons expliqué la validation de la touche **[PTR]** vous met en contrôle de l'état de l'imprimante de LocoScript.

#### 4. Vérifiez que l'imprimante est prête pour l'impression.

L'imprimante ne peut pas imprimer quand :

- il a détecté qu'il n'y a pas de papier dans l'imprimante. (**Remarque :** C'est possible lorsque vous utilisez du papier continu. Quand vous utilisez du feuille à feuille, c'est à vous de vérifier qu'il y a du papier avant d'imprimer) ;
- il attend du papier car vous avez demandé à l'imprimante d'attendre du feuille à feuille mais vous avez chargé du papier continu ;
- l'impression est interrompue.
- il a détecté la fin du ruban, il faut alors remplacer la cassette ruban.

Vérifiez la deuxième ligne d'informations pour voir dans quel état est votre imprimante. Si vous voyez « pas de papier », chargez juste du papier dans l'imprimante. Si vous voyez « Attente papier » appuyez sur **[F1]**. Ceci affiche un menu d'actions à l'écran, qui ressemblera à un de ces deux menus :



Quand l'imprimante est en Attente de papier ou si l'impression est interrompue, la première option dans le menu est Reprendre impression. Quand l'imprimante est prête à imprimer la première option dans le menu est Suspendre impression.

Dans les deux cas, la première option est automatiquement sélectionnée pour vous (montré généralement par la flèche près de cette option). Aussi quand vous voulez que l'imprimante soit prête à imprimer, appuyez sur **[ENTER]** pour sélectionner Reprendre impression. Si l'impression n'était pas suspendue, appuyez sur **[CAN]** pour effacer le menu.

5. Appuyez sur **[EXIT]**.

• **Le papier se froisse dans l'imprimante (ou vous réalisez soudainement que vous n'imprimez pas sur la bonne sorte de papier).**

1. Appuyez sur **[PTR]** pour mettre LocoScript en contrôle d'état d'imprimante (faites cela maintenant).

L'impression s'arrêtera aussitôt que possible, généralement à la fin de la ligne.

2. Enlevez le papier de l'imprimante. Rechargez avec du nouveau papier, mais n'appuyez pas sur **[EXIT]**.

3. Appuyez sur **[F7]**. Il affichera le menu Doc à l'écran.

Le menu Doc normalement vous donne un choix de trois places dans le document où vous pouvez recommencer à imprimer, le début du document, le début de la page, et le début de la page précédente. (L'option page précédente est valable quand cela est possible.)

**Remarque :** Certaines imprimantes impriment beaucoup de caractères entre la validation de la touche **[PTR]** et l'arrêt. Pour cette raison, c'est toujours une bonne idée de vérifier le numéro de page de la page en cours, plutôt que de supposer que c'est automatiquement la page qui était imprimée quand le problème est arrivé.

La première option « réimpression à partir de la première page » est pré-sélectionnée pour vous. Vous pouvez le voir au losange qui la précède. Déplacez le curseur menu sur l'option que vous voulez, automatiquement le losange se déplace, et appuyez sur **[ENTER]**; déplacez-le sur l'option **[EXIT]** et appuyez sur **[ENTER]** pour quitter le menu.

Quand vous quittez le menu après avoir sélectionné une des options de Réimpression, la première action de LocoScript 2 est d'afficher un message d'alerte.

N'effacez pas le message tout de suite sur l'écran. Tout d'abord, chargez le papier dans l'imprimante et /ou ajustez sa position afin que l'impression débute en haut de la page. Si vous utilisez du feuille à feuille, le papier doit être positionné correctement : avec du papier continu, vous pouvez tourner le bouton de chargement du papier sur le côté de l'imprimante jusqu'à ce que le papier soit bien positionné.

Quand le papier est en place, appuyez sur **[ENTER]**. L'endroit où le papier est positionné dans l'imprimante sera l'endroit où la première ligne de texte sera imprimée.

#### **4. Appuyez sur **[EXIT]**.**

LocoScript commence à réimprimer le document à partir de l'endroit choisi.

## **L'imprimante s'arrête net d'imprimer**

Il y a de grandes chances pour que l'imprimante ait détecté la fin du papier et se soit arrêtée pour ne pas imprimer sur le rouleau d'entraînement.

Ne remplacez pas la page en cours avec une nouvelle feuille de papier car il y a encore des pages qui attendent d'être imprimées. D'abord, appuyez sur **[PTR]** pour être dans l'état de contrôle de l'imprimante et alors appuyez sur **[F1]** pour afficher le menu d'action à l'écran. LocoScript termine alors l'impression de la page avant de s'arrêter une nouvelle fois.

Quand il s'arrête, chargez une feuille de papier dans l'imprimante. Quand le papier est en position, appuyez sur **[F1]** pour afficher le menu d'actions à l'écran. (Le chargement du papier redonne automatiquement le contrôle à l'imprimante cette fois, sélectionnez l'option Reprendre impression en haut du menu et appuyez sur **[ENTER]**. Puis sur **[EXIT]** pour quitter le contrôle de l'imprimante. LocoScript alors continue l'impression de votre document.

• L'autre raison qui peut soudainement arrêter l'imprimante, c'est s'il détecte que vous avez atteint la fin de la cassette ruban. Ce ruban ne peut pas être utilisé plus longtemps, l'imprimante s'arrête automatiquement. En

fait, LocoScript bloque le système afin que vous ne perdiez pas le texte que vous imprimez. Le seul moyen de le débloquent est d'insérer un nouveau ruban, c'est pourquoi nous vous recommandons de toujours conserver un ruban neuf.

### Résumé

Dans cette session nous avons vu :

- Comment imprimer un document à partir de l'écran gestion disque.
- Comment imprimer juste une partie d'un document.
- Comment imprimer de multiples copies d'un document.
- Que faire, lorsque votre imprimante refuse d'imprimer.
- Que faire, quand le papier se froisse.

# Modifications

## I : Petites transformations

Dans cette session ainsi que dans la suivante, nous éditerons un document que nous prendrons sur le disque et que nous modifierons.

Dans cette session :

- nous verrons comment modifier un document
- nous regarderons de plus près les petites modifications comprenant des insertions et les suppressions, présentées dans la session 2
- et verrons comment se déplacer d'un endroit à un autre dans le document.

Dans la prochaine session, nous verrons comment effectuer des changements plus importants sur votre document, par exemple, en déplaçant des paragraphes d'un endroit à un autre.

Nous utiliserons encore, dans cette session, un des exemples de documents stocké sur la disquette d'initialisation.

### Modification d'un document

Le point de départ pour la modification d'un document est toujours l'écran de gestion disque, c'est l'écran qui liste tous les fichiers et les documents qui sont disponibles. Si vous ne savez pas comment le faire apparaître, consultez la page 51. Vous devez travailler avec le disque contenant le document dans un de vos lecteurs de disquettes. Pour cette session, le disque que vous devez employer est votre disquette d'initialisation placée dans le lecteur A. Si nécessaire, remplacez le disque dans le lecteur par celui que vous voulez utiliser. Rappelez dans ce cas à LocoScript que vous avez changé de disque en appuyant sur **[F7]**.

## Session 5 : Modifications — I : Petites transformations

Le document que nous allons éditer dans cette session est appelé LOCOINFO et est stocké dans le groupe 1 de votre disquette d'initialisation. Choisissez le document avec le curseur fichier exactement comme vous l'avez fait dans la session précédente.

Quand le curseur fichier est à la bonne position, appuyez sur la lettre « M ». (Souvenez-vous M pour modification-ou relisez la deuxième ligne d'informations du haut de l'écran quand vous n'êtes pas sûr).

Locoscript affiche maintenant un des menus de sélection à l'écran, pour vous donner la possibilité de confirmer le choix. Si nécessaire, appuyez sur **[CAN]** pour abandonner le menu et choisissez le bon document.

Appuyez sur **[ENTER]** pour dire à Locoscript de continuer, une fois que vous avez vérifié toutes les informations. Locoscript efface alors l'écran gestion disque et affiche l'écran d'édition de texte, avec le document que vous avez sélectionné. Votre écran doit ressembler à ceci :

```

A: groupe1/LOCOINFO.      Edition Texte.      Hepos Imprin. Drive A:
Principal      PC10  IL1  RC+0  PL6                Page 1 ligne 1/54
f1=Actions     f2=Format  f3=Style   f4=Taille  f5=Page    f7=Dict.   f8=Options  EX11

```

traitement de texte avec LocoScript 2

LocoScript 2 est un programme appelé traitement de texte. Ceci veut dire que sa fonction principale est de traiter du texte. Vous pourrez ainsi changer autant de fois que vous le désirez le contenu de votre document, utiliser des codes spéciaux pour faire sortir votre texte comme vous le voulez avec la mise en page que vous voulez.

Les ordinateurs sont doués pour la manipulation de données en mémoire centrale, et LocoScript 2 vous aide à en tirer partie en vous permettant :

- de supprimer tout texte inutile
  - d'ordonner votre texte
  - de changer les codes
  - de rajouter de nouveaux codes et du texte dans du texte déjà existant
- etc, etc... En fait, vous pouvez changer ce que vous voulez

Ce sont les 28 premières lignes du document (28 lignes est le maximum qui puisse être affiché à l'écran). Le curseur texte est tout en haut du document. Locoscript aligne parfaitement le document entre les marges indiquées sur la règle.

## Déplacement à travers le document

Comme dans la session 2, avant de pouvoir changer le texte à un endroit particulier de votre document, vous devez déplacer le curseur texte.

Une façon de déplacer le curseur texte, comme nous l'avons vu, est d'utiliser les quatre touches de déplacement du curseur, , , , .

Ces touches sont généralement utilisées pour déplacer le curseur sur la partie du document que vous pouvez voir à l'écran. En gardant ces touches enfoncées, vous ferez défiler le document sur votre écran.

Les touches curseur



Si vous maintenez enfoncé **[SHIFT]** et/ou **[ALT]** en même temps que vous appuyez sur la touche curseur, vous obtenez un déplacement différent. Avec **[SHIFT]**, le curseur texte se déplace dans la direction attendue (**[SHIFT]** + touche curseur) mais plus rapidement.

Avec **[ALT]**, le curseur texte ne se déplace pas mais le texte à l'écran défile : le curseur texte se positionne à un nouvel emplacement.

Il existe d'autres façons de déplacer le curseur texte. Comme vous pouvez l'imaginer, la frappe de la touche  engendre un déplacement très lent de la première à la dernière ligne. (Essayez sur ce document si vous le voulez). D'autre part, certains déplacements de curseur sont assez délicats à réaliser.

Aussi il existe avec Locoscript des moyens plus rapides pour se déplacer d'un endroit à un autre. La première façon est d'utiliser les touches spéciales appelées touches de déplacement. L'autre façon est d'utiliser une option spéciale du menu pour vous déplacer directement à une certaine page.

**Remarque :** Lorsque vous déplacez le curseur légèrement, le texte de votre document reste à l'écran en effectuant éventuellement un petit défilement. Quand vous effectuez un grand déplacement, par exemple du début jusqu'à la fin du document, l'écran s'effacera complètement avant que la nouvelle section de votre document soit affichée. Vous verrez alors un message indiquant le déplacement réalisé.

### Les touches de déplacement



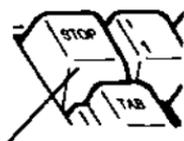
Les touches de déplacement du curseur ont toutes des noms qui suggèrent le type de déplacement que la touche produira. Vous avez déjà utilisé **[PAGE]** pour vous déplacer au début de la prochaine page. **[DOC]** va en fin de document ; **[WORD]** au début du prochain mot ; **[LINE]** au début de la prochaine ligne ; **[PARA]** au début du prochain paragraphe, etc. Celle qui peut vous poser un problème est **[EOL]**, qui déplace le curseur texte à la fin de la ligne.

(Remarque : Pour LocoScript, les paragraphes sont des blocs de texte qui sont séparés les uns des autres par une ligne blanche ou par des espaces après un retour chariot (voir session 11). Les adresses par exemple, sont donc un paragraphe).

La plupart de ces touches ont deux mots inscrits dessus. Par exemple il y a une touche avec DOC et PAGE. Si vous appuyez sur cette touche, vous aurez l'action « PAGE ». Pour obtenir l'action « DOC », vous devez maintenir la touche **[SHIFT]** enfoncée et appuyez sur cette touche.

En appuyant sur les touches de déplacements (simultanément avec la touche **[SHIFT]** si c'est l'action du haut de la touche que vous voulez obtenir) le curseur texte est déplacé dans le document. Pour vous déplacer à reculons dans le document, maintenez **[ALT]** enfoncée en même temps que vous appuyez sur la touche ou sur la combinaison de touches appropriée. Le curseur texte se déplace alors en remontant dans le document.

Si en appuyant une fois sur la touche (ou sur la combinaison de touches) le curseur ne se déplace pas assez, appuyez encore jusqu'à ce que le curseur texte soit à l'endroit désiré. Pour abandonner l'action que vous avez commencé, appuyez sur **[STOP]**, attendez que Locoscript s'arrête puis appuyez sur **[STOP]** une nouvelle fois.

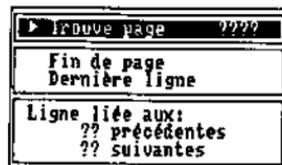


Touche stop

- Essayer ces différentes combinaisons de touches et regardez leur effet.

## Déplacement à une page précise

Pour vous positionner à une page précise, utilisez le menu Page qui apparaît à l'écran en appuyant sur **[F5]**.



Le menu Page est un menu de commandes et celle que vous souhaitez obtenir est située en haut du menu: Trouve page ??? Pour utiliser cette option, vérifiez que le curseur menu est positionné sur celle-ci, puis tapez le nombre de page désiré. Par exemple, si vous voulez vous déplacer à la page 2 du document, vous appuyerez sur **[F5]** pour afficher le menu page à l'écran (comme vous l'avez fait auparavant). L'option, trouve page ??? est présélectionnée. Tapez 2 — ce qui donne « trouve page 2 ».

Quand vous avez tapé le numéro, appuyez deux fois sur **[ENTER]**. Locoscript place alors le curseur texte au début de la page choisie (Page 2 dans ce cas).

En même temps, un message est affiché vous indiquant le déplacement que Locoscript est en train de faire.

## Réaliser des modifications peu importantes

Si les changements que vous souhaitez faire impliquent la suppression ou l'insertion de mots et de lettres, la technique à utiliser est celle que nous avons expliqué dans les sessions 2 et 3 :

- déplacez le curseur texte à l'endroit du document que vous voulez changer.
- utilisez **[← DEL]** et **[DEL →]** pour effacer les caractères dont vous ne voulez pas.
- tapez les nouveaux caractères.

Ces modifications sont très simples puisque Locoscript s'assure toujours que votre document est bien mis en page. Il se peut que la suite du document située après le curseur texte ne soit pas encore correctement mise en page. Il suffit de passer au paragraphe suivant ou d'appuyer sur **[RELAY]** pour que tout rentre dans l'ordre.

Il faut faire très attention en positionnant le curseur texte dans le document avant de faire vos modifications. Souvenez-vous de positionner le curseur texte à l'endroit précis où vous voulez effectuer vos changements.

Il est parfois difficile d'insérer quelque chose dans un tableau d'informations. Le problème avec un tableau est qu'il contient beaucoup de blancs qui séparent les numéros contenus dans celui-ci et qui **ressemblent** exactement à des espaces entrés. Les marges autour de votre texte sont aussi composées de blancs. Le problème est que si vous commencez à taper avec le curseur texte dans un endroit rempli de blancs, Locoscript peut insérer ce que vous tapez dans votre document dans un endroit différent de celui attendu.

## Montrer la différence entre les espaces et les blancs

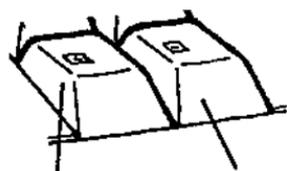
Si vous trouvez qu'il est difficile de travailler dans un document où tous les blancs et les espaces sont montrés de la même façon, alors il faut visualiser à l'écran les différences entre ces deux types de symbole. Pour cela, appuyez sur **[F8]** pour faire apparaître le menu suivant :



C'est le menu d'options permettant de voir les informations affichées le long du texte quand vous éditez le document.

Le menu options est un type de menu de LocoScript. Si l'option est fléchée, l'information est sélectionnée et elle sera affichée. Si l'option n'est pas sélectionnée, l'information associée avec cette option ne sera pas affichée. Avec toutes les options désactivées, l'écran montre seulement les caractères qui seront imprimés.

Vous pouvez activer autant d'options que vous le désirez. Les touches à utiliser sont la touche d'activation et la touche de désactivation. Elles se trouvent en bas et à gauche du clavier. La touche d'activation est **[⇧]**, la touche de désactivation est **[⇩]**.



Touche **[⇧]** Touche **[⇩]**

- Vous pouvez sélectionner une option en déplaçant le curseur menu dessus et en appuyant sur la touche **[⇧]**, une marque s'inscrivant alors à côté de l'option.
- Vous pouvez désactiver une option sélectionnée en déplaçant le curseur menu dessus ; appuyez sur la touche **[⇩]**, la marque est effacée.
- Vous pouvez inverser la sélection d'une option en déplaçant le curseur menu dessus et en appuyant sur la barre d'espacement.

## Session 5: Modifications — I: Petites transformations

Le curseur menu est déplacé d'une façon générale soit avec les touches curseur soit en tapant les lettres capitales (voir session 3), figurant dans chaque option.

Quand vous créez un document, la seule option qui est activée est la liste des symboles. Le symbole que vous reconnaîtrez est « $\leftarrow$ ». Le caractère spécial «retour chariot» est utilisé pour indiquer où vous avez pressé la touche **[RETURN]**. Les autres symboles seront présentés plus tard. Locoscript sélectionne automatiquement cette option afin que vous puissiez visualiser clairement les paragraphes.

Si l'option «Espaces» est activée, tous les endroits où vous avez tapé un espace seront symbolisés par «-». Si «Blancs» est activé, toutes les parties inutilisées à l'écran sont montrées par des points, y compris les blancs qui suivent une tabulation.

### Points pour les blancs :

..... Ceci veut dire que sa fonction principale est de traiter du .....  
..... texte. Vous pourrez ainsi changer autant de fois que vous le .....  
..... désirez le contenu de votre document, utiliser des codes .....  
..... spéciaux pour faire sortir votre texte comme vous le voulez .....  
..... avec la mise en page que vous voulez. ✓ .....  
..... Les ordinateurs sont doués pour la manipulation de données en ■ .....  
.....

### Pointes pour les espaces :

Ceci veut dire que sa fonction principale est de traiter du .....  
..... texte. Vous pourrez ainsi changer autant de fois que vous le .....  
..... désirez le contenu de votre document, utiliser des codes .....  
..... spéciaux pour faire sortir votre texte comme vous le voulez .....  
..... avec la mise en page que vous voulez. ✓ .....  
..... Les ordinateurs sont doués pour la manipulation de données en ■ .....  
.....

Ces options vous permettront de voir les parties de l'écran inutilisées et celles qui sont remplies avec des espaces.

Pour montrer la différence entre les blancs et les espaces, nous allons sélectionner les options «Blancs» et «Espaces». Tout d'abord tapez B pour déplacer le curseur menu sur «Blancs». Appuyez alors sur la touche **[B]**. Déplacez le curseur menu sur l'option «Espaces» et appuyez sur la barre d'espacement. Réappuyez sur cette barre. La petite marque disparaît à gauche de l'option. Appuyez encore une fois pour sélectionner cette option.

Appuyez sur **[ENTER]** pour indiquer à Locoscript de continuer. Locoscript réécrit alors l'écran, prenant en compte les options que vous avez activées. Remarquez la différence entre les blancs et les espaces.

En pratique, appuyez encore sur **[F8]** mais cette fois utilisez **[⊞]**, **[⊟]** ou la barre d'espace pour installer la combinaison d'options que vous trouvez utile. **Remarque :** Si vous sauvegardez un document après avoir installé une combinaison sur des options d'affichage dans ce menu, cette combinaison est aussi sauvegardée et elle réapparaît à la prochaine édition.

## Remise en forme après avoir effectué des changements

Après avoir fait vos changements, il est conseillé d'appuyer sur **[RELAY]** pour remettre en forme le paragraphe en cours afin que vous puissiez voir clairement le résultat.

C'est le cas lorsque vous êtes débutant dans l'utilisation du traitement de texte Locoscript. Une fois que vous êtes sûr que les changements que vous avez fait sont corrects, vous pourrez laisser Locoscript remettre en forme le texte. Comme nous l'avions mentionné plus tôt, Locoscript s'assure toujours que votre document est correctement mis en page jusqu'à la position courante de votre travail. Il vérifie aussi, et si nécessaire corrige, tous les aspects de mise en page, changements de lignes, changements de page, etc, lors de la sauvegarde de votre document. Ceci vous garantit, quel que soit l'état dans lequel vous laissez votre document pendant l'édition, qu'il sera toujours correctement ordonné sur la page quand vous voudrez l'imprimer.

En pratique :

- Chaque paragraphe est vérifié et corrigé quand vous déplacez le curseur texte dans un autre paragraphe.
- Tout est correctement mis en page jusqu'au dernier caractère tapé.
- La mise en page de votre document est correcte jusqu'au curseur que vous avez déplacé en appuyant sur une des touches de déplacement.

Pour illustrer ces notions, déplacez-vous sur le s de spéciaux sur la quatrième ligne du premier paragraphe et tapez traitement de texte suivi d'un espace.

Déplacez le curseur sur les deux lignes qui ont été coupées. Utilisez les touches  $\uparrow$ ,  $\downarrow$ . Locoscript ne corrige pas encore la mise en page afin que vous puissiez déplacer le curseur dans le paragraphe sans déplacer le texte. Puis, déplacez le curseur sur la première lettre de « votre document » et tapez « tout ». Locoscript remet en forme immédiatement le paragraphe jusqu'au mot que vous venez de taper, bien que le reste du paragraphe soit maintenant quelque peu désordonné. Maintenant déplacez le curseur texte vers le bas jusqu'au dernier paragraphe. Au moment où vous déplacez le curseur sur le prochain paragraphe, Locoscript remet en forme le paragraphe que vous venez juste de quitter.

Pour voir comment se passe la remise en forme des paragraphes quand vous vous déplacez à travers le document en appuyant sur  $\text{[CHAR]}$ ,  $\text{[WORD]}$ ,  $\text{[PARA]}$ , etc, nous avons besoin de mettre une autre coupure dans le document. Cette fois, déplacez le curseur texte sur le « d » de « doués » sur la première ligne du deuxième paragraphe et tapez « très ». Maintenant commencez à déplacer le curseur dans le texte en appuyant sur  $\text{[CHAR]}$ . Regardez ce qui arrive quand le curseur se déplace dans la zone saut de ligne. Comme vous voyez, Locoscript remet en forme votre document caractère par caractère quand vous appuyez sur  $\text{[CHAR]}$ . Puis, permuttez en appuyant sur  $\text{[WORD]}$  ( $\text{[SHIFT]} + \text{[CHAR]}$ ). Vous verrez encore que Locoscript remet en forme votre document, cette fois mot par mot.

le contenu de votre document, utiliser des codes spéciaux pour faire sortir votre texte comme vous le voulez avec la mise en page que vous voulez.

Les ordinateurs sont très  $\text{[M]}$  doués pour la manipulation de données en mémoire centrale, et LocoScript 2 vous aide à en tirer partie en vous permettant de

En déplaçant le curseur texte avec les touches de déplacement, Locoscript remet en forme votre document, jusqu'à la position courante du curseur.

Si vous voulez que Locoscript remette en forme votre document jusqu'à la fin, appuyez sur  $\text{[DOC]}$ .

## Suppression des modifications non désirées

Pour finir, voyons comment se débarrasser de tous les changements qui ont été faits depuis que vous avez commencé à modifier le document, et que nous ne voulons pas conserver.

Tout d'abord, appuyez sur **[EXIT]** pour indiquer à Locoscript que vous avez fini de travailler sur ce document. Déplacez le curseur Menu sur « quitter sans sauver » et appuyez sur **[ENTER]**. Locoscript efface le document à l'écran et vous ramène à l'écran gestion disque. Il ne sauve rien sur le disque.

Pour obtenir à nouveau l'écran, vous devez le modifier une nouvelle fois (appuyer sur « M »). Quand l'écran d'édition apparaît, le document est exactement comme il était quand vous avez commencé à l'éditer la dernière fois, sans les modifications.

## Résumé

Dans cette session, vous avez vu

- Comment sélectionner un document et l'ouvrir pour le modifier
- Toutes les façons de déplacer le curseur texte d'une place à une autre dans un document.
- Ce qui arrive quand vous tapez dans une zone blanche de votre texte.
- Comment Locoscript remet en forme les paragraphes que vous avez changé.
- Comment ne pas conserver tous les changements que vous avez fait.

# Modifications :

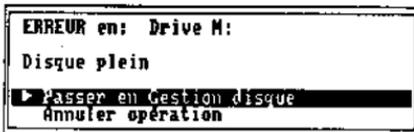
## II : Transformations plus importantes

Les changements que nous avons réalisés sur le document exemple dans la dernière session étaient vraiment très simples. Dans cette session, nous ferons des échanges importants sur un document afin de montrer vraiment la « puissance d'édition » de LocoScript. Le genre de changements que nous allons faire est impensable sur une machine à écrire standard lorsque vous tapez un texte :

- duplication de sections de texte
- déplacement des sections de texte d'une place de votre document à une autre
- suppression d'une grande partie de texte.

Le document que nous allons éditer dans cette session est un poème, il est stocké dans un document appelé POEME dans le groupe 1 de votre disquette d'initialisation. Affichez l'écran gestion disque (voir page 51) et si nécessaire, remplacez le disque du lecteur A par votre disque d'initialisation. Signalez à LocoScript le changement de disque en appuyant sur [F7]. Maintenant choisissez POEME avec le curseur fichier et ouvrez-le pour éditer, exactement comme vous avez ouvert, LOCOINFO pour la modification au début de la dernière session.

**Remarque :** Il est possible, quand vous utilisez les techniques d'édition décrites ici, de créer de très grands documents très facilement. A l'occasion, il se peut qu'il n'y ait plus de place sur la disquette pour stocker le document que vous éditez, particulièrement si vous travaillez sur un disque qui n'a pas beaucoup d'espace libre. Il se peut que vous n'avez plus de place sur le lecteur M, le disque virtuel. Quand l'un de ces problèmes arrive, vous verrez un message comme celui-ci :



Consultez l'annexe V (la session « Résoudre les problèmes ») pour voir ce que vous devez faire quand ce message apparaît.

## **Le facteur commun**

Toutes les opérations que nous examinerons dans cette session, duplication, déplacement et suppression des sections de texte, impliquent la manipulation de blocs de texte.

Dans chaque cas, il faut sélectionner la section de texte qui vous intéresse puis faire une copie de ce texte dans une partie spéciale de la mémoire qui se comporte comme un bloc notes : quand vous avez besoin à nouveau du texte, vous faites juste une copie de la partie du bloc-notes.

Les différentes opérations de duplication, déplacement et suppression du texte proviennent des différentes actions que vous pouvez faire une fois que vous avez marqué le bloc de texte qui vous intéresse.

La première étape consiste à sélectionner le texte dans le document. Pour ce faire, vous allez fabriquer une copie de ce texte plutôt que de faire une copie dans votre bloc notes d'un paragraphe du livre. Cependant, il faut la couper comme vous pourriez prendre une coupure de presse et la coller dans votre bloc note.

La seconde étape est de savoir si vous aller coller une copie de ce texte ailleurs :

- La duplication c'est : faire une copie et la replacer ailleurs
- Le déplacement c'est : couper l'original pour le mettre ailleurs
- La suppression c'est : couper l'original sans le replacer ailleurs.

Dans chaque cas, commencez en marquant le bloc de texte qui vous intéresse et stockez une copie de texte dans un des 10 blocs de LocoScript Bloc 0, Bloc 1... jusqu'à Bloc 9. Vous pouvez utiliser les 10 blocs en même temps, chacun stockant une partie différente de texte. Quand vous allez recoller le texte dans votre document, vous collerez une copie du texte du bloc : en fait, vous pouvez insérer autant de copies que vous le voulez. LocoScript 2 continue à garder en mémoire ce texte jusqu'à ce que vous lui demandiez de sauvegarder une autre partie de texte dans ce bloc. Vous

n'êtes pas obligé de sauvegarder uniquement des blocs sur le texte sur lequel vous travaillez, vous pouvez aussi sauvegarder des blocs d'autres documents. (Nous verrons dans la session 15 comment utiliser cela pour copier ou déplacer un texte entre différents documents).

Nous démontrerons comment fonctionnent ces mouvements de blocs. Nous dupliquerons le premier vers du poème, nous déplacerons un autre vers et nous supprimerons le troisième vers. Pour toutes ces actions nous devons marquer toutes les sections de texte. Nous commencerons par marquer le premier vers.

**Remarque :** Si vous avez oublié quels sont les blocs parmi les 10 que vous utilisez et dans quels buts vous les utilisez, appuyez sur **[F1]** pour apporter le menu d'action à l'écran et sélectionner l'option voir blocs.

Le menu, qui apparaît, liste les noms des blocs qui ont quelque chose de stocké dessus, c'est-à-dire ceux que vous avez utilisés depuis que vous avez chargé LocoScript, avec les premiers mots du texte stockés dans chaque bloc. Appuyez sur **[ENTER]** quand vous avez fini de regarder la liste, pour dire à LocoScript que vous êtes prêt à continuer.

| Voir blocs |                           | 4k pris |
|------------|---------------------------|---------|
| 0:         | Je fais souvent ce rêve.. |         |
| 1:         |                           |         |
| 2:         |                           |         |
| 3:         |                           |         |
| 4:         |                           |         |
| 5:         |                           |         |
| 6:         |                           |         |
| 7:         |                           |         |
| 8:         |                           |         |
| 9:         | Est-elle brune, blonde... |         |

## Sélection d'une section de texte

La première étape est le déplacement du curseur texte au début de la section de texte choisie. Comme nous voulons dupliquer le premier vers du poème, déplacez le curseur en haut du document (s'il n'est pas déjà là).

Placez correctement le curseur texte afin que le curseur marque le début de la section choisie.

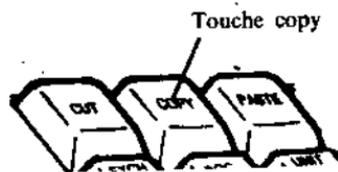
Avant de continuer, vérifiez que le curseur est à la bonne place. C'est important car vous ne pouvez pas changer d'avis en cours de route, sauf en appuyant sur **[CAN]** et en recommençant une nouvelle fois.

Maintenant appuyez sur **[COPY]**. Un message apparaît alors, au milieu de l'écran, et sur la troisième ligne d'information, vous disant de déplacer le

curseur texte à la fin de votre section de texte choisie. Quand vous déplacez le curseur, le message au milieu de l'écran disparaît.

Le curseur s'arrête et tape. (CUT = couper, et etc. COPY = copier)

Je fais souvent ce rêve étrange et pénétrant  
d'une femme inconnue, et que j'aime et qui m'aime,  
et qui n'est, chaque fois, ni tout à fait le même,  
ni tout à fait une autre, et n'aime et ne comprend  
par elle ne comprend, et son cœur, transparent  
pour elle seule, hélas cesse d'être un problème  
pour elle seule, et les moiteurs de mon front blonde,  
Elle seule les sait rafraichies, en pleurant  
Est-elle brune, blonde ou rousse ? Je l'ignore  
Son nom ? Je ne me souviens qu'il est doux et sonore,  
Comme ceux des aînés que la vie exilée



Ensuite déplacez le curseur texte à la fin de la section de texte choisie. Le curseur doit marquer la fin de la section du texte, aussi il se positionne sur le premier caractère au-delà de la section texte.

Dans notre exemple, déplacez-le curseur texte au début du second vers, c'est-à-dire en laissant le curseur sur le premier caractère de ce vers.

Une fois encore, positionnez le curseur précisément où vous le voulez, ou bien admettez que vous pouvez avoir à faire des changements par la suite.

Vous pouvez utiliser les quatre touches curseur pour faire ces mouvements ou utiliser les touches de déplacements du curseur que nous avons introduits dans la dernière session, pour se déplacer à l'endroit précis plus facilement.

Ne vous inquiétez pas si vous dépassez : reculez le curseur jusqu'à la bonne position. (La bande en vidéo inverse a aussi un mouvement de recul. Elle marque juste la section entre le premier caractère que vous avez marqué et la position courante du curseur texte, n'importe où à l'écran).

Quand le curseur texte est bien positionné, la section de texte est marquée, prête à être dupliquée, déplacée et supprimée comme décrit ci-dessous.

## Duplication du texte sélectionné - Copier et insérer

Avec la section de texte choisie comme décrit ci-dessus, appuyez sur **COPY** pour indiquer à LocoScript que vous voulez garder ce texte original dans le document.

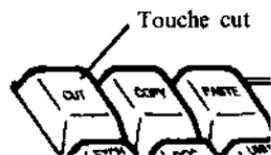


bloc 0 jusqu'à ce que vous lui demandez de « se souvenir » d'une autre partie de texte dans ce même bloc et vous pouvez la coller autant de fois que vous le désirez.

## **Déplacement du texte sélectionné - Couper et coller**

Pour déplacer une section de texte, vous devez la sélectionner et la stocker dans un bloc et plus tard, coller une copie du texte stocké dans une nouvelle position de la même façon que lorsque vous vouliez dupliquer une section de texte. La seule différence est que la copie originale est retirée du document.

Nous allons déplacer le vers 2 après le vers 3. Dans un premier temps, sélectionnez le vers 2 en déplaçant le curseur au début du vers et appuyez sur **[COPY]**. Puis déplacez le curseur au début du troisième vers.



Jusqu'à présent tout se passe comme si vous vouliez dupliquer ce morceau de texte. Mais, maintenant, quand le curseur est correctement positionné, appuyez sur **[CUT]**. N'appuyez pas sur **[COPY]**. En appuyant sur **[CUT]**, vous demandez à LocoScript de stocker une copie de ce texte et de retirer l'original du document.

LocoScript vous demande alors de taper un des numéros de 0 à 9 ou une lettre exactement comme auparavant. Tapez 9 pour indiquer à LocoScript de garder en mémoire la section du texte dans le bloc 9.

Maintenant, déplacez le curseur à l'endroit où vous voulez déplacer le texte. Pour nos exemples, déplacez-vous au début du quatrième vers. Quand le curseur est en position, insérez le bloc 9 en appuyant sur la touche **[PASTE]** et en tapant le numéro du bloc exactement comme vous l'aviez fait avant.

Une fois encore, vous pouvez insérer ce texte où vous voulez et autant de fois que vous le désirez.

## Suppression du texte sélectionné - Couper

LocoScript dispose de deux moyens de supprimer un bloc de texte.

Premier moyen :

- tapez **[COPY]**
- sélectionnez la section de texte
- appuyez sur **[CUT]**
- tapez le numéro du bloc où le texte sera stocké
- n'insérez pas ce bloc de texte (à moins que vous ne décidiez qu'après tout vous le vouliez).

L'autre méthode est similaire mais moins sûre car il n'y a aucune façon de retrouver le texte si vous changez d'avis. Utilisons-la pour supprimer le premier vers de notre poème.

Marquez la section de texte que vous voulez supprimer comme précédemment excepté le fait qu'il faut appuyer sur **[CUT]** au lieu de **[COPY]** après avoir mis le texte curseur au début de la section choisie. Pour supprimer le premier vers, déplacez le curseur texte en haut du document (**[ALT] + [ECC]**), appuyez sur **[CUT]** et déplacez le curseur au début du second vers. Comme avec la technique « copie » LocoScript met en vidéo inverse la section de texte que vous avez sélectionnée.

**COPY** texte; choisir zone et taper **[CUT]** = sauver & ôter, **[COPY]** = sauver ou **[CAN]** = annuler

Car elle ne comprend, et mon coeur, transparent  
Pour elle seule, hélas cesse d'être un problème  
Pour elle seule, et les moiteurs de mon front blême,  
Elle seule les sait rafraichies, en pleurante  
Est-elle brune, blonde ou rousse ? Je l'ignore  
Son nom ? Je me souviens qu'il est doux et sonore  
Comme ceux des aimés que la vie exilae  
Son regard est pareil au regard des statues,  
Et pour sa voix lointaine, et calme, et grave elle a  
L'inflexion des voix chères qui se sont tues

Quand le curseur est bien positionné, appuyez encore sur **[CUT]**. LocoScript alors retire le texte en vidéo inverse sur l'écran.

Le texte que vous avez supprimé est définitivement parti.

## **Finalemment**

Nous avons vu les types de changements possibles avec LocoScript. Dans de futures sessions, nous regarderons des changements plus subtiles que vous pourrez effectuer sur vos documents en utilisant différents types de caractères et en mettant en page le texte d'une certaine façon.

Finissez cette session en appuyant sur **[EXIT]** et sélectionnez quitte sans sauver comme à la fin de la Session 5 afin que vous puissiez retravailler cette session par la suite.

## **Résumé**

Dans cette session vous avez vu :

- Comment dupliquer une section de texte une ou plusieurs fois.
- Comment déplacer une section de texte d'une place à une autre dans le document.
- Comment supprimer un bloc de texte
- Que **[CUT]** est à manipuler avec précaution.

# Organiser ses disquettes

Il est très simple de créer plusieurs documents sans modèle précis et sans donner des noms qui peuvent vous aider à les classer correctement. Le résultat serait comme si l'on voulait remplir des tiroirs avec des feuilles de papier. Tant que le nombre de feuilles reste minime, il est toujours possible de trouver ce que l'on veut, mais dès que le nombre devient plus important, la moindre petite recherche devient une tâche pénible.

En ce qui concerne les tiroirs, la solution est très simple il suffit de les ranger, soit en regroupant toutes les feuilles de papier, soit en les transférant d'un tiroir à un autre. De même, pour les disquettes, la meilleure solution est aussi de les ranger. Vous pourrez mieux travailler :

- si vous utilisez des disquettes différentes pour chaque type de document, un peu comme si vous utilisiez différents tiroirs dans un meuble de classement
- si vous utilisez des groupes différents sur un disque comme si vous utilisiez plusieurs dossiers à l'intérieur de chaque tiroir
- si vous donnez à vos disques, groupes et documents des noms qui vous rappellent leur contenu.

Dans cette session, nous vous montrerons :

- comment préparer vos disquettes de données
- comment transférer des documents vers un autre disque ou un groupe
- comment éditer en plusieurs exemplaires un document
- comment détruire des documents inutiles
- comment nommer vos disques, groupes et documents, et
- comment configurer et lire les informations d'un fichier.

Ce sont les outils essentiels qui vous permettront de garder tous vos disques en ordre.

Nous vous montrerons aussi comment faire des copies de vos disques les plus importants pour que vous puissiez en avoir un double au cas où un accident surviendrait, si quelqu'un renversait par exemple du café sur un disque.

Chaque opération est affichée à l'écran dans le menu gestion disque c'est-à-dire l'écran sur lequel figure tous les noms de vos documents. Affichez cet écran maintenant (si vous ne savez pas comment faire, consultez la page 51).

Pour la plupart des opérations, nous utiliserons les trois options du menu gestion disque à savoir : Disque, Fichier et Groupe. L'option disque étant pour toutes les opérations nécessitant un accès disque, l'option groupe pour toutes les opérations portant sur un groupe et l'option fichier pour toutes les opérations concernant chaque fichier. Comme d'habitude, les touches dont vous aurez besoin pour avoir accès aux différentes options sont affichées en haut de l'écran.

## A propos des disques

Tout d'abord, quelques mots au sujet des disquettes que vous utilisez avec votre PCW.

Un peu plus haut dans ce cours, nous avons créé de nouveaux documents sans pour autant nous soucier de la place qui pouvait rester sur la disquette. En fait, chaque disque que vous possédez ne peut contenir qu'un certain nombre de données. Les disquettes que vous utilisez peuvent stocker jusqu'à 720 K. 1 K équivaut à environ 1 000 caractères soit en gros 18 lignes de texte. Vous pouvez donc sauvegarder trois quart de million de caractères ou 360 pages de format A4 sur chaque disquette.

**Remarque :** Les disques dits de « grande capacité » sont aussi appelés disque de 1 Mo, capacité non formatée.

Quand l'écran du menu gestion disque est affiché, vous pouvez voir la capacité de vos disques (ainsi que le disque virtuel, lecteur M :) en haut de chaque fenêtre résumant le contenu de vos lecteurs. La place occupée par tous vos fichiers ainsi que la place disponible restant sur le disque sont également indiqués. Si vous regardez en face de chaque document, vous verrez leur taille puisque chaque enregistrement est suivi du nombre de « K » qu'il occupe sur la disquette. Par exemple, la taille du document INFODISK est de 8 K.

Il est toujours très important de savoir s'il reste assez de place sur la disquette pour la sauvegarde de votre document. Ceci, dans le souci de vous éviter du tracas en essayant en vain de stocker vos documents alors que la disquette est pleine.

Vous devez aussi tenir compte de la place disponible restante lors de l'édition de documents. Même si le document sur lequel vous travaillez remplace automatiquement l'ancienne version déjà sauvegardée, pour des raisons de sécurité, la nouvelle version est stockée **avant** que l'ancienne ne soit détruite. Vous devez donc avoir assez de place sur le disque pour le nouveau document **avant** de commencer à le modifier.

## Préparation d'un nouveau disque

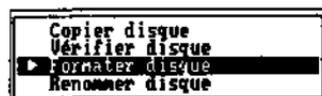
La première chose dont vous avez besoin quand vous avez réorganisé vos disques, c'est la présence de nouveaux disques prêts pour stocker les documents.

Un nouveau disque doit être formaté avant que quelque chose ne soit stocké dessus. Les nouveaux disques que vous pouvez acquérir ne sont pas directement utilisables, c'est-à-dire ne sont pas formatés et donc pas prêts pour recevoir les informations. Vous devez tous les formater pour les utiliser comme disques de données.

## Session 7 : Organiser ses disquettes

Si vous avez une disquette vierge suivez les instructions pour la formater :

Commencez par retirer les disques des lecteurs et mettez-les de côté et ce, par sécurité. Il est malheureusement très facile, même pour des utilisateurs qui ont de l'expérience, de formater un disque par accident. Le problème avec un disque formaté est que toutes les données qui étaient stockées dessus sont perdues. Aucune donnée stockée sur le disque ne peut être récupérée une fois que le disque a été formaté.



Maintenant affichez le menu à l'écran en appuyant sur **F2** (**SHIFT** + **F1**).

Le menu est un menu de commandes qui signifie que l'action affichée quand vous appuyez sur **ENTER** est fléchée. L'action que LocoScript présélectionne pour vous est Copier disque alors que l'option que vous voulez ici est Formater disque. Déplacez le curseur menu sur Formater disque. Puis appuyez sur **ENTER** : ce qui arrive par la suite va dépendre de la configuration de votre machine, un ou deux lecteurs de disque.

La première chose que l'on visualise est un message à l'écran vérifiant que vous voulez bien continuer, car si vous formatez le mauvais disque, vous perdez toutes les informations que vous aviez stockées. Pour continuer avec le formatage, appuyez sur **↓** pour sélectionner formate en 720 K dans drive A et appuyez sur **ENTER**.

Puis vous verrez un message vous disant d'insérer votre nouveau disque. Maintenez le disque avec la face 1 sur le dessus et vérifiez que l'encoche de protection contre l'écriture, dans l'angle gauche en haut est fermé et celui de droite ouvert. Insérez le nouveau disque dans le lecteur A, toujours avec la face 1 sur le dessus. Si vous avez deux lecteurs de disquettes, c'est celui de gauche.

Maintenant appuyez une nouvelle fois sur **[ENTER]**. Le PCW formate le disque. Un message à l'écran vous indique sa progression. Ce message compte les pistes sur le disque (160 pistes, numérotées de 0 à 159) quand il a terminé vous verrez le message suivant :

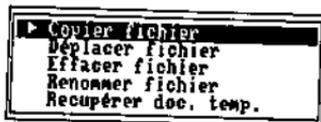


Quand ce message apparaît, retirez le disque du lecteur et mettez-le de côté. Le nouveau disque est maintenant prêt pour l'utilisation. Si vous ne voulez pas formater un autre disque, laissez le curseur menu sur retour en gestion disque et appuyez sur **[ENTER]**. Vous retournez alors à l'écran gestion disque. Si vous voulez formater un autre disque, déplacez le curseur menu sur autre formatage et appuyez sur **[ENTER]**. Suivez alors les instructions pour le formatage.

## Copie, déplacement et suppression des documents

Beaucoup de modifications sur un disque impliquent la réalisation de copies que vous stockerez sur un disque ou dans un groupe différent en déplaçant des documents d'un endroit à un autre, et en supprimant des documents que vous ne voulez plus. Bien que cela ressemble à deux actions très différentes, elles sont en fait très similaires. Dans chaque cas vous choisissez un document et vous indiquez à LocoScript d'en faire une copie et/ou de supprimer. (Déplacer un document c'est d'abord faire une copie de celui-ci puis supprimer le document original).

Les étapes à suivre dans la copie, le déplacement et la suppression des documents sont très similaires. Commencez par utiliser le curseur fichier pour choisir le document que vous voulez manipuler ; Appuyez sur **[F3]** pour afficher le menu Fichier à l'écran et sélectionnez l'action que vous voulez de ce menu.



Maintenant déplacez le curseur fichier sur le document que vous voulez copier c'est-à-dire sur DOCUMENT.000 dans le groupe 2 sur le lecteur A. Quand le fichier curseur est sur le nom du document, appuyez sur **[F3]** pour afficher le menu à l'écran.

Le menu fichier est un autre menu de commandes. Initialement l'action Copier fichier à une flèche juste à côté d'elle montrant que l'option a été pré-sélectionnée pour vous. Indiquez à LocoScript que c'est l'action que vous voulez en appuyant sur **[ENTER]**. LocoScript affiche alors un message au milieu de l'écran et sur la troisième ligne d'information, vous demandant de choisir le groupe où vous voulez stocker la copie dans le groupe destination.

Destination:

choisir groupe et drive  
puis taper ENTER  
ou CAN = annuler

Utilisez **[SHIFT]** avec les touches curseur pour déplacer le curseur groupe sur celui-ci. Dans notre cas d'exemple vous voulez déplacer le curseur sur le groupe 0 dans le lecteur A. Le message au milieu de l'écran disparaît instantanément afin que vous puissiez voir ce que vous faites. Quand le curseur groupe est sur le bon groupe, appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript affiche un menu résumant l'opération de copie que vous avez choisi. Vérifiez minutieusement les détails sur ce menu et si nécessaire, corrigez-les avant d'appuyer sur **[ENTER]** ou appuyez sur **[CAN]** pour abandonner la copie. Déplacez le curseur menu sur la ligne du menu que vous souhaitez changer (ins, modifiez cette ligne).

Quand vous appuyez sur **[ENTER]**, LocoScript vérifie tout d'abord s'il existe déjà un fichier avec le même nom dans le groupe de destination. Si ce n'est pas le cas, LocoScript copie le document, mais dans le cas contraire affiche le message d'alerte suivant :

ERREUR en: Copier fichier

Ce nom existe déjà

► Renommer par nouv. fichier

Prendre un autre nom

Annuler opération

Remplacer par nouv. fichier est présélectionné car, dans la plupart des cas, ce sera ce que vous voulez. Cependant, vous ne sélectionnez cette option que si vous êtes certain que vous ne voulez pas l'ancienne version puisque LocoScript doit supprimer le fichier existant **avant** de faire la copie.

Si vous ne voulez pas perdre l'ancien fichier, sélectionnez Prendre un autre nom et appuyez sur **[ENTER]**. Vous pouvez choisir le groupe et le nom pour ce nouveau fichier. Si après tout vous ne voulez pas faire de copie, sélectionnez Annuler opération et appuyez sur **[ENTER]** : LocoScript vous ramène à l'écran gestion disque.

### Copie entre deux disquettes sur une machine à simple lecteur

Si vous avez une machine à simple lecteur et que vous voulez stocker une copie d'un document sur une disquette différente vous devez :

- copier le document sur un des groupes du lecteur M, le disque virtuel
- remplacer la disquette dans le lecteur par votre deuxième disquette et appuyez sur **[F7]**, et finalement
- copier le document situé sur le lecteur M, sur la deuxième disquette.

Il n'y a aucune façon de faire une copie directement entre deux disquettes sur une machine à simple lecteur car les copies directes ont besoin de la disquette source et de la disquette destination dans la machine en même temps.

### Déplacement de documents

Le déplacement des documents d'un endroit à un autre soit sur une disquette différente, soit sur un groupe différent sur le même disque, est un outil très puissant dans la réorganisation de vos disques. Prenons le document EXERCICE.3, créé dans la Session 3 et déplaçons-le sur le disque virtuel (lecteur M).

Une fois encore, vous avez besoin de vérifier si la disquette source et la disquette destination sont bien dans votre machine. Ici la disquette source est votre disquette document : elle devrait être dans le lecteur A. La disquette destination dans ce cas est le disque virtuel qui est automatiquement dans le lecteur M. (Appuyez sur **[F7]** pour prévenir le changement de disquette).

Maintenant choisissez le document que vous voulez déplacer (Exercice.3 dans ce cas) avec le curseur fichier. Affichez le menu Fichier à l'écran en appuyant sur **[F3]**.

Cette fois l'option que vous voulez est Déplacer fichier. Sélectionnez cette option avec le curseur fichier et appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript affiche alors un message vous demandant de choisir le groupe où vous voulez déplacer le document.

Déplacez le curseur groupe sur ce groupe (groupe 0 dans le drive M dans votre exemple). Appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript affiche un menu résumant le déplacement que vous voulez effectuer.

Vérifiez (et si nécessaire corrigez) les détails sur ce menu et appuyez sur **[ENTER]** ou **[CAN]** pour abandonner le déplacement. Puisque la première partie de l'opération est l'exécution d'une nouvelle copie, LocoScript vérifie s'il y a déjà un fichier avec le même nom dans le groupe destination. S'il existe un tel fichier, vous verrez un message d'Alerte vous offrant le choix d'annuler l'opération ou de remplacer le fichier existant par la nouvelle copie. S'il n'existe pas de fichier avec le même nom, LocoScript continue et déplace le document.

**Remarque :** Pour déplacer un document entre deux disquettes souples sur une machine à simple lecteur, vous devez :

- déplacez le document sur un des groupes dans le lecteur M, le disque virtuel comme décrit ci-dessus
- remplacez la disquette dans le lecteur avec votre deuxième disquette et appuyez sur **[F7]** et finalement
- déplacez ou copiez le document du lecteur M sur le deuxième disque

Après avoir déplacé un document dans le lecteur M, il est préférable de le recopier immédiatement sur une autre disquette. Si vous ne le faites pas, vous risquez de perdre ce document quand vous éteindrez ou réinitialiserez votre PCW ou lors d'une panne de courant.

### Effacement d'un document

Une partie importante est l'effacement de documents et de fichiers dont vous n'avez plus besoin comme une des copies du DOCUMENT.000.

Bien sûr, vous devez être sûr de ne plus avoir besoin d'un document ou d'un fichier avant de le supprimer. Ceci s'applique en particulier aux fichiers du lecteur M et sur votre disquette d'initialisation : si vous ne connaissez pas ces fichiers ne les supprimez pas car ils sont probablement importants pour LocoScript.

Encore une fois, les étapes ressemblent à celles de la copie et du déplacement d'un document :

D'abord vérifiez que le disque contenant le document dont vous voulez vous débarrasser est dans votre machine ; puis choisissez le document que vous voulez supprimer (DOCUMENT.000) avec le curseur. Appuyez sur **[F3]** pour afficher le menu fichier à l'écran et sélectionnez l'option Effacer fichier.

Cette fois quand vous appuyez sur **[ENTER]**, LocoScript affiche un menu donnant des détails sur le document que vous avez choisi pour vous permettre de confirmer votre choix. Comme toujours, vérifiez (et si nécessaire corrigez) les détails sur ce menu avant d'appuyer sur **[ENTER]** ou appuyez sur **[CAN]** pour abandonner.

LocoScript enlève le document de la liste des documents sur votre disquette mais il ne l'efface pas encore du disque. A la place, il met le document en « fichier temporaire » jusqu'à ce que l'espace sur ce disque soit occupé par un autre document.

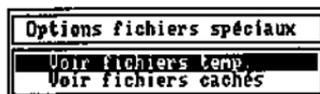
Le déplacement d'un document est la combinaison d'une copie de document puis d'une suppression. LocoScript laisse aussi une copie de tout document que vous déplacez sur un autre disque, en temporaire.

Pour une raison de sécurité, LocoScript a un mode temporaire pour les documents. Vous avez la chance de pouvoir retrouver un document que vous aviez effacé par accident ou perdu dans la procédure de déplacement (par exemple, parce que déplacé dans le lecteur M mais en oubliant de le déplacer sur un autre disque). L'ancienne version de tout document modifié est aussi gardée en temporaire sur le disque source.

### Récupération d'un document temporaire

Quand vous réalisez que vous avez effacé le mauvais document, vous avez besoin de le retrouver à partir des fichiers temporaires le plus tôt possible. Plus vous attendez et plus il est possible que LocoScript ait retiré le document dans le but de faire de la place pour les autres documents. LocoScript n'efface jamais des documents à moins que vous ne le lui demandiez, mais il retirera des fichiers temporaires, les plus anciens en premier.

Pour récupérer le document, vous devez, à partir de l'écran Gestion disque, appuyer sur F8, pour faire apparaître le menu Options.



Les deux entrées se réfèrent à des informations qui peuvent être affichées sur l'écran gestion disque. Quand il y a une marque à côté de ces options l'information sera affichée.

Vous savez maintenant ce que sont les fichiers temporaires. Les fichiers cachés de LocoScript sont des fichiers sur la disquette d'initialisation qui contiennent le programme LocoScript 2 et les données dont le programme a besoin pour être exécuter. Vous n'aurez pas de fichiers cachés sur vos disquettes de données. (**Remarque** : vous pouvez avoir aussi des fichiers système sur la disquette d'initialisation et sur le lecteur M : ces fichiers sont aussi comptés comme fichiers cachés mais ils ne sont jamais affichés).

## Session 7 : Organiser ses disquettes

Sélectionnez une option avec **[F5]**, **[F6]** pour l'effacer ou la barre d'espacement pour « basculer » entre l'installation et l'effacement. (Pour plus de détails voir la Session 4). Aussi pour afficher les fichiers temporaires, mettez le curseur menu sur Voir fichiers temp. et appuyez sur **[F5]** puis appuyez sur **[ENTER]** pour demander à LocoScript de continuer.

| Gestion disque.                    |   |                                      |                   | Requis Imprim. Aucun drive. |            |                  |            |
|------------------------------------|---|--------------------------------------|-------------------|-----------------------------|------------|------------------|------------|
| C=Création                         | M=Modification                          | I=Impression                         | D=Mode Dactyl     | R=Remplir                   | E=Érasure  |                  |            |
| F1=Actions                         | F2=Disque                               | F3=Fichier                           | F4=Groupe         | F5=Doc.                     | F6=Config. | F7=Change Disque | F8=Options |
| Drive A1: 2k pris 704k libr 1 doc. | Drive B1: absent 0k pris 0k libr 0 doc. | Drive M1: 42k pris 256k libr 17 doc. |                   |                             |            |                  |            |
| groupe0 0k                         | groupe1 0k                              | SYSTEME 24k                          | NOTES 2k          |                             |            |                  |            |
| groupe1 0k                         | groupe2 0k                              | SEQUEL 0k                            | FILE 0k           |                             |            |                  |            |
| groupe2 0k                         | groupe3 0k                              | LETRES 2k                            | FACTURES 4k       |                             |            |                  |            |
| groupe3 0k                         | groupe7 0k                              | MANUSCRIP 2k                         | MAILING 4k        |                             |            |                  |            |
| A1 groupe1 0 doc.                  | A1 groupe2 1 doc.                       | A1 groupe3 0 doc.                    | M1 SYSTEME 0 doc. |                             |            |                  |            |
| 1 doc.temp.                        | 0 doc.temp.                             | 1 doc.temp.                          | 0 doc.temp.       |                             |            |                  |            |
| EXERCICE.3 2k tap                  | DOCUMENT.000 2k                         | <del>DOCUMENT.000 2k tap</del>       | DC30 002 2k       |                             |            |                  |            |
|                                    |   |                                      | DC31 003 2k       |                             |            |                  |            |
|                                    |   |                                      | DC32 004 2k       |                             |            |                  |            |
|                                    |   |                                      | DC33 005 4k       |                             |            |                  |            |
|                                    |   |                                      | DC34 006 4k       |                             |            |                  |            |
|                                    |   |                                      | DC35 007 4k       |                             |            |                  |            |
|                                    |   |                                      | PCW9512 PRI 6k    |                             |            |                  |            |
|                                    |   |                                      | 2 caches 4k       |                             |            |                  |            |

Fichier temporaire

Déplacez le curseur fichier sur le document que vous voulez récupérer. Il aura toujours son nom original. Aussi pour récupérer le document que nous avons effacé, déplacez le curseur fichier sur le DOCUMENT.000.

Maintenant, appuyez sur **[F3]** pour afficher le menu fichier à l'écran. Sélectionnez Récupérer doc temp et appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript génère un menu donnant des détails du fichier temporaire que vous avez choisi et le nom qu'il aura quand il sera récupéré. Normalement, ce sera l'ancien nom mais s'il existe un autre document de ce nom dans le groupe, LocoScript laissera le nom en blanc pour que vous tapiez le nouveau nom.

|                         |
|-------------------------|
| Récupère doc. temp.     |
| Nouv. Nom: DOCUMENT.000 |
| Anc. Nom: DOCUMENT.000  |
| Groupe: groupe3 Temp.   |
| Drive: A                |

Vérifiez que les détails dans ce menu sont corrects avant d'appuyer sur **[ENTER]**. LocoScript récupère alors votre document temporaire.

## Suppression d'un fichier temporaire

Si un document contient une information confidentielle, il se peut que vous ne vouliez pas le laisser en temporaire parce qu'il serait facile pour quelqu'un d'autre de le récupérer.

Supposez, que vous voulez maintenant vous débarrasser complètement du DOCUMENT.000. D'abord supprimez le document de la façon normale, comme décrit ci-dessus. Le DOCUMENT.000 est encore un fichier temporaire. Alors affichez les fichiers temporaires pointez avec le curseur fichier sur le fichier temporaire que vous voulez supprimer et effacez le fichier temporaire en utilisant l'option Effacer fichier du menu fichier.

LocoScript efface alors le document complètement : il ne peut plus maintenant être récupéré.

## Renommer des documents, des groupes et des disques

L'autre amélioration à faire pour l'organisation de vos disquettes est de vous assurer que toutes les disquettes ont des noms qui vous aident à vous rappeler leur contenu.

En général, les caractères à utiliser dans les noms sont les lettres capitales A...Z et les numéros 0...9. (Une liste complète des caractères que vous pouvez utiliser est donnée dans l'Annexe III). Le nom que vous choisissez pour un groupe peut contenir jusqu'à huit caractères ; pour le nom d'un document 8 caractères maximum, avec une extension de 3 caractères au plus.

## Session 7 : Organiser ses disquettes

---

Vous donnez à des disques, à des groupes et à des documents de nouveaux noms avec l'aide de l'option Renommer du menu approprié (c'est-à-dire le menu disque pour un disque, le menu groupe pour un groupe et le menu fichier pour un document). Les étapes dans chaque cas sont très similaires :

- commencez par choisir ce que vous voulez nommer avec les curseurs groupe et fichier. Dans ce cas, nommer un disque signifie qu'il faut vérifier que le curseur groupe est sur un des groupes du disque ; pour les groupe et document vous devez pointer celui que vous voulez nommer
- quand le curseur est en place, affichez le menu approprié à l'écran
- sélectionnez l'option Renommer et appuyez sur **[ENTER]**
- tapez le nouveau nom dans l'emplacement en haut du menu de sélection qui apparaît, vérifiez les détails et appuyez sur **[ENTER]**.

Pour illustrer cette fonction, nous donnerons maintenant à la disquette d'initialisation le nom **STARTUP**, le groupe **1** sur ce disque va être renommé **EXEMPLES**, et le nom du **DOCUMENT.000** renommé en **SESSION 2.DOC**.

### Nommer le disque

Pour nommer votre disquette d'initialisation, insérez-la dans le lecteur A (Souvenez-vous d'appuyer sur **[F7]** pour prévenir LocoScript du changement de disque). Puis mettez le curseur groupe sur un des groupes du disque. Appuyez sur **[F2]** (**[SHIFT]** + **[F1]**) pour afficher le menu à l'écran.

Déplacez le curseur menu sur la dernière option Renommer disque. Appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript affiche alors un court menu contenant un emplacement pour le nouveau nom du disque. Tapez le nouveau nom, **STARTUP** dans ce cas.

Ne vous inquiétez pas si le nom s'inscrit en lettres capitales (LocoScript convertit automatiquement les lettres tapées en minuscules en majuscules) mais corrigez les fautes avant d'appuyer sur **[ENTER]**.

Maintenant vous pouvez savoir quelle disquette est dans le lecteur, en regardant juste le nom du lecteur en haut de l'écran gestion disque (vous pouvez écrire aussi le nom sur l'étiquette de la disquette).

| Gestion disque      |                    | Rep                    |
|---------------------|--------------------|------------------------|
| C=Création          | M=Modification     | I=Impression           |
| D=Mode Da           |                    |                        |
| f1=Actions          | f2=Disque          | f3=Fichier             |
|                     | f4=Groupe          | f5=Doc. f6=Conf        |
| Drive A:            | STARTUP .          | absent                 |
| 460k pris 216k libr | 65 doc.            | 0k pris 0k libr 0 doc. |
| SYSTEME 38618       | NOTES              | 2k                     |
| GROUP1 72k          | ETIQ               | 2k                     |
| LETTRES 4k          | FACTURES           | 4k                     |
| MANUSCRIP 2k        | MAILING            | 10k                    |
| A:SYSTEME 37 doc.   | A: groupe1 19 doc. | A:LETTRES 2            |
| 1 doc.temp.         | 12 doc.temp.       | 1 doc.temp.            |
| NONC 510 2k         | ADRESSE .LST 2k    | LETTRE .I              |
| D630 .#02 2k        | ADRESSE2.LST 2k    | MODELE .STD            |
| D630 .#CP 2k        | COURRIER.EX 2k     |                        |
| D630 .#S9 2k        | DICO .TXT 4k       |                        |
| D630 .PRI 4k        | DOCUMENT.001 2k    |                        |

Nom du disque.

### Nommer un groupe

Déplacez le curseur groupe sur le groupe 1 du lecteur A, le groupe qui va être nommé. Quand le curseur groupe est en place, appuyez sur **[F4]** (**[SHIFT]** + **[F3]**) pour afficher le menu groupe à l'écran. Sélectionnez Renommer et appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript affiche alors un court menu contenant l'emplacement pour le nouveau nom du groupe.

Avec le curseur menu sur l'emplacement du nom, tapez le nouveau nom, EXEMPLES dans ce cas. Encore une fois, vous ne devez pas obligatoirement taper des lettres capitales. Vérifiez tous les détails, puis appuyez sur **[ENTER]**. Il donne au groupe le nouveau nom comme vous pouvez le voir en haut de la colonne montrant les noms des documents dans ce groupe.

|                             |          |         |                        |      |             |
|-----------------------------|----------|---------|------------------------|------|-------------|
| Drive A:                    |          | STARTUP | Drive B:               |      | absent      |
| 466k pris 240k libr 68 doc. |          |         | 0k pris 0k libr 0 doc. |      |             |
| Nom du groupe               | SYSTEME  | 362k    | NOTES                  | 4k   |             |
|                             | LETRES   | 18k     | ETIQ                   | 2k   |             |
|                             | MANUSCRP | 2k      | FACTURES               | 4k   |             |
|                             |          |         | MAILING                | 6k   |             |
| A:SYSTEME                   |          | 36 doc. | A:EXEMPLES             |      | 19 doc.     |
| 0 doc.temp.                 |          |         | 7 doc.temp.            |      |             |
| CONFIG                      | .STD     | 2k      | ADRESSE                | .BAS | 2k          |
| D630                        | .#02     | 2k      | ADRESSE2               | .LS1 | 2k          |
| D630                        | .#CP     | 2k      | COURRIER               | .EX  | 2k          |
| D630                        | .#S9     | 2k      | DICO                   | .TAT | 4k          |
| D630                        | .PRI     | 4k      | DOCUMENT               | .000 | 2k          |
| DISCMAN                     | .JOY     | 28k     | DOCUMENT               | .001 | 2k          |
|                             |          |         | A:LETTRES              |      | 0 doc.temp. |
|                             |          |         | DOCUMENT               |      | .000        |
|                             |          |         | JMP                    |      |             |
|                             |          |         | MODELE                 |      | .STD        |
|                             |          |         | MULTIPLA               |      | .N          |
|                             |          |         | SOCIETES               |      |             |
|                             |          |         | SOCIETES               |      | .BIS        |

### Renommer un document

Pour renommer la copie du DOCUMENT.000 sur votre disquette document, insérez ce disque (appuyez sur **F7** pour prévenir LocoScript du changement de disque). Puis déplacez le curseur fichier sur DOCUMENT.000 et appuyez sur **F3** pour afficher le menu fichier à l'écran. Sélectionnez Renommer fichier et appuyez sur **ENTER**. LocoScript affiche maintenant un menu contenant un emplacement pour le nouveau nom.

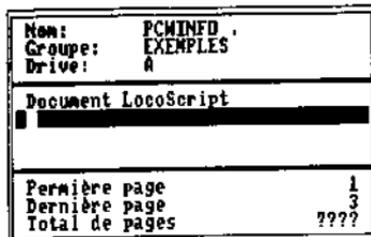
Tapez SESSION2.DOC, le nouveau nom pour le document. Vérifiez ce que vous avez tapé, puis appuyez sur **ENTER**. Le document est maintenant renommé.

### Identité des documents

Le nom d'un document devrait vous donner une idée de son contenu, mais sur beaucoup de systèmes pour en découvrir plus, il faut modifier le document. Avec LocoScript, vous avez une autre option qui donne une description courte du document connu comme Identité du texte que vous pouvez « inspecter » à partir de l'écran gestion disque. (Vous pouvez aussi inspecter ce texte pendant que vous travaillez sur le document, en sélectionnant l'option Modifier Identité dans le menu d'action F1).

## Editer identité

Supposons que vous vouliez donner une identité au fichier PCWINFO, un des documents exemple de votre disquette d'initialisation. Pour ce faire, mettez la disquette dans le lecteur (ne pas oublier d'appuyer sur [F7]), sélectionnez le document avec le curseur fichier puis appuyez sur [F5] pour afficher le nouveau menu à l'écran ce menu est « DOC ».



Il y a un autre des menus de commandes de LocoScript 2 et l'option que nous voulons ici est Inspecter document. Cela devrait être présélectionné pour vous (avec la flèche à côté), aussi appuyez sur [ENTER]. Vous obtiendrez ce menu à l'écran.

Le rôle de ce menu est de vous montrer les informations sur le document. La partie du menu qui nous intéresse est la section se situant au milieu, plus spécialement, les trois lignes blanches. Ce sont les lignes sur lesquelles vous pouvez entrer le texte.

Chaque ligne de description peut contenir jusqu'à 30 caractères et est installée séparément. Aussi vous avez besoin de planifier votre texte en trois parties, de 30 caractères au maximum. Par exemple pour la description de PCWINFO, vous pouvez avoir :

Information fondamentale  
sur l'utilisation de l'Amstrad PCW

Pour donner cette description, vous déplacez le curseur menu dans un premier temps, en haut des trois lignes et tapez Information fondamentale. Puis appuyez sur [RETURN] pour déplacer le curseur menu à la seconde ligne et tapez sur l'utilisation de l'Amstrad PCW. Vous avez maintenant écrit l'identité : appuyez sur [ENTER] pour demander à LocoScript de l'enregistrer. LocoScript efface le menu et vous ramène à l'écran gestion disque.

### Inspection de l'identité

Pour regarder l'identité que vous avez donnée, choisissez le document (PCWINFO) avec le curseur fichier puis appuyez sur **[F5]** pour afficher le menu document à l'écran. Une nouvelle fois, l'option que nous voulons est Inspecter document aussi tout ce que vous devez faire maintenant, c'est appuyer sur **[ENTER]**.

Comme précédemment, vous voyez maintenant des informations sur le document que vous avez choisi mais cette fois-ci vous voyez en même temps l'identité que vous lui avez donnée.

### Faire des copies de sauvegarde des disquettes

Tout en gardant vos disquettes de manière organisées, il est important de vous assurer que vous avez une copie de réserve ou de sauvegarde de chaque document que vous ne voulez pas perdre. Ces copies de sauvegarde devraient être toujours sur un disque différent dans le cas où le disque serait endommagé.

La façon la plus directe de faire des copies de sauvegarde est de faire une copie de toute la disquette sur une autre disquette c'est-à-dire une deuxième disquette avec exactement la même information dessus.

Pendant la session préparatoire, vous avez copié la disquette LocoScript 2 sur une nouvelle disquette dans le but de faire votre disquette d'initialisation. Aussi, au lieu de donner plus de détails, nous donnerons juste les principales lignes pour la procédure dont vous avez besoin, car vous pouvez toujours retourner à la session préparatoire pour une explication plus détaillée.

- 1 Enlevez les disquettes et mettez-les de côté.
- 2 Vérifiez que les encoches de protection contre l'écriture sur la disquette que vous voulez copier sont **ouvertes** mais que celles de la disquette dont vous voulez faire la copie sont **fermées**.

- 3 Affichez le menu gestion disque à l'écran en appuyant sur **[F2]**, (**[SHIFT]** + **[F1]**).
- 4 Vérifiez que Copier disque est sélectionné puis appuyez sur **[ENTER]** pour dire à LocoScript de continuer.

ce qui se passe ensuite dépend de la configuration de votre appareil (c'est-à-dire si vous avez une machine à simple lecteur ou à deux lecteurs).

### Les systèmes à simple lecteur

Sur un système à simple lecteur, il est évident que la procédure de copie du disque se fera en plusieurs phases vous demandant d'insérer tour à tour votre disquette source et destination.

LocoScript affiche d'abord un message pour vous demander si vous voulez commencer la copie (ceci est une précaution contre l'effacement accidentel d'un mauvais disque). Sélectionnez copie disque 720 K avec Drive A et appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript commence alors à afficher des messages vous demandant d'insérer la disquette source puis la disquette destination, etc., jusqu'à la copie totale du disque.

Tout ce que vous avez à faire est d'insérer les disquettes quand il est nécessaire, avec la face 1 vers le haut. Puis pressez sur **[ENTER]** pour commencer, les messages à l'écran vous informent du déroulement de la procédure de copie en vous indiquant les pistes en train d'être lues (pistes de 0 à 159). Ces messages vous indiquent aussi à quelle étape vous en êtes. Finalement quand toutes les étapes sont achevées, LocoScript vous demande si vous voulez une autre copie.

Si vous voulez copier une autre disquette, sélectionnez Autre copie et appuyez sur **[ENTER]**. Si vous ne voulez pas en copier une autre, sélectionnez Retour en gestion disque et appuyez sur **[ENTER]**.

### Système à deux lecteurs

Sur un système à deux lecteurs, vous utilisez un lecteur (lecteur A) pour la disquette source et l'autre lecteur (lecteur B) pour la disquette destination. LocoScript lit toujours l'information par phase successive, les disquettes restant dans ces lecteurs lors de la procédure.

Si vous voulez copier une autre disquette sélectionnez Autre copie et appuyez sur **[ENTER]**. Si vous ne voulez pas en copier une autre, sélectionnez Retour en gestion disque et appuyez sur **[ENTER]**.

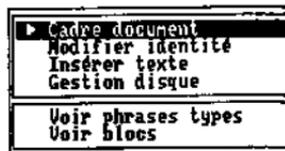
**Remarque :** Vous n'avez jamais besoin de formater une nouvelle disquette avant d'en faire une copie. La disquette est automatiquement formatée quand vous la copiez.

### Utilisation de l'écran Gestion Disque en cours de modification d'un document

Occasionnellement, vous aurez besoin d'accéder à l'écran gestion disque pendant que vous modifiez un document. Pour finir cette session, nous allons illustrer ce procédé.

Commencez en ouvrant un des documents Exemples en Modification, par exemple LOCOINFO. Maintenant appuyez sur **[F1]** pour afficher le menu des actions à l'écran.

Nous avons utilisé ce menu brièvement dans la Session 6 pour voir les blocs sauvegardés. Cette fois, l'option que nous voulons est Gestion disque.



Le menu est un menu de commandes, ce qui signifie que la commande que LocoScript active quand vous appuyez sur **[ENTER]** est celle choisie par la flèche. Vous déplacez la flèche sur l'option que vous voulez en déplaçant

le curseur menu. Déplacez celui-ci sur Gestion disque puis appuyez sur **ENTER**.

LocoScript affiche l'écran gestion disque et vous donne accès à tous les menus de l'écran gestion disque, comme vous pouvez le voir en regardant les lignes d'information. Mais il n'a pas abandonné le travail sur le document que vous édiez, il l'a juste mis de côté pour le moment comme vous pouvez le remarquer sur la ligne d'information en haut qui affiche le message A :EXEMPLES/LOCOINFO Gestion disque pdt l'édition.

Vous pouvez maintenant exécuter toutes les fonctions de l'écran gestion disque comme la copie, le déplacement, la suppression que nous avons vues dans cette partie du support de cours. Vous pouvez même commencer l'impression d'un de vos autres documents.

Cependant, plusieurs actions ne seront pas possibles. En particulier, vous ne pouvez pas éditer un autre document et vous ne pouvez rien faire qui puisse affecter directement le document que vous êtes en train d'éditer. Vous ne pouvez pas, par exemple le copier, le déplacer, le renommer ou l'imprimer et vous ne devez pas retirer le disque contenant ce document du lecteur et le remplacer par un autre. Si vous avez besoin de déplacer les documents d'un disque à un autre (par exemple, pour faire plus d'espace sur le disque) et si vous avez une machine à simple lecteur, vous devez déplacer ceux-ci initialement sur le lecteur M et déplacez-les sur votre autre disque seulement lorsque vous avez fini l'édition du document.

Quand vous avez fini d'utiliser l'écran gestion disque, appuyez sur **EXIT**. LocoScript vous ramène au document que vous étiez en train de modifier.

## Résumé

Dans cette session, vous avez vu comment faire tout ce qui est nécessaire pour organiser vos documents et les sauvegarder pour les retrouver facilement.

## Session 7 : Organiser ses disquettes

---

- comment obtenir un nouveau disque prêt à l'utilisation
- comment déplacer un document d'un disque ou d'un groupe à un autre
- comment générer une copie d'un document, soit sur le même disque soit sur un autre disque
- comment se débarrasser d'un document que vous ne voulez plus
- comment récupérer un document que vous effacez par accident
- comment donner à des disques, à des groupes et à des documents des noms qui vous aideront à vous rappeler leur contenu
- comment faire des copies de sauvegarde des disques qui contiennent des informations importantes
- comment utiliser l'écran gestion disque sans sortir du document en cours de modification.

# Vérifier l'orthographe

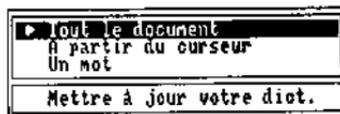
Pour beaucoup de personnes, la partie la plus pénible lors de la préparation d'un document, c'est la vérification des fautes d'orthographe et des fautes de frappes. Avec LocoScript 2, vous n'avez pas à faire la vérification vous-même, vous pouvez demander à une partie spéciale de LocoScript 2 appelée LocoSpell de vérifier le document pour vous. Quand LocoSpell trouve un mot qui semble être orthographié étrangement, celui-ci est affiché, ainsi qu'un mot semblable pouvant être utilisé à sa place. Cependant, LocoSpell ne peut détecter des erreurs de vocabulaire.

LocoSpell trouve les erreurs en comparant chaque mot avec une liste de mots. Cette liste est gardée dans un fichier appelé LOCOSPEL.DCT, qui est stocké dans le groupe 7 de votre disquette d'initialisation et dans le groupe SYSTEM du lecteur M. LocoScript copie automatiquement ce fichier dans le lecteur M lors de la procédure de chargement de LocoScript 2. Vous avez d'ailleurs probablement remarqué le message de copie de A : LOCOSPEL.DCT apparaissant sur le premier écran.

## Vérification de votre document par LocoSpell

Pour vérifier l'orthographe dans un document, vous devez d'abord éditer ce document. Commencer donc par le faire apparaître à l'écran (voir Session 4).

Une fois le texte à l'écran, vous pouvez utiliser LocoSpell pour vérifier l'orthographe en appuyant sur **[F7]**. Un menu s'affiche à l'écran. Il vous propose plusieurs options pour vérifier des parties spécifiques du document.



En appuyant sur les touches curseur vous pouvez déplacer le curseur menu sur chacune des options. Quand vous avez appuyé sur **[ENTER]**, LocoSpell

commence la vérification de chaque mot du document avec la liste des mots dans sa mémoire.

La position du curseur texte dans le document n'a aucune influence lors d'une vérification totale d'un document, puisque celle-ci commencera toujours au début du texte.

Par contre, vous pouvez demander à LocoSpell de commencer la vérification à partir de votre position actuelle de travail. Dans ce cas vous devez vous assurer que le curseur texte est au début de la section que vous voulez vérifier, avant que vous n'affichiez le menu à l'écran.

### Traitement des erreurs

Quand LocoSpell trouve un mot ne correspondant à aucune orthographe de sa liste, il le met en vidéo inverse puis affiche un menu qui visualise ce mot en haut du menu. En dessous, vous voyez le mot que LocoSpell suggère comme remplacement.

Normalement le mot suggéré a été pris à partir de la liste de LocoSpell, mais si vous avez obtenu le même « mauvais » mot, alors ce qui est affiché est le remplacement que vous avez choisi la dernière fois.

Si lors de la dernière vérification vous avez décidé que le mot était bon, alors vous verrez le même mot comme remplacement suggéré.

LocoSpell suggérera généralement un remplacement qui est très proche de celui qui est incorrect. Cependant, il n'est pas infallible et ces suggestions peuvent être involontairement amusantes (parfois).

### Utilisation du mot suggéré

La partie basse du menu vous donne l'option pour utiliser le remplacement suggéré. Aussi, dans le but d'introduire le mot proposé, tout ce que vous

devez faire c'est positionner le curseur menu sur cette option et appuyer sur **[ENTER]**. LocoSpell poursuit la vérification du reste du document.

**Remarque :** LocoSpell garde en mémoire (le plus longtemps possible) le mélange des lettres majuscules et minuscules dans le mot original. Par exemple, si l'original commençait avec une lettre majuscule, la première lettre du mot suggéré sera aussi une lettre majuscule.

## **Modification après le remplacement**

Si le mot que LocoSpell vous propose n'est pas tout à fait juste, vous pouvez choisir une option qui vous donne l'opportunité de modifier le mot après qu'il ait été inséré. Dans ce cas, LocoSpell ne continue pas directement la vérification du prochain mot après qu'il ait remplacé votre mot mal orthographié. A la place il laisse le mot en vidéo inverse et attend que vous le changiez. Le curseur débute toujours à la fin du mot en vidéo inverse et vous pouvez le déplacer jusqu'à l'extrémité gauche du mot, mais pas plus loin, bien que vous puissiez changer toute lettre du mot.

Quand vous avez terminé la modification du mot remplacé, appuyez sur **[ENTER]**. LocoSpell le vérifie alors avant de poursuivre. Il se peut que LocoSpell s'arrête immédiatement parce que le mot que vous avez produit n'est pas dans sa liste. Vous avez maintenant une nouvelle chance pour corriger ce mot, ou l'ajouter à votre dictionnaire (voir ci-dessous).

## **Correction manuelle du mot**

Quelquefois, vous écrivez un mot de telle façon que les propositions de LocoSpell sont loin d'être ressemblantes au mot mal écrit. Dans ce cas, la façon la plus simple est de le corriger vous-même. Le mot est alors en vidéo inverse, le curseur à la fin. Déplacez le curseur, corrigez votre faute et pressez **[ENTER]** quand vous avez terminé.

## Indiquer à LocoScript que le mot est correct

Quand vous savez que « l'erreur » que LocoSpell a détectée n'est pas une erreur du tout mais juste un mot qui ne figure pas dans sa liste, vous pouvez demander à LocoSpell d'ignorer le mot. LocoSpell laisse alors le mot de côté et continue la recherche d'autres mots dans le texte.

Vous pouvez aussi signaler à LocoSpell de garder ce mot en mémoire et de le considérer comme bon. Ainsi la prochaine fois que vous corrigez l'orthographe de ce texte, LocoSpell saura que ce mot est correctement écrit et ne s'arrêtera pas.

En effet, vous allez insérer un code spécial (SiC) devant ce mot. Le (SiC) indique à LocoSpell de ne pas vérifier ce mot. Il peut être inséré directement dans le texte en pressant  et en tapant SC ou en sélectionnant « SiC » dans ce même menu.

## Le dictionnaire personnalisé

L'autre option que vous avez, quand LocoSpell considère un mot correctement écrit comme une erreur, est de mettre ce mot dans le dictionnaire. Un dictionnaire que vous confectionnez vous-même. Il peut contenir ainsi des mots spéciaux que vous utilisez dans vos documents, comme votre propre nom, adresse, nom de compagnie etc. Les dictionnaires personnalisés sont aussi idéals pour des termes techniques qui sont constamment utilisés dans vos documents. Si vous avez un dictionnaire personnalisé, LocoSpell regarde dans sa liste personnelle ainsi que dans votre dictionnaire lors d'une vérification d'un document. Quand vous décidez d'ajouter un mot à votre dictionnaire, LocoSpell le met sur une liste interne de mots devant être ajoutés à votre dictionnaire, quand la vérification du document est terminée. Maintenant que LocoSpell a pris connaissance de votre mot, il ne le considérera plus comme une erreur.

**Remarque :** La liste interne des mots spéciaux est d'une taille limitée, aussi vous devez la sauvegarder avant que LocoSpell n'ait terminé la vérification de votre document.

Dans ce cas, vous verrez un message à l'écran vous demandant soit d'ajouter ces mots au dictionnaire, soit de les enlever définitivement, un peu comme le message que vous obtenez quand toutes les vérifications ont été faites (voir ci-dessous). Ceci fait, LocoSpell commence une nouvelle liste qui peut être sauvegardée d'une façon normale à la fin de la vérification.

## **A la fin de la vérification**

Quand LocoSpell a vérifié tous les mots dans la partie choisie du document, il affichera un message indiquant qu'il a terminé. Il vous dira aussi combien de mots ont été vérifiés. Le comptage des mots comprend toutes les modifications que vous avez apportées. Le message vous dira aussi combien de mots sont à ajouter dans le dictionnaire. Si vous ne sélectionnez pas de mots pour votre dictionnaire, vous obtiendrez juste une option OK en bas de votre document. Lorsque vous appuyez sur **[ENTER]**, vous retournez à l'édition de votre document.

## **Sauvegarde du dictionnaire**

Si, lors du traitement, vous avez choisi des mots pour votre dictionnaire, vous devez décider à la fin de la vérification de l'orthographe, si vous voulez les inclure dans votre dictionnaire ou non. Choisissez l'option appropriée et appuyez sur **[ENTER]**. Vous retournez alors travailler sur le document.

Le dictionnaire que vous mettez à jour est un fichier appelé **USERSPEL.DCT** dans le groupe **SYSTEM** sur le lecteur **M**. C'est une copie du fichier **USERSPEL.DCT** dans le groupe **7** de votre disquette d'initialisation, qui a été copié sur le lecteur **M** en même temps que le dictionnaire principal, **LOCOSPEL.DCT**, lors de la procédure du chargement de LocoScript. Aussi pour sauvegarder la nouvelle version de votre dictionnaire, vous devez

copier le fichier du lecteur M sur votre disquette d'initialisation, en remplaçant le fichier existant. (Nous vous avons montré comment copier les fichiers dans la Session 7).

### Modification du dictionnaire

Si vous incluez accidentellement un mot dans votre dictionnaire, ne paniquez pas. Appuyez sur **[F7]** pour afficher le menu initial à l'écran, et choisissez l'option qui vous permet de faire des modifications dans le dictionnaire. Maintenant la liste des mots dans le dictionnaire apparaît à l'écran. Si votre dictionnaire n'est pas sur un de vos lecteurs, LocoSpell supposera que le dictionnaire est vide.

Le curseur sera sur la ligne en haut du menu qui est initialement blanche. Utilisez la touche **[↓]** pour déplacer le curseur dans la liste des mots. En appuyant sur **[↑]** et **[↓]** vous pouvez positionner le curseur sur tous mots dans la liste. Si vous ne pouvez pas voir le mot que vous recherchez, continuez à appuyer sur ces touches pour faire défiler la liste.

Positionnez le curseur sur le mot que vous voulez enlever et appuyez sur **[←]**. Il est maintenant déplacé en haut du menu. Appuyez sur **[→]** ou **[←]** pour déplacer le curseur. Si vous appuyez une nouvelle fois sur **[←]**. Le mot est effacé définitivement.

Dans le cas où vous voulez changer un mot dans la liste, vous pouvez le modifier une fois que vous l'avez déplacé en haut du menu. Puis, appuyez sur **[ENTER]**. Il est alors inclus dans la liste.

Quand vous avez terminé vos modifications dans le dictionnaire, appuyez sur **[EXIT]**. LocoSpell affiche alors un résumé de vos ajouts et de vos suppressions et vous donne le choix entre la sauvegarde des modifications et l'annulation des changements.

N'oubliez pas de copier la mise à jour du dictionnaire du lecteur M sur votre disquette d'initialisation.

## Vérification de l'orthographe d'un mot

Quelquefois, lors de la préparation d'un document, il se peut que vous doutiez de la façon d'écrire un mot bien spécifique.

Dans de tels cas, vous taperez dans un premier temps autant de mot problématique que vous le voulez. Essayez au moins de taper les deux premières lettres. Sans enlever le curseur texte de ce mot, appuyez sur la touche marquée **[DICT.]** au milieu du groupe des touches curseurs, ou sélectionnez l'option, à partir du menu **[F7]**, qui vous permet de vérifier un simple mot.

touche DICT.



LocoSpell met maintenant en vidéo inverse le mot et commence la recherche dans son dictionnaire. Si le mot n'est pas correct, il apparaît avec une ou plusieurs suggestions d'orthographe correcte.

Si vous voyez affiché le mot correct, déplacez le curseur dessus et appuyez sur **[ENTER]**. Si les suggestions n'incluent pas le mot que vous avez à l'esprit, il est probable que le début du mot soit écrit incorrectement. Vous devez alors réessayer. Il est aussi possible que LocoSpell n'ait pas du tout le mot dans son dictionnaire.

## A cours de place

Lors de la vérification de l'orthographe, il est possible que vous n'ayez plus assez de place soit sur la disquette sur laquelle vous travaillez soit sur le lecteur M. Si c'est le cas, LocoScript affichera un message «disque plein», vous donnant le choix d'exécuter la gestion disque ou d'annuler l'opération. Nous décrivons ce message d'Alerte dans la Session 19, mais pour le moment procédez toujours comme ci-dessous, autrement vous perdrez les vérifications qui ont été faites jusqu'à présent.

Regardez le lecteur affecté puis sélectionnez l'option pour exécuter la gestion disque. Quand vous appuyez sur **[ENTER]**, LocoScript affiche l'écran gestion disque. Effacez des documents sur le lecteur affecté ou déplacez-les sur un disque différent, en utilisant les méthodes que nous avons indiquées dans la session précédente.

Quand vous pensez qu'il y a assez de place sur le lecteur, appuyez sur **[EXIT]**. Si vous n'avez pas libéré assez de place, le message d'erreur apparaîtra une nouvelle fois vous donnant la possibilité de résoudre le problème.

### Abandon de LocoSpell

Si, à n'importe quel moment durant la procédure de vérification de l'orthographe, vous souhaitez abandonner LocoSpell, faites ceci :

- S'il y a un menu à l'écran, abandonnez la vérification en appuyant sur **[CAN]** une fois (ou, dans certains cas, deux fois).
- Si aucun menu n'est affiché, abandonnez la vérification en appuyant sur **[STOP]**, attendez que le système marque une pause puis réappuyez sur **[STOP]**.

LocoSpell affichera alors son message résumant la vérification, vous donnant des détails sur ce qui a été fait jusqu'ici. Quand vous avez lu ce message, appuyez sur **[ENTER]**.

### Résumé

Dans cette session vous avez vu :

- Comment vérifier l'orthographe dans le document sur lequel vous travaillez.
- Comment corriger les fautes que LocoSpell trouve.
- Comment indiquer à LocoSpell qu'un mot est correct.
- Comment ajouter des mots au dictionnaire de LocoSpell.
- Comment modifier votre dictionnaire.
- Comment vérifier l'orthographe d'un mot durant la préparation d'un document.

Nous n'avons vu que quelques caractéristiques de LocoSpell. Pour plus de détails, en particulier sur la création et l'utilisation de votre propre dictionnaire, consultez le manuel de référence de LocoScript 2 (de Locomotive Software).

---

1

# Étape 2 :

# Perfectionnement

# Alinéas, centrage et justification

Jusqu'à présent dans ce manuel, nous avons vu comment insérer ou modifier du texte dans un document et nous avons vu aussi comment LocoScript permet d'obtenir des mises en pages impeccables.

Nous allons voir comment LocoScript peut donner un aspect professionnel à votre document en :

- espaçant correctement lignes et paragraphes
- positionnant les titres au centre ou à l'extrême droite
- justifiant le document donnant ainsi du texte bien cadré à gauche comme à droite.

Le document que nous allons modifier dans cette session s'appelle « TAB.EX » et se trouve dans le groupe 1 de votre disque, donc la première chose à faire est de choisir ce document avec le curseur et de l'éditer. (Cf Session 5 si vous ne savez plus comment faire).

## Décalage de lignes et paragraphes

Il y a trois effets que vous pouvez obtenir avec le décalage :

- paragraphes avec la première ligne décalée
- paragraphes avec toutes les lignes décalées de la marge
- paragraphes numérotés par exemple, 1), 2), 3), etc.

## Décalage de la première ligne

C'est la façon la plus simple de créer un alinéa :

Il faut tout d'abord positionner le curseur sur le premier caractère du paragraphe que vous voulez décaler. Par exemple, avancez le curseur au début du premier paragraphe de notre document.

Exemple : Appuyez sur **[TAB]**

« touche Tab »







## Session 9 : Alinéas, centrage et justification

Placez le curseur au début du texte derrière le numéro du paragraphe. Appuyez sur **ALT** et **TAB** pour insérer une tabulation. Ensuite pressez **RELAY** tout le paragraphe viendra s'aligner sous la tabulation que vous venez d'insérer.

Et comme en plus vous pouvez tout sauvegarder sur disque :  
1) Vous pouvez travailler sur un document quand vous en avez envie, vous n'êtes plus obligé de terminer d'un coup le travail commencé le matin même - comme avec une machine à écrire.

• Tous ces exemples ont utilisé les tabulations qui figuraient déjà dans notre document exemple. Vous verrez comment mettre vos propres tabulations dans la session 12.

## Positionnement des lignes simples

Les lignes sont positionnées de telle façon qu'elles commencent à gauche de votre écran. Il se peut aussi que vous vouliez les placer autrement, par exemple les centrer ou les justifier à droite.

Avec LocoScript vous pouvez :

- centrer les lignes entre les marges
- justifier le texte à droite (c'est-à-dire tout aligner sur la marge de droite)
- combiner toutes ces options sur une seule et même ligne.

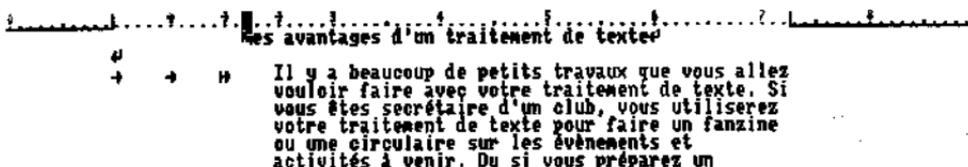
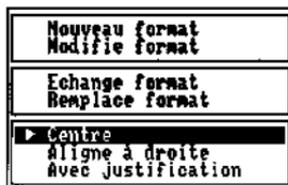
Pour positionner les lignes, il suffit d'utiliser les commandes figurant dans le menu Format ou en utilisant des codes spéciaux directement dans le texte. (Nous aborderons ce sujet plus loin).

## Centrage d'une ligne

Pour centrer une ligne, il suffit de placer le curseur sur le premier mot de cette dernière et de demander à LocoScript de la centrer.

Par exemple, la première ligne du document exemple est un titre. Pour centrer le texte entre la marge gauche et droite, placez le curseur sur la première lettre du titre (les avantages d'un traitement de texte).

Appuyez sur **[F2]** pour activer le menu format. Sélectionnez Centre en déplaçant le curseur et appuyez sur **[ENTER]**. Le texte se déplacera immédiatement vers la droite et ceci jusqu'au centre.



L'option centre ne marche que sur les lignes simples. Pour voir ce qui se passe quand vous utilisez l'option centre, placez le curseur sur le dernier paragraphe et demandez à LocoScript de le centrer. (Appuyez sur **[F2]**, sélectionnez centre puis **[ENTER]**). Appuyez ensuite sur **[RELAY]** pour relier le paragraphe. Comme vous le voyez la première ligne seule est centrée.

## Déplacement d'une ligne vers la droite

Déplacer une ligne vers l'extrême droite est un peu comme la technique du centrage, vous positionnez le curseur au début de la ligne et ensuite vous demandez à LocoScript de l'aligner sur la marge de droite.

A la fin du document exemple se trouve la signature de celui qui a écrit la lettre. Nous allons la positionner sur la droite de l'écran.

Commencez par positionner le curseur au début du nom. Appuyez sur **[F2]** pour afficher le menu format. Sélectionnez cette fois l'option aligne à droite.

Une fois que vous avez appuyé sur **[ENTER]**, votre texte s'alignera sur la marge de droite. Remarquez comme la dernière lettre du nom touche la marge de droite. Cette option comme l'option centre ne fonctionne que sur les lignes simples.

### Positionnement de plusieurs parties d'une même ligne

Vous pouvez aussi centrer et aligner des portions de ligne pour obtenir des effets tels que :

AUTEUR

TITRE

COUT

Pour ce faire, il suffit de placer le curseur au début de la section de la ligne que vous désirez centrer et de demander à LocoScript de tout centrer. Ensuite déplacez le curseur à nouveau au début de la section à justifier à droite, et demandez une nouvelle fois à LocoScript de justifier à droite.

Vous pouvez également couper une partie de la ligne et la mettre à gauche ou à droite ou même au centre.

**NB :** Contrairement à d'autres traitements de texte, LocoScript se souvient de tout ordre de mise en page que vous lui donnez, ainsi, toute correction de style ou autre ne change en rien la mise en page préalablement choisie.

### Justification de texte

La dernière manipulation de texte dont nous allons parler est la justification de texte, c'est-à-dire créer un texte qui s'alignera aussi bien sur la marge gauche que sur celle de droite donnant ainsi un aspect plus professionnel à votre texte (la majorité de ce manuel a été justement imprimé en justifié).

**Texte justifié**

**Texte non justifié**

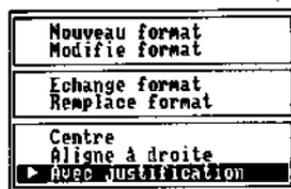
*Un texte justifié est un texte bien cadré à droite comme à gauche. Pour obtenir cet effet, le traitement de texte élargit les espaces entre chaque mot. Avec une machine à écrire classique, on ne peut pas obtenir pareil effet.*

*Un texte non justifié est un texte qui n'est pas cadré à droite. C'est l'effet qu'on obtient avec une machine à écrire classique.*

Pour l'instant, la plupart du texte de ce document n'est pas justifié. Supposez, par exemple, que vous ne vouliez qu'une partie du texte justifié. (La partie centrale par exemple). Pour ce faire, utilisez à nouveau le menu format et choisissez l'option avec justification.

Placez le curseur sur le début du texte à justifier (c'est-à-dire sur un paragraphe au milieu du document). Appuyez ensuite sur [F2] pour faire apparaître le menu format à l'écran.

Mettez le curseur sur l'option avec justification et pressez [ENTER]. Ensuite faites dérouler votre document à l'aide du curseur et vous verrez que le paragraphe se justifie automatiquement. Quand vous arrivez en fin de paragraphe pressez la touche [F2]. Cette fois-ci le menu Format comporte une option différente : sans justification a remplacé avec justification.



Amenez le curseur sur sans justification et appuyez sur [ENTER]. Ensuite pressez [PAGE] pour obliger LocoScript à relier le texte. Comme vous le constatez, le dernier paragraphe n'est pas justifié.

- Pour finir cette session appuyez sur [EXIT] et sélectionnez quitte sans sauver. Cette option permet de quitter le travail en cours sans sauvegarder toutes les modifications apportées.

## **Résumé**

Dans cette session nous avons vu :

- comment décaler la première ligne d'un paragraphe
- comment décaler un paragraphe tout entier
- comment numéroté des paragraphes
- comment centrer une ligne ou la justifier à droite
- comment justifier certaines parties de votre texte.

# Mots et phrases mis en évidence

Dans cette session, nous allons voir comment améliorer le texte en changeant l'aspect de certains mots et en les imprimant en gras, en italique ou en souligné.

Le document que nous allons modifier dans cette session s'appelle PCWINFO 1 il se trouve dans le groupe 1 (le groupe Exemples) de votre disquette d'initialisation. Sélectionnez le document avec le curseur et ouvrez-le (relisez la session si vous ne savez plus comment faire).

## Le menu style

Nous allons tout d'abord voir comment changer l'aspect des mots et des phrases grâce au menu « style ». Pour activer ce dernier, appuyez sur **[F3]**.

Le menu suivant apparaît sur l'écran.

Comme vous le voyez, ce menu comporte des options telles que gras, italique et souligné. Ce sont ces outils que nous allons expliquer plus en détail. Il y a aussi Double Frappe et Vidéo Inverse. La double frappe ordonne à l'ordinateur d'imprimer chaque caractère deux fois, un peu comme en mode caractères



Gras bien que sur certaines imprimantes on ne voit pas la différence entre les deux modes. Vidéo-Inverse permet d'afficher à l'écran du texte inséré, c'est-à-dire un texte blanc sur fond noir. Cependant il sera imprimé normalement sur papier.

Appuyez sur **[CAN]** pour fermer le menu. Nous allons maintenant utiliser le menu **STYLE** pour souligner le titre.

Pour commencer, placez le curseur sur la première lettre du titre, puisque c'est à partir de cet endroit que le texte va être souligné. Appuyez ensuite sur **[F3]**.

Comme vous pouvez le constater, il y a deux façons possibles de souligner. La première façon souligne les mots et les espaces entre les mots, la deuxième ne souligne que les mots. Pour notre titre nous voulons souligner et les mots et les espaces. Il faut donc utiliser l'option Souligne dans le menu.

Le menu style est un menu d'initialisation un peu comme le menu options dans la session 5. Les options sont activées lorsqu'elles sont référencées par des marques. Pour les activer et les désactiver il suffit d'appuyer sur **[F10]** ou **[F11]**.

Donc pour activer Souligne, vérifiez que le curseur se trouve sur Souligne et appuyez sur **[F10]**. (Déplacez le curseur par les flèches de déplacement ou tapez la première lettre de l'option désirée.)

Vous pourriez dès maintenant continuer et sélectionner Gras mais attention, certaines de ces options sont incompatibles entre elles. Par exemple vous pouvez choisir d'imprimer en Souligne ou en Souligne mots mais pas les deux à la fois.

Nous voulons ici le soulignement, appuyez sur **[ENTER]** pour dire à LocoScript de continuer. Le menu disparaît alors, et vous vous retrouvez face à votre document.

Contrairement au centrage, LocoScript ne souligne pas le texte instantanément. Il attend que le texte soit entièrement relié avant de montrer les changements. En vous promenant mot à mot à travers le document, appuyez sur **[WORD]**. Vous verrez ainsi le texte se souligner.

1 ..... 2 ..... 3 ..... 4 ..... 5 ..... 6 ..... 7 ..... 8

Les composantes de votre PC

Votre PC est composé de 3 parties - un moniteur (avec écran et lecteurs), un clavier et une imprimante - mais autant dès maintenant le considérer comme un processeur qui fait tous les calculs (tels que des équations du genre  $x=1/x^2$ ) auquel est relié un certain nombre de périphériques qui sont chargés soit d'envoyer les informations nécessaires au processeur, soit d'en recevoir, soit alors d'en envoyer et d'en recevoir.

Le processeur du PC se trouve logé dans le moniteur et les périphériques sont le clavier, l'écran, l'imprimante et les lecteurs de disquettes. Votre PC contient aussi un connecteur d'extension à l'arrière connu sous le nom de "Port" et qui permet d'y attacher d'autres types de périphériques. Nous vous expliquerons plus tard comment connecter par exemple une autre imprimante via le connecteur.

Section 1: Les Périphériques



Les codes que nous avons insérés grâce au menu style sont maintenant visibles tels que (+SouL) et (-SouL). Pour le soulignement vous pouvez aussi constater que les codes ont apparemment décalé le mot à souligner. Ne vous inquiétez pas, lors de l'impression, le mot ne sera pas décalé.

**Remarque :** (+SouL) et (-SouL) ne sont qu'une représentation des codes à l'écran. Vous ne pouvez en aucun cas insérer des codes de ce genre en tapant directement sur votre clavier (+SouL) etc... même s'il y a une façon plus simple de les activer (nous verrons cela plus tard). Tous ces codes ne représentent qu'un caractère pour LocoScript, d'ailleurs si vous désirez les enlever, une pression sur la touche DEL suffit.

• Avant de continuer, utilisez le menu style pour activer et désactiver les autres modes à savoir Gras, Double, Italique et Video inverse :

- déplacez le curseur sur le premier mot de la phrase à changer
- appuyez sur **F3**
- amenez le curseur sur une des options
- pressez **F4** pour activer ou **F5** pour désactiver.

**Remarque :** les caractères Gras, Double et Italique ne peuvent être visualisés directement à l'écran. Ils ne sont qu'imprimables. Par contre, l'option Inverse, n'est pas imprimable et ne peut être que visualisée à l'écran.

Regardez un peu les codes qui sont insérés quand vous tapez **ENTER**. D'un côté on trouve un +... qui active le code et de l'autre un -... qui le désactive. En d'autres termes, les caractères qui sont affectés par les codes se trouvent entre le **F4** et le **F5**

Maintenant annulez les codes dans le menu option **F6**. (Revoyez la session 5 si vous ne savez plus comment faire). Tous les codes insérés sont invisibles. Mais vous voyez quand même les parties de textes soulignées ou inversées.

Généralement il est préférable d'écrire le texte avec tous les codes visibles ainsi vous pouvez voir quelles parties possèdent les codes.

**Remarque :** Le style de votre texte ne dépend pas uniquement des codes insérés mais aussi de l'imprimante que vous avez. Vous ne pouvez pas par exemple imprimer de l'italique sur une imprimante intégrée (ou tout autre imprimante à marguerite) s'il n'y a pas d'italique sur la marguerite.

## Utilisation des menus et

Il y a une autre façon d'insérer les codes spéciaux dans votre texte en utilisant le menu  et . Le menu   sert pour les codes commençant par  et le menu  pour les codes commençant — tel que (+SouL) et (—SouL).

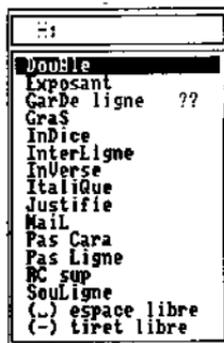
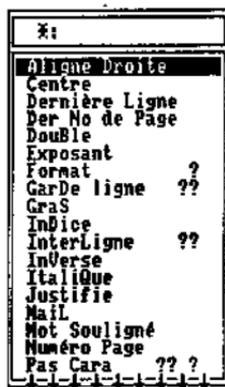
Pour vous montrer le fonctionnement de ces menus, nous allons souligner Section 1 : les périphériques. Insérer un (+SouL) au début du titre et un (—SouL) à la fin.

Déplacez le curseur sur le S de section. Appuyez sur le  et patientez, au bout de quelques instants un menu apparaît.

Le menu est trop long et ne peut être affiché en une fois dans la fenêtre d'où la présence des flèches en bas. Pour faire défiler le reste des commandes, il suffit de presser successivement . La touche  permet de remonter le menu quand on arrive à la fin. Essayez une fois vous-même.

Pour sélectionner SouLigne, tapez SL lorsque le curseur est positionné sur SouLigne, puis appuyez sur  : le menu alors, est effacé et le code (+SouL) est inséré dans votre document.

Maintenant déplacez le curseur immédiatement après le S de Périphériques. Cette fois, appuyez sur la touche  puis attendez. Le menu de désactivation apparaît à l'écran.



Ce menu fonctionne de la même façon que le menu d'activation. Aussi pour sélectionner l'option SouLigne tapez SL puis **[ENTER]**. Le menu est effacé et le code (—SouL) est inséré dans le document. Les mots entre les deux codes sont soulignés.

• Pour le moment utilisez les options GraS, Centre, Double, ItaliQue, InVerse, Aligne Droite, SouLigne et Mot Souligné. Remarquez, les codes pour Centre et Aligne Droite : (Centre) et (Align D). Vous n'obtenez pas (+Centre) et (—Centre) ou (+AlignD) et (—AlignD) car ces instructions ne s'appliquent qu'une seule fois.

### Utilisation des touches

Il reste encore une façon d'insérer des codes spéciaux sans utilisation de menus, il suffit d'utiliser le clavier. Les touches que vous allez utiliser correspondent aux options que l'on peut trouver dans le menu. D'ailleurs ces dernières ne sont qu'une représentation programmée de ce que vous allez taper à la seule différence que vous n'avez pas besoin de presser sur **[ENTER]** pour valider le code.

Donc si vous voulez insérer un code (+...) grâce à une séquence « manuelle », tapez **[F1]** puis les mêmes lettres qui figurent en capitales dans le menu exemple. Pour (+SouL) tapez **[F1]** et SL.

Pour voir comment cela fonctionne, positionnez le curseur sur le début de la ligne, appuyez sur **[F1]** et tapez en toutes lettres AD assez vite. Le code (AlignD) viendra alors s'insérer et justifier la ligne à droite de l'écran.

De la même façon, appuyez sur **[F1]** et tapez GS (+GraS) pour insérer du gras. Essayez aussi avec les autres codes.

**Remarque :** Si par accident vous tapez une mauvaise touche en entrant un code spécial, voici ce que vous devez faire :

- Tapez la bonne lettre, si votre PCW émet un « bip ».
- Appuyez sur **[← DEL]**, si le mauvais code est inséré et recommencez.
- Si rien de ceci n'arrive, appuyez sur **[← DEL]** et tapez la lettre que vous vouliez.

## Indices et Exposants

Nous allons terminer cette session avec les indices et exposants qui se trouvent dans le menu style. Un indice est un caractère légèrement décalé vers le bas et un exposant est un caractère légèrement décalé vers le haut. D'ailleurs les exposants sont plus couramment utilisés et notamment pour les formules mathématiques ou chimiques telle :  $\text{NaOH} \rightarrow \text{Na}^+ + \text{OH}^-$ .

Dans le milieu du second paragraphe, il y a un exemple de formule mathématique :  $x = x_1 + b_2$ . Normalement, elle devrait être écrite comme ici :  $x = x_1 + b^2$  (avec le 1 en indice et le 2 en exposant).

Pour effectuer les changements nécessaires procédez comme suit :

- Placez un code (+InD) avant le 1
- Placez un code (-InD) après le 1
- Placez un code (+Expos) avant le 2
- Placez un code (-Expos) après le 2

Ces codes peuvent être insérés en utilisant le menu style, le menu  et  ou alors en utilisant tout simplement le clavier.

Pour vous entraîner nous allons mettre ces codes en utilisant le clavier. Placez le curseur sur le 1, tapez  puis ID. Déplacez-vous ensuite juste après le 1, pressez sur la touche  et retapez ID. Répétez la même opération pour le 2, mais en utilisant E à la place de ID.

Votre ligne devrait ressembler à :

$x(+\text{InD})1(-\text{InD}) + b(+\text{Expos})2(-\text{Expos})$

L'effet des indices et exposants n'apparaîtra pas à l'écran mais sûrement sur l'imprimante alors ne vous inquiétez pas.

## Enfin...

Pour sortir de votre document, il suffit de presser la touche . Cette fois, nous vous conseillons de sauvegarder et d'imprimer votre document pour voir si les effets spéciaux fonctionnent bien.

## Résumé de la session

Dans cette session nous avons vu :

- comment changer l'apparence des mots ou phrases en utilisant le menu style
- comment placer des indices et exposants dans vos documents
- comment afficher les codes spéciaux à l'écran
- comment insérer les codes en utilisant les menus  et 
- comment insérer des codes en utilisant le clavier.

# Pas de caractère et espacement des lignes

Jusqu'à maintenant, nous avons utilisé des caractères Pica (10 caractères par pouce), 6 lignes par pouce et un interligne simple. Dans cette session, nous allons vous montrer comment utiliser différents pas de caractères et différents interlignes.

Le changement de caractère sur une imprimante à marguerite n'affecte que l'espacement des caractères et non leur taille comme sur une imprimante matricielle.

Le document que nous allons modifier dans cette session s'appelle MARGU.TXT et se trouve dans le groupe 1 (groupe Exemples) de votre disquette d'initialisation. La première chose à faire est de l'éditer (si vous ne savez plus comment faire reportez-vous à la Session 5).

Avant de commencer, une petite mise en garde. Ces outils sont des outils très puissants et trop d'utilisation dans un même document produit un effet négatif.

**Remarque :** Tous les pas de caractères ne peuvent être reproduits sur toutes les imprimantes. En effet certaines imprimantes ne peuvent pas imprimer avec un pas de 15. Si jamais vous demandez un pas qui n'est pas imprimable LocoScript choisira celui qui s'en rapproche le plus.

## Changements à des endroits précis

Les instructions que nous allons voir ensemble dans cette session sont celles qui permettent de :

- changer le pas de caractère pour un mot ou une phrase de façon à la faire ressortir parmi les autres.

- changer l'interligne pour des lignes individuelles de façon à obtenir un résultat spécial, par exemple des tableaux ou des formules mathématiques avec des caractères indices et exposants.

### Le facteur en commun : L'utilisation du menu taille

Si vous regardez les informations en haut de l'écran vous verrez que le menu taille peut être activé par **F4** (**SHIFT** + **F3**). Le menu suivant apparaît à l'écran.

|                     |                       |
|---------------------|-----------------------|
| Pas de caractère 10 |                       |
| ✓ 10                | 12 15 17 EP           |
| ✓ Largeur normale   |                       |
| Double largeur      |                       |
| Interligne          |                       |
| 0                   | 1/2 1 1 1/2 2 2 1/2 3 |
| Espace RC en plus 0 |                       |
| ✓ 0                 | 1/2 1 1 1/2           |
| Pas de ligne        |                       |
| 5                   | ✓ 6 7 1/2 8 6         |

Le menu est divisé en quatre parties chacune traitant un aspect différent de la taille des caractères et des interlignes.

Le **Pas de caractère** décrit la taille des caractères autrement dit le nombre de caractères qu'il y aura par pouce sur une même ligne. Un pas de 10 sélectionnera 10 caractères par pouce, un pas de 12 en sélectionnera 12.

Le pas de 10 donne dix caractères par pouce

*Pas de 10*

Le pas de 12 donne douze caractères par pouce

*Pas de 12*

L'**option** largeur normale et Double largeur permet de donner en plus une autre dimension à votre texte. La première vous permet d'imprimer un nombre standard de caractères, la deuxième la moitié du nombre standard sur une imprimante à marguerite, la double largeur sera représentée par un espacement entre chaque caractère, sur une imprimante matricielle les caractères seront réellement plus larges.

Largeur normale 10 caractères par pouce

*Largeur normale*

Caractères double largeur

*Double largeur*

L'**espacement de lignes** indique à l'imprimante de combien de lignes elle doit avancer entre chaque ligne. Donc un espacement de 1 vous donne un interligne simple etc.

### *Espacement de 1*

*Un espacement de 1 vous donne du texte sur chaque ligne*

### *Espacement de 2*

*Un espacement de 2 vous donne du texte toutes les deux lignes*

L'Interligne RC en plus vous donne un nombre de lignes supplémentaires qui permettent de faire avancer l'imprimante en fin de paragraphe.

### *Interligne RC en plus 0*

*Ce texte a un espacement de 1 et un interligne RC de 0. Comme vous voyez le paragraphe suit sans saut de ligne supplémentaire.*

### *Interligne RC en plus 1/2*

*Ce paragraphe est en Interligne RC en plus 1/2.*

L'option Pas de ligne vous permet de sélectionner le nombre standard de lignes par page. Un pas de 6 vous donne 6 lignes par pouce espacées chacune de 1/6 de pouce.

La configuration standard est indiquée sur la première ligne de chaque partie du menu. En dessous, on trouve toutes les options possibles. Le menu Taille est aussi un autre menu de configuration. (Comme le menu option et style). Pour choisir les options désirées, il suffit de placer le curseur à l'endroit voulu et d'appuyer sur . L'ancienne configuration est alors remplacée par la nouvelle.

Nous allons vous montrer comment changer les pas de caractères et les interlignes. Mais avant d'aller plus loin, appuyez sur la touche  pour faire disparaître le menu de l'écran.

## Changement de pas de caractères

Supposons que, pour faire un certain effet de style vous vouliez marquer PCW9512 avec un pas de caractère 12 dans le premier paragraphe. Déplacez le curseur sur le début de PCW9512 et pressez  pour activer le menu taille.

La première ligne du menu vous indique que le pas actuel est de 10 par pouce. Les autres options possibles sont listées en dessous à savoir 12, 15 et 17, ce sont des pas fixes. Il y en a d'autres qui portent le nom de EP (pas proportionnel que nous verrons plus tard).

L'utilisation du proportionnel donne un aspect plus professionnel à votre document parce que la place qu'occupe chaque caractère n'est pas fixée et dépend de la largeur de chaque lettre. (**Remarque** : Si vous voulez utiliser l'espacement proportionnel avec une imprimante à marguerite, il vous faudra acquérir une marguerite à caractères proportionnels).

Pour le moment, il y a deux pointages à côté de 10 et largeur normale qui vous rappellent les configurations actuelles. Nous voulons un pas de 12 donc la première chose à faire est de choisir 12. Ensuite nous sélectionnerons double largeur.

Placez le curseur sur les lignes de configurations possibles. A partir de ce moment la configuration actuelle s'affiche. Utilisez les touches de curseur  et  pour vous déplacer sur le 12 et appuyez ensuite sur  pour sélectionner cette option.

Pour sélectionner la double largeur au lieu de largeur normale vous pouvez soit sélectionner double largeur avec la touche  ou supprimer largeur normale avec . Evidemment vous ne pouvez choisir les deux en même temps. Donc, par exemple, placez le curseur sur double largeur et pressez .

Vous pourriez continuer les configurations mais pour l'instant pressez  pour indiquer à LocoScript d'effectuer les changements nécessaires. Si vous faites apparaître les codes spéciaux, vous vous apercevrez que vous avez inséré dans votre document un code (+ Pas C 12).

Le code Pas C 12 active le pas de 12 sur votre imprimante : pour revenir à un pas de 10, il faut sélectionner à travers le menu taille un pas de 10, exactement de la même façon que vous sélectionnez le pas de 12. La démarche est la même en ce qui concerne la double et simple largeur.

**Remarque :** Il se peut que vous vous attendiez à voir un type différent de caractère à l'écran en utilisant l'option prestige. Malheureusement cela est impossible car les caractères ne sont pas espacés de la même façon que sur l'imprimante. Cependant, le fait d'avoir changé le pas de caractères modifiera le nombre de caractères qu'il peut y avoir sur une ligne ainsi que toutes les césures automatiques. Cela peut effectivement paraître évident si vous insérez un pas plus petit.

### Changement d'interligne

Quand vous voulez changer l'interligne à un endroit précis, il y a plusieurs facteurs à prendre en considération :

- le **pas de ligne** : le nombre standard de ligne par pouce
- l'**interligne** : le nombre de lignes blanches que l'imprimante imprime entre chaque ligne de texte.

Il vous faut donc associer les deux pour avoir la mise en page que vous désirez.

### Sélection du pas de ligne

Il y a quatre pas possibles mais la plupart du temps, vous n'en utilisez que deux : 6 lignes et 8 lignes par pouce. 5 lignes et 7,5 lignes sont aussi inclus pour d'autres imprimantes. La configuration standard est de 6 lignes donc c'est ce que nous vous conseillons.

### Sélection de l'interligne

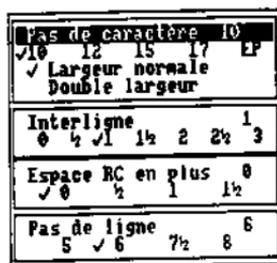
L'interligne permet de sélectionner le nombre de lignes blanches qui va être imprimé entre chaque ligne de texte. LocoScript vous offre plusieurs choix d'interlignes. 0, 1/2, 1, 1,5, 2, 2,5 et 3. Vous pouvez ainsi sélectionner celui que vous souhaitez. L'interligne standard est de 1 et un interligne 2 correspond à un interligne double. Votre choix dépendra évidemment du type de document que vous voulez produire. Un interligne 1 suffira pour une lettre alors qu'un interligne 2 sera idéal pour un brouillon nécessitant des corrections.

## Sélection d'interligne supplémentaire (Espace RC en plus)

LocoScript vous donne la possibilité de sélectionner des interlignes supplémentaires pour une meilleure lisibilité entre les lignes. En choisissant l'option 1/2, vous pouvez ainsi ajouter 1/2 ligne supplémentaire à votre interligne.

### Un exemple

Supposez par exemple que vous voulez ajouter un espace double entre chaque ligne dans le premier paragraphe et mettre un espacement de 1/2 entre toutes les autres lignes. Voici ce que vous devez faire. Tout d'abord, placez le curseur à l'endroit où vous voulez un interligne double. Ensuite appuyez sur **[F4]** pour activer le menu taille.



Regardez le menu. Vous voyez que le pas de ligne est de 6, l'interligne est de 1 et que l'Espace RC en plus est de 0. Pour changer l'interligne à 2 déplacez le curseur jusqu'à interligne et choisissez 2 en appuyant sur **[↑]** puis sur **[ENTER]**. Un code (+ Interl 2) s'insère alors devant votre texte où votre curseur était placé.

Répétez les mêmes opérations pour les autres options. Au fur et à mesure, les codes appropriés s'inséreront dans le texte.

## Utilisation des touches

Vous pouvez également utiliser les touches pour insérer les codes, en particulier pour l'italique et le gras ou même pour le changement d'interligne et tout cela sans avoir besoin de passer par le menu.

Nous allons illustrer notre propos en vous montrant comment insérer les codes appropriés pour écrire correctement la formule suivante :

$$y^2 = x_a^2 + x_b^2$$

Tous les codes seront insérés via le clavier. La seule chose à se rappeler est s'ils commencent par + ou par -. Si vous ne savez plus, il vous faudra regarder dans le menu  $\boxed{\oplus}$ ,  $\boxed{\ominus}$ .

En règle générale, le problème avec une équation telle que celle inscrite ci-dessus réside dans le fait qu'il est impossible d'avoir l'indice et l'exposant au même endroit sur une ligne. Par contre avec LocoScript c'est Possible. Il suffit de rentrer les x, les y et les exposants sur une ligne, les indices sur la ligne en dessous, et d'ajuster l'interligne de façon que la deuxième interligne soit imprimée en haut de la première. La seule contrainte est que vous devez utiliser les caractères à pas fixes. Les caractères proportionnels ne permettent pas cette manipulation.

Admettons que vous voulez insérer votre équation à la fin de votre document. Placez le curseur à l'endroit choisi et tapez :

$\boxed{\oplus}$  PC12  $\boxed{\text{ENTER}}$ .

Ce qui permet d'imprimer avec un pas de 12. Remarquez que nous avons terminé votre séquence de code en utilisant la touche  $\boxed{\text{ENTER}}$ . Avec le menu + ou -, il suffisait juste de taper GS pour gras. *Quand le code se termine par un chiffre il faut donc absolument appuyez sur  $\boxed{\text{ENTER}}$  à la fin.*

Il faut maintenant taper la ligne des x, y et exposants.

$\boxed{\oplus}$  E2  $\boxed{\ominus}$  E = x  $\boxed{\oplus}$  E2  $\boxed{\ominus}$  E + x  $\boxed{\oplus}$  E2  $\boxed{\ominus}$  E

passage en mode exposant
passage en mode normal

Finalement, il faut insérer les codes pour dire à l'imprimante de ne pas avancer entre cette ligne et celle sur laquelle vous allez imprimer les exposants. Ces codes sont :

- (+InterL 0) qui supprime totalement les interlignes
- (+RC) qui met le RC supplémentaire à 0

Vous devez donc entrer les touches suivantes :

$\boxed{\oplus}$  ILO  $\boxed{\text{ENTER}}$   $\boxed{\oplus}$  RC 0  $\boxed{\text{ENTER}}$



# Marges et tabulations

Jusqu'à maintenant dans ce manuel, vous avez travaillé avec des marges et tabulations qui avaient déjà été insérées. Quoi que vous fassiez, LocoScript vous crée automatiquement une page blanche au format A4 et y insère deux marges d'un pouce de chaque côté du document.

Par contre, LocoScript n'insère pas automatiquement les tabulations. Les seules tabulations que vous avez utilisées se trouvaient dans les documents exemples fournis sur la disquette programme. Une façon astucieuse pour récupérer des tabulations consiste à prendre un autre document et à supprimer tout le texte. Cependant cette technique n'est pas orthodoxe. Nous allons vous montrer comment insérer vous-même les codes pour les marges et les tabulations même dans le cas de mises en page très complexes.

Les marges et tabulations pour un document peuvent être mises et changées à n'importe quel moment. Le document que nous allons modifier se nomme RENSEIGN.EX et se trouve dans le groupe 1. Il suffit de placer le curseur dessus et de l'ouvrir. (Si vous ne savez plus comment faire, reportez-vous à la Session 5).

**Note aux utilisateurs de LocoScript sur PCW8256/8512 :** LocoScript 2 est différent dans sa mise en page. Essayez donc dans la mesure du possible d'oublier ce que vous avez précédemment appris quand vous lirez cette session.

## Notion de touches - Mise en page

Un « format » est associé avec chaque section de texte il définit entre autre :

- la position de la marge gauche et droite
- la position et le type de tabulations
- si les paragraphes sont justifiés ou non

La mise en page spécifie aussi le type de caractères (italique, gras etc.) ainsi que les pas de lignes et caractères.

Comme nous l'avons vu dans la session précédente, vous pouvez changer la taille de caractère quand vous le désirez et ceci à n'importe quel moment. Il suffirait d'y insérer un code de type (-Pas C) ou (-Interl).

Tous les documents que vous avez créés jusqu'à présent ont utilisé le format par défaut de LocoScript c'est-à-dire un pas de caractère, interligne simple, texte non justifié, une marge droite et gauche de même taille et un format de page A4.

Nous allons vous montrer tout d'abord comment placer les marges, tabulations, etc.

### Changement de mise en page

Le menu qui vous permet de changer la mise en page est le menu « format ». Le même menu que nous avons dans la Session 9 (quand on voulait centrer des phrases). Appuyez donc sur [F2] pour faire apparaître le menu à l'écran. L'option que vous voulez changer s'appelle modifie format. Placez le curseur dessus et appuyez sur [ENTER].



L'écran se modifie et affiche une nouvelle rangée d'informations puisque vous êtes maintenant dans l'éditeur de mise en pages. Vous avez maintenant accès à tous les menus pour vous aider. La règle aussi s'affiche. Nous vous montrerons plus tard comment vous déplacer le long de la règle avec les touches du curseur.

(Votre document est affiché sur le reste de l'écran mais vous pouvez changer n'importe quelle partie du texte pendant que vous êtes en mode édition).

Détails du format

Pas de caractères du format

```

0: groupe1/HENSLIGN.EX  Edition format.  Repos Impr. Drive A:
Principal PC10 IL1 RC+0 PL8 Décimal=, Zéro=0 Pas échelle10
f1=Marges f3=Tabul. f4=Taille f5=Type f7=Non f8=Options CRN/EXII
    
```

Menus disponibles pour vous aider à modifier ces paramètres

La deuxième ligne d'informations vous donne les détails sur le pas de caractères, le nombre d'interlignes et le pas de lignes.

La fin de la deuxième ligne vous présente :

- L'information **décimal =** précise si c'est le point ou la virgule qui sert de séparateur décimal.
- L'information **zéro** : indique si les zéros vont être barrés ou non.
- L'information **Pas échelle** indique le nombre de pas de caractères.

Cette option vous permet de visualiser une ligne complète de texte (ex. : lors de l'utilisation du Pas caractère 17).

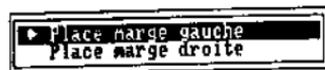
*Attention* : Pour obtenir une impression correcte de ce texte, il est obligatoire d'utiliser l'option **Echelle 10** ou la même échelle que le pas de caractère utilisé dans le texte (ex. : Pas de caractère 10, Echelle 10) à utiliser avec modération.

C'est la valeur par défaut qui est initialement affichée. Nous allons voir ensemble comment les modifier.

### L'ajustement des marges

Supposons, par exemple, que vous voulez ajuster la marge gauche à 15 caractères. La première chose à faire est de déplacer le curseur qui se trouve sur la règle à l'endroit voulu. Pour ce faire, utilisez les touches  et  jusqu'à ce que vous arriviez sur la position 15.

Une fois dessus, ouvrez le menu Marges en appuyant sur **[F1]**. Cette fois-ci choisissez l'option Place marge gauche et appuyez sur **[ENTER]**. La marge de gauche saute automatiquement à l'endroit voulu.



Pour ajuster la marge de droite à la position 65 suivez en quelque sorte les mêmes démarches, choisissez cependant l'option Place marge droite dans le menu **[F1]**. La marge droite s'insère alors à l'endroit voulu.

### Les tabulations

Les tabulations sont des marqueurs qui indiquent à LocoScript l'endroit exact où vous voulez écrire votre texte. C'est une façon très utile d'aligner du texte, notamment si vous utilisez les caractères proportionnels parce que ce que vous verrez sur l'écran ne sera pas forcément identique à ce que vous allez imprimer.

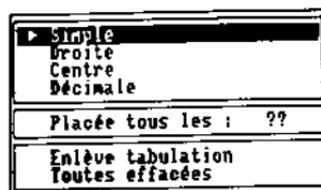
Il existe plusieurs types de tabulations : tabulations simples, tabulation à droite, tabulation au centre, tabulations décimales qui alignent chacun le texte à leur façon.

La plupart du temps, vous utiliserez des tabulations simples. Une tabulation simple ressemble à la tabulation que vous pouvez obtenir sur une machine à écrire.

Les autres types de tabulation sont principalement utilisés dans les tableaux. Nous verrons cela plus tard.

Pour fixer ou retirer des tabulations, les démarches sont à peu près les mêmes que pour les marges.

Appuyez sur **[F3]** et jetez un coup d'œil sur les options proposées.



Par exemple, pour fixer une tabulation à 20, déplacez le curseur à 20 et appuyez sur **[F3]**. Comme vous le constatez, le menu Tabulation apparaît à l'écran. Sélectionnez la tabulation que vous désirez et appuyez sur **[ENTER]**.

Pour vous entraîner, sélectionnez tour à tour toutes les tabulations possibles.

Pour supprimer une tabulation, placez le curseur de la règle sur la tabulation en question et pressez sur  ou alors via le menu Tabulation, sélectionnez Enlève tabulation. Si vous désirez enlever toutes les tabulations sélectionnez Tout effacées !

Pour déplacer une tabulation vous devez insérer une tabulation à l'endroit voulu et effacer l'ancienne tabulation. Par exemple, pour déplacer de 20 à 25 la tabulation que vous venez de mettre, avancez le curseur déjà réglé à 20 et effacez votre tabulation. Avancez à nouveau le curseur de la règle à 25 et réinsérez votre tabulation.

Si vous voulez fixer un nombre précis de tabulations tout le long de la page à des intervalles réguliers choisissez l'option placée tous les ??

Supposons, par exemple, que vous voulez insérer une tabulation tous les 8 caractères. Pour ce faire placez votre curseur sur la marge de gauche et appuyez sur . Choisissez l'option placée tous les ?? et tapez 8 puis . LocoScript met alors une tabulation tous les 8 caractères.

**Remarque :** La mise en page initiale d'un document peut utiliser 15 tabulations. Si vous avez besoin de plus de 15 tabulations, il faudra choisir une autre mise en page.

### Les autres aspects de la mise en page

Vous pouvez changer la mise en page en utilisant les menus taille et options.

Le menu taille est le même menu que vous avez utilisé dans la session précédente pour choisir les pas de caractères ainsi que les interlignes etc. Choisissez avec le curseur l'option que vous désirez et pressez sur .

La seule différence est que lorsque vous appuyez sur  aucun code n'est inséré dans votre texte, seule la deuxième ligne change et affiche les nouvelles valeurs.

Donc pour changer le pas de caractère à 12 et installer l'interligne RC à 1/2, appuyez sur **F4** (**SHIFT** + **F3**) pour ouvrir le menu taille. Sélectionnez un pas de 12, un interligne RC de 1/2 et appuyez sur **ENTER**.

Regardez la 2<sup>e</sup> ligne, les valeurs ont changé.

|  |
|--|
| <b>JUSTIFICATION</b>   |
| Italique   |
| Décimal avec .   |
| <input checked="" type="checkbox"/> Décimal avec ,             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Zéro normal 0              |
| Zéro barré 0   |
| Pas échelle  |
| <input checked="" type="checkbox"/> 10    12    15    17    EP |

Si vous voulez que votre texte soit justifié ou non utilisez le menu option en pressant les touches **F8** (**SHIFT** + **F7**).

Choisissez l'option justifier et appuyez sur **F9**. Cette option force le texte à l'aligner à gauche et à droite. Si vous omettez cette option, le texte à droite ne sera pas aligné.

La mise en page par défaut ne justifie pas le texte.

**Remarque :** Essayez toutes les combinaisons possibles entre justification et italique. Surtout ne touchez pas aux trois autres. Avant de continuer, retirer la justification.

### Retour au document

Quand vous êtes satisfait de votre mise en page, appuyez sur **EXIT**. Vous êtes à nouveau devant votre document (il se peut que vous attendiez un peu de temps que LocoScript arrange votre texte).

Avant de continuer, parcourez votre document pour voir le nouvel aspect de votre texte. (Pour ce faire, appuyez sur la touche **↓** ou **PARA**).

Vous remarquerez maintenant qu'un certain nombre de lignes dépassent la marge de droite. C'est normal puisque la règle est supposée afficher un certain nombre de caractères avec le pas de 10. Maintenant que vous avez un pas de 12, la ligne est plus longue.

Ne vous inquiétez pas, vous savez que l'écran ne peut afficher qu'un seul type de caractères et par conséquent la ligne est plus longue puisque avec un pas de 12, on a plus de caractères par ligne.

Une autre chose à faire est de déplacer le curseur tout le long du document pour voir le numéro de la ligne changer. Ce numéro se trouve en haut de la page.

Vous constatez que ce dernier ne s'incrémente pas régulièrement. En effet, comme vous avez un *interligne en plus entre chaque ligne, même si on ne le voit pas à l'écran, le compteur le prend en compte. N'oubliez pas que c'est le nombre total de lignes qui est affiché (y compris les interlignes).*

Avant de continuer, pressez **[EXIT]**, sélectionnez Quitte sans sauver puis appuyez sur **[ENTER]**. Choisissez à nouveau ce document en tapant **M** et puis **[ENTER]** comme précédemment.

## Autres possibilités de mise en page

Jusqu'à présent, nous avons vu les codes généraux de mise en page. Nous allons maintenant vous montrer comment réaliser un tableau dont vous aurez besoin.

Voici ce que vous devez faire

- tout d'abord, indiquez à LocoScript où vous voulez insérer la nouvelle mise en page
- ensuite configurez les options selon votre besoin.

Ainsi toutes ces options seront contenues dans le nouveau format. Quand vous aurez terminé, vous pouvez retourner au format initial. Il suffit de recommencer les mêmes opérations. Chaque changement de format est mis en mémoire et tout changement de texte n'affectera en aucun cas ce dernier.

**Important :** Chaque fois que vous changez de format, LocoScript réinitialise toutes les valeurs ; LocoScript efface aussi tous les effets spéciaux tels que gras, italique et soulignement.

## Mise en place d'un nouveau format pour un tableau

Supposons que vous vouliez créer le tableau ci-dessous :

| Description  | Objet n° | Prix unitaire | Quantité | Total    |
|--------------|----------|---------------|----------|----------|
| Unité murale | WU321    | 248 F         | 3        | 744 F    |
| Fixations    | MB326    | 60 F          | 4        | 240 F    |
| Vis          | AT328A   | 9,90 F        | 1        | 9,90 F   |
| Total        |          |               |          | 993,90 F |

La première étape est de positionner le curseur à l'endroit où vous voulez commencer votre tableau. Dans notre cas c'est à la fin du document (en appuyant sur **DOC**).

Ensuite, appuyez sur **F2** pour ouvrir le menu format. L'option à choisir cette fois-ci, est nouveau format.

Les informations affichées sont les valeurs par défaut. LocoScript suppose que vous ne voulez seulement changer qu'un ou deux aspects du nouveau format. Dans ce cas, par exemple, il ne vous faudra changer uniquement les positions de certaines tabulations.

### Les tabulations pour votre tableau

Les colonnes du tableau doivent être alignées d'une façon différente :

- Dans la 1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> colonne, chaque entrée doit être justifiée à gauche.
- Dans la 3<sup>e</sup> colonne, chaque entrée doit être centrée.
- Dans la 4<sup>e</sup> colonne, chaque entrée doit être centrée.
- Dans la dernière colonne, les chiffres doivent être alignés sur la virgule.

LocoScript possède plusieurs types de tabulations

- pour justifier à gauche, utilisez la tabulation simple
- pour justifier à droite, utilisez la tabulation droite
- pour centrer, utilisez la tabulation centrale
- pour aligner les chiffres sur la virgule, utilisez la tabulation décimale.

Vous avez donc besoin d'une tabulation simple à la position 28, une tabulation droite à la position 47, une tabulation centrale à 54 et une tabulation décimale à 62. (Il n'y a pas besoin d'une tabulation gauche pour la 1<sup>re</sup> colonne puisque cette dernière sera automatiquement alignée sur la marge de gauche).

Commencez d'abord par effacer toutes les tabulations inutiles. Insérez ensuite les tabulations comme indiqué ci-dessous :

- Pour insérer la tabulation simple, positionnez le curseur de la règle à la position 28, ouvrez le menu Tabul et choisissez Simple.
- Pour insérer la tabulation à droite, positionnez le curseur de la règle à la position 47, ouvrez le menu tabul et choisissez Droite.
- Pour insérer la tabulation au centre, positionnez le curseur de la règle à la position 54 ouvrez le menu tabul et choisissez Centre.
- Pour insérer la tabulation décimale, positionnez le curseur de la règle à la position 62, ouvrez le menu tabul et choisissez Décimale.

## **Le nom de votre mise en page**

Il faut maintenant donner un nom à votre mise en page. Ceci est très pratique, si vous voulez remodifier votre texte ainsi vous saurez quel type de format il contient.

Les noms de mise en page ne peuvent dépasser 12 caractères comme pour les noms de document, choisissez un nom qui vous rappelle son contenu.

## Session 12 : Marges et tabulations

Cependant, vous ne pouvez pas utiliser tous les caractères notamment les caractères cyrilliques. Vous pouvez par contre utiliser des majuscules, des minuscules et les caractères spéciaux à conditions que ces derniers soient inclus au milieu du nom. (Une liste détaillée des caractères disponibles vous est donnée en annexe III).

Non: Intro

Admettez que vous choisissiez le nom Tableau pour votre mise en page. Appuyez sur **[F7]** et tapez votre nom, puis tapez sur **[ENTER]** pour valider.

### Retour au document

Quand vous avez la mise en page désirée pressez **[EXIT]** vous êtes à nouveau devant votre document.

LocoScript 2 a inséré deux choses dans votre document

- un code Format
- un ↵

Comme vous le constaterez, notre gamme d'éléments muraux comprend un large choix de couleurs et de finitions. Je suis persuadé que vous trouverez exactement ce que vous cherchez, et que les prix indiqués dans notre catalogue vous sembleront très compétitifs.¶

¶ Tous les éléments figurant sur notre catalogue et marqués du symbole # sont en stock, et disponibles immédiatement. Dans le cas contraire, un délai de livraison de six semaines est à prévoir.¶

¶ Si par exemple, vous décidiez de choisir le modèle Suédois, le coût total s'élèverait à F.993,90 et se décomposerait ainsi : ¶ (Format)¶

Le code (Format) est le code qui contient toutes les informations de votre mise en page. Le ↵ a été inséré pour que tout ce qui suit utilise le nouveau format.

## Utilisation des différents types de tabulation

A titre d'entraînement nous allons taper la table ci-dessous :

| Description  | Objet n° | Prix unitaire | Quantité | Total           |
|--------------|----------|---------------|----------|-----------------|
| Unité murale | WU321    | 248 F         | 3        | 744 F           |
| Fixations    | MB326    | 60 F          | 4        | 240 F           |
| Vis          | AT328A   | 9,90 F        | 1        | 9,90 F          |
| <b>Total</b> |          |               |          | <b>993,90 F</b> |

Voici comment remplir la première ligne :

Description [TAB] Objet N° [TAB] Prix Unit. [TAB] Qté [RETURN]  
 Unité murale [TAB] WU321 [TAB] F248,00 [TAB] 3 [TAB] 744.0 [RETURN]

etc.

Continuez à entrer chaque ligne et appuyez sur [TAB] entre chaque colonne. Ne tenez pas compte des espaces et tapez votre texte comme s'il y en avait pas.

Regardez ce qui se passe quand vous tapez votre texte, ainsi vous verrez l'effet des tabulations.

Au fur et à mesure que vous entrez le mot Prix Unit (ainsi que toutes les données dans cette colonne) vous remarquerez que chaque caractère qui est entré, est poussé vers la gauche, ceci est dû à la tabulation droite. Les autres caractères dans les autres colonnes sont poussés soit vers la droite soit vers la gauche selon le format des colonnes.

**Remarque :** Les nombres décimaux s'alignent par défaut sur le point décimal et non la virgule. Si vous travaillez en français, il vous faudra charger la valeur qui se trouve dans le menu options.

## Changement de mise en page

A part la création de mise en pages, vous pouvez aussi changer le format sur lequel vous travaillez. Supposez que vous avez envie de modifier votre tableau parce qu'il y a un caractère en moins dans la colonne « Description ».

Vous devrez tout d'abord positionner le curseur sur la partie du texte à modifier. Vérifiez quand même que votre texte se trouve dans la partie format à modifier. Une fois en place, pressez **[F2]** et changez les options comme si c'était la première fois. Vous pouvez aussi changer le nom. Quand vous avez fini, pressez **[EXIT]**. Cela vous fait retourner à votre document. Il se peut que vous attendiez un peu de temps que LocoScript réorganise le texte.

### Utilisation du même format ailleurs dans un document

Comme dit précédemment toutes les informations concernant une mise en page sont contenues dans le code (Format). Donc, si vous voulez utiliser à nouveau le même format, ailleurs dans le même document, il suffit d'en faire une copie et de le positionner juste avant le texte à l'endroit désiré.

Admettons par exemple que vous désirez insérer les mêmes tabulations dans un autre paragraphe. Copiez le contenu du code (Format) dans un bloc et collez-le à l'endroit voulu.

Pour ce faire, positionnez le curseur avant le code de mise en page et pressez sur **[COPY]**. Placez le curseur après le code de mise en page et appuyez une fois encore sur **[COPY]**. Maintenant stockez le tout dans un bloc libre, en tapant 0, par exemple pour stocker dans le bloc 0.

Pour insérer le nouveau format, déplacez votre curseur à l'endroit voulu et tapez sur **[PASTE]**.

**Remarque :** Attention il vous faudra remettre un code (Format) pour retourner au format précédent.

### Mises en page Type

Dans un document professionnel, vous allez utiliser sans doute différents formats dans différents paragraphes. Vous pouvez, il est vrai, établir trois formats puis les copier, mais ce n'est pas la meilleure solution. LocoScript possède une meilleure méthode. Il y a une série de formatage que vous pouvez utiliser comme « images ».

Un document LocoScript 2 peut comporter jusqu'à 10 formats différents contenant diverses informations. De plus, ces formats types peuvent être insérés automatiquement dans les documents que vous créez (comme nous le verrons dans la Session 24).

Les formats types ont des noms et des numéros. Les noms servent à en décrire le contenu. Par exemple, ce document a un format qui porte le nom d'intro qui pourrait être utilisé pour le premier paragraphe. Les numéros vont de 0 à 9. Nous verrons plus tard comment en utiliser les noms et numéros.

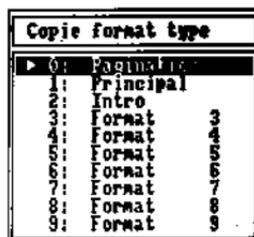
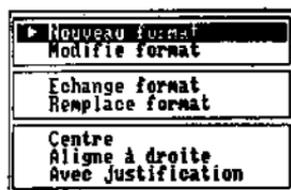
Tous les formats « types » contiennent des informations sur les positions des marges, la taille des caractères, la taille de l'interligne, les tabulations etc. Cependant, les formats 0 et 1 sont réservés. Le 0 est pour les hauts et pieds de page (voir Session 17) et le 1 est pour la mise en page automatique d'un document.

### Comment utiliser un format type

L'utilisation de format « type » est très simple puisque vous n'avez pas besoin de sélectionner les marges etc. Nous allons maintenant insérer les instructions nécessaires pour utiliser un format que nous avons préparé pour vous, celui qui porte le nom de « intro ».

La première chose à faire est de positionner correctement le curseur. Appuyez sur [F2] pour ouvrir le menu « Format ».

L'option que vous désirez est Nouveau Format. Placez donc le curseur dessus, pressez [ENTER]. Une fois le menu ouvert, appuyez sur [F3], un deuxième apparaîtra.



Ce menu affiche avec leur nom et leur numéro tous les formats types. C'est un menu de commandes, il suffit donc de choisir et de presser **[ENTER]**. Dans notre cas, choisissez le format Intro, puis pressez **[EXIT]** pour retourner à votre document.

Quand vous appuyez sur **[EXIT]**, LocoScript insère un nouveau code Format dans votre document. Comme précédemment une nouvelle ligne est automatiquement insérée pour que vous puissiez utiliser le format de suite.

Le code de mise en page indique à LocoScript d'utiliser ce format jusqu'à nouvel ordre. Si vous désirez changer il vous faudra choisir à nouveau la mise en page initiale portant le numéro 1.

**Important :** Si vous changez le format d'un texte avant le premier code (Format) d'un document vous changez automatiquement le contenu du format 1. Il est aussi bon de se rappeler que le contenu du code n'est qu'une copie du contenu du format type lorsque vous insérez un code format dans un document. Si par la suite, vous changez le format type, vous ne changerez pas automatiquement le contenu de la copie. (Nous expliquerons cette procédure plus tard en détail dans la Session 18).

## Utilisation du format type via le clavier

Quand le format désiré est une copie d'un format type, il n'y a pas besoin d'utiliser le menu Format. Vous pouvez grâce à une série de touches passer d'un format à un autre.

Pour vous montrer comment faire nous allons utiliser le format intro dans le troisième paragraphe. Comme avant, la première chose à faire est de placer le curseur sur la première ligne du troisième paragraphe.

Le code qui indique à LocoScript d'utiliser un nouveau programme ne commence pas par **[ ]**, donc il faut appuyez sur **[⊕]**. Ensuite tapez F2, F pour Format et 2 parce que c'est le numéro du format Intro. Ensuite pressez **[ENTER]**, puisque votre instruction se termine par un chiffre.

Cette séquence de touches insère un code Format qui contient les mêmes options que le format Intro. Maintenant, placez le curseur du texte sur la ligne blanche en dessous du paragraphe. Cette fois, pressez  puis tapez F1 suivi de . Ce code indique à LocoScript d'utiliser le format 1, le format habituel de la majorité des textes.

(Si vous n'aviez pas envie d'utiliser le format 1 mais le 3, il aurait fallu taper  F3 puis ).

Vérifiez quand même, qu'il y ait un retour chariot entre le code de format et le texte sur lequel il s'applique.

## Affichage des différents formats

Quand vous avez plusieurs formats dans un document, vous pouvez toujours vous faire une idée de la mise en page, en jetant un coup d'œil rapide sur la disposition des mots dans votre document. LocoScript essaie de représenter à l'écran aussi bien que possible la mise en page de votre texte.

Quelque fois, quand vous entrez des données dans une table, vous aurez besoin de savoir où se situent les tabulations et les marges. Vous pouvez les visualiser de deux façons différentes.

Tout d'abord, vous pouvez utiliser la règle. Celle-ci affiche les marges et les tabulations à la position courante du texte. Donc en regardant la règle, vous pouvez toujours voir quelles marges et quelles tabulations vous avez insérées à l'endroit où vous travaillez.

Une autre possibilité est d'utiliser une autre option dans le menu .

Avec l'option règlette, vous voyez une règle au-dessus de chaque paragraphe où un nouveau format a été inséré. Ces règles supplémentaires vous permettent de voir les tabulations dans tout le document et pas seulement à l'endroit où vous travaillez.



Cher Monsieur Bocquet

(Format)

Merci pour votre demande d'informations concernant notre gamme d'éléments de cuisine et de salles de bains. J'ai l'immense plaisir de vous joindre notre dernier catalogue ainsi qu'une liste de prix.

(Format)

Comme vous le constaterez, notre gamme d'éléments muraux comprend un large choix de couleurs et de finitions. Je suis persuadé que vous trouverez exactement ce que vous cherchez, et que les prix indiqués dans notre catalogue vous sembleront très compétitifs.

(Format)

Tous les éléments figurant sur notre catalogue et marqués du symbole # sont en stock, et disponibles immédiatement. Dans le cas contraire, un délai de livraison de six semaines est à prévoir.

(Format)

Si par exemple, vous décidiez de choisir le modèle Suédois, le coût total s'élèverait à F.993,90 et se décomposerait ainsi :

- Finalement, appuyez sur  et choisissez sauve et imprime c'est maintenant que vous verrez le résultat de vos efforts.

## Résumé de la session

Dans cette session, nous avons vu :

- Les formats, plus particulièrement les formats types
- Comment fixer les marges et tabulations dans tout un document
- Comment utiliser les formats types
- Comment fixer des marges et tabulations pour certains paragraphes
- Réalisation d'un tableau.

# Mode dactylo

Quand vous avez un formulaire à remplir vous n'avez pas besoin de ressortir du placard votre vieille machine à écrire. Vous pouvez tout simplement utiliser votre PCW comme machine à écrire avec en plus toutes les options LocoScript. Il suffit d'utiliser LocoScript en Mode Dactylo.

Pour utiliser le mode dactylo il faut être dans le menu gestion disque. Ensuite appuyez sur « D » puis pressez **ENTER** pour obtenir votre choix. LocoScript affiche ensuite un écran semblable à l'écran que vous avez quand vous créez un nouveau document.

Vous pourriez commencer à taper votre texte immédiatement mais avant de le faire, il vaudrait mieux préparer et positionner la feuille à l'endroit exact où l'impression doit se faire.

## La bonne position

Mettez une feuille de papier dans votre imprimante. Placez-la correctement de façon à obtenir une impression correcte. Tous ces ajustements ne peuvent être faits que lorsque l'imprimante est dans le contrôle d'état imprimante.

Pour bien positionner votre page, tournez le bouton « d'avance papier » jusqu'à ce que la ligne où vous voulez imprimer s'aligne avec la tête d'impression de l'imprimante.

Une fois que la feuille est correctement positionnée dans le sens de la longueur il faut la positionner horizontalement.

Pour ce faire, placez le curseur sur l'option « Déport gauche ». Pour accéder à ce menu, il faut appuyer sur **F6** (soit **SHIFT** + **F5**).



Le bout de la ligne de ce menu vous donne la configuration actuelle, les autres lignes sont les options que vous pouvez choisir.

Si vous connaissez l'endroit exact où vous voulez imprimer, c'est-à-dire à combien de centimètres du bord, vous pouvez taper ce qui va suivre directement. Sinon, laissez le curseur sur « Déport gauche ». Si vous voulez un déport de 1,5 tapez 15. Ensuite validez au moyen de la touche **[ENTER]** ce déport puis pressez **[ENTER]** pour effacer le menu.

En règle générale, vous ne connaîtrez pas cette distance, positionnez donc le curseur sur l'option Augmente déport si vous voulez déplacer la tête d'impression sur la gauche.

Vous remarquerez que l'option sélectionnée avec le curseur est marquée d'un losange. Ce losange indique que l'option est sélectionnée.

**Remarque :** Seule l'imprimante intégrée affiche les dépports lors du déplacement de la tête. Il se peut que les autres ne le fassent pas.

Appuyez sur **[ENTER]** constamment pour faire avancer la tête jusqu'à l'endroit voulu. Au fur et à mesure de son déplacement, vous verrez les valeurs de déport changer. Quand la tête est au bon endroit, sélectionnez **[EXIT]**.

L'imprimante est maintenant prête à imprimer au bon endroit. Vous pouvez donc retourner à votre texte.

## Préparation du texte

Tapez n'importe quoi (ce qui vous passe par la tête) mais surtout ne pressez pas **[ENTER]**. Si vous faites des fautes corrigez-les de la même façon que vous le feriez avec un document.

Si vous voulez insérer un bloc de texte existant ou une de vos phrases, il suffit juste de la coller (pour ce faire, voyez la Session 15).

Bien qu'il soit important d'appuyer maintenant sur **[RETURN]**, ce n'est pas grave si le texte collé comporte des  $\leftarrow$  (retours chariots).

Quand vous avez le texte que vous désirez, vous devez savoir :

- s'il faut changer la marge droite pour que LocoScript ne dépasse pas la largeur du papier
- quel pas de caractères interligne etc. vous voulez utiliser et si vous avez l'intention d'écrire en gras, italique etc.

Les façons de procéder, concernant les modifications de la mise en page et du style sont identiques à celles d'un document (voir sessions 10 et 11).

## Insertion de texte

Quand vous avez le texte que vous désirez, appuyez sur **[PAGE]** puis **[ENTER]**. LocoScript efface immédiatement l'écran et imprime ce que vous avez écrit à l'emplacement que vous avez choisi. Une fois terminé, vous pouvez préparer la ligne, le paragraphe suivant.

(Remarque : Si vous ne retapez pas le texte avant de presser **[ENTER]**, LocoScript le considère comme une ligne blanche et sautera donc une ligne la fois d'après).

Chaque fois, et avant de presser **[ENTER]**, vérifiez que la tête imprime exactement à l'endroit désiré. Tournez le bouton d'avance papier pour que l'impression commence sur la bonne ligne, appuyez sur **[PTR]** puis utilisez le « déport gauche » comme décrit plus haut.

## Dernière étape

Pour en finir avec le mode dactylo, appuyez sur **[EXIT]**. Le menu **[EXIT]** qui apparaît comporte deux options. N'importe quelle option vous renvoie à l'écran gestion disque. Mais il y a une légère différence entre les deux. L'option Fin Mode Dactylo imprimera ce qui reste à l'écran avant de retourner au menu gestion disque, alors que l'option abandon mode

dactylo retournera directement au menu **gestion disque** et votre texte sera perdu. Sélectionnez une option et pressez **ENTER**. Quel que soit votre choix, rien n'a été sauvegardé sur disque.

## Résumé de la session

Dans cette session, nous avons vu :

- Comment utiliser un menu « commande » dans lequel les options sont sélectionnées par des losangés et non par des flèches.
- Comment imprimer directement sur du papier en utilisant toutes les facilités de LocoScript.

# Trouver et échanger

Dans cette session, nous allons découvrir un autre avantage qu'un traitement de texte tel que LocoScript peut avoir par rapport à une machine à écrire classique, à savoir de pouvoir chercher des mots dans un document puis les remplacer par d'autres.

A quoi sert une telle option ? Il se peut que lorsque vous réalisez un document, certains noms ne soient pas définitifs. Vous pouvez donc préparer une « pré-version » de votre document en toute tranquillité sachant que vous pourrez faire les remplacements nécessaires.

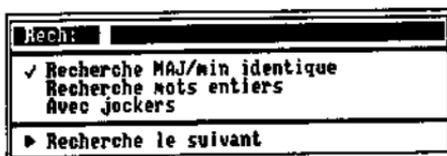
Le document qui va servir d'exemple dans cette session est le document INFODISK du groupe 1 (le groupe de fichiers d'exemples) de votre disquette d'initialisation. Sélectionnez ce document avec le Curseur Fichier et éditez-le (Reportez-vous à la session 5 si vous ne savez pas le faire).

## Trouver un mot particulier

Pour trouver un mot ou une phrase vous devez taper la chaîne de caractères concernée. Ensuite il faut signaler à LocoScript si vous voulez chercher la copie exacte, un mot ou une phrase ressemblant à cette chaîne de caractères ou alors une même chaîne comportant des minuscules, des majuscules. La recherche s'effectue à partir de la position du curseur dans le document en question. Pour faire une recherche voici ce que vous devez faire.

Tout d'abord, assurez-vous que votre curseur texte est placé le plus haut possible dans votre document, voire même au début puisque la recherche se fait toujours à partir du curseur.

Appuyez sur **[FIND]** LocoScript alors affiche un menu spécial.



L'emplacement en haut du menu est réservé pour le mot ou la partie de phrase que vous désirez chercher. Attention, la chaîne ne peut dépasser plus de 30 caractères et peut inclure des retours chariots **[ENTER]** et tabulations **[TAB]**

Voici ci-dessous une liste d'options que vous pouvez demander à LocoScript lors d'une recherche :

- Recherche MAJ/min identique indique à LocoScript de chercher une chaîne identique sans se soucier de la forme (MAJUSCULES ou minuscules) des caractères
- Recherche mots entiers indique à LocoScript de ne rechercher que les mots entiers. Par exemple si vous recherchez le mot « bon », les mots comportant ce dernier, comme « jambon » ou « bonheur », ne seront pas sélectionnés
- Avec jokers indique à LocoScript de rechercher toute chaîne de caractères comportant le mot que vous avez demandé. Dans ce cas, et avec l'exemple précédent, des mots comme « jambon » ou « bonheur » auraient été sélectionnés.

La première partie de votre travail consiste déjà à taper le texte que vous voulez chercher.

La partie du menu réservée pour le texte à rechercher est en vidéo Inverse. Tapez le mot « tiroir » dans cette zone.

Si vous faites une faute corrigez-là en utilisant les touches **[← DEL]** ou **[DEL →]**.

Vous pouvez aussi appuyer sur la touche **[X]** pour effacer tout ce qui est à droite du curseur.

Il faut maintenant fixer les options de recherche. Nous allons vous les expliquer plus loin. Pour le moment, assurez-vous que toutes les options sont désactivées (en appuyant sur **[X]** sur chaque option sélectionnée) pour que vous puissiez voir ce que LocoScript va choisir si vous ne lui indiquez aucune option particulière.

La commande en bas du menu est « Recherche le suivant ». Celle-ci est automatiquement sélectionnée pour vous.

Quand vous êtes prêt, appuyez sur **[ENTER]** pour demander à LocoScript de rechercher le mot ou texte sélectionné. LocoScript cherche alors à travers tout le document. Quand il trouve la chaîne, LocoScript place le curseur sur sa première lettre. Si jamais LocoScript ne trouve pas ce qu'il cherche il laissera le curseur en fin de document.

Curseur positionné  
sur le t de tiroirs

Il est très simple de créer plusieurs documents sans modèle précis et sans donner des noms qui pourraient vous aider à les classer correctement. Le résultat serait comme si l'on remplissait des tiroirs avec des feuilles de papier. Tant que le nombre de feuilles reste minime, il est toujours possible de trouver ce que l'on veut, mais dès que le nombre devient plus important, la moindre petite recherche devient une tâche pénible.

En ce qui concerne les tiroirs, la solution est très simple, il suffit de les ranger, soit en regroupant toutes les feuilles de papier, soit en les transférant d'un tiroir à un autre. De même, pour les disquettes, la meilleure solution est aussi de les ranger. Vous pourrez mieux travailler.

Appuyez à nouveau sur **[FIND]**. Le menu apparaît à nouveau mais avec une légère différence à savoir que le haut du menu comporte déjà le texte à chercher que vous avez entré la dernière fois. Vous pouvez soit refaire une recherche sur la chaîne suivante, soit la modifier en effaçant ce que vous avez tapé précédemment.

A titre d'entraînement, procédez à la recherche d'autres mots.

## Utilisation des options de recherche

Maintenant que vous avez fait plusieurs recherches simples nous allons faire des recherches étendues (plus complexes) avec les trois options de LocoScript. Tout d'abord, remplacez le mot « tiroir » par « disque » en appelant le menu **[FIND]** et en effaçant « tiroir » avec la touche **[ESC]**.

### Recherche de mots sans tenir compte des majuscules ou minuscules

Déplacez le curseur en haut du document (en utilisant) la touche **[ALT]** + **[DOC]** par exemple) puis ouvrez le menu recherche une nouvelle fois en appuyant sur **[FIND]**. Cette fois-ci ne touchez pas au texte mais sélectionnez l'option Recherche MAJ/min identique en appuyant sur **[H]** lorsque le curseur Menu est sur cette option.

Maintenant pressez **[ENTER]** pour commencer la recherche. LocoScript choisira aussi bien des mots comme « disques » ou « disquettes ».

### Mots entiers seulement

Une fois encore, replacez le curseur en haut du document puis ouvrez à nouveau le menu « recherche ». Sélectionnez cette fois « recherche mots entiers ».

Appuyez ensuite sur **[ENTER]** pour commencer la recherche. Cette fois-ci LocoScript ne choisira que des mots entiers et non plus des mots plus longs incluant les caractères entrés. Seuls « disque » et « Disque » seront trouvés - « Disques », « Disquettes », ne seront pas retenus.

## Utilisation des jokers

La dernière option de recherche s'appelle Avec jokers. Celle-ci vous permet d'écrire un modèle du mot à trouver. Exemple : Si vous avez besoin de rechercher les mots NOM et NOMS, tout en ne voulant pas vous arrêter sur NOMBRE, tapez dans l'emplacement défini par Rech : NOM ? Le point d'interrogation remplace n'importe quels caractères. LocoScript cherchera

donc tous les mots commençant par NOM suivis d'un caractère en l'occurrence nom et noms.

Avant de commencer la recherche assurez-vous que toutes les options sont sélectionnées sinon LocoScript recherchera une chaîne de caractères ressemblant à NOM ? ce que nous ne voulons pas. Un petit 'V' doit être devant chaque option.

## Echanger un mot pour un autre

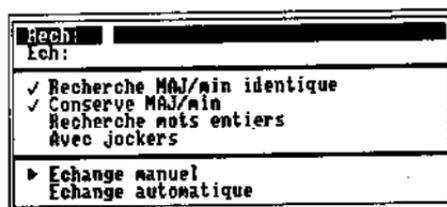
L'échange de mots dans un document est très utile, par exemple pour écrire une brochure et remplacer certains termes par d'autres... (changements de dates de noms, etc., au dernier moment avant l'édition finale).

L'option échange ressemble à l'option recherche mais comporte d'autres facilités en plus.

Nous allons remplacer dans notre document le mot opération par action.

Comme pour la recherche, LocoScript commence son travail au début du document et le parcourt jusqu'à la fin.

Une fois que votre curseur est en haut de votre document pressez la touche **[EXCH]** (en appuyant sur **[SHIFT]** est sur **[FIND]** en même temps)..



L'emplacement en haut du menu est réservé une fois de plus au texte que vous voulez chercher pour échanger. L'emplacement situé immédiatement dessous est réservé au texte qui va remplacer l'autre. Les deux chaînes de caractères ne peuvent dépasser les 30 caractères autorisés et peuvent inclure des **<←** (retour chariot).

## Session 14 : Trouver et échanger

La deuxième partie du menu comporte les trois mêmes options que le menu recherche mais en possède une de plus : « Conserve MAJ/min » qui différencie les majuscules des minuscules (contrairement à Recherche MAJ/min identique).

La troisième partie du menu est un menu de commandes vous donnant le choix entre une recherche manuelle ou automatique. Nous allons voir cela un peu plus loin.

### Le menu « Echange »

Quand le menu échange s'affiche sur l'écran les deux emplacements en haut de celui-ci peuvent être soit vides, soit remplis de texte. Tout dépend évidemment de ce que vous avez écrit précédemment. Si les deux emplacements sont vides il suffit de rentrer respectivement le texte que l'on désire rechercher et celui par lequel on veut le remplacer. Pour effacer le texte déjà présent dans ces emplacements et en mettre un autre à la place, n'oubliez pas que vous pouvez utiliser la touche .

### Utilisation des options du menu échange

|                               |
|-------------------------------|
| ✓ Recherche MAJ/min identique |
| ✓ Conserve MAJ/min            |
| Recherche mots entiers        |
| Avec jokers                   |

Une fois que les deux chaînes ont été entrées, placez le curseur sur les options pour sélectionner celles que vous désirez. Trois des options sont identiques à celles du menu Recherche « Rech MAJ/min identique », Recherche mots entiers, et avec jokers. L'option « Conserve MAJ/min » permet de différencier les mots identiques grâce aux majuscules ou minuscules. Par exemple si vous recherchez « DISQUE », le mot « disque » ne sera pas sélectionné. Pour activer les options, n'oubliez pas d'appuyer sur  ; ou sur  pour les désactiver. Pour l'instant, sélectionnez l'option « Conserve MAJ/min », et désactiver les autres options.

### Manuel ou automatique ?

|                     |
|---------------------|
| ▷ Echange manuel    |
| Echange automatique |

Maintenant faites descendre votre curseur dans la dernière partie du menu.

Cette section vous donne le choix entre deux types d'échanges, manuel ou automatique. En mode manuel, LocoScript s'arrête à chaque fois qu'il trouve le mot ou la chaîne de caractères à remplacer et vous demande si vous voulez changer ou continuer la recherche. En mode automatique, LocoScript change tout automatiquement sans vous demander votre avis.

### **Mode automatique**

Pour notre premier échange, nous allons demander à LocoScript de faire un échange automatique. N'oubliez pas donc de le sélectionner en bas du menu « Echange » puis de presser **[ENTER]**. (Pour cela, il suffit de placer le curseur Menu sur l'option « Echange automatique »).

LocoScript commence alors la recherche et vous changera automatiquement tous les opérations par actions sans vous consulter et ceci jusqu'à la fin du document.

Si vous ne désirez modifier que la moitié du texte suivez bien les changements et pressez **[STOP]** pour arrêter. LocoScript fera une pause. Appuyez à nouveau sur **[STOP]** pour confirmer l'arrêt de la recherche.

Si vous aviez par contre, tapé sur **[PARA]** au lieu de **[ENTER]** après avoir tapé le texte à remplacer, la recherche ne se serait effectuée que dans le premier paragraphe.

De même qu'en appuyant sur **[PAGE]** au lieu de **[PARA]** ou **[ENTER]** permet un échange automatique dans la première page seulement.

### **Mode manuel**

Appuyez de nouveau sur **[EXCH]** et sélectionnez le mode manuel (qui d'ailleurs est celui fixé par défaut). Pressez **[ENTER]** pour commencer.

A chaque fois que votre mot est trouvé dans votre document, un message s'affiche au milieu de l'écran vous demandant si vous voulez que l'échange se réalise.

Appuyez sur **[OUI]** pour oui, **[NON]** pour non ou **[CAN]** pour annuler la recherche.

## Finalemment...

Pour terminer cette session, appuyez sur **[EXIT]** sans sauvegarder toutes les modifications que nous avons pu faire (c'est-à-dire en plaçant le curseur Menu sur l'option « Quitte sans sauver » puis en appuyant sur **[ENTER]**).

## Résumé de la session

Dans cette session, nous avons vu :

- Comment placer le curseur texte sur un mot ou une chaîne de caractères particuliers, ne sachant ni à quelle page, ni à quel paragraphe ils se trouvent
- Comment échanger un mot ou une chaîne de caractères dans un paragraphe, une page, ou dans tout votre document.

# Déplacement de texte

Un peu plus haut dans ce manuel, nous vous avons montré comment marquer un bloc de texte dans un document et comment le déplacer à un autre endroit dans ce même document.

Ce genre de déplacement vous évite beaucoup de travail mais n'est valable que lors d'une manipulation interne (c'est-à-dire dans le document où vous travaillez).

Que faire si vous voulez copier dans votre document, des morceaux de textes d'autres fichiers ou provenance d'un autre traitement de texte ?

Dans cette leçon nous allons vous montrer comment :

- déplacer des blocs de texte entre documents
- insérer des documents entiers dans d'autres documents
- installer des phrases types qui peuvent être rappelées à tout moment grâce à deux touches
- insérer des documents préparés avec d'autres traitements de texte
- sauvegarder des documents LocoScript pour que ces derniers soient récupérables par d'autres traitements de texte.

En fait, nous allons vous montrer comment déplacer du texte entre différents documents sans que vous ayez besoin de tout retaper.

Le document sur lequel nous allons travailler s'appelle INFODISK qui se trouve dans le groupe 1 (groupe EXEMPLES) sur votre disquette de démarrage.

Pour commencer placez le curseur sur INFODISK afin d'ouvrir le document si vous ne savez plus comment faire reportez-vous à la Session 5).

## Déplacement de texte vers un autre document

Le déplacement ou la copie de texte entre documents se fait grâce au système de blocs (les mêmes que vous utilisez pour les copies ou déplacements internes).

LocoScript stocke le texte dans un de ses 10 blocs et le conserve en mémoire jusqu'à ce que vous éteignez l'ordinateur ou jusqu'à ce que vous stockiez autre chose à la place.

Quand vous désirez prendre du texte dans un document (le document « source ») pour le mettre dans un autre document (le document de « destination »), ouvrez le document source, copiez la section que vous désirez dans un bloc, quittez le document de destination puis copiez le contenu du bloc dans le nouveau document à l'endroit désiré en tapant sur la touche **[PASTE]**.

**Attention :** Le transfert de blocs d'un document vers l'autre ou dans un même document peut parfois causer de mauvaises surprises dues aux codes spéciaux. Assurez-vous, donc que tout code commençant par un **[⊞]** se termine aussi par un **[⊞]**.

Par exemple, si le texte que vous déplacez contient le code (+SL) mais pas (-SL) le texte qui suivra la partie que vous avez copiée dans le bloc sera souligné. Le texte dans le bloc par contre ne le sera pas. Pour enlever le soulignement, il suffit d'insérer un code (-SL) à l'endroit où vous avez enlevé votre texte et un (+SL) avant le texte que vous avez inséré.

Il est très simple de créer plusieurs documents sans modèle précis et sans donner des noms qui pourraient vous aider à les classer correctement.

(+SL) au début du texte souligné

(-SL) à la fin du texte souligné

Il est très simple de créer plusieurs documents sans modèle précis et sans donner des noms qui pourraient vous aider à les classer correctement.

La partie du texte à enlever est en surbrillance.  
Elle contient le code (-SL).

Il est très simple de créer plusieurs documents sans modèle précis et sans donner des noms qui pourraient vous aider à les classer correctement.

Le texte est maintenant souligné  
parce que le code (-SL) a été enlevé.

## Le contenu des blocs

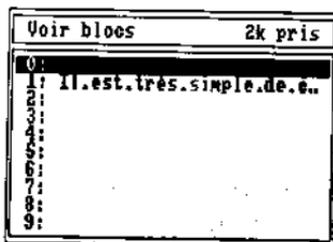
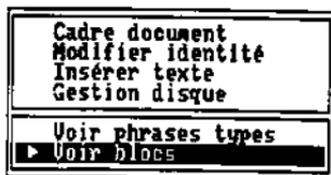
La plupart du temps, vous vous rappellerez facilement de ce que vous avez stocké dans un bloc, ainsi que le nom du bloc dans lequel votre texte se trouve. Mais si vous avez peur de ne pas vous en souvenir, vous avez toujours la possibilité de nommer votre bloc selon son contenu.

Vous pouvez aussi visualiser le début de chaque bloc via le menu actions qui se trouve soit dans le menu d'édition soit dans le menu gestion disque en appuyant sur [F1]. L'option que nous allons sélectionner est Voir Blocs. Placez le curseur dessus et appuyez sur [ENTER].

Sur le côté gauche, de haut en bas, se situe le numéro des blocs accompagnés du début du texte avec lequel ils sont associés.

Si le menu affiche des blocs qui ne vous sont plus utiles, vous pouvez les effacer en plaçant le curseur dessus et en appuyant sur [E]. Cela a l'avantage de libérer un peu de place dans le drive M.

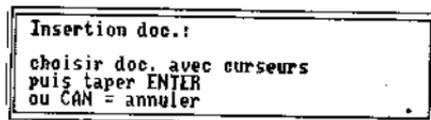
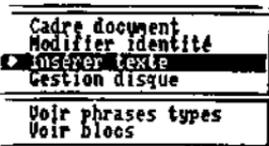
Pour ensuite continuer appuyez sur [ENTER].



## Insertion de tout un document

Grâce au menu « Action », vous pouvez directement insérer tout un document dans un bloc. Supposons que vous voulez insérer tout le document FODISK au début d'un nouveau document que vous venez de créer. Il faut tout d'abord positionner votre curseur texte à l'endroit où vous allez effectivement insérer votre document.

Quand le curseur est au bon endroit, ouvrez le menu « Actions » en appuyant sur [F1]. Voici ce qui devrait apparaître.



Déplacez le curseur sur Insérer texte et pressez **[ENTER]**. LocoScript affiche alors le menu gestion disque pour que vous puissiez choisir le document que vous voulez insérer.

Choisissez INFODISK avec le curseur et pressez **[ENTER]**. LocoScript affiche alors tous les détails de ce document. Vérifiez qu'ils sont bons et pressez **[ENTER]** pour confirmer (ou **[CAN]** pour abandonner).

Vous retournez automatiquement à votre document et le document choisi s'insère à l'endroit où vous aviez placé votre curseur texte.

Cette opération risque de prendre un peu de temps car LocoScript doit réajuster le document de destination en prenant compte des nouveaux codes.

## Transfert de texte via des phrases standards

Il existe une autre façon d'avoir du texte immédiatement disponible, par l'intermédiaire du système de phrases. Cette option est bien utile pour stocker des phrases de type standard qui reviennent souvent. Si vous les stockez en tant que phrases, il ne suffira que de 2 touches pour les rappeler.

Dans un certain sens, les phrases ressemblent beaucoup aux blocs puisque la procédure de copie en mémoire se fait de la même façon. La seule différence réside dans le rappel du texte 0 à 9 pour les blocs, de A à Z pour les phrases.

Cependant, il y a d'autres différences importantes. En particulier, tout bloc est perdu quand vous éteignez votre machine. Les phrases peuvent par contre être directement sauvegardées sur disque et chargées en mémoire automatiquement au démarrage ou quand cela est nécessaire.

La dernière différence réside dans le fait que vous ne pouvez stocker que 1 000 caractères par phrase. Vous pouvez utiliser la technique des phrases pour stocker des codes de mise en page.

## Création d'un groupe de phrases

### 1. Visualisation du groupe actuel

Le menu qui vous permet de voir les phrases est toujours le menu « Actions » choisissez cette fois-ci l'option Voir phrases types et pressez

**ENTER**



Comme pour les blocs, les phrases types sont affichées à côté des lettres qui permettent de les sélectionner. Contrairement aux blocs le menu affiche les phrases qui sont actuellement utilisées.

Seules les 12 premières phrases sont affichées.



Pour voir les autres, appuyez sur **↓**. Pour remonter la liste appuyez sur **↑**. Pour afficher une phrase en particulier, appuyez sur la lettre correspondante.

### 2. Effacement des phrases inutiles

Pour effacer par exemple la phrase nommée Z, il suffit de placer le curseur dessus et de presser **☐**. Pour confirmer votre choix, appuyez sur **ENTER**.

### 3. Ajout de nouvelles phrases

Pour ajouter des phrases à votre groupe actuel, vous devez travailler sur un document qui contient des exemples de phrases que vous voulez ajouter au groupe.

La sélection se fait comme avec les blocs à savoir qu'il faut placer le curseur au début de la phrase à copier, pressez **COPY**, placer le curseur à la fin de la phrase, reprenez à nouveau **COPY** ou **CUT**. La seule différence étant que l'on tape une lettre pour nommer la phrase que vous voulez sauvegarder.

## Session 15 : Déplacement de textes

Le choix de la lettre sous lequel vous allez sauvegarder votre phrase est le plus difficile. Il ne faut pas ré-utiliser une lettre qui déjà été sélectionnée, sans quoi le texte précédent sera totalement écrasé.

**Remarque :** Vous pouvez stocker jusqu'à 26 phrases (de A à Z) avec une longueur maximale de 1 000 caractères par phrase. Quand il ne reste plus de place LocoScript affiche un message vous le signalant.

Quand ce message apparaît, vous perdrez une partie de la phrase en mémoire.

### Utilisation des phrases

Pour insérer une phrase dans un document sur lequel vous travaillez, il suffit de placer le curseur à l'endroit voulu et de presser **PASTE** suivi de la lettre de la phrase à copier.

Suffit de les ranger, soit en regroupant toutes les feuilles de papier, soit en les transférant d'un tiroir à un autre. De même, pour les disquettes, la meilleure solution est aussi de les ranger. Vous pourrez mieux travailler !

- si vous utilisez des disquettes différentes pour chaque type de document, un peu comme si vous utilisiez différents tiroirs dans un meuble de classement.

**PASTE**

suffit de les ranger, soit en regroupant toutes les feuilles de papier, soit en les transférant d'un tiroir à un autre. De même, pour les disquettes, la meilleure solution est aussi de les ranger. Vous pourrez mieux travailler !

'Grande Capacité' 'Double Piste'  
- si vous utilisez des disquettes différentes pour chaque type de document, un peu comme si vous utilisiez différents tiroirs dans un meuble de classement.

Il est important de vous souvenir du texte que vous avez stocké. Si vous ne savez plus, vous pouvez toujours le regarder grâce au menu « Actions ».

### Sauvegarde des phrases en mémoire

Une fois que vous avez fini de faire les changements nécessaires, il est conseillé de sauvegarder vos phrases en particulier si vous voulez les utiliser plus tard.

La sauvegarde se fait quand le menu gestion disque est affiché. Maintenant, si vous avez bien suivi le support de cours, pressez **[EXIT]** puis quittez sans sauvegarder.

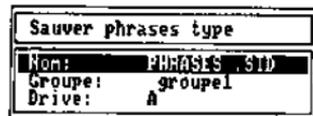
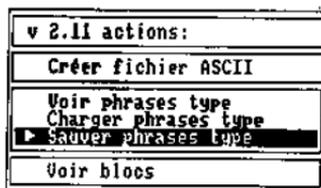
Avant de continuer, vous devez décider sur quel disque vous allez stocker vos phrases. Sachez que ce disque doit être dans le lecteur avant que vous commenciez la sauvegarde parce que vous ne pourrez changer de disque pendant la procédure.

LocoScript 2 est fourni avec un seul jeu de phrases types sauvegardées dans le fichier PHRASES.STD dans le groupe système de votre disque d'initialisation. Pour utiliser votre fichier phrases avec un de vos documents, il est préférable de les stocker tous deux ensemble sur la même disquette.

**Remarque :** Pour sauvegarder vos phrases, retournez au menu gestion disque. Cependant, lors de cette opération, vous ne pourrez retirer le disque sur lequel se trouve votre document. Il vous faudra donc temporairement sauvegarder vos phrases dans le drive M pour un transfert vers le drive A plus tard.

La première chose à faire est de choisir le groupe dans lequel vous voulez stocker vos phrases. Si vous remplacez un fichier déjà existant, placez le curseur dessus, sinon placez le dans le groupe sélectionné.

Par exemple, si vous voulez sauvegarder votre jeu de phrases dans le groupe 1, placez le curseur tout simplement dessus.



Le menu qui permet cette manipulation est accessible par **[F1]**. C'est le menu Actions. Choisissez l'option « sauver phrases type ».

Placez le curseur dessus et pressez **[ENTER]**. Quand vous appuyez sur **[ENTER]**, LocoScript affiche un de ses menus vous donnant des détails concernant la disquette sur laquelle vous allez sauvegarder vos phrases. Pressez **[ENTER]** pour confirmer votre choix. Si jamais vous décidez de remplacer un ancien fichier, LocoScript vous demande confirmation en affichant un message d'avertissement.

## Chargement de phrases type

Comme mentionné précédemment, LocoScript charge automatiquement les phrases stockées dans le fichier PHRASES.STD dans le groupe système. Vous n'avez rien d'autre à faire, LocoScript s'en occupe tout seul.

Si vous voulez utiliser un différent jeu de phrases, voici le document que vous devez faire.

- Appuyez sur **[F7]** pour sélectionner le disque sur lequel se trouve vos phrases.
- Appuyez sur **[F1]** pour ouvrir le menu Actions puis choisissez l'option Charger phrases type.

Les phrases en mémoire sont automatiquement écrasées par le nouveau fichier contenant vos phrases types.

## Transfert de document entre d'autres programmes de traitements de texte

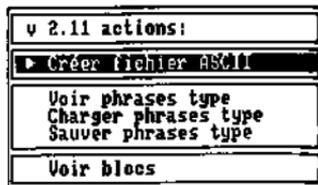
### 1. Préparation de LocoScript pour une sauvegarde utilisable par un autre programme

Le programme LocoScript contient un certain nombre de codes spéciaux qui permettent le formatage et les effets spéciaux. Ces codes sont propres à LocoScript et ne peuvent être lus par d'autres programmes.

Donc avant d'utiliser un document LocoScript avec un autre programme, il vous faudra en faire une copie et y enlever tous les codes. Ceci s'appelle créer un fichier ASCII (parce qu'un fichier ASCII ne contient que du texte).

Il y a deux types de fichiers ASCII que vous pouvez créer.

Le premier est un fichier de texte. Il ne comporte aucun détail de mise en page à part les **[TAB]** et **[RETURN]**. C'est le type idéal de fichier ASCII



quand vous voulez transférer des informations vers un autre programme.

Le deuxième est un fichier page.

Dans ce cas, les espaces, ainsi que les sauts de lignes et sauts de pages sont conservés. Ce type de fichier est idéal pour garder la mise en page d'un document si vous voulez l'insérer dans un autre traitement de texte.

|                     |           |
|---------------------|-----------|
| Créer fichier ascii |           |
| Group. Nom:         | INFODISK. |
| Groupe:             | grouped   |
| Drive:              | A         |
|                     |           |
| Anc. Nom:           | INFODISK. |
| Groupe:             | groupel   |
| Drive:              | A         |
|                     |           |
| ▶ Fichier texte     |           |
| Fichier page        |           |

Les fichiers ASCII sont élaborés à partir du menu gestion disque. N'oubliez pas d'insérer vos disquettes de données. Choisissez le document que vous voulez sauvegarder en ASCII (par exemple le fichier INFODISK).

Pressez **[F1]** et choisissez l'option Créer fichier ASCII. Déplacez le curseur sur le groupe dans lequel vous allez faire la sauvegarde si par hasard vous avez oublié de changer votre disque, sauvez votre document dans le lecteur M. Appuyez sur **[ENTER]**.

Le menu vous donnant des détails sur le document choisi pour la conversion en ASCII s'affiche. Sélectionnez au bas du menu l'option que vous désirez Fichier texte ou Fichier page puis pressez **[ENTER]**.

LocoScript crée alors une version ASCII de votre fichier et le stocke à l'endroit que vous avez désigné auparavant.

## 2. Insertion de texte préparé sur un système différent

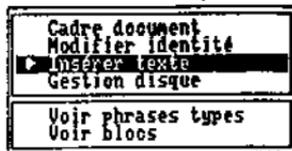
Supposez que vous utilisez un programme de comptabilité, et vous voulez transférer l'information vers le document INFODISK.

Tout d'abord il faut sauvegarder vos données sous format ASCII si possible. Pour ce faire, il faudra vous reporter au manuel de l'utilisateur en question.

Votre fichier doit être impérativement sauvegardé sur une disquette de format 3 pouces pour être utilisable avec LocoScript sur un PCW.

## Session 15 : Déplacement de textes

Une fois que le fichier est prêt et qu'il est sur la bonne disquette, passez sous le menu « gestion disque ». Si vous n'avez qu'un lecteur, copiez votre document sur le lecteur M. (Reportez-vous à la Session 7 si vous ne savez plus comment faire) ouvrez le document dans lequel vous allez insérer votre fichier ASCII, placez le curseur à l'endroit exact où vous voulez que l'insertion se fasse. Pressez **[F1]** et choisissez l'option Insérer texte puis pressez **[ENTER]**. LocoScript affiche le menu gestion disque pour que vous puissiez choisir le document à insérer.



Un menu de renseignements s'affiche alors à l'écran. Tapez **[ENTER]** pour confirmer et continuer.

Vous vous retrouvez à nouveau devant votre document et LocoScript 2 insère le fichier ASCII. Cela peut prendre du temps selon la longueur du fichier ASCII.

## Résumé de la session

Dans cette session nous avons vu :

- Comment transférer les blocs de texte entre documents LocoScript.
- Comment insérer un document LocoScript complet dans un autre.
- Les effets que vous pouvez obtenir lors du transfert de texte contenant des codes spéciaux propres à LocoScript.
- Comment créer les phrases types qui peuvent être utilisés à tout moment dans un document.
- Comment sauvegarder vos fichiers sous format ASCII.
- Comment importer du texte ASCII d'autres programmes.

---

**Étape 3 :**  
**Caractéristiques avancées**

---

# La touche professionnelle

## I. Formats perfectionnés

Jusqu'à maintenant, nous avons travaillé sur de simples textes, en obtenant tout de même de jolis effets à l'impression grâce à l'utilisation de différents styles et tailles de caractères, de tables, de la justification, etc... Voyons maintenant comment exploiter les fonctions permettant une réelle utilisation professionnelle :

- Le contrôle total des sauts de lignes (c'est-à-dire quand passer à la ligne)
- Le contrôle total des sauts de page (c'est-à-dire quand changer de page)
- La possibilité de placer des parties de texte en haut et/ou en bas de page (en-tête et pieds de page)
- La numérotation des pages

Cette session va vous expliquer comment se servir de ces caractéristiques de LocoScript 2.

Vous verrez comment contrôler les sauts de ligne et de page. Le document sur lequel nous allons travailler se nomme DICO.TXT et est stocké dans le groupe 1 (le groupe EXEMPLES) de votre disque d'initialisation. La première chose à faire est donc d'éditer ce document.

### Contrôle des sauts de ligne

Normalement, LocoScript place le plus de mots possible sur une ligne avant de passer à la suivante.

La plupart du temps, cela donne un résultat correct mais parfois la coupure pose différents problèmes :

- Si vous utilisez des lignes très courtes (ou des caractères double largeur) ou de longs mots, il risque d'y avoir des lignes avec un long espace à la fin ou de grands blancs entre les mots.
- Le même problème survient lorsqu'on énumère une liste d'options comme français/Allemand/Espagnol sans espace entre elles, LocoScript 2 interprétant cette liste comme un long mot.
- Lorsque vous citez le nom de quelqu'un, vous pouvez obtenir les initiales sur une ligne et le nom à la ligne suivante, ou encore pire, une initiale puis l'autre sur la ligne d'après.
- Vous ne désirez pas qu'un saut de ligne s'effectue sur n'importe quel tiret.

Il est possible de résoudre la plupart de ces problèmes avec des tirets et des espaces supplémentaires. Par exemples, si vous placez un tiret au début du mot qui passera à la ligne, donc le premier mot de la ligne suivante, LocoScript effectuera le passage à la ligne dès le tiret plutôt que sur la première lettre du mot.

Mais le problème avec cette solution est que la moindre modification dans le paragraphe déplacera le tiret qui ne sera alors plus à la bonne place.

LocoScript propose des fonctions beaucoup plus performantes.

## Espaces et tirets « libres »

Les espaces et tirets libres de LocoScript permettent de résoudre le problème des lignes courtes et des lignes où l'espace entre les mots est immense, et ce sans ajouter de tiret ou de blanc supplémentaire qui seront à la mauvaise place dès la moindre modification.

La particularité des tirets et espaces libres est qu'ils ne deviennent visible que lorsque LocoScript passe à la ligne à cet endroit précisément.

Lorsque par exemple, un mot relativement long se trouve dans la ligne, vous n'avez qu'à placer un tiret libre à l'endroit où vous désirez que ce mot soit coupé, si le passage à la ligne intervient à cet emplacement.

Dans le document qui nous sert d'exemple, une bonne illustration de ce sujet se trouve dans le premier paragraphe. Un saut à la ligne laisse un long espace à la fin de la 2<sup>e</sup> ligne parce que le mot « orthographe » est trop long. Le paragraphe aurait un aspect plus présentable avec « ortho » à la fin de la 2<sup>e</sup> ligne et « graphe » au début de la troisième. Il faut donc placer un tiret libre après le « o ».

Lorsque vous désirez qu'une coupure s'effectue dans une liste d'options comme « France/Allemagne/Espagne » avec par exemple « France/ » à la fin d'une ligne et « Allemagne/Espagne » au début de la suivante comme dans le 3<sup>e</sup> paragraphe de DICO.TXT, il faut insérer un espace libre après la barre inclinée.

Pour beaucoup de gens, la préparation d'un document est une tâche fastidieuse. Il faut à tout instant vérifier l'orthographe et les fautes de frappe, ce qui suppose que vous êtes très fort en orthographe et que vous savez écrire des mots compliqués tels que arborescent. Avec LocoScript 2, vous n'aurez bientôt plus besoin de vérifier vous-même, c'est le programme LocoSpell qui s'en chargera.

Quand LocoSpell rencontre un mot qui lui paraît bizarre, il s'arrête et vous propose plusieurs mots similaires à la place.

Vous pouvez demander à LocoSpell de vérifier à tout instant l'orthographe dans votre document. Il vérifie ensuite chaque mot et les compare à la liste figurant dans le dictionnaire. Il peut même vérifier des groupes de mots tels que France/Allemagne/Espagne. Les mots ne comportant qu'une lettre sont cependant considérés comme corrects - parce qu'ils pourraient être les initiales d'une personne. Il serait impossible de pouvoir trouver une faute d'orthographe sur le B de Monsieur J B Dupont.

Espaces  
excessifs

## Insertion d'espaces et tirets libres

Les espaces et tirets libres s'insèrent dans un texte grâce à une combinaison de touches comme celles que nous avons déjà utilisées pour entrer des codes de traitement de texte comme (-Gras) ou (-Soul). Pour entrer un espace libre, appuyez sur la touche  puis sur la barre espace.

Pour obtenir un tiret libre, appuyez sur la touche  puis tapez un tiret.

Donc, pour permettre à LocoScript de couper le mot « orthographe » entre le « o » et le « g », positionnez le curseur texte, appuyez sur la touche  puis tapez un tiret. Au moment où vous entrez le tiret, LocoScript enregistre ce caractère et remet le paragraphe en forme.

Pour beaucoup de gens, la préparation d'un document est une tâche fastidieuse. Il faut à tout instant vérifier l'orthographe et les fautes de frappe, ce qui suppose que vous êtes très fort en orthographe et que vous savez écrire des mots compliqués tels que arborescent. Avec LocoScript 2, vous n'aurez bientôt plus besoin de vérifier vous-même, c'est le programme LocoSpell qui s'en chargera.

Quand LocoSpell rencontre un mot qui lui paraît bizarre, il s'arrête et vous propose plusieurs mots similaires à la place.

Vous pouvez demander à LocoSpell de vérifier à tout instant l'orthographe dans votre document. Il vérifie ensuite chaque mot et les compare à la liste figurant dans le dictionnaire. Il peut même vérifier des groupes de mots tels que France/Allemagne/Espagne. Les mots ne comportant qu'une lettre sont cependant considérés comme corrects - parce qu'ils pourraient être les initiales d'une personne. Il serait impossible de pouvoir trouver une faute d'orthographe sur le B de Monsieur J B Dupont.

De même pour couper « France/Allemagne/Espagne » après la première barre inversée, positionnez le curseur texte et appuyez sur  puis sur la barre espace. Une fois de plus, vous verrez LocoScript remettre le paragraphe en forme, en tenant compte de cette modification.

Pour beaucoup de gens, la préparation d'un document est une tâche fastidieuse. Il faut à tout instant vérifier l'orthographe et les fautes de frappe, ce qui suppose que vous êtes très fort en orthographe et que vous savez écrire des mots compliqués tels que arborescent. Avec LocoScript 2, vous n'aurez bientôt plus besoin de vérifier vous-même, c'est le programme LocoSpell qui s'en chargera.

Quand LocoSpell rencontre un mot qui lui paraît bizarre, il s'arrête et vous propose plusieurs mots similaires à la place.

Vous pouvez demander à LocoSpell de vérifier à tout instant l'orthographe dans votre document. Il vérifie ensuite chaque mot et les compare à la liste figurant dans le dictionnaire. Il peut même vérifier des groupes de mots tels que France/Allemagne/Espagne. Les mots ne comportant qu'une lettre sont cependant considérés comme corrects - parce qu'ils pourraient être les initiales d'une personne. Il serait impossible de pouvoir trouver une faute d'orthographe sur le B de Monsieur J B Dupont.

Pour réellement voir que ces caractères disparaissent lorsqu'ils ne sont pas nécessaires, placez le curseur texte après les mots « il faut », et effacez « à tout instant ». Appuyez ensuite sur la touche . Lorsque le paragraphe est remis en forme, le mot « orthographe » n'est plus coupé et le tiret a disparu.

Mais si, avec le menu « Options » [F8], vous visualisez les codes, vous verrez que le tiret est toujours là sous la forme —. L'espace libre est visualisé sous la forme (). Plus tard, si le texte est modifié, LocoScript utilisera à nouveau ces caractères. Vous n'aurez pas à les réinsérer.

## Tirets et espaces « Fixes »

Les tirets et espaces fixes de LocoScript permettent d'empêcher les sauts de ligne au milieu des initiales d'un nom propre où dans des mots contenant des tirets qui ne doivent pas être coupés.

Ces caractères fixes permettent d'interdire à LocoScript de passer à la ligne à ces emplacements. Ainsi, pour être sûr qu'un nom propre n'aura pas ses initiales sur une ligne et le nom de famille sur l'autre, il suffit de remplacer les espaces entre ces mots par des espaces fixes. De même, pour empêcher qu'un saut de ligne ne s'effectue à un certain tiret, remplacez celui-ci par un tiret fixe.

Regardez par exemple, à la fin du 3<sup>e</sup> paragraphe du texte DICO.TXT. Un espace fixe permettrait d'empêcher la coupure entre les initiales « JB » de Monsieur Dupont. De même, dans le premier paragraphe, si vous désiriez empêcher la coupure de « vous-même », vous devriez remplacer le tiret par un tiret fixe.

## Insertion des tirets et espaces fixes

Les espaces et tirets fixes sont aussi insérés dans un texte grâce à une certaine combinaison de touches, qui ressemble beaucoup à celle utilisée par les espaces et tirets libres.

La seule différence est que cette combinaison commence par la touche [⇧] et non par la touche [⇩].

Ainsi, pour regrouper les initiales de ce cher M. Dupont, il suffit d'effacer l'espace qui se trouve avant le B de JB et de le remplacer par un espace fixe en appuyant sur la touche [⇧] puis sur la barre espace.

Appuyez sur la touche **RELAY** pour observer l'effet de l'insertion de ce caractère fixe.

sont cependant considérés comme corrects - parce qu'ils pourraient être les initiales d'une personne. Il serait impossible de pouvoir trouver une faute d'orthographe sur le **M** de Monsieur J **à** Dupont.

De même si vous désirez qu'un mot composé ne soit pas coupé par saut de ligne, remplacez le tiret déjà tapé pour un tiret fixe en appuyant sur la touche **☐** puis en tapant un tiret. Immédiatement LocoScript prendra en compte cette modification et remettra le paragraphe en forme.

- Comme nous l'avons déjà indiqué auparavant, la combinaison de touches par des caractères spéciaux est pratiquement la même que celle utilisée pour entrer des codes de traitement de texte. Vous pouvez donc aussi appeler les menus **☐** et **☐** lorsque vous avez oublié la combinaison de touches correcte, pour obtenir l'un de ces caractères spéciaux (voir la session 10).

## Contrôle des sauts de page

LocoScript gère les changements de page simplement en comptant les lignes. Lorsque le nombre de lignes maximum est atteint dans une page, le passage à la page suivante se fait automatiquement.

Ce système de fonctionnement peut provoquer certains problèmes :

- Une ligne appartenant à un paragraphe peut se retrouver au début de la page suivante. C'est ce qu'on appelle une ligne isolée, et que les secrétaires aimeraient toujours pouvoir éviter.
- Un saut de page en plein milieu d'un paragraphe, alors que la plupart des gens préfèrent bien sûr un changement de page entre 2 paragraphes.
- Une partie d'un tableau sur une page, et l'autre sur la suivante, alors qu'il est bien mieux de pouvoir avoir un tableau entier sur une même page.

Vous pouvez évidemment éviter ces coupures intempestives en ajoutant un certain nombre de lignes blanches mais vous rencontrerez alors les mêmes problèmes que lorsque vous ajoutez des tirets et espaces supplémentaires. Lorsque vous effectuerez une modification, les lignes blanches ajoutées ne seront plus nécessairement à la bonne place et vous devrez tout recommencer.

Certaines fois, vous devrez aussi contrôler où commence une page, pour laisser un emplacement vierge en haut de page afin d'y insérer ensuite un dessin par exemple. Il est alors impossible de laisser cet espace libre uniquement en insérant des lignes blanches parce que LocoScript les interprétera comme suite de la page précédente et les ignorera. LocoScript en effet, s'arrange toujours pour que la première ligne d'une page ne soit pas blanche puisque c'est ce qui est le plus logique dans la plupart des cas.

Mais heureusement, des solutions très simples existent.

## **Conserver ensemble des lignes d'un même paragraphe**

Pour éviter d'avoir des lignes isolées ou des bouts de tableaux sur une autre page, il suffit d'indiquer à LocoScript de conserver ensemble les lignes d'un paragraphe ou d'un tableau.

De plus, LocoScript possède une fonction permettant d'éviter les sauts de page en plein milieu d'un paragraphe qui est décrite dans la session 18.

(En fait tous les documents sur lesquels vous avez travaillé possèdent par défaut la fonction interdisant les lignes isolées. Vous n'avez donc pas à vous préoccuper de ce problème.)

Nous allons plutôt étudier comment sélectionner certaines lignes, comme celles d'un tableau par exemple, et indiquer à LocoScript de les laisser ensemble. Tout groupe de lignes peut être conservé, à l'intérieur d'un paragraphe ou un ensemble de plusieurs paragraphes.

Pour éviter des sauts de page à certains endroits certains codes de traitement de texte intitulés "Garde Ligne" permettent d'indiquer à LocoScript les lignes à conserver ensemble. Une fois de plus, il existe différentes façons

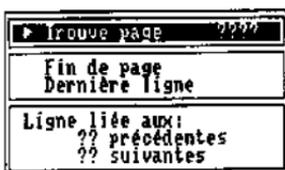
d'entrer ces codes dans un document, avec le menu **page** ou par une combinaison de touches.

Voici comment utiliser l'une ou l'autre de ces méthodes.

### (i) Utilisation du menu **Page**

Supposons que le dernier paragraphe de la page 1 et le premier de la page 2 doivent être sur la même page.

Commencez, comme d'habitude, par positionner votre curseur texte soit sur la 1<sup>re</sup> ligne du groupe à conserver, soit sur la dernière (auquel cas vous remonterez ensuite jusqu'à la première). Une fois votre curseur en place, faites apparaître le menu **page** en appuyant sur la touche **[F5]**.



Vous devez utiliser la partie inférieure de ce menu, qui vous demande le nombre de lignes à conserver avec la ligne courante (celle sur laquelle se trouve le curseur). Lorsque le curseur texte se trouve sur la 1<sup>re</sup> ligne du groupe, vous devez indiquer à LocoScript le nombre de lignes suivantes à lier avec cette ligne. Lorsque le curseur texte est en dernière ligne du groupe, indiquer le nombre de lignes précédentes à lier avec cette ligne.

Ces 2 options fonctionnent comme l'option «trouve page ??» de ce menu. Sélectionnez l'option avec le curseur menu (c'est un menu de commandes, la flèche se déplace donc automatiquement avec le curseur), entrez le nombre désiré et appuyez sur **[ENTER]** pour continuer.

Le nombre à entrer est le nombre de lignes **standard** que vous désirez lier à la ligne courante, plus la ligne courante elle-même. Dans le cas présent, ce nombre est égal au nombre de lignes de texte (10) multiplié par l'interligne (2), ce qui fait 20.

Il y a plusieurs types de vérifications qui peuvent être faites. Vous pouvez vérifier un document entier ou seulement une partie de ce dernier ou tout simplement un seul mot.

Toutes ces options seront bientôt disponibles grâce au menu **Blot** que vous pouvez faire apparaître sur l'écran en pressant

**F7** (comme toujours l'indication de cette touche est donnée sur la ligne d'information). Pour l'instant, comme le programme **LocoSpell** n'est pas encore sur votre disquette de démarrage, le menu vous l'indiquera en affichant un message.

10 lignes de texte  
20 lignes standard

Comme le curseur texte est sur la première ligne du groupe, l'option à sélectionner est « ?? suivantes ». Placez le curseur menu sur cette option, entrez le nombre de lignes à lier entre elles (ici 20) et appuyez sur **ENTER**.

Le code correspondant (+ GarD20) est inséré dans le document. Le saut de page est alors immédiatement modifié.

Il y a plusieurs types de vérifications qui peuvent être faites. Vous pouvez vérifier un document entier ou seulement une partie de ce dernier ou tout simplement un seul mot.

(+GarD10) Toutes ces options seront bientôt disponibles grâce au menu **Blot** que vous pouvez faire apparaître sur l'écran en pressant **F7** (comme toujours l'indication de cette touche est donnée sur la ligne d'information). Pour l'instant, comme le programme **LocoSpell** n'est pas encore sur votre disquette de démarrage, le menu vous l'indiquera en affichant un message.

légende 20 lignes

• Si vous placez le curseur texte sur la dernière ligne du menu, le code à entrer est (-GarD20) et l'option à sélectionner est « ?? précédentes ». Sinon la démarche à suivre est exactement la même, ainsi que le nombre de lignes à entrer.

**Remarque :** Il est conseillé de placer les codes permettant de conserver des lignes à la fois sur la première et la dernière ligne d'un tableau que vous risquez d'agrandir. En supposant que vous n'ajouterez pas plus du double de lignes dans ce tableau, ces codes vous donneront l'assurance de pouvoir conserver sur un même page sans avoir à changer les codes.

## (ii) Utilisation des touches du clavier

Pour illustrer cette procédure, nous allons indiquer à LocoScript de ne pas séparer les paragraphes 2 et 3.

Comme pour les autres combinaisons de touches, la première touche à taper dépend si le code à entrer commence par + ou —. Lorsque vous désirez ne pas séparer la ligne courante des lignes suivantes, le code est de type (+ GarDn) et la première touche à enfoncer est  $\oplus$ . En revanche, pour ne pas séparer la ligne courante des lignes précédentes, le code nécessaire est de type (— GarDn) et c'est la touche  $\ominus$  qu'il faut d'abord enfoncer. Tapez ensuite GD suivi du nombre de lignes désiré, puis sur  $\boxed{\text{ENTER}}$ , ou attendez que le menu d'activation ou de désactivation correspondant apparaisse.

Positionnez le curseur texte, par exemple sur la première ligne du paragraphe.

Cette fois-ci, vous désirez conserver 12 lignes de texte ensemble, et donc, vous devez insérer le code (+ GarD24). Appuyez sur  $\oplus$ , tapez GD24, puis appuyez sur  $\boxed{\text{ENTER}}$ . LocoScript remet immédiatement en forme le document et change le saut de page.

Si vous deviez insérer un code de type (— GarDn), la procédure à suivre serait la même sauf que c'est la touche  $\ominus$  qui serait la première enfoncée. Pour vous entraîner, essayez d'insérer le code (— GarD3) sur la première ligne de la seconde page afin que cette ligne soit liée avec les deux dernières de la page précédente.

## Forcer le saut de page

Pour laisser un espace vierge en haut d'une page (ou en bas) il faut indiquer à LocoScript précisément l'emplacement où le passage à la page suivante doit se faire, grâce à des codes particuliers. Ces codes indiquent une fin de page, ou la dernière ligne de page. Des lignes blanches succédant à ces codes ne sont pas ignorées et permettant donc de garder un espace vierge.

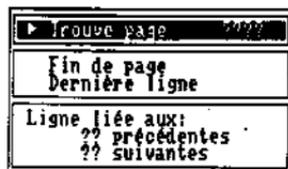
Une fois de plus, LocoScript offre deux possibilités d'insérer ces codes, avec le menu Page ou en utilisant une combinaison de touches. Ces nouveaux codes ne tiennent plus compte des codes de type (+GarDn) ou (-GarDn) que vous avez inséré. Vous n'avez donc pas besoin de modifier ces anciens codes pour qu'ils correspondent à la nouvelle mise en page.

## (i) Utilisation du menu Page

Vous désirez par exemple laisser un espace après le 3<sup>e</sup> paragraphe du document en cours, et commencer le 4<sup>e</sup> sur une nouvelle page.

Une première façon de procéder consiste à indiquer que la dernière ligne du 3<sup>e</sup> paragraphe est la dernière de la page. Pour cela, placez le curseur sur cette ligne et appuyez sur [F5] pour faire apparaître le menu Page. L'option à sélectionner est dernière ligne.

Placez le curseur Menu sur cette option et appuyez sur [ENTER]. LocoScript insère alors dans le texte un code (DLigne) pour que cette ligne soit la dernière de la page. La ligne Fin-de-page suit immédiatement cette nouvelle dernière ligne.



Il y a plusieurs types de vérifications qui peuvent être faites. Vous pouvez vérifier un document entier ou seulement une partie de ce dernier (DerLigne) ou tout simplement un seul mot.

Toutes ces options seront bientôt disponibles grâce au menu Diet que vous pouvez faire apparaître sur l'écran en pressant F7 (comme toujours l'indication de cette touche est donnée sur la ligne d'information). Pour l'instant, comme le programme LocoSpell n'est pas encore sur votre disquette de démarrage, le

La page suivante commence maintenant avec la ligne blanche qui séparait auparavant les 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> paragraphes. Les lignes blanches sont donc bien conservées en début de page, à la suite de ce code (DLigne).

La deuxième façon de procéder, pour laisser un espace en début de page, est d'indiquer à LocoScript de passer à la page suivante juste après la fin

du paragraphe. Cela s'obtient grâce à un caractère particulier appelé caractère de « saut de page » (Form Feed en VO) qui sur l'écran apparaît ainsi : ¶ ce symbole n'est jamais imprimé.

L'option du menu Page qui permet d'insérer ce caractère particulier est « fin de Page ». Pour constater son action, placez le curseur texte juste avant le ¶ à la fin du second paragraphe, faites apparaître le menu Page et sélectionnez l'option « fin de page ».

Après avoir appuyé sur la touche [ENTER], deux lignes blanches apparaissent au début de la page suivante. En effet le caractère Saut de Page effectue le changement de page juste à l'endroit où il se trouve et si un caractère retour chariot est juste après, comme ici, il se retrouve à la page suivante et effectue un saut de ligne.

---

Il y a plusieurs types de vérifications qui peuvent être faites. Vous pouvez vérifier un document entier ou seulement une partie de ce dernier ou tout simplement un seul mot.

---

Toutes ces options seront bientôt disponibles grâce au menu Diet que vous pouvez faire apparaître sur l'écran en pressant F7 (comme toujours l'indication de cette touche est donnée sur la ligne d'information). Pour l'instant, comme le programme LocoSpell n'est pas encore sur votre disquette de démarrage, le

### (ii) Utiliser les touches du clavier

Vous pouvez insérer les codes « dernière ligne » ou « fin de page » uniquement avec les touches du clavier.

- Pour entrer un code (DLigne), appuyez sur [DL], puis tapez DL.
- Pour insérer le caractère saut de page, maintenez enfoncée la touche [ALT] et appuyez sur la touche [RETURN].

Pour, par exemple, terminer la seconde page après la dernière ligne du 3<sup>e</sup> paragraphe, vous pouvez choisir entre deux méthodes. Soit vous placez le curseur texte sur cette ligne, vous appuyez sur [DL], puis vous tapez DL. Soit vous placez le curseur texte à la fin du paragraphe, vous maintenez

enfoncée la touche **[ALT]** et vous appuyez sur **[RETURN]** pour insérer un caractère saut de page.

Essayez ces deux procédures avec les codes apparents puis sans.

## En conclusion...

Pour terminer, sortez en abandonnant l'édition de ce document. Vous pouvez ensuite retravailler cette session et recommencer à tester les sauts de page et de ligne contrôlés.

## Résumé

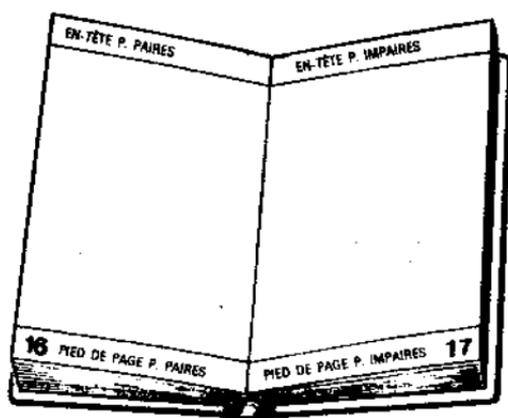
Dans cette session, les sujets suivants ont été traités :

- Utilisation des tirets et espaces libres pour encourager les sauts de ligne à certains endroits.
- Utilisation des tirets et espaces fixes pour empêcher les sauts de ligne à certains endroits.
- Comment conserver ensemble un groupe de lignes sur une même page.
- Comment passer à la page suivante à un endroit particulier de votre document.

# La touche professionnelle II : En-têtes, pieds de page et pagination

Les en-têtes et pieds de page — qui sont des parties de texte placées en haut et en bas de chaque page — donnent aux documents une allure plus sophistiquée. Tous les livres édités professionnellement ont des en-têtes et pieds de page, ainsi que tous les journaux. Il faut dire que c'est un excellent moyen d'insérer des numéros de page. Ces emplacements permettent aussi d'ajouter le logo d'une société sur des feuilles blanches.

Dans cette session, nous allons étudier comment préparer le texte de vos en-têtes et pieds de page, et comment réserver un espace pour vos numéros de page que LocoScript remplira automatiquement. Nous verrons aussi comment obtenir une première et une dernière page contenant des en-têtes et/ou des pieds de page différents — ou des numéros de pages paires et impaires positionnés sur la page gauche et ou sur la page droite.



Le document qui va nous permettre de travailler est PCWINFO1 qui se trouve dans le groupe 1 de votre disque d'initialisation. Commencez donc par éditer ce document sur votre écran.

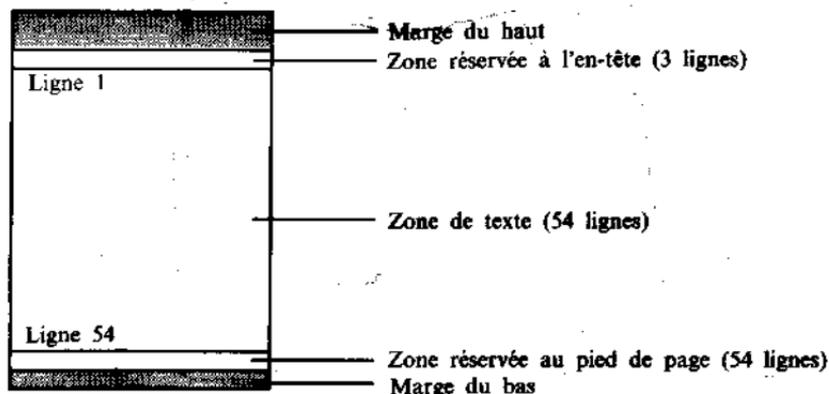
### Où mettre les en-têtes et pieds de page ?

Pour travailler avec un en-tête et un pied de page, chaque page que vous écrivez est séparée en trois parties :

- le haut est réservé pour l'en-tête — la zone en-tête ;
- le bas est réservé pour le pied — zone pied de page ; et
- le milieu est réservé pour votre document — zone texte.

Jusqu'à présent nous avons imprimé un document ; maintenant vous pensez probablement que nous devons poursuivre certaines étapes particulières pour créer les zones d'en-têtes et de pieds de page, mais en réalité c'est LocoScript qui les a installés pour vous. En effet, à chaque fois que vous avez imprimé un document, LocoScript générant des en-têtes et des pieds de page à blanc.

Vous pouvez calculer le nombre de lignes dans les trois zones.



(Nous vous montrerons comment dans la prochaine session). Le document servant d'exemple possède trois lignes réservées pour l'en-tête et quatre lignes réservées pour le pied de page — il y a 54 lignes sur chaque page pour votre texte. (Note : les lignes référencées ici ne sont pas des lignes actuelles de texte, mais des mesures théoriques dans la page. Chaque ligne représente 1/6 pouce, et la taille de la zone d'en-tête est de 3/6 pouce = 1/2 pouce).

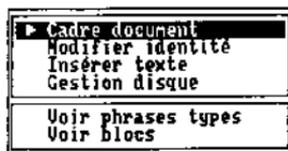
Comme vous pouvez le voir dans le schéma, votre page n'est pas simplement scindée en trois zones. Vous avez également un haut de page situé tout en haut de chaque page et un bas de page situé tout en bas de chaque page.

Quand vous utilisez du papier feuille à feuille, vous avez besoin de deux vides pour marquer votre papier. Un se situant en haut de page et un en bas de page, là où l'imprimante ne peut pas écrire, tout simplement parce que le mécanisme ne peut pas « tenir » votre feuille de papier. Quand vous utilisez du papier continu, les blancs vous procurent une suite très pratique (si le papier est correctement ajusté) car cela vous permet de ne pas imprimer sur les séparations de pages.

### Mise en œuvre de l'en-tête et pied de page

Le fait d'avoir des emplacements réservés pour l'en-tête et le pied de page n'est pas suffisant. Il faut évidemment y inscrire le texte que vous voulez voir apparaître en haut et en bas de la page. Le texte que nous allons insérer en haut de page dans notre document d'exemple sera Information Générale sur le PCW et le texte dans le pied de page sera Exercice Session 17.

Le texte d'en-tête et de pied de page fait partie intégrante de votre document, aussi, après avoir réalisé ceux-ci, vous aurez changé votre document de départ. Cette action se réalise à l'aide d'un menu Options. Comme vous pouvez vous en souvenir (ou en regardant les lignes d'informations), vous obtenez la mise en œuvre de ce menu d'actions en appuyant sur la touche **F1**.



## Session 17 : En-têtes, pieds de page et pagination

Sélectionnez l'option Cadre document et appuyez sur **[ENTER]**. Cela vous affiche un menu spécial — l'écran de pagination — spécialement prêt pour taper le texte de vos en-têtes et de vos pieds de page.

```
EXEMPLES/PCWINFO      Cadre document.      Repos Imprim. Drive A: H:
Pagination FC10  IL1  RC+0  PL6              Page --- ligne --/54
f1=Actions f2=Format f3=Style f4=Taille f5=Page f6=Imprime f7=Dict. f8=Options EXII
```

— fin En-tête 1 utilisée à toutes les pages —

— fin Pied de page 1 utilisé à toutes les pages —

— fin En-tête 2 utilisée dans aucune page —

— fin Pied de page 2 utilisé dans aucune page —

L'écran est divisé en quatre parties car LocoScript vous propose deux paginations de texte différentes. Vous pouvez choisir les mêmes en-têtes et pieds de page pour toutes les pages de votre document. Pour ce faire, vous n'aurez besoin que d'un seul texte de pagination, mais vous pouvez également choisir des en-têtes et des pieds de page différents, comme par exemple, les pages paires et impaires d'un livre, ou quand vous souhaitez une pagination spéciale pour la première ou la dernière page de votre document.

Pour le moment, nous allons simplement nous intéresser à la pagination pour toutes les pages.

Le premier travail est de taper le texte d'en-tête, c'est-à-dire Information Générale sur le PCW. Pour ce faire, tapez celui-ci dans la première section de l'écran pagination, comme vous le voyez, au-dessus de la première ligne de légende séparant les sections de votre écran. Le curseur est toujours positionné au début de cette section. Vous n'avez donc plus qu'à taper votre texte d'en-tête. Le texte sera écrit au début de la première ligne de la zone d'en-tête. (Si vous ne voulez pas positionner le texte sur cette première ligne, vous pouvez entrer deux lignes blanches avant votre texte).

Comme vous le voyez, les en-têtes et pieds de page ne sont généralement qu'une simple ligne de texte, mais ceci n'est pas obligatoire, vous pouvez parfaitement avoir plusieurs lignes dans ces zones. La seule contrainte est la taille de ces deux zones : si la zone en-tête est très grande, vous risquez

de trop décaler le corps de votre page, et donc de voir imprimer la fin de ce texte sur la page suivante ou bien vous risquez de voir imprimer le pied de page sur la suivante. (Dans notre exemple, la zone d'en-tête est de trois lignes de texte. Dans une autre session, nous vous expliquerons la manière de faire varier la taille de ces deux zones).

Maintenant, utilisez la touche déplacement de curseur  pour vous positionner dans la section suivante. Une fois cette opération réalisée, tapez le texte du pied de page. Vous ne pouvez pas vous déplacer de zone en zone en utilisant la touche  puisque cela vous insérerait des lignes blanches en fin de zone.

Les pieds de page sont un peu plus compliqués que les en-têtes car cette zone commence **immédiatement après la dernière ligne de votre texte**. Habituellement, vous laissez au moins une ligne entre la dernière ligne du texte et le pied de page. Il vous suffit donc simplement d'insérer une ou plusieurs lignes blanches (une ligne blanche pour chaque espace désiré).

Nous allons maintenant mettre le texte Exercice de la Session 17 dans le pied de page pour toutes les pages du document, en séparant ce texte du document par une ligne blanche, tapez  (pour insérer la ligne blanche) et saisissez le texte du pied de page.

Vous pouvez maintenant embellir ce texte de la même manière que vous le feriez avec un bloc de phrases de n'importe quel document. Par exemple, vous pouvez mettre le texte du pied de page en caractère gras en positionnant le curseur au début de la ligne et en appuyant sur la touche  puis sur GS. (Comme vous vous en souvenez certainement cette combinaison de touche vous affiche à l'écran le code (+Gras)). Vous pouvez arriver au même résultat en utilisant le menu style (expliqué précédemment dans les Sessions 10 et 11. De même, vous pouvez utiliser les options du menu Format (Centrer, aligner à droite, changer de format — vu dans la Session 12) mais à ce stade, le format utilisé sera uniquement un format spécial pagination.

Chaque en-tête et pied de page est traité séparément de votre document, donc, les différents choix pour embellir vos en-têtes n'ont aucune incidence

## Session 17 : En-têtes, pieds de page et pagination

sur votre document et sont totalement indépendants. Vous n'avez pas besoin de mettre de **[RETURN]** à la fin du texte d'en-tête ou de pied de page.

Pour améliorer le texte se situant dans la zone en-tête, il vous suffit de positionner le curseur sur la première ligne de cette zone à l'aide de la touche déplacement de curseur **[↑]**.



**Note :** Si vous désirez effacer le texte de l'en-tête et du pied de page, vous pouvez le faire à l'aide du menu Action **[F1]**. Les actions de ce menu ne sont accessibles que lors de l'affichage de l'écran pagination. Sélectionnez simplement la première option de ce menu, puis appuyez sur la touche **[ENTER]**.

Quand les textes d'en-tête et de pied de page sont fixés, appuyez sur la touche **[EXIT]**. LocoScript vous affiche alors le menu suivant :

A l'aide de ces deux options vous retournez sur votre document. La seule différence entre ces deux options réside dans le fait que la première option vous permet de retourner au début de votre document.

- Appuyez sur la touche **[EXIT]** et sélectionnez l'option Sauve et imprime pour voir l'en-tête et le pied de page en action.

## Numéro de page

Parfois vous souhaitez inclure dans l'en-tête ou le pied de page le numéro de page. Vous pouvez également inclure le total de pages de votre document, par exemple 3/5.

Pour avoir le numéro de page ou le total de vos numéros de pages, vous devez :

- mettre un code spécial, et
- faire suivre ce code par un marquage spécial, indiquant l'endroit précis où le numéro sera imprimé.

## Session 17 : En-têtes, pieds de page et pagination

Le code (NoPage) est inséré en tapant la séquence :  $\boxed{\text{NP}}$  (un code ne peut pas commencer par  $\boxed{\text{N}}$ ) suivi de NP. (Vous pouvez comme toujours, si vous ne vous souvenez plus de la combinaison de touches à associer, appuyer sur la touche  $\boxed{\text{F9}}$  choisissez dans le menu déroulant apparaissant à l'écran l'option Numéro page).

LocoScript ne peut pas écrire le numéro de page si vous n'avez pas réservé une place à cette effet. Pour réserver cette place, vous devez taper <, > ou = à chaque position où vous souhaitez voir apparaître un numéro de page. Chacun de ces signes représente un chiffre. Par exemple, si votre document contient cent pages, vous devez réserver trois positions. Pour réserver les trois positions de ce nombre, vous devez faire suivre le code (NoPage) par <<< ou >>> ou ===.

Ces trois options dépendent de la manière dont vous voulez voir apparaître le numéro de page dans l'espace réservé :

- tapez <<< si vous voulez que le numéro soit positionné à gauche
- tapez >>> si vous voulez que le numéro soit positionné à droite
- tapez === si vous voulez que le numéro soit centré.

Les numéros de page tels que - 1 -, ont des numéros centrés dans l'espace. Tapez === à droite du code (NoPage) afin de réserver trois positions de caractère pour le numéro.

Utilisez les informations de ce chapitre et tapez le texte de votre pied de page. A la fin de votre travail vous devriez avoir :

*Avec les codes :*

(Centre)      -(NoPage) === -

*Sans les codes :*

-----

## Inclure le total des pages

Une autre demande est pour Page  $n$  sur  $m$ , à la fin de chaque en-tête. ( $n$  représente le numéro courant de la page et  $m$  représente le nombre total de page du document). La commande de texte et de codes à employer est :

(Centre)Page (NoPage) === sur (DNoPage) ===

(DNo Page) représente le dernier numéro de page de votre document.

=== représente l'espace réservé pour l'affichage du numéro de page.

Les codes page et sur sont simplement des mots, le code (Centre) vous est maintenant familier et les codes (NoPage) et === viennent d'être expliqués. Le code (DNo Page) est inséré en tapant une séquence de codes particuliers. Tapez  suivi de DNP.

### *Avec les codes*

(Centre)Page (NoPage) === sur (DNoPage) ===

### *Sans les codes*

Page === sur ===

Quand vous aurez inséré vos codes dans l'en-tête et le pied de page, retournez dans votre document. Choisissez l'option Sauve et Imprime pour voir ces codes en action, puis rééditer ce document pour poursuivre la session.

## Page de gauche et page de droite

Quand vous préparez le chapitre d'un livre, vous voulez que les numéros impairs des pages se placent sur la page de droite et les numéros pairs des pages sur la page de gauche.

La seule différence entre les pages de droite et de gauche réside dans l'en-tête et le pied de page. Dans la page de gauche la pagination se trouve à gauche et dans la page de droite la pagination se trouve à droite.

Il y a deux phases pour mettre en œuvre ces en-têtes et pieds de page :

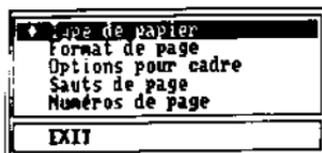
- positionnez les codes et texte des en-têtes et pieds de page
- précisez à LocoScript que vous voulez une pagination spéciale pour les pages de droite et de gauche.

La première phase est simple et vous l'avez déjà effectuée précédemment. La seule différence est que vous aurez besoin de deux en-têtes et des deux pieds de page.

Pour insérer votre texte dans les en-têtes et les pieds de page et surtout pour le positionner correctement, utilisez les options de positionnement de LocoScript — Centre, Alignement à droite, Tabulation...

### Mise en place de la pagination

La manière d'utiliser un texte en particulier avec des pieds de page ou des en-têtes de page paire est un autre aspect de l'option Cadre document. De nouveau, la voie à suivre est de commencer par sélectionner l'option Cadre document du menu Actions pour afficher l'écran spécial pagination. Une fois le menu pagination affiché à l'écran, vous aurez besoin de l'option Options pour cadre qui se trouve dans le menu Page. Regardez les lignes d'informations se trouvant en haut de l'écran de pagination. Vous voyez que ce menu est sélectionné par l'emploi de la touche **F5**. Appuyez sur cette touche, vous visualisez le menu suivant :



Ce menu Page est totalement différent du menu Page de l'éditeur que vous avez utiliser précédemment dans ce support de cours pour déplacer une page particulière et pour la contrôler. Nous vous expliquerons les options de ce menu ultérieurement, pour le moment nous allons

simplement nous concentrer sur l'option Option pour cadre.

Sélectionnez cette option et appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript vous affiche immédiatement un nouveau menu d'options.

|   |
|---|
| En-tête/Pied de page 1:                                     |
| <input checked="" type="checkbox"/> pour toutes pages       |
| <input type="checkbox"/> pour première page                 |
| <input type="checkbox"/> pas en dernière page               |
| <input type="checkbox"/> pour pages impaires                |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1ère page avec en-tête  |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1ère page avec pied     |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dern. page avec en-tête |
| <input checked="" type="checkbox"/> Dern. page avec pied    |
| Pour document une page                                      |
| <input type="checkbox"/> Prendre pied 1ère page             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Prendre pied dern. page |

Ceci est un menu de présentation, avec lequel vous pouvez choisir les options désirées en positionnant le curseur sur celles-ci et en appuyant sur la touche **[H]**.

Comme vous pouvez le voir, il y a trois sections dans ce menu. Le plus important est de bien fixer l'option se situant en haut de ce menu. En effet cette dernière indique à LocoScript l'endroit où les hauts de page et bas de page doivent être imprimés.

## Positionnement pour pages de droite et de gauche

Quand vous voulez des en-têtes et pieds de page séparés pour les pages de gauche et celles de droite, l'option à choisir est pour pages impaires. Cela signifie que le premier texte dans l'en-tête et dans le pied de page est utilisé pour les numéros impairs (pour les pages de droites). Cela implique automatiquement que le deuxième texte contenu dans l'en-tête et pied de page est employé pour les numéros pairs (c'est-à-dire les pages de gauches).

Déplacez le curseur sur l'option pour pages impaires du menu et appuyez sur la touche **[H]**. Notez que le curseur se déplace immédiatement de sa précédente position (pour toutes pages) à pour pages impaires.

Pour le moment, appuyez simplement sur la touche **[ENTER]** pour confirmer votre choix (pour pages impaires) puis appuyez sur la touche **[EXIT]** pour retourner dans votre document, sélection faite par le menu EXIT qui apparaît, puis pressez **[ENTER]**. Sauver et imprimer une nouvelle fois le document de façon à vérifier l'effet produit à l'impression.

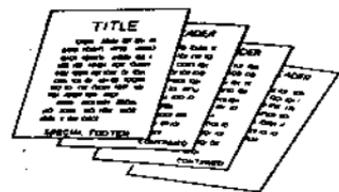
## En-tête et pied de page spécial pour le début ou la fin d'un document

Il est possible qu'à plusieurs reprises vous avez voulu traiter spécialement les premières et dernières pages de votre document. Par exemple, si dans l'en-tête de la première page vous désirez avoir le titre, vous ne voudrez probablement pas l'avoir sur toutes les pages. De même, si vous désirez avoir ce titre sur toutes les pages sauf la dernière (par exemple pour la réserver pour l'index).

LocoScript possède deux options pour vous aider :

- La première est la création de deux textes d'en-têtes et pieds de page. Un spécial pour la première page et un autre pour le reste du document.
- Une sélection indépendante de l'en-tête et du pied de page entre la première page et le reste du document.

Supposons par exemple que vous désiriez :



- Sur la première page : pas d'en-tête et un pied de page spécial.
- Sur la dernière page : un en-tête et pas de pied de page.
- Sur le reste de votre document : un en-tête et un pied de page.

En analysant ce qui est demandé, vous voyez le même en-tête pour toutes les pages (sauf pour la première page) mais vous voulez deux pieds de pages différents. Un pied de page spécial pour la première page et un autre pour tout le reste de votre document sauf pour la dernière page.

En pratique l'option que vous devez choisir pour réaliser ceci est pour première page. L'en-tête et pied de page 1 est utilisé simplement pour la première page et l'en-tête et pied de page 2 est utilisé pour toutes les autres pages (toutes les pages sauf la première).

Pour préciser qu'il n'y a pas d'en-tête sur la première page et qu'il n'y a pas de pied de page sur la dernière, utilisez la partie centrale du menu.

Il y a quatre options dans cette partie du menu. Chacune d'entre elles peut être vraie quand une marque apparaît à gauche de l'option et fausse lorsqu'il n'y a pas de signe.

Ce que vous devez avoir est :

- Pas d'en-tête sur la première page
- Pied de page sur la première page
- En-tête sur la dernière page
- Pas de pied de page sur la dernière page.

Encore une fois appuyez sur la touche **ENTER** pour confirmer. Retournez sur votre document et utilisez l'option Sauve et imprime pour voir votre travail à l'œuvre.

### Cas spécial pour une page d'un document

Comme les notes en bas de page de cette session, vous pouvez créer un pied de page spécial pour une seule page de votre document.

Le problème est quand vous voudrez commencer et/ou finir votre document par une page spéciale. Cependant, cette page spéciale ne peut pas être la même au début et à la fin de votre document. Il est prévisible que vous voudrez l'en-tête de première page au début de cette dernière, mais le pied de page peut être le même pour toutes ces pages, cela dépend des détails de votre document.

LocoScript vous propose un choix et vous n'avez plus qu'à sélectionner dans la dernière partie de ce menu les informations sur l'en-tête et pied de page désirées.

|  |
|--|
| En-tête/Pied de page 1:<br><input checked="" type="checkbox"/> pour toutes pages<br><input type="checkbox"/> pour première page<br><input type="checkbox"/> pas en dernière page<br><input type="checkbox"/> pour pages impaires                 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 1ère page avec en-tête<br><input checked="" type="checkbox"/> 1ère page avec pied<br><input checked="" type="checkbox"/> Dern. page avec en-tête<br><input checked="" type="checkbox"/> Dern. page avec pied |
| Pour document une page<br>Prendre pied 1ère page<br><input checked="" type="checkbox"/> Prendre pied dern. page  |

Dans cette partie du menu, il vous est demandé si vous voulez le pied de page au bas de la première page ou au bas de la dernière page. Si vous désirez obtenir un pied de page spécial pour la première page, sélectionnez l'option Prendre pied première page, si vous souhaitez obtenir ce pied de page sur la dernière page, sélectionnez l'option Prendre pied dern. page.

Pour sélectionner une option, il faut comme d'habitude positionner le curseur menu sur l'option désirée et la valider par l'emploi de la touche .

## Résumé de la session

Dans cette session nous avons vu :

- Comment confectionner un en-tête et un pied de page.
- La numérotation des pages d'un document.
- La réalisation de pages de droite et de gauche dans un document.
- La manière de réaliser un en-tête et un pied de page spécial pour la première ou la dernière page d'un document.
- La réalisation d'un en-tête et d'un pied de page pour la première et pour la dernière page d'un document.
- Les options possibles pour l'en-tête et le pied de page d'un document ne possédant qu'une seule page.

# Modifier le cadre document

Jusqu'à maintenant, vous avez travaillé avec un cadre que l'on vous a défini, un cadre indiquant :

- quelle imprimante et quel type de papier utiliser
- les règles générales de la mise en page.

LocoScript a automatiquement installé un format pour vous éviter de faire un certain nombre de réglages avant de commencer chaque document.

Nous allons, dans cette session, voir les réglages pour personnaliser vos documents, en particulier :

- comment la page est divisée en plusieurs zones (zones haut et bas de page, zone de texte)
- quels sont les jeux de formats types existants
- quelles sont les règles générales concernant les sauts de page
- quel est le numéro de la première page.

Nous allons voir comment configurer le papier ainsi que l'imprimante pour les Sessions 20 et 23.

Le document avec lequel nous allons travailler dans cette session s'appelle MAILING1 qui se trouve dans le groupe 1 (groupe exemples) de votre disquette d'initialisation. Pour commencer, ouvrez ce document.

**Remarque :** Tous changements que vous pourrez effectuer dans la configuration du document doivent être soigneusement pensés à l'avance parce qu'ils ont un effet sur tout le document.

## Accès à la configuration du document

Les premières démarches à suivre pour changer le format d'un document sont les mêmes que pour l'installation des en-têtes et pieds de page. (L'en-

tête et pied de page, après tout, font partie du format du document). Ouvrez le menu « Actions » quand vous êtes en mode « modification » de document et sélectionnez cadre document puis pressez **[ENTER]**.

LocoScript affiche alors l'écran spécial pagination avec un lot spécial de menus.

```

A: groupe1/MAILING1. Cadre document. Repos Imprim. Drive A: H:
Page 111 PC40 PL6 Page --- ligne --75
f1=Actions f2=Format f3=Style f4=Taille f5=Page f6=Imprime f7=Dict. f8=Options Lxi:
  
```

Pour configurer votre imprimante (voir Session 20)

Pour installer les sauts et numéros de page

Pour l'apparence des en-têtes et pieds de page

Pour afficher les en-têtes et pieds de page

Nous allons commencer cette session en vous montrant comment numéroter la première page ainsi que le nombre total de pages.

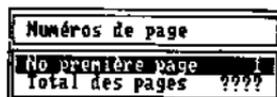
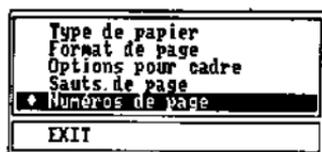
## Les numéros de page

LocoScript considère la première page de votre document comme la page 1. Il est bien évident que cela ne vous conviendra pas toujours dans le cas par exemple où vous faites plusieurs documents qui se suivent.

Parallèlement, LocoScript considère que le nombre total des pages est le nombre de pages de votre document, alors qu'en fait votre document peut ne représenter qu'une partie d'un travail plus long.

Généralement, vous n'avez pas à vous soucier pour fixer les numéros de page parce qu'il existe une façon d'indiquer à LocoScript que chaque document se suit dans un certain ordre. Nous vous en montrerons le fonctionnement dans la session suivante. Pour l'instant, nous allons vous montrer comment fixer les numéros de page ainsi que le nombre total de pages.

Pour accéder au menu qui permet de fixer les options ci-dessus appuyez sur **[F5]**. Choisissez l'option Numéros de page et pressez **[ENTER]**. LocoScript affiche alors un sous-menu.



Ce nouveau menu est un menu de configuration. La première ligne du menu vous indique le numéro de la première page du document sur lequel vous travaillez. Pour changer ce numéro, placez votre curseur dessus et entrez au clavier le nouveau numéro et pressez **[ENTER]**. Il vous faudra appuyer à nouveau sur **[ENTER]** pour configurer votre choix.

L'autre ligne dans le menu vous permet de sélectionner le nombre total de pages. Si un nombre est fixé, LocoScript l'utilisera à chaque fois qu'il rencontrera un code de fin de page.

Le nombre total de pages est fixé de la même façon que le numéro de la première page. Placez le curseur dessus et entrez au clavier le nombre total de vos pages (par exemple 42) et pressez **[ENTER]** pour enregistrer temporairement votre choix.

En règle général, il n'y a pas besoin de fixer le nombre total de pages. Vous en aurez besoin que si vous avez un grand nombre de documents et que vous utilisez une pagination de type page  $n$  sur  $t$ .

Une fois que vos réglages sont effectués pressez **[ENTER]** pour retourner à l'écran pour que vous puissiez changer les autres options de formatage du document.

## Les sauts de page

Il y a deux règles essentielles qu'il faut connaître sur les sauts de pages, à savoir si :

- les sauts de page sont autorisés en plein milieu d'un paragraphe dans ce cas les lignes isolées sont-elles permises
- les sauts de page sont uniquement autorisés entre chaque paragraphe.

L'option prise par défaut est le saut de page quel que soit l'emplacement dans le document. Néanmoins, quand un paragraphe est coupé, il est sectionné au milieu c'est-à-dire qu'il y a au moins deux lignes avant ou après la coupure.

## Session 18 : Modifier le cadre document

L'option qui vous permet d'insérer les sauts de page s'appelle sauts de page. Placez le curseur dessus, appuyez sur **[ENTER]**.

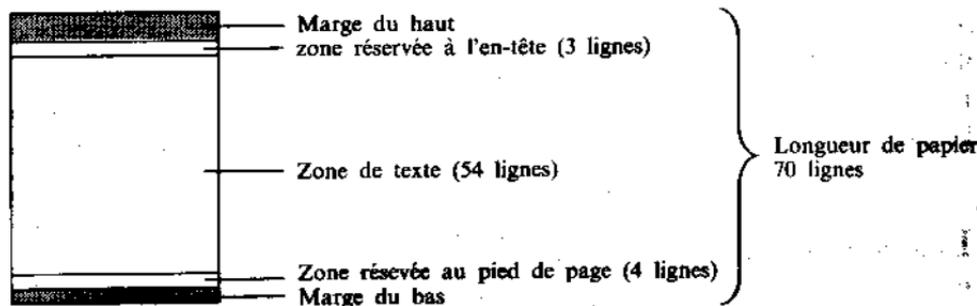
|                    |
|--------------------|
| Type de papier     |
| Format de page     |
| Options pour cadre |
| ♦ SAUTS DE PAGE    |
| Numéros de page    |
| EXIT               |

|                       |
|-----------------------|
| Sauts de page         |
| Permis à tout moment  |
| ✓ Sans ligne isolée   |
| Sans paragraphe coupé |

Le sous-menu de configuration s'affiche à l'écran. Choisissez donc celui qui vous convient le plus. Vous ne pouvez qu'en sélectionner un seul alors appuyez sur **[↑]** pour choisir celui que vous souhaitez. L'option choisie sera alors cochée. Pressez **[ENTER]** pour continuer.

## Le format de la page

Dans cette section, nous allons voir comment changer le format d'une page, c'est-à-dire comment fixer le nombre de lignes pour l'en-tête, le pied de page etc.



Le nombre de lignes que vous avez dans ces 3 zones dépend du type de papier que vous utilisez. Si vous employez du papier A4, chaque page mesure 29,7 cm de long soit 70 lignes. Avec du papier A5, chaque page mesure 15 cm de long soit 50 lignes. Autrement dit, la longueur de page est fixée par le type de papier que vous utilisez.

La marge en haut et en bas de page est elle aussi définie par le type de papier. Par exemple, avec l'imprimante intégrée, vous ne pourrez pas imprimer sur les premiers centimètres en haut et en bas de chaque feuille.

Ceci veut dire qu'il vous reste un certain nombre de lignes imprimables par feuille que vous devrez partager entre la zone de haut de page, la zone de l'en-tête, la zone de pied de page et la zone de texte. Par exemple, si vous avez du papier A4, que la marge en haut est de 5 lignes, que celle du bas est de 3 lignes, il ne reste donc plus que 62 lignes à partager en trois zones.

Quand vous sélectionnez le nombre de lignes réservés par chaque haut et pied de page, le nombre de lignes de texte est automatiquement calculé.

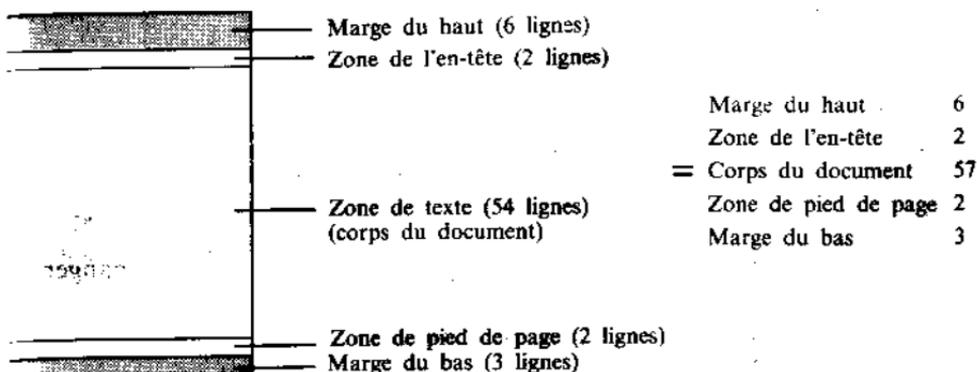
Le menu qui vous permet de les fixer est le menu format de page. Positionnez votre curseur dessus et pressez **[ENTER]**. Le menu ci-contre apparaît alors. Si vous ne connaissez pas quelle sera la longueur de votre page, il est préférable de ne pas fixer de suite les marges de hauts et de bas de page. Comme vous le voyez, les détails sur les longueurs de page ainsi que la taille des marges figurent dans le menu.

| Format de page  |    |
|---|----|
| Marge sup.  | 6  |
| En-tête   | 3  |
| Corps   | 54 |
| Pied de page  | 4  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Pied de page fixe<br><input type="checkbox"/> Pied de page mobile |    |
| Marge inf.  | 3  |
| Longueur feuille  | 70 |

### Où mettre les en-têtes et pieds de page

Pour savoir où mettre les en-têtes et pieds de page faites un petit schéma de votre feuille de papier et noircissez les zones de marges (un peu comme le dessin plus haut). Vous pourrez ensuite voir quel espace allouer pour les en-têtes, pieds de pages et le texte proprement dit.

Pour vous aider, nous allons vous redonner un exemple.



## Session 18 : Modifier le cadre document

Vous pouvez donc remplir votre menu de configuration à l'écran. Placez votre curseur sur en-tête et entrez 2 puis pressez **[ENTER]**. Placez ensuite le curseur sur pied de page et entrez à nouveau 2. Vous remarquerez que le corps du document change automatiquement.

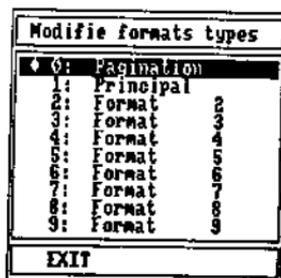
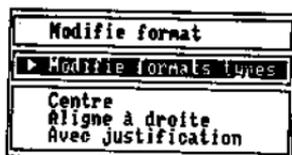
### La position du pied de page

En dessous de l'option « Pied de Page », il y a d'autres options que nous avons jusqu'à maintenant ignorées. Le pied de page fixe vous permet de l'imprimer toujours au même endroit alors que le pied de page mobile vous permet de l'imprimer immédiatement après la dernière ligne de votre page.

Choisissez l'option qui vous convient, pressez **[F2]** (Vous ne pouvez choisir qu'une option à la fois). Appuyez sur **[ENTER]** pour retourner à l'écran.

### Changement de formats

Un jeu de formats défini est inclus dans LocoScript. Donc à chaque fois que vous créez un document, dix formats types sont déjà configurés. Mais ceux-ci ne feront pas forcément votre affaire alors appuyez sur **[F2]** et sélectionnez Modifie formats types puis pressez **[ENTER]**.



Maintenant, placez le curseur sur le format que vous désirez changer et pressez **[ENTER]**. Vous avez alors accès à toutes les options de formatage, marges, tabulations, pas de lignes, de caractères... (Toutes ces actions sont décrites dans la Session 12).

Attention, vous ne pouvez définir plus de 15 tabulations par format. Quand vous avez fini, pressez **[EXIT]**. Cette fois-ci, vous êtes de retour au menu « Formats Types » pour que vous puissiez en sélectionner un autre. Pour sortir définitivement, pressez la touche **[CAN]**.

## Sauvegarde du nouveau format

Quand vous avez fini tous vos changements, appuyez sur **[EXIT]** pour indiquer à LocoScript de sauvegarder les nouveaux formats et de retourner à votre document.

## Les effets du nouveau format

Quel effet, ces changements ont-ils sur votre document ?

- **Première page et total des pages** : le fait d'avoir changé les nombres modifie les numéros de la page lors de l'impression.
- **Sauts de pages et en-têtes et pieds de page** : après les avoir modifiés, vos fins de pages ne seront probablement plus au même endroit.
- **Format type** : cette option n'a aucun effet immédiat parce qu'elle ne représente qu'un exemple pour n'importe quel autre format que vous insérez dans un document.

De toute façon, il vous est conseillé de parcourir rapidement votre document pour voir si vos sauts de page sont exactement là où vous les voulez.

## Mise à jour d'un document pour utiliser un nouveau format

Il se peut que vous ayez envie de mettre à jour ou de modifier des codes de mise en page d'un document.

Un jeu de formats dans un texte est très agréable mais il y a aussi un avantage pratique. Avec un même format, pour différents documents, il devient plus facile de déplacer du texte entre ces documents parce que

vous n'avez pas à vous soucier des codes de mise en page puisque vous obtiendrez le même résultat.

Il y a deux façons possibles de mettre à jour les codes de mise en page dans un document :

- la première façon consiste à visualiser tous les codes, chacun leur tour pour voir s'il faut les modifier. Cette opération s'appelle « échange » de formats
- l'autre façon, qui est plus automatique, consiste à choisir un certain nombre de formats et de demander à LocoScript de mettre à jour les anciennes versions de ces mêmes formats. Cette opération s'appelle « remplacement » de formats.

### Echange de formats

La procédure d'échange commence à partir de la position courante de votre curseur texte. La première chose à faire est donc de placer votre curseur au bon endroit, peut-être même au début.

Le menu que vous utilisez pour effectuer l'échange s'obtient en pressant [F2]. Placez votre curseur sur Echange format et pressez [ENTER]. LocoScript parcourt alors votre document et cherche un code (Format). Quand il en trouve un, il affiche un message comme celui-ci :



Vous pourrez alors :

- remplacer le format par un des formats types
- laisser le format tel quel, auquel cas LocoScript continuera sa recherche
- changer le format avant de continuer la recherche du format suivant
- abandonner la recherche des formats et retourner ainsi au document.

Pour voir le fonctionnement de l'option « remplacer », sélectionnez Remplace par format type avec le curseur et pressez **[ENTER]**.

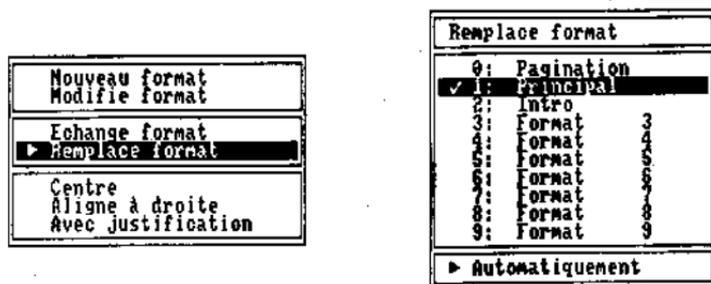
LocoScript affiche maintenant une liste de formats types. Le premier format dans le document exemple est une copie du format N° 2. Placez le curseur sur format N° 2 et pressez **[ENTER]**. LocoScript remplace alors le code de format avec un copie du format suivant. Une fois trouvée, l'opération se répète juste comme précédemment.

## Remplacement de formats

Le remplacement des formats se fait d'une façon plus automatique. Il suffit de spécifier les formats à remplacer et LocoScript le fait automatiquement. Pour ce faire, il faut sélectionner l'option « remplace Format ».

Comme il est indiqué plus haut, LocoScript commence la recherche à partir du curseur texte. La première chose à faire est donc de placer le curseur à l'endroit voulu. Ouvrez le menu en appuyant sur **[F2]**, placez le curseur sur Remplace format et pressez **[ENTER]**.

LocoScript affiche la liste des formats pour que vous choisissiez ceux que vous voulez.



L'étape suivante consiste à choisir ces formats. Pour ce faire, placez le curseur sur le format qui vous intéresse et pressez **[⊞]**. Ceci place une marque à côté du numéro du format. (Si jamais vous faites une erreur, pressez **[⊞]** pour le retirer). Continuez de cette façon jusqu'à ce que vous ayez sélectionné les formats voulus.

Quand vous êtes prêt, pressez **[ENTER]**. LocoScript remplace automatiquement toutes les anciennes versions par les nouvelles versions des formats.

**Remarque :** La mise à jour de cette manière implique beaucoup de reformatages et donc risque de prendre un peu de temps.

## Résumé de la session

Dans cette session nous avons vu :

- comment changer les options de configuration d'un document
- comment fixer le numéro de la première page ainsi que le nombre total de pages
- comment insérer des sauts de page aux bons endroits
- comment fixer la taille des en-têtes, des pieds de page ainsi que leurs positions sur la feuille
- comment changer les formats types
- les effets que produisent tous ces changements sur votre document
- comment mettre à jour des codes format pour qu'ils correspondent aux formats types.

# Gros documents

Jusqu'à présent, nous avons travaillé avec des documents de taille raisonnable : 2 ou 3 pages au maximum. Ce que nous allons voir dans cette session sont les solutions que LocoScript apporte sur les problèmes d'écriture de long rapport ou de livre. Les problèmes peuvent être :

- le déplacement d'une section à une autre rapidement et facilement dans un long document
- le manque de place sur le disque, car le document sur lequel vous travaillez est trop long.

Le document que nous allons éditer est PCWINFO, qui est stocké dans le groupe 1 (le groupe EXEMPLES) de votre disquette d'initialisation. La première chose à faire est d'ouvrir ce fichier pour l'éditer. (Retournez à la session 5 si vous n'êtes pas sûr de la façon de procéder.)

## Déplacement dans un long document

LocoScript vous donne un certain nombre de possibilités de déplacement du curseur texte, comme nous l'avons déjà vu. Deux méthodes sont surtout utiles pour se déplacer dans un grand document :

- se déplacer directement à une page particulière en utilisant l'option Trouve page du menu Page (voir la Session 5), et
- le système de pointeur d'unité (Unit), qui divise le document en sections (ou unités (Units)) et vous aide pour se déplacer d'une section à l'autre.

La façon d'insérer les marquages Unit et les utiliser pour se déplacer dans votre document est décrit ci-dessous.

**Note :** Ces actions impliquent de large déplacement. Pendant ce déplacement, LocoScript efface l'écran et affiche un message vous indiquant le déplacement effectué. Si ce n'est pas le déplacement voulu, appuyez sur **[STOP]**, attendez que LocoScript s'arrête et tapez une nouvelle fois sur **[STOP]** pour arrêter le programme de façon que le curseur texte ne se déplace plus loin.

## Les pointeurs Unit.

L'utilisation des pointeurs Unit est une opération en deux étapes :

- premièrement vous avez à insérer des pointeurs dans le document au début de chaque section que vous voulez sélectionner
- utilisez alors, les pointeurs pour déplacer le curseur texte rapidement au début de la section suivante ou au début de la section précédente.

### Insertion d'un pointeur Unit

Le document exemple possède trois sections distinctes — la première jusqu'à la Section 1, la Section 1 elle-même et la Section 2. La façon de procéder la plus simple pour se déplacer au début de n'importe quelles sections est de placer des pointeurs Unit au début des Sections 1 et 2.

Un pointeur Unit est, en fait, un autre code de traitement de texte représenté à l'écran par (Unit). Tout comme étant un pointeur, ce code a l'action d'un **←**. Remplacez le **←** immédiatement avant le début de la section du texte par le code Unit.

Ce code particulier ne peut être inséré à travers un menu : il peut seulement être inséré par introduction au clavier (ou par le menu d'installation associé). L'introduction au clavier à utiliser est **[⊞]U**. Pour insérer un pointeur Unit au début de la Section 1, vous déplacez le curseur texte au début de la section, effacez le **←**, appuyez sur **[⊞]** et tapez U. LocoScript insère alors un code (Unit) dans le document.

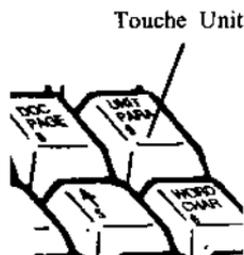
La même démarche est à utiliser pour mettre un second pointeur Unit au début de la Section 2. Positionnez le curseur texte au début de la Section 2, appuyez sur **[⊞]** et frappez U. LocoScript introduit alors un autre code (Unit) dans le document, délimitant le début d'un autre Unit du document.

## Déplacement vers un pointeur Unit

Vous déplacez le curseur texte vers un pointeur Unit par la pression de la touche **[UNIT]**. Pour voir comment cela se passe, commencez par placer le curseur texte quelque part dans la Section 1.

Pour déplacer le curseur texte au début du Unit suivant, appuyez sur **[UNIT]** — c'est-à-dire **[SHIFT] + [PARA]**. Faites cela maintenant : le curseur texte se déplacera au début de la Section 2. (Faites-le une nouvelle fois, et vous irez à la fin du texte.)

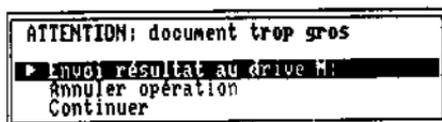
Pour déplacer le curseur texte au début du Unit précédent, maintenez la touche **[ALT]** pendant que vous appuyez sur **[UNIT]**. Placez le curseur texte quelque part dans la Section 2, appuyez sur **[ALT] + [UNIT]** et il se déplacera au début de la Section 2. Recommencez la manipulation et la curseur texte se positionnera au début de la Section 1. (Recommencez encore et le curseur se déplacera au début du document.)



## Documents trop grand

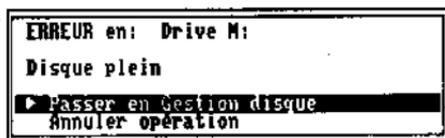
Un document devient trop grand lorsqu'il n'y a plus de place sur le disque pour l'éditer. (Il doit y avoir au moins autant d'espace sur le disque que la taille du document que vous voulez éditer pour que la nouvelle version puisse être sauvegardée avant que l'ancienne version soit détruite, une sage précaution comme vous pouvez le constater.)

S'il n'y a pas assez de place sur le disque pour sauvegarder la nouvelle version du document que vous choisissez de modifier, LocoScript 2 détecte cela et affiche un message comme celui-ci :



Un effet plus impressionnant du travail avec un document trop grand est qu'il se peut que vous soyez à cours de place sur la disquette pendant

que vous êtes en plein milieu de modification de document. LocoScript sauvegarde des parties de votre document sur le disque pendant que vous travaillez et si vous avez ajouté un peu de texte dans votre document, vous pourrez facilement vous trouver à court de place sur le disque. Cela peut aussi arriver sur le drive M si vous avez du texte copié dans des blocs. Quand cela se produit, vous verrez un message comme celui-ci :



### Solution à court terme

La solution à court terme de ces problèmes est de consacrer du temps à détruire tous les documents sur le disque dont vous n'avez pas besoin et de déplacer les autres sur un disque différent jusqu'à ce que vous ayez fait assez de place.

Comme vous pouvez vous y attendre, vous utilisez la gestion disque pour effacer les documents ou pour les déplacer. Si un problème survient pendant l'édition ou la copie d'un document, vous êtes alors déjà en train d'utiliser la gestion disque. Quand cela se produit au milieu de la modification d'un document, la meilleure façon de procéder est de noter sur quel drive apparaît le problème, prenez alors l'option Passer en gestion disque. La sélection d'Annuler opération (ou appuyez sur la touche **[CAN]**) n'est pas une bonne idée à moins que vous ne sachiez réellement ce que vous faites, pour la simple raison que cela détruit toutes les modifications que vous avez pu apporter.

Si vous sélectionnez Passer en gestion disque, LocoScript remplace provisoirement votre document par l'écran de gestion disque. (Vous pouvez vous apercevoir qu'il n'a pas abandonné le document sur lequel vous êtes en train de travailler en regardant le menu : celui-ci vous montre toujours les détails de votre document.) Vous pouvez maintenant choisir les documents et utiliser le menu de fichiers pour les effacer ou pour les déplacer sur un disque différent, exactement comme si vous l'aviez fait avant d'avoir édité le document en question.

Mais, quoique vous fassiez, **ne retirez pas du drive le disque sur lequel vous êtes en train de travailler**, pour le remplacer par un autre disque. Si vous voulez déplacer un document de votre disque sur un autre et que vous avez seulement une machine simple lecteur, déplacez-le sur le drive M.

Arrêtez de déplacer et d'effacer les documents quand vous aurez assez d'espace libre, souvenez-vous de la taille initiale de votre document et des modifications que vous voulez faire avec. Vous aurez **besoin d'au moins un Ko d'espace libre pour 1 000 caractères ou codes de traitement de texte** si vous voulez faire des ajouts dans le document. (Vous pouvez voir combien il reste de place libre sur le disque en regardant les informations concernant le drive sur le haut de l'écran.)

Appuyez sur **[EXIT]** pour retourner en édition document.

• Avant d'aller plus loin dans ce support de cours, achevez l'édition (c'est-à-dire sélectionnez l'option Sauve et Quitte du menu Exit).

## **Solutions à long terme**

Déplacer ou effacer des documents quand le disque est plein, est loin d'être la solution idéale. Ce que vous aurez probablement besoin de faire est de scinder votre grand document en **parties plus petites**. La modification d'une de ces petites parties ne nécessite pas la même « quantité » d'espace libre sur le disque, et comme nous allons vous le montrer plus tard dans cette session, vous pouvez obtenir de LocoScript qu'il fasse en sorte que les numéros de pages soient consécutives. Nous ne vous conseillons donc pas de travailler avec des grands documents.

### **Subdivision d'un grand document en parties plus petites**

Il y a deux façons de procéder pour scinder un document en documents plus petits.

La première méthode est de faire une copie du document original pour chaque nouvelles petites parties du document et effacer tout le texte de la copie excepté la partie que vous voulez garder. Sans que vous ayez fait quoique se soit et parce que vous faites cela en copiant le document original, le nouveau document reprend la même mise en page.

L'autre méthode est de couper chaque section en différents blocs et d'insérer alors chaque bloc dans un document différent. L'avantage de cette méthode est que cela demande moins d'espace sur le disque quand vous commencez.

Nous allons maintenant illustrer la seconde de ces méthodes.

Supposez que vous voulez diviser une copie du document EXEMPLE en trois autres documents ; la partie du haut de la Section 1, la Section 1 et la Section 2, c'est-à-dire les trois sections que nous avons marqués ci-dessus avec les pointeurs Unit. Nous appellerons ces nouveaux documents INTRO.TXT, SECTION1.TXT et SECTION2.TXT.

Créez le document pour travailler en utilisant le menu fichier F3 pour copier PCWINFO1 dans un nouveau fichier que nous vous suggérons d'appeler INTRO.TXT.

La première étape est d'éditer le document et de couper les sections du texte que vous désirez dans les différents blocs. Ouvrez le nouveau document INTRO.TXT pour l'éditer.

Le premier travail consiste à sélectionner la partie du début de la Section 1 comme étant un bloc (bloc 0) et de l'effacer, en utilisant les techniques que nous avons utilisé dans la Section 6. Souvenez-vous maintenant que vous avez le pointeur Unit marquant le début de la Session 1, vous pouvez déplacer le curseur texte à la fin du bloc simplement en appuyant sur **UNIT**.

Procédez de la même façon pour toute la Section 1 comme bloc 1 et toute la Section 2 comme bloc 2.

Appuyez maintenant sur **EXIT** et sauvegardez ce qui reste d'INTRO.TXT. Bien qu'il apparaisse vide, il possède toute la mise en page et toutes les informations concernant la configuration du document, ce que nous voulons à cette étape.

Utilisez, maintenant le menu fichier F3 pour copier la version d'INTRO.TXT : création d'un nouveau document appelé SECTION1.TXT et d'un autre appelé SECTION2.TXT.

Finalement, éditez chacun des trois documents : INTRO.TXT, SECTION1.TXT et SECTION2.TXT à leur tour et insérez dans les blocs appropriés comme suit :

- copiez le bloc 0 dans INTRO.TXT
- copiez le bloc 1 dans SECTION1.TXT
- copiez le bloc 2 dans SECTION2.TXT.

Puis sauvez ces résultats. (Dans chaque cas, appuyez sur **PASTE** puis tapez le numéro du bloc que vous désirez insérer). A la fin de cette procédure, vous aurez trois documents plus petits alors qu'avant vous n'en possédiez qu'un grand.

## Numérotation de documents consécutifs

Si vous scindez un long document en plusieurs petits fichiers, vous aurez évidemment plusieurs PAGE 1 à moins que vous changiez les numéros de telle façon que le document 2 commence là où le document 1 s'arrête.

Nous allons vous montrer comment fixer tous les numéros des premières pages ainsi que le nombre total de pages.

Supposez que INTRO.TXT, SECTION1.TXT et SECTION2.TXT sont les chapitres d'un livre et que vous voulez les imprimer. (Il n'est pas vraiment nécessaire de fixer tous les numéros de page jusqu'à ce que vous ayez complètement terminé votre texte car toute modification changera les numéros de page en conséquence).

Votre premier travail consiste à fixer les numéros des premières pages. Mais avant de commencer, il est bon de vérifier que le premier chapitre (ici INTRO.TXT) a le bon numéro de première page. Ceci est important parce que vous utilisez ce chiffre pour initialiser le compteur de pages.

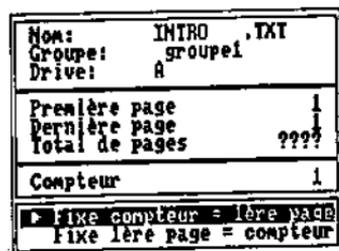
La façon la plus simple de vérifier le numéro de la première page est d'afficher l'écran Gestion Disque et d'appuyer sur **F5** puis **ENTER**. LocoScript affiche alors des informations à propos du document.

## Les numéros des premières pages

Sélectionnez tout d'abord le premier document de la série. Dans ce cas, c'est le document INTRO.TXT. Placez le curseur dessus et pressez [F5].



L'option que vous désirez est fixer 1<sup>re</sup> page. Placez le curseur dessus et pressez [ENTER]. LocoScript affiche alors un menu vous donnant des détails bien précis sur votre document.



Au bas du menu se trouve deux options fixe compteur = 1<sup>re</sup> page et fixe 1<sup>re</sup> page = compteur. Pour ce premier document, l'option à choisir est fixe compteur 1<sup>re</sup> page parce que cela fixe la première page du premier document de la série. Sélectionnez cette option et pressez [ENTER].

Vous verrez ensuite un message à l'écran vous disant de sélectionner un document. Déplacez le curseur sur le deuxième document de la série, en l'occurrence SECTION1.TXT et pressez [ENTER].

Renouvelez cette procédure autant de fois que vous avez de document à imprimer. (Vous remarquerez qu'après la première fois il ne vous restera qu'une option fixe 1<sup>re</sup> = compteur. C'est celle-là qu'il faudra ensuite sélectionner).

Quand vous avez terminé avec tous vos documents, appuyez sur [CAN] quand LocoScript vous demande de choisir un document. Vous vous retrouvez ensuite devant l'écran Gestion Disque.

**Remarque :** Si par mégarde, vous prenez le mauvais document, ne paniquez pas appuyez sur [CAN], resélectionnez votre document, ouvrez le document et choisissez l'option fixer 1<sup>re</sup> page comme si vous recommenciez à zéro. Ensuite sélectionnez à nouveau fixe 1<sup>re</sup> page = compteur.

## Le nombre total des pages

Si vous utilisez un système de numérotation tel que page  $n$  sur  $t$  vous aurez besoin de LocoScript pour vous indiquer le nombre total de pages pour chaque document. Faites ceci immédiatement après avoir fixé le numéro de la première page du dernier document de la série. choisissez un de vos documents de la série et appuyez de nouveau sur **[F5]**, puis sélectionnez `fixer total pages` et pressez **[ENTER]**.

LocoScript affiche alors un menu d'information sur le document choisi. Mais cette fois-ci, le compteur indique le numéro de la dernière page du dernier document de la série.

|                             |            |
|-----------------------------|------------|
| Nom:                        | INTRO .TXT |
| Groupe:                     | groupe1    |
| Drive:                      | A          |
| Première page               | 1          |
| Dernière page               | 1          |
| Total de pages              | ???        |
| Compteur                    | 3          |
| ▶ fixe 1ère page = compteur |            |

Cette fois-ci, on ne vous présente qu'une option `fixer total pages`. Ceci fixe le nombre total des pages par rapport au compteur. Pressez sur **[ENTER]** pour le faire.

Vous voyez à nouveau le message vous demandant de choisir un autre document. Placez le curseur sur le document suivant puis pressez **[ENTER]** deux fois. Quand vous avez choisi tous les documents, pressez **[CAN]** à la place d'un nom de document.

**Remarque :** Vous pouvez presser **[CAN]** si vous sélectionnez le mauvais document. Il suffira de choisir à nouveau `fixer total pages` et de continuer comme si de rien n'était.

## Modification des numéros de pages

Pour terminer, nous allons voir rapidement comment changer des numéros de page.

Supposez par exemple que vous avez fait des changements dans le fichier SECTION1.TXT et qu'il fait maintenant une page de moins. Votre total de pages ne sera plus bon du tout.

## Session 19 : Gros documents

---

Placez le curseur sur le premier document de la série qui à un nombre de pages différent. Dans notre cas Section1.TXT. Appuyez sur **[F5]** et sélectionnez fixer 1<sup>re</sup> page. Appuyez ensuite sur **[ENTER]**.

Le menu habituel d'informations apparaît à l'écran. Le numéro de la page est correcte. Parce que le changement est au milieu du document.

Il vous faut donc modifier le compteur et taper le même nombre que le numéro de la première page. Placez le curseur sur Fixe compteur = 1<sup>re</sup> page et pressez **[ENTER]**.

Vous devez à nouveau choisir un document, et ainsi de suite et ceci avec tous les documents suivant celui que vous avez modifié, exactement comme si c'était la première fois. Il faudra de même modifier le nombre total de pages.

## Résumé de la session

Dans cette session nous avons vu :

- comment insérer des pointeurs et comment se déplacer d'un marqueur à un autre
- comment des documents deviennent trop grand et comment LocoScript vous l'annonce
- quelles solutions à court terme vous avez pour traiter les documents trop grands
- comment fixer le premier numéro de page d'une série de document pour que les pages d'un document à un autre se suivent
- comment fixer le même nombre total de pages dans un certain nombre de documents pour que vous puissiez utiliser l'option page *n* sur *t*.

# Utilisation de différents types de papier

Dans toutes les sessions jusqu'à présent, nous vous avons dit d'utiliser du papier A4, à chaque fois que vous imprimer les documents d'exemples.

Nous insistons sur le papier A4 et sur les deux points qui suivent, dans la mesure où nous savons que la plus grande partie du logiciel qui contrôle l'imprimante et les documents que vous aller imprimer, étaient configurés pour du papier A4.

Si l'impression en papier A4 vous suffit, pour tous les documents que vous aller imprimer par la suite, cela est parfait mais vous vous restreindrez vous-même inutilement. LocoScript 2 est très bien pourvu en ce qui concerne la manipulation d'un grand nombre de différentes tailles et types de papier. Papier continu 11 pouce, papier A3, A5 etc.

Ces différents types de papier sont disponibles en standard. Si vous avez besoin d'un papier spécial, vous devez décrire ce papier à LocoScript 2, afin qu'il puisse l'utiliser correctement. Vous pouvez également ajouter ce type de papier nouvellement créé, à sa liste de types standards.

Afin de pouvoir utiliser ces différents types de papier, il faut d'abord installer le logiciel contrôlant l'imprimante ainsi que le document qui va être imprimé sur ce papier. Dans cette session nous vous montrerons comment procéder, en installant un document d'exemple (DICO.TXT) en format A5 premièrement, puis en format A4. (La taille d'un papier A5 est la moitié inférieur à celle d'un papier A4. Les pages de ce manuel par exemple sont de format A5.)

## Pourquoi configurer l'imprimante ?

L'imprimante doit être configurée pour le type de papier que vous souhaitez utiliser, afin que celui-ci avance correctement dans le mécanisme d'entraî-

nement de l'imprimante. Différents types de papier demandent différentes manipulations.

Par exemple, lorsque vous utilisez un papier continu 11 pouces, vous voulez que celui-ci avance exactement de 11 pouces entre le haut d'une page et le haut de la page suivante. De même vous voulez que l'imprimante « connaisse » le nombre de lignes, que celle-ci peut imprimer sur une page. Si elle ne le fait pas, il se peut qu'elle imprime dans la zone en bas de page, où le papier n'est plus maintenu assez fermement par le mécanisme d'entraînement. Le texte imprimé dans cette partie risque d'être imprimé de travers.

Avoir configuré l'imprimante pour le type de papier que vous avez l'intention d'utiliser est cruciale. Vous ne devez jamais tromper LocoScript sur le type de papier que vous utilisez dans l'imprimante.

### **Pourquoi configurer le document ?**

Vous devez indiquer le type de papier que vous souhaitez utiliser dans le document parce que LocoScript divise celui-ci en page, pour vous.

Afin de le faire proprement, LocoScript a besoin de connaître le nombre exacte de lignes que vous pouvez mettre dans chaque page, et ce nombre est bien évidemment fixé par la taille de la page. (Souvenez-vous, lorsque nous avons indiqué la façon d'établir l'en-tête et le pied de page dans la Session 17 ? Nous avons précisé, que la longueur d'une page était fixé par le type de papier.) En d'autres mots vous indiquez à LocoScript le type de papier que vous souhaitez utiliser dans votre document afin que les pages se divisent correctement.

Cependant la configuration de votre document ne se fait qu'au dernier moment c'est-à-dire le type de papier que vous souhaitez utiliser lors de l'impression de la version finale. Pendant que vous préparez votre document il vous est possible d'imprimer des brouillons de vos documents sur du papier différent (bon marché). Par exemple pour imprimer des brouillons de vos documents configurés pour du papier A4, vous pouvez utiliser du papier 11 pouces continus comme nous le verrons plus loin.

## Le concept clé : Le type de papier

Tous les détails nécessaires à LocoScript pour la mise en page et l'impression correcte de vos documents, sur un type de papier particulier est donné par le concept du type de papier. Le type de papier fixe :

- si le papier est simple ou continu
- la longueur de chaque feuille
- la largeur de chaque feuille ; et
- la longueur de la marge supérieur et inférieur (Zone du haut et de bas de page, sur lequel l'imprimante n'imprimera jamais).

LocoScript 2 est installé de manière à reconnaître certains types de papier, généralement feuille simple A4 ou A5 ou 11 pouces continu. LocoScript 2 garde en mémoire les détails de ces types de papier dans un fichier de configuration contenant aussi les détails de(s) l'imprimante(s) que vous utilisez (comme vue dans la Session 23). Ces configurations sont enregistrées dans le fichier CONFIG.STD se trouvant sur votre disquette d'initialisation celui-ci est automatiquement lu à chaque fois que vous chargez LocoScript.

Utiliser un de ces types de papier est rigide. Tout ce que vous avez à faire, est de choisir le nom du type de papier que vous désirez utiliser et LocoScript se chargera de la partie « difficile » de la configuration des détails pour ce type de papier à votre place.

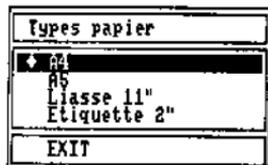
Cependant cela ne signifie pas que vous êtes toujours limité à utiliser un de ces types standards de papier, car vous pouvez spécifier votre propre type de papier. LocoScript 2 peut manipuler jusqu'à 10 types de papier « standards » différents. Et lorsque vous voulez utiliser un type de papier spécial pour un document particulier, vous pouvez installer un type de papier « spéciale » pour ce document avec ses propres détails sur sa longueur, sa largeur etc.

## Reconnaître le type de papier que vous avez



Comme nous l'avons dit au-dessus, LocoScript 2 préserve toutes les informations concernant le type de papier dans son fichier de configuration.

Vous avez accès à ces informations à partir de l'écran gestion disque au moyen du menu de configuration, qui apparaît à l'écran en appuyant sur la touche [F6] (comme vous pouvez le constater dans la ligne d'information située en haut de l'écran). Ainsi pour reconnaître le type de papier que vous avez, afficher l'écran gestion disque puis appuyer sur [F6] pour visualiser le menu des configurations (F6 = Config.)



Ce menu est un menu de commande mais il est différent de la plupart des menus de commandes, que vous avez utilisés jusqu'à présent dans le sens où l'option sélectionnée est indiquée par un losange ◆ plus tôt qu'une flèche ►. Vous avez déjà rencontrés ce type de menus avant, dans la Session 12 quand vous utilisez le menu de départ gauche. Le losange vous indique que si vous pressez [ENTER], LocoScript vous exécutera la commande et retournera en suite au menu afin que vous puissiez reprendre à nouveau la même commande ou une autre appartenant à ce menu.

L'option que vous désirez est Types de papier. Sélectionnez cette option avec les touches curseur menu puis appuyez sur [ENTER]. LocoScript en suite affiche un menu montrant tous les types de papier qu'il connaît. Généralement chaque nom vous donnera une bonne idée du papier dont il fait référence. Par exemple le type de papier A4 se réfère au type standard A4 (feuille simple longue de 11 2/3 de pouce et d'une largeur de 8 1/3 de pouce); Liasse 11 se réfère à du papier 11 pouces continu.

Pour visualiser les détails d'un type de papier particulier, pointez avec le curseur de menu sur le type de papier qui vous intéresse puis validez à l'aide de [ENTER]. Le menu suivant est ensuite affiché. Celui-ci donne la

spécification courante du type de papier que vous avez sélectionné. La plus part des détails sont parlant d'eux-mêmes : si vous avez sélectionné A4, single sheet est marqué car le papier A4 est simple puisque les feuilles sont séparées. La hauteur et la largeur du papier donnent les dimensions physiques de la feuille. Les marges supérieure et inférieure comme vous vous en souvenez est une zone de la page où vous ne voulez pas que LocoScript imprime soit parce que le mécanisme d'entraînement ne maintient pas assez le papier où pour éviter d'imprimer sur les séparations perforées d'un papier continu.

La hauteur et la largeur du papier ainsi que la marge supérieure et inférieure sont tous donnés en tant que nombre de lignes. Ces lignes sont standard (6 lignes par pouce) comme l'était dans la Session 18 la longueur du papier de l'en-tête et du pied de page.

| Papier : A4   |    |
|---|----|
| <input checked="" type="checkbox"/> Feuilles                    |    |
| Continu   |    |
| Hauteur   | 70 |
| Largeur   | 50 |
| Marge sup.  | 6  |
| Marge inf.  | 3  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Ignorer senseur papier      |    |
| ▸ Nouvelles infos<br>Création type papier<br>Enlève type papier |    |

Le papier A4 est un papier de  $11 \frac{2}{3}$  de pouce de longueur et de  $8 \frac{1}{2}$  de pouce de largeur, ainsi sa hauteur est de  $11 \frac{2}{3} \times 6$  lignes (70 lignes) et sa largeur est de  $8 \frac{1}{2} \times 6$  (50 lignes). L'imprimante ne peut imprimer sur le 1 pouce du haut de la page ou au dernier  $\frac{1}{2}$  de pouce du bas de la page, ainsi la marge supérieur est de 6 lignes et de 3 lignes pour la marge inférieur.

La largeur en nombre de lignes, peut probablement vous gêner mais, si vous y pensez, la largeur du papier est sa longueur quand il est tourné horizontalement dans son sens. En d'autres mots, la largeur indique à LocoScript le nombre de lignes que peut contenir une page lorsque celle-ci est utilisé horizontalement plus tôt que verticalement.

Quand vous avez terminé de vérifier ces détails, appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript alors réaffichera la liste des types de papiers pour que vous puissiez les réexaminer à nouveau si vous le souhaitez. Ainsi si vous désirez voir les détails du type Liasse 11 vous devriez pointer le curseur de menu sur cette option puis appuyez sur **[ENTER]**. Mais si vous les avez tous vus, sélectionnez l'option EXIT en fin de menu et pressez **[ENTER]**. Le plus rapide est d'appuyez sur la touche **[EXIT]**. Vous retournez alors à l'écran gestion disque.

## Utiliser un type de papier

LocoScript 2 connaît tous ces types de papier, mais comment en utiliser un pour un document ?

La réponse est que vous installez votre document lui même pour le type de papier choisi. Une fois que ceci a été fait, LocoScript 2 vous aide à vérifier que tout est installé correctement afin d'imprimer ce document sur la page.

Pour en montrer les étapes, nous allons configurer le fichier DICO.TXT pour une impression sur du papier A5 et ensuite l'imprimer. Pour commencer ouvrons ce document pour l'édition.

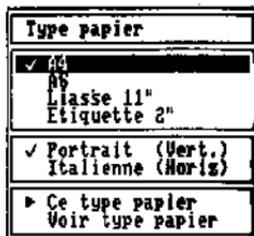
## Installer un document pour un type de papier particulier

Le type de papier est une partie d'information enregistrée dans le cadre du document, ainsi configurer un autre type de papier voudrait dire changer le cadre du document, comme vous vous en souvenez, cela veut dire sélectionner l'option cadre du document dans le menu d'action. Pour cela appuyez sur la touche [F1] pour obtenir le menu d'action puis sélectionnez le cadre du document et appuyez sur la touche [ENTER].

Une fois l'écran de pagination affiché, vous avez accès au cadre du document et vous avez aussi une ligne d'information vous aidant à changer cela. Ce que vous voulez ici est le menu Page (que vous obtenez en appuyant sur [F5]) et l'option type de papier. Sélectionnez cette option en validant avec [ENTER] et le menu suivant est affiché :

### Quel type de papier

La première chose à faire est de sélectionner le type de papier que vous désirez. Cette partie de menu est le menu de configuration, avec une marque à côté du type de papier qui a été choisi. Ce que nous voulons ici c'est le type de papier A5, ainsi déplacez le curseur sur cette option et appuyez sur la touche [␣] pour la sélectionner.



## Portrait ou à l'italienne

Quand vous sélectionnez un type de papier, n'étant pas de type continu (comme le type A4 ou A5), vous devez indiquer à LocoScript 2 la façon d'imprimer. Les choix peuvent être portrait ou à l'italienne. Portrait signifie que le papier est utilisé dans le sens de la longueur dans le mode conventionnel ; à l'italienne le papier est utilisé dans le sens de la largeur. Dans ce cas sélectionnez portrait.



## Détails sur le type de papier

Si vous savez que le type de papier défini correspond exactement au papier désiré, alors appuyez sur **RETURN** afin que LocoScript utilise ce type de papier.

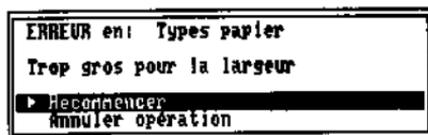
Si par contre vous voulez modifier les détails concernant celui-ci, déplacez le curseur d'écran sur l'option Voir type papier et appuyez sur **ENTER**. LocoScript vous présentera un menu identique au menu que nous avons rencontrés lorsque nous

|  |    |
|--|----|
| Papier: A5   |    |
| <input checked="" type="checkbox"/> Feuilles               |    |
| Continu  |    |
| Hauteur  | 50 |
| Largeur  | 35 |
| Marge sup.   | 6  |
| Marge inf.   | 3  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Ignorer senseur papier |    |

inspectons les détails sur les types de papier, donnez alors les détails sur le type de papier choisi. Le papier A5 est de 8 1/3 de pouce de longueur et de largeur 5 5/6 de pouce. Ainsi sa longueur est de 8 1/3 × 6 (50 lignes) et de largeur 5 5/6 × 6 (35 lignes). A nouveau l'imprimante ne peut pas imprimer sur le premier pouce du haut du papier ou en bas de page de 1/2, ainsi la marge supérieure est de 6 lignes et la base de 3 lignes.

Le menu est un menu de « configuration » standard ainsi vous pouvez si vous le souhaitez, changer toutes ces configurations. Nous vous montrerons brièvement comment. Mais comme nous voulons utiliser le format A5 dans notre exemple nous laissons les configurations comme elles se trouvent et validons celles-ci avec **ENTER**. LocoScript en suite retourne au menu précédent, à ce moment pointez le curseur de menu sur l'option Type de papier et validez avec **ENTER** pour confirmer les détails sélectionnés. Normalement c'est tout ce qu'il faut configurer pour installer le type de papier pour le document. Cependant il peut arriver que le type de papier

que vous avez sélectionné soit trop petit pour la taille de la zone d'en-tête et du pied de page que vous avez configuré dans la mise en forme d'un document (voir Session 18). Si cela était LocoScript vous le signalerez immédiatement par le message suivant. Ce message apparaîtra aussi lorsque vous définirez une mise en page incompatible avec votre type de papier courant, en choisissant une taille de zone d'en-tête et de pied de page qui laisse un corps de page égale ou inférieure à 0.



Quand ce message apparaît, vous devez soit changer la mise en page ou choisir un type de papier différent. Sélectionnez simplement l'option choisie dans ce message et LocoScript visualisera le sous menu approprié afin que vous puissiez remédier au problème.

• Avant d'avoir terminé l'installation du Type de papier dans le Cadre document, appuyez sur la touche **[EXIT]** pour conclure le travail fait dans le Cadre document, sélectionnez l'option pour revenir au début du document et appuyez sur **[ENTER]**. Le fait d'avoir changé le type de papier est indiqué par le nombre de ligne par page annoncé par LocoScript. (Ecrit à la fin de la seconde ligne d'information). Quand un document était installé pour un papier A4, vous aviez 54 lignes dans le texte du document et pour chaque page; maintenant vous n'en n'avez que 34. Finalement appuyez sur **[EXIT]** et sauvegardez cette version du document.

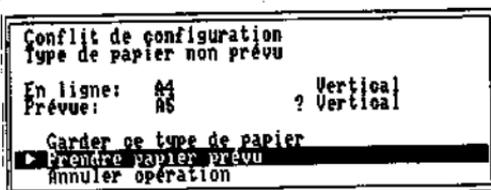
## Imprimer sur le bon type de papier

Nous savons que le document DICO.TXT est installé pour un papier A5, nous pouvons alors insérer du papier A5 dans l'imprimante. (Si vous n'avez pas de papier A5, vous pouvez facilement en faire, en déchirant en deux du papier A4.) Ce que nous n'avons pas encore fait à ce stade, c'est de configurer l'imprimante pour du papier A5.

Comme nous le verrons plus tard dans cette session, il y a certaines étapes spéciales que vous pouvez utiliser pour configurer l'imprimante. Mais en fait vous devriez rarement passer par ces étapes. Comme vous pouvez le constater, lorsque vous avez votre document installé pour le type de papier

que vous voulez utiliser, LocoScript 2 vous aide soit à utiliser le papier d'imprimante courant ou de configurer l'imprimante afin qu'elle corresponde à votre document. Tout ce que vous avez à faire pour commencer le processus est d'imprimer le document.

Vérifier que le curseur fichier pointe sur le document `DIÇO.TXT` ; ensuite passez à l'étape consistant à imprimer une copie de ce document. (Appuyez sur la touche **I** et ensuite validez par **[ENTER]**). Le document n'étant pas configuré pour le même papier que pour le document, LocoScript vous affichera le message d'avertissement suivant :



Nous voulons imprimer sur le papier pour lequel le document a été installé. L'option à prendre ici est donc Prendre papier prévu. LocoScript 2 affiche ensuite les informations de la configuration sélectionnée, et vous donne le choix entre continuer ou annuler l'opération en cours. Supposez que vous choisissiez de continuer. LocoScript configure alors l'imprimante avec le même type de papier que le document, avant d'imprimer celui-ci.

Ceci est un grand avantage que possède LocoScript 2. Cela veut dire que vous n'avez pas à vous soucier de la configuration de l'imprimante pour l'impression de vos documents installés pour un type de papier donné. Si le document n'est pas installé pour le type de papier que vous êtes en train d'utiliser, LocoScript 2 vous affichera un message d'avertissement, vous rappelant pour quel type de papier le document est configuré et vous donnera la possibilité d'installer automatiquement l'imprimante pour ce type de papier. Tout ce que vous avez à faire est de charger le bon papier dans l'imprimante !

Sélectionnez l'option Imprimer et insérez une feuille A5 dans l'imprimante.... Maintenant que l'imprimante est configurée pour du papier A5, c'est ce que vous devez utiliser. Appuyez sur **[ENTER]** pour effacer le menu ; puis **[EXIT]** pour quitter le contrôle d'état imprimante et LocoScript 2 commencera à imprimer votre document. Le document devrait être imprimé correctement.

## Impression sur papier brouillon

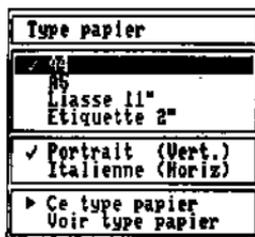
Comme nous l'avons vu plus tôt LocoScript ne vous oblige pas à imprimer un document sur du papier pour lequel il a été configuré. Après tout il est très raisonnable de vouloir effectuer des impressions brouillons sur du papier continu 11 pouces plus tôt que sur du papier A4.

Cependant, quand vous voulez le faire, vous devez configurer l'imprimante pour des impressions brouillons avant de pouvoir imprimer. Le seul type de papier que LocoScript 2 peut choisir pour configurer l'imprimante à votre place est le type de papier qui est spécifié dans le Cadre document.

Si vous venez d'imprimer sur ce type de papier, c'est parfait, l'imprimante est configurée pour celui-ci. Si ce n'est pas le cas, vous devez configurer l'imprimante comme suit :

### Configurer l'imprimante pour un type de papier choisi

Comme toutes les actions qui font appel à la configuration de l'imprimante, la première étape est de mettre LocoScript dans son contrôle d'état imprimante en appuyant sur la touche [PTR]. Allez-y.



Une fois que vous êtes dans le contrôle d'état imprimante vous avez une ligne de menus qui vous aide à configurer tous les aspects de l'imprimante. Ce qui nous intéresse ici est le menu Papier qui, comme vous pouvez le constater, peut être appelé à l'écran en appuyant sur [F3]. Appuyez maintenant sur [F3] et le menu suivant apparaît :

Ceci devrait vous être familier, car ce menu a exactement le même contenu et type d'informations que le menu Type de papier, que vous venez d'utiliser dans le Cadre document. De plus son fonctionnement est identique.

Ce qui est le plus important ici c'est que le type de papier installé corresponde au papier que vous allez utiliser. Ainsi pour produire des sorties brouillon sur du papier continu 11", vous n'avez qu'à déplacer le

curseur de menu sur l'option "Liasse 11" et appuyer sur la touche **[F11]**. Dans cet exemple nous allons imprimer un document installé pour du papier A5 sur du papier A4. Aussi, sélectionnez le papier A4 et informez LocoScript que vous voulez utiliser ce papier en mode portait (introduit dans l'imprimante dans le sens de la longueur).

Une fois que le type de papier décrit spécifie correctement votre papier, vous n'avez plus qu'à presser **[ENTER]** pour indiquer à LocoScript de configurer l'imprimante pour ce type de papier. S'il ne l'a pas fait, vous devriez déplacer le curseur menu sur l'option Voir type papier et indiquer les informations que vous désirez, afin d'obtenir un document correctement configuré pour le type de papier utilisé.

Finalement appuyez sur la touche **[EXIT]** afin de quitter le contrôle d'état imprimante, LocoScript 2 retournera alors à l'écran de gestion disque.

## Imprimer sur le type de papier choisi

Maintenant que l'imprimante a été configurée spécialement pour le papier que vous voulez utiliser, vous êtes prêt à imprimer le fichier DICO.TXT (le document que nous avons configuré pour du papier A5) sur du papier A4.

Vérifiez que le curseur fichier est bien positionné sur le fichier DICO.TXT et pressez la touche **I** puis **[ENTER]** pour imprimer une copie de ce document comme auparavant. Parce que le type de papier installé dans le Cadre document n'est pas le papier pour lequel l'imprimante est configurée, LocoScript vous présentera un message d'avertissement :



Comme vous imprimez délibérément le document sur un papier différent, l'option que vous voulez est Garder ce type de papier. Sélectionnez cette option, appuyez sur **[ENTER]** et mettez du papier A4 dans votre imprimante. Ce papier doit être du papier A4, le papier pour lequel l'imprimante est configurée.

Le document d'exemple s'imprime maintenant. Comme vous pouvez le constater, chaque page imprimée plus tôt sur du papier A5 est imprimée en papier A4. Ceci parce que LocoScript retient la façon dont le document est divisé en page.

## Installer un nouveau type de papier

Les types de papier sur la disquette LocoScript couvrent la plupart des types de papier, mais ne couvrent en aucun cas tous les types de papier que vous pourriez être amenés à utiliser. Si vous utilisez un type particulier d'étiquettes, par exemple, vous voudriez probablement installer le type de papier qui décrit ces étiquettes. (Vous pouvez décrire jusqu'à 10 types de papier différents). Pour vous montrer la façon de définir d'autres sortes de papier, nous décrirons un type de papier pour des étiquettes de 1" 1/2 sur du papier continu. En pratique le moment idéal pour le faire est immédiatement après avoir installé un document ou l'imprimante pour ce type de papier, parce qu'une grande partie ou même toute l'information que vous voulez sera configurée pour vous.



Comme vous devriez vous en souvenir, toutes les informations sur votre type de papier sont contenues dans un fichier de configuration se nommant CONFIG.STD sur la disquette d'initialisation. Donc la première étape consiste à fermer le document sur lequel vous êtes en train de travailler par **[EXIT]** (car vous n'êtes pas autorisé à modifier ce fichier de configuration lorsque vous avez un document ouvert en modification). LocoScript affichera l'écran de gestion disque. Quand vous êtes prêt appuyez sur la touche

**[F6]** pour faire apparaître le menu de configuration à l'écran.

L'option à activer est Nouveau papier, et tout ce que vous avez à faire est de presser la touche **[ENTER]** puisque c'est la première option proposée. LocoScript maintenant vous présente une version spéciale du menu Type de papier :

Comme vous pouvez le constater ce menu contient déjà des informations. Le type de papier en cours y est indiqué, ainsi que d'autres détails le concernant. Vous pouvez faire les changements que vous désirez, mais vous devez être sûr que ce que vous donnez à LocoScript est l'image exacte du papier que vous voulez utiliser.

|  |    |
|--|----|
| Papier: A4   |    |
| <input checked="" type="checkbox"/> Feuilles<br>Continu    |    |
| Hauteur  | 70 |
| Largeur  | 50 |
| Marge sup.   | 6  |
| Marge inf.   | 3  |
| <input checked="" type="checkbox"/> Ignorer senseur papier |    |
| ▶ Création type papier                                     |    |

## Feuille à feuille ou papier continu

Le premier élément à indiquer est si vous voulez utiliser du papier simple ou continu. Si le papier que vous avez est constitué de feuilles simples, vous devez vous assurer que l'option Feuilles est sélectionnée. Mais si vous avez du papier continu ou liasse 11" ou 2", vous devez tout naturellement sélectionner Continu.

Les étiquettes sont de type continu, ainsi déplacez le curseur de menu sur l'option Continu et appuyer  pour la sélectionner. Si du papier simple a été sélectionné auparavant, vous verrez le menu changer. La version précédente a une entrée largeur, mais le nouveau menu ne l'a pas car il décrit un type de papier continu.

A la place de Largeur, Locoscript insère une option pour définir le déport gauche (permet de déplacer le « départ » de la tête d'impression vers la droite en nombre d'unités désirées). Ceci est utilisé pour s'assurer que votre imprimante imprime toujours sur les étiquettes et non pas sur leur support, en vous assurant bien évidemment que le papier est maintenu à la même place par le tracteur d'avance papier.

## Calculer la longueur et la largeur

Cette longueur est exprimée en nombre standard de pas de ligne de 6. Tout ce que vous avez à faire est de mesurer en pouce une feuille simple (un pouce = 2,54 cm) et de multiplier le nombre par 6 le résultat vous donnera le nombre de lignes d'une page. Par exemple le papier A4 est

## Session 20 : Différents types de papier

---

11 2/3 de pouce, sa hauteur est de  $11 \frac{2}{3} \times 6 = 70$  lignes. La largeur d'une feuille simple est calculée de la même manière.

Sur du papier continu ce que vous devez savoir pour travailler, est que la Hauteur est la distance entre les perforations d'une page à une autre. La distance entre les perforations d'un papier continu est de 11 pouces. Sur du papier étiquette la distance est le rapport du haut de l'étiquette et le début de la suivante. Dans notre exemple, cette distance est de 1" 1/2 ainsi le résultat de la hauteur que vous voulez est de  $1 \frac{1}{2} \times 6 = 9$  lignes. Pour indiquer cette hauteur, déplacez le curseur menu à l'option Hauteur et tapez 9 puis appuyez sur **[ENTER]** pour valider ce nouveau nombre.

### Indiquer le déport gauche.

Le déport gauche à entrer est le nombre donnant la distance où vous voulez que la tête d'impression, au départ, soit placée, en dixième de pouce.

Cependant, trouver le nombre que vous souhaitez, peut causer des erreurs car cela dépend précisément de la position des clips du tracteur maintenant vos étiquettes. Vous ne pouvez pas entrer un nombre avant d'avoir fait l'essai d'un déport gauche disons de 1/2", et ensuite de le tester à l'impression pour l'ajustement éventuel du tracteur d'entraînement.

Dans le cas de notre exemple, nous voulons un déport gauche de 1/2 pouce (5 dixième de pouce). Aussi déplacez le curseur menu sur Déport gauche, et validez par la touche **[ENTER]**.

### Indiquer les marges supérieure et inférieure

Les marges supérieure et inférieure sont les parties sur lesquelles vous ne souhaitez pas que LocoScript imprime, soit parce que le mécanisme ne tient plus assez fortement le papier soit pour éviter d'imprimer sur les perforations d'un papier continu.

Avec du papier continu, vous êtes libre d'indiquer la taille des marges que vous souhaitez. En règle générale, n'imprimez pas sur la première ou les

trois dernières lignes d'une page, positionnez seulement la marge supérieure à 3 et la marge inférieure à 3. Si vous souhaitez disposer d'un maximum de lignes mettez tout simplement les marges à zéro, mais vous risquez d'imprimer sur les perforations d'un papier continu.

Avec du papier simple, les marges supérieure et inférieure sont positionnées largement par le mécanisme qui introduit la feuille de papier dans l'imprimante. Par exemple le PCW ne peut pas imprimer sur les six premières lignes du haut de page, ou sur les 3 dernières du bas de chaque page. Les autres imprimantes devraient avoir les mêmes types de restrictions.

Vous avez toujours une grande liberté dans le choix des marges supérieures et inférieures, mais les marges que vous indiquez doivent toujours être plus grande que la marge dont a besoin votre imprimante. Ainsi lorsque vous installez votre type de papier pour des feuilles simples pour une imprimante PCW, vous devez toujours fixer la marge supérieure à 6 et celle du bas à 3.

Pour des étiquettes, vous pouvez indiquer les deux marges avec une valeur nulle car c'est un papier continu, mais vous courrez le risque d'imprimer sur le papier maintenant les étiquettes. Nous suggérons de positionner les deux marges avec une valeur de un pour prévenir ce problème. Positionnez ces marges de la même manière que vous avez indiqué la Hauteur du papier et le Déport gauche, tout ceci en déplaçant le curseur menu à la ligne correspondante et en entrant le nombre de lignes suivi de **[ENTER]**.

### **Ignorer ou non le senseur papier ?**

Vous pouvez indiquer d'autres options comme Ignorer senseur papier. Le senseur papier est un interrupteur se trouvant sur l'imprimante, celui-ci détecte la fin de papier. Ce senseur est d'une grande utilité lorsque vous imprimez sur du papier continu car il peut interrompre l'impression s'il n'y a plus de papier. Cependant il est généralement utilisé pour du papier simple car il vous indique la fin de papier avant d'avoir imprimé les dernières lignes de la page.

Ainsi lorsque vous utilisez des feuilles simples, inhibez le senseur de papier Ignorer senseur papier (afin que le signal de fin de page soit ignoré), mais lorsque vous utilisez du papier continu, cette option devrait être effacée, afin que LocoScript réponde lorsque le signal du senseur papier indique une fin de papier. (En fait, sur l'imprimante fournie, le senseur de papier ne marche pas à moins que vous utilisiez le tracteur d'avance papier et ainsi peut importe ce que vous avez configuré pour du papier simple.)

Les étiquettes étant un type de papier continu, vérifiez que l'option Ignorer senseur papier n'est pas activée sinon il faudra arrêter l'imprimante au moment où elle est en fin de page. Si l'option Ignorer senseur papier a été sélectionné, déplacez le curseur menu à cette option et appuyez sur  ou la barre d'espace pour l'effacer.

### Nommer le type de papier

Vous devez indiquer un nom car celui-ci est utilisé pour identifier le type de papier. Ce nom peut avoir une longueur maximum de 12 caractères, et vous avez une grande variété de choix pour ces caractères. Par exemple vous pouvez appeler un type de papier que vous avez configuré pour des étiquettes de 1" 1/2 Etiquette 1" 1/2. La liste complète des caractères est indiquée dans l'annexe III.). Le nom choisi ne peut être utilisé pour un autre type de papier.

Sélectionnez le menu Config à l'aide de la touche , vous serez sur la première option Nouveau papier validez cette option par  et appuyez sur  pour effacer le nom courant et entrez le nom choisi.

### Stockage du nouveau type de papier

Lorsque vous aurez terminé d'entrer tous les détails souhaités pour votre type de papier, appuyez sur . Vous retournerez ensuite au menu initial, afin de créer un nouveau type de papier si nécessaire, inspecter le type de papier courant ou faire des changements dans les configurations..

Pour quitter le menu de configuration, déplacez le curseur de menu sur l'option EXIT, (vous pouvez aussi sortir plus rapidement du menu Config.

en appuyant la touche [EXIT] puis pressez [ENTER]. LocoScript affichera un message spécial, qui vous permettra de mettre à jour votre configuration, celle-ci se trouvant enregistrée dans le fichier CONFIG.STD. Le message suivant vous propose les options Ecrire sur le disque du drive A : ou Remettre à plus tard la sauvegarde. Si vous prenez la première option, vérifiez que vous avez votre disquette d'initialisation dans le lecteur A et ensuite pressez [ENTER]. Quand vous appuyez sur [ENTER], LocoScript écrit sur le fichier CONFIG.STD se trouvant sur la disquette dans le lecteur A.

LocoScript, lorsque vous avez créé un nouveau type de papier, puis lorsque vous mettez à jour le fichier CONFIG.STD, sauvegarde le type de papier que vous avez défini.

## Effacer les types de papier

Nous venons de vous montrer la façon d'installer un nouveau type de papier, et nous allons vous montrer aussi la façon de les effacer. Cela vous sera utile car la limite maximum de types de papier définissable est de 10. Affichez l'écran de gestion disque, et appelez le menu de configuration à l'aide de la touche [F6].

L'option désiré est Types papier, déplacez le curseur menu sur cette option puis validez avec [ENTER], de la même façon que précédemment. La liste des types de papier devrait apparaître.

Déplacez le curseur menu sur le type de papier que vous souhaitez effacer (par exemple celui que vous avez installé auparavant) et appuyez sur [ENTER]. Déplacez le curseur menu sur l'option Enlève type papier en bas du menu. Ensuite validez afin d'indiquer à LocoScript d'effacer ce type de papier.

## Type de papier spécial

Plus tôt dans cette session nous avons installé un document pour l'impression sur un type de papier donné. Cependant, il se peut que vous souhaitiez utiliser d'autres types de papier par exemple des étiquettes 3". Justement pour le fichier d'exemple ADRESSE.LST. Que devez-vous faire alors ?

Les étapes sont similaires. A nouveau vous devez installer le document pour le type de papier choisi, en installant le type de papier dans le Cadre document. Ensuite, vous pouvez demander à LocoScript de configurer l'imprimante lorsque vous imprimez le document sur du papier spécial.

La première étape est d'ouvrir le fichier **ADRESSE.LST** pour l'édition puis afficher l'écran de pagination en sélectionnant l'option Cadre document se trouvant dans le menu d'action (**F1**). Une fois que l'écran de pagination est affiché, vous avez accès à la configuration du document. Comme auparavant le menu que vous voulez est le menu Page (affichez à l'écran par la touche **F5**) et l'option que vous désirez dans ce menu est Type de papier.

### Que sélectionner à partir du menu de type de papier

Le premier travail à faire est de sélectionner un type de papier comme auparavant. Celui que vous devez sélectionner est celui se rapprochant le plus de votre papier : afin de pouvoir y apporter quelques modifications de configuration pour rendre votre sélection aussi précise que le type de papier désiré. En général il est toujours préférable de choisir un type de papier simple si votre papier spécial est de ce type, mais choisissez continu si vous avez des étiquettes ou du papier listing.

Les étiquettes que nous voulons utiliser ici ressemble au type étiquette 2", alors déplacez le curseur sur le type de papier Etiquette 2" et appuyez sur **F3** pour le sélectionner. L'option que vous venez de sélectionner est un type de papier continu ainsi la partie du menu qui vous permet de choisir un type de format portrait où à l'italienne disparaît.

Maintenant déplacez le curseur de menu sur l'option Voir type papier puis tapez **ENTER**.

## Entrer les informations

LocoScript donne des informations sur le papier sélectionné. Pour créer votre type de papier vous devez changer certaines de ces informations exactement de la même manière que vous l'avez fait plus tôt quand vous changiez le type de papier. Dans ce cas, changez simplement la hauteur en 18 lignes.

## Nommer le type de papier spécial

Quand vous créez un type de papier spécial, LocoScript automatiquement nommera votre type de papier spécial avec le même nom que le type de papier standard que vous avez sélectionné auparavant, mais à une exception près, il ajoutera ?. Ainsi le nom du type de papier que vous avez créé en changeant les spécifications de Etiquettes 2" sera Etiquette 2" ?.

Si vous ne souhaitez pas utiliser ce nom, vous pouvez le changer. Déplacez le curseur menu sur ce nom (l'option Papier : appuyez sur  pour effacer le nom courant et ensuite rentrez le nouveau nom. A nouveau ce nom ne doit pas être supérieur à 12 caractères (lettres et chiffres) de longueur. Si vous changez le nom LocoScript ajoutera toujours le ? à ce nom seulement pour différencier ce type de papier par rapport à un type standard.

- Si vous copiez un document LocoScript que quelqu'un a installé sur sa propre machine, ils auront pu sélectionner un type de papier standard sur leur machine mais pas sur la vôtre. Ceci est particulièrement vrai d'un document installé à l'étranger ou la grandeur du papier standard est très différente.

LocoScript considère tout simplement le type de papier qui a été sélectionné comme un type spécial de papier qui a été installé pour le document. Vous pouvez installer un type de papier différent ou le laisser comme il est, parce qu'il n'est pas essentiel pour le type de papier installé dans le document de correspondre au papier sur lequel vous imprimez. Cependant une fois que vous avez sélectionné un type de papier différent, vous devrez installer le type de papier original si vous en avez besoin à nouveau. LocoScript retient seulement les informations d'un type de papier spécial pendant qu'il est en utilisation.

## **Résumé de la session**

Dans cette session vous avez vu

- La façon d'installer un document pour travailler avec un type de papier particulier.
- La façon de configurer l'imprimante pour le même type de papier que le document que vous allez imprimer
- La façon d'installer le logiciel contrôlant l'imprimante pour une taille de papier particulière.
- Ce qui se passe lorsque vous imprimez un document sur un type de papier différent de celui pour lequel il a été configuré.
- Comment installer un nouveau type de papier
- Comment installer un type de papier spécial pour un document

# Publipostage

## I : Lettres personnalisées

Si vous utilisez le PCW à votre travail pour produire des lettres de relances ou si vous faites parti d'un club, beaucoup de documents que vous produirez seront très similaires ; ces lettres ne comporteront que quelques termes spécifiques tels que le nom ou l'adresse du destinataire, la date du jour ou un prix dans ce cas c'est une relance.

Vous pouvez, au prix de beaucoup d'effort et de perte de temps taper chaque document séparément. Vous pouvez aussi préparer le premier document et le copier ou le modifier pour réaliser d'autres textes.

Cependant, le processus de copie ou d'édition de document n'est pas très avantageux, car chaque copie du document doit être sauvegardée sur disquette et cela peut provoquer un manque de place disponible restant sur votre disquette.

LocoScript vous propose une meilleure solution : l'utilisation d'une partie de LocoScript s'appelant LocoMail. Avec LocoMail, vous n'aurez simplement qu'à préparer pour chacun de vos texte, un document type (master), avec des emplacements spéciaux laissés en blanc marquant l'emplacement du nom, de l'adresse, de la date etc. dans votre texte définitif. Ensuite, vous n'aurez plus qu'à demander à LocoMail de remplir ces blancs avec les informations stockées sur une disquette ou à l'aide d'informations tapées à partir du clavier.

Dans cette session, nous allons voir comment utiliser LocoMail pour produire des documents à partir de lettres types, la manière de remplir de tels documents en tapant les informations au clavier ou en se servant d'informations stockées dans un fichier de données. Dans la session suivante session, nous verrons comment produire des documents types et des fichiers de données.

## LocoMail

Le travail de LocoMail est de remplir des emplacements blancs dans un document type préparé à l'aide de LocoScript.

Il a deux manières de travailler avec LocoMail : le mode Remplissage et le mode Fusion. Dans le mode Remplissage, LocoMail vous demande de taper au clavier les informations concernant les blancs laissés dans le document type comme le nom du destinataire, son adresse ou la date. Dans le mode Fusion, il prend directement les informations stockées sur la disquette et les insère, « fusionne », dans les emplacements de votre document. Toutefois vous pouvez sauvegarder le document final.

Ces deux manières de travailler sont prévues pour deux utilisations différentes.

Le mode Remplissage est prévu pour préparer des documents dont vous avez souvent besoin. Par exemple : si vous devez souvent envoyer des documents concernant un service particulier offert par votre société ou si vous devez toujours employer les mêmes termes avec vos clients sans toutefois leur envoyer des lettres banales, vous pouvez personnaliser ces documents à l'aide de LocoMail.

Le mode Fusion désigne un mailing — des lettres que vous voulez envoyer à beaucoup de personnes. Par exemple : si vous devez convier les personnes d'un club à un dîner annuel, vous pouvez utiliser le mode Fusion pour créer des lettres personnalisées pour chacune de ces personnes comportant leur nom et adresse.

### Les « espaces réservés » de LocoMail.

Les « espaces réservés » que LocoMail remplit sont des textes spéciaux, ils servent à marquer l'emplacement des informations à insérer.

Les morceaux de texte dans les blancs sont à taper comme n'importe quelle partie de document. La seule exception est que :

- chaque « espace réservé » commence toujours par le code (+MaiL) et se termine par le code (-MaiL)
- le texte à l'intérieur est écrit sous une forme spéciale.

Chaque « espace réservé » est une commande LocoMail, cette commande spécifie l'insertion d'une information.

Il y a plusieurs commandes LocoMail, la plus simple est (+MaiL) ? ; *texte* (-MaiL) où *texte* représente le texte de la commande et ? et ; représentent les codes spéciaux de la commande LocoMail. Cette commande demande à LocoMail de stopper et d'attendre que vous tapiez le texte à insérer dans le document. Par exemple, la commande (+MaiL) ? ; Date d'aujourd'hui (-MaiL) demande à locoMail d'attendre que vous tapiez la Date d'aujourd'hui pour pouvoir l'insérer dans le document.

Une autre commande est (+MaiL) *nom* (-Mail). Cette commande demande à LocoMail d'insérer à cet emplacement l'information stockée en temps que variable *nom*. (Nous vous expliquerons plus tard la manière d'utiliser ce type de commande).

Il y a simplement deux types, très simples de commandes LocoMail. Le niveau d'options que vous pouvez inclure dans ces commandes est très étendu et vous pouvez réaliser des « programmes » d'instructions locoMail dans vos documents — instructions mathématiques, mise en retrait de paragraphe dans certaine circonstance, répéter certaines sections plusieurs fois, etc. Toutefois, ici nous en resterons aux commandes simples. Pour les détails concernant des commandes plus avancées, nous vous recommandons de consulter le manuel de référence LocoScript 2 (publié par la société Locomotive Software) ou un livre sur les applications LocoScript.

• La meilleure manière de comprendre ces commandes est de les voir en action à travers différents exemples. Nous allons ensemble utiliser des documents types stockés sur la disquette. Ces exemples sont en fait deux versions de la même lettre, une utilisant les commandes LocoMail permettant

de rentrer au clavier les informations tel le nom, l'adresse etc. et l'autre utilisant ces même informations, mais à partir d'un fichier stocké sur la disquette.

### Saisie d'informations au clavier

Le document type que nous allons maintenant « Remplir » à l'aide d'informations tapées au clavier s'appelle LETTRE.1 et est stocké dans le groupe 1 de votre disquette. Avant d'utiliser locoMail pour « remplir » ce document type, il serait opportun de regarder les commandes servant à améliorer votre texte. Pour ce faire, utilisez le mode édition de Locoscript.

```
-----1-----2-----3-----4-----5-----6-----7-----8-----9-----
Micro Magnon
13 Allée des Cavernes
74000 Anneoy
(=Mail) ? ; Date d'aujourd'hui (=Mail)
(=Mail) ? ; Non (=Mail)
(=Mail) ? ; Adresse (=Mail)
Cher Client
Nous avons le plaisir de vous annoncer que nous ouvrons un
nouveau point de vente pour améliorer le service concernant les
fournitures MICRO-MAGNON.
Ce point de vente sera situé au :
+ 36 Rue des Pelouses
+ 2110 Genlis
Si vous avez besoin de quelque chose, n'hésitez pas à
téléphoner ou venez tout simplement nous voir
En attendant votre visite,
```

**Remarque :** Nous allons éditer le document LETTRE.1 simplement pour voir ce que contient un document type. Il est bien évident que par la suite, vous n'aurez pas besoin d'éditer un document type pour pouvoir le remplir.

## La commande REMPLIR

Comme vous le voyez, le document affiché à l'écran est similaire à tous les documents préparés à l'aide de LocoScript, seules les trois sections en inversions vidéo diffèrent.

Ces trois sections en inversion vidéo sont des commandes LocoMail. Comme vous pouvez le voir, chacune d'entre elle commence par le code (+Mail) et se termine par le code (-Mail) (il est bien évident que pour voir ces codes, il faut utiliser l'option Voir codes).

En regardant le document, vous pouvez voir que LocoMail va s'arrêter pour vous poser plusieurs questions :

- La première est la date — (+Mail) ? ; Date d'aujourd'hui (-Mail)
- La deuxième est le nom — (+Mail) ? ; Nom (-Mail)
- Et enfin l'adresse — (+Mail) ? ; Adresse (-Mail).

Avant de remplir ce document vous devez sortir du mode édition et retourner à l'écran gestion disque. Pour ce faire appuyez sur la touche **[EXIT]**, et sélectionnez l'option Quitte sans sauver (puisque vous n'avez pas effectué de modification) et appuyez sur la touche **[ENTER]**.

## Remplir un document type

Nous allons maintenant remplir le document LETTRE.1. Pour ce faire positionnez le curseur sur le document LETTRE.1, et appuyez sur la touche **R**. (Cette option se trouve située sur la seconde ligne d'informations de votre écran gestion disque.) Un menu de sélection bien connu apparaîtra à l'écran. (ce menu vous explique que vous allez travailler avec le document LETTRE.1 se trouvant dans le groupe 1 du drive A.) Appuyez sur la touche **[ENTER]**.

Pour le moment, ce qui apparaît à l'écran est identique à ce que vous aviez lors de l'édition de ce document. LocoMail commence alors, à traiter le document par la recherche de la première commande LocoMail.

## Remplir la date

La première commande est : (+Mail) ? ; Date d'aujourd'hui (-Mail) #. Quand LocoMail arrive à ce point, il s'arrête et vous pose la question se trouvant après le point-virgule. Vous voyez donc :

```
{Mail} ? ; Date d'aujourd'hui (-Mail) #  
{Mail} ? ; Non (-Mail) #  
{Mail} ? ; Adresse (-Mail) #  
Cher Client#
```

(Le nom de la variable est en surbrillance, comme la question.)

Tapez la date du jour dans le style que vous voulez. Par exemple, si la date du jour est le 1 octobre 1987, vous pouvez taper 1er Octobre 1987 ou 1/10/87 ou 1er Oct' 87. Si vous commettez une erreur de frappe, utilisez les touches déplacement de curseur pour vous positionner et resaisir le caractère erroné comme vous le feriez sur n'importe quel document.

Après avoir tapé le dernier caractère de la date, appuyez sur la touche **[ENTER]**. Cela signale à LocoMail que vous avez fini de taper l'information et qu'il peut l'insérer dans le document. LocoMail remplacera alors le texte de la question (en surbrillance) par l'information que vous venez de frapper.

## Remplir le nom

« L'espace réservé » suivant est prévu pour le nom de la personne à qui la lettre est destinée. Cet « espace réservé » est à remplir de la même manière que la date. Comme précédemment, le ? dans la commande indique à LocoMail d'attendre que vous tapiez l'information à insérer, il utilise le texte situé après le point virgule(;) comme texte de la question.

Tapez le nom dans le style que vous voulez, un simple nom comme DUPONT ou Mr DUPONT ou Mr A.R. DUPONT. Après avoir tapé le dernier caractère du nom, appuyez sur la touche **[ENTER]**. Cela indique à LocoMail que vous avez fini la saisie. LocoMail effacera le texte de la question et le remplacera par l'information que vous venez de taper.

## Remplir l'adresse

« L'espace réservé » suivant est prévu pour l'adresse :

A première vue, il est probable que l'adresse que vous voudrez entrer comportera plusieurs lignes. Ne vous inquiétez pas, vous n'avez pas besoin d'avoir un code de commande pour chacune de ces lignes.

En fait, ? : Adresse est à remplir de la manière suivante :

583 rue Tolbiac  
75013 PARIS

Appuyez sur la touche **[RETURN]** à la fin de chaque ligne. Après avoir tapé sur la touche **[RETURN]** pour la dernière fois, vous devriez voir à l'écran :

```

#
# 1er Octobre 1987#
# Mr Vincent P.#
# (-Mail) Adresse (-Mail)583, rue Tolbiac#
# 75013 PARIS#
# (-Mail)#
# Cher Client#
#

```

Les lignes de l'adresse ne sont pas mises en forme mais ne vous inquiétez pas. Après avoir appuyé sur la touche **[ENTER]** indiquant à LocoMail que vous avez fini de taper les informations concernant l'adresse. Les deux lignes d'adresse seront insérées dans le document et remise en forme.

```

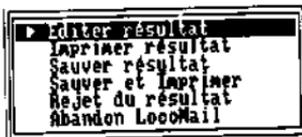
#
# 1er Octobre 1987#
# Mr Vincent P.#
# 583, rue Tolbiac#
# 75013 PARIS#
#
# Cher Client#
#
# Nous avons le plaisir de vous annoncer que nous ouvrons un
# nouveau point de vente pour améliorer le service concernant les
# fournitures MICRO-MAGNON.#
#
# Ce point de vente sera situé au :#
#
# → 36 Rue des Pelouses#
# → 2110 Genlis#
#
# Si vous avez besoin de quelque chose, n'hésitez pas à
# téléphoner ou venez tout simplement nous voir#
#

```

La raison pour laquelle cette opération se déroule est qu'à chaque fois que LocoMail rencontre une commande, il attend que vous appuyiez sur la touche **[ENTER]** pour traiter et insérer les informations que vous tapez au clavier. Dans ces variables vous pouvez insérer des codes traitement de texte comme : Tabulation, Retour chariot, etc. Le document final est toujours exactement le même qu'un document créé de toute pièce sous LocoScript seul.

### Fin

LocoMail arrive à la fin du document, lorsque vous avez inséré toutes les informations dans les espaces réservés. LocoMail vous propose alors un menu vous demandant ce que vous voulez faire avec votre document terminé.



**Note :** Si vous ne voyez pas ce menu, c'est que LocoMail est retourné en mode édition, parce que vous avez appuyé une fois de trop sur la touche **[ENTER]**. Dans ce cas, pressez la touche **[EXIT]** pour visualiser ce menu. Si dans ce menu

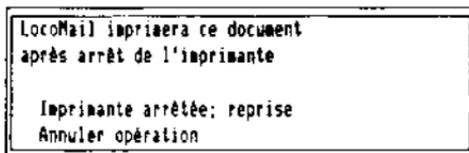
les options Imprimer résultat et Sauver et Imprimer ne sont pas présentées la raison en est que votre imprimante n'est pas branchée ou correctement connectée au PCW9512.

Editer résultat vous permet d'obtenir le mode Edition. Ce mode vous permet de modifier le document avant de l'imprimer ou de sauvegarder. Choisissez cette option si vous désirez apporter des modifications ou ajouter des codes de traitement de texte avant d'imprimer le document.

Quand vous avez fini d'apporter des modifications, appuyez sur la touche **[EXIT]** pour revenir au menu et sélectionnez l'option désirée.

Imprimer Résultat vous permet d'imprimer le document dans la version ou il se trouve, attention cette option ne sauvegarde pas votre document. L'impression débute immédiatement, si elle est prête (ou si vous n'avez pas arrêté une impression en cours de route — voir Session 4). Pendant que l'impression se déroule, le menu suivant apparaît (voir ci-dessous). LocoMail n'attend pas la fin de l'impression pour vous afficher ce menu, tout simplement parce que vous pouvez préparer une nouvelle version du document pendant qu'il imprime.

Si l'imprimante est déjà occupée, vous verrez un message d'alerte s'afficher :



Si vous pouvez attendre que l'imprimante se libère, alors ce message disparaîtra. Mais vous pouvez également choisir l'une des options offertes dans ce menu tout simplement en positionnant le curseur sur celle-ci et en appuyant sur la touche **[ENTER]**.

Sauver résultat sauvegarde votre document sur disquette. Cette option n'imprime pas le document.

Sauver un document sur disquette prend de la place sur le disque. Pour plus de commodité, nous vous suggérons de sauvegarder sur disquette les documents dont vous avez absolument besoin.

Quand vous appuyez sur la touche **[ENTER]**, LocoMail affiche un message vous demandant de choisir le groupe et le drive où vous voulez stocker le document. Positionnez le curseur (avec les touches déplacement de curseur) dans le groupe désiré, puis appuyez sur la touche **[ENTER]**.

Tapez le nom du document et appuyez sur **[ENTER]**. Le document sera sauvegardé puis LocoMail vous rendra la main pour effectuer d'autres remplissages.

Sauver et Imprimer combine les deux actions décrites ci-dessus, Sauver résultat et Imprimer résultat. Le document sera sauvegardé puis imprimé.

Au début de l'impression vous verrez un menu vous prévenant du départ d'une nouvelle phase d'opération.

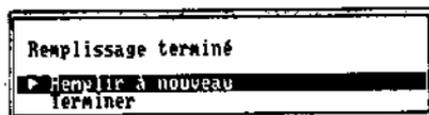
Abandon résultat vous permet d'abandonner le document que vous venez de préparer. Choisissez cette opération lorsque vous n'avez pas besoin du résultat et que vous ne voulez pas passer en mode édition pour modifier le document.

Abandon LocoMail vous permet de quitter LocoMail et de retourner au menu gestion disque.

• Pour le moment, choisissez l'option Imprimer résultat si vous voulez imprimer le résultat final de votre travail ou alors Abandon résultat si ce résultat ne vous intéresse pas.

### Démarrer un nouveau document

Après la sauvegarde, l'impression ou l'abandon de la version définitive d'un document, LocoMail vous donne le choix entre Remplir à nouveau et Terminer :



Sélectionnez Remplir à nouveau. Cela vous ré-affiche le document type prêt à recevoir les informations à insérer dans les espaces réservés. Utilisez ceci pour vous entraîner à remplir un document avec LocoMail.

A la fin de chaque passage, il vous est toujours offert le choix entre les mêmes options — Editer résultat, sauver, imprimer ou abandon du résultat. Pendant les exercices, nous vous suggérons d'utiliser les options Imprimer résultat ou Rejet du résultat.

Quand vous aurez fini les exercices, sélectionnez Abandon LocoMail. Vous retournerez au menu gestion disque, prêt pour une nouvelle session.

### Prendre les informations du disque

Pour vous présenter les manières utilisées par LocoMail pour prendre des informations stockées dans un fichier de données sur disque, nous allons utiliser un document nommé LETTRE.2 et un fichier de données nommé ADRESSE.LST. Ces deux documents sont situés dans le groupe 1 de votre

disquette d'initialisation. De nouveau il nous semble opportun de voir les codes employés dans ce document. Nous allons donc éditer le document LETTRE.2.

```

1-----2-----3-----4-----5-----6-----7-----8-----
Micro Magnon
13 Allée des Cavernes
74000 Annecy
(=Mail) Nom (-Mail)
(=Mail) Adresse (-Mail)
(=Mail) ? Date ; Date d'aujourd'hui (-Mail)
Cher Client
Nous avons le plaisir de vous annoncer que nous ouvrons un
nouveau point de vente pour améliorer le service concernant les
fournitures MICRO-MAGNON.
Ce point de vente sera situé au
  36 Rue des Pelouses
  2110 Genlis
Si vous avez besoin de quelque chose, n'hésitez pas à
téléphoner ou venez tout simplement nous voir
En attendant votre visite,

```

De nouveau, les commandes LocoMail se trouvent en sur-brillance.

Les commandes « Fusion » dans le document sont :

— (+Mail) Nom (-Mail) — indiquant à LocoMail d'insérer à cet endroit l'information nom stockée dans le fichier de données stockée sur disquette et

(+Mail) Adresse (-Mail) — indiquant à LocoMail d'insérer l'information adresse.

Notez que les commandes ne sont que la description de l'information devant être insérée. Il n'y a pas de point d'interrogation (?) parce que l'information devant remplir l'espace réservé provient d'un fichier de données. Le (?) souvenez-vous, demande à LocoMail de vous poser la question. De même, il n'y a pas de point virgule (;) tout simplement parce qu'il n'y a pas de texte pour vous questionner.

## Les commandes « REMPLIR » dans un document « FUSION »

Vous pouvez remplir les espaces réservés à partir d'informations provenant d'un fichier, mais vous pouvez également remplir ces espaces à partir d'informations provenant du clavier si l'espace réservé comporte les codes de remplissage. Si la commande comporte le ?, LocoMail vous demandera de taper au clavier cette information, avant de continuer à remplir les espaces réservés suivant.

Si vous regardez l'espace réservé pour la date, vous voyez que cette commande utilise :

(+MaiL)! ? Date ; Date d'aujourd'hui (-MaiL)

Le point d'interrogation (?) dans la commande demande à LocoMail d'attendre que vous tapiez l'information, la commande inclue également le texte de la question après le point virgule (;). En effet nous aurions pu utiliser ici la même commande (+MaiL) ? date d'aujourd'hui (-MaiL) que nous avons utilisé dans la LETTRE 1. Cependant, le ! en plus ainsi que le mot 'date' permet de donner à cette commande une autre caractéristique très utile, comme nous le verrons lorsque nous allons remplir la lettre.

## Le fichier de données

Nous allons voir maintenant comment LocoMail prend des informations comme le nom et l'adresse à partir d'un fichier et les utilise. Stoppons l'édition de ce document. Appuyez sur la touche **[EXIT]**, choisissez l'option Quitter sans sauver et appuyez sur **[ENTER]**. Editez ensuite le fichier ADRESSE.LST.

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83  
84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100  
101  
102  
103  
104  
105  
106  
107  
108  
109  
110  
111  
112  
113  
114  
115  
116  
117  
118  
119  
120  
121  
122  
123  
124  
125  
126  
127  
128  
129  
130  
131  
132  
133  
134  
135  
136  
137  
138  
139  
140  
141  
142  
143  
144  
145  
146  
147  
148  
149  
150  
151  
152  
153  
154  
155  
156  
157  
158  
159  
160  
161  
162  
163  
164  
165  
166  
167  
168  
169  
170  
171  
172  
173  
174  
175  
176  
177  
178  
179  
180  
181  
182  
183  
184  
185  
186  
187  
188  
189  
190  
191  
192  
193  
194  
195  
196  
197  
198  
199  
200  
201  
202  
203  
204  
205  
206  
207  
208  
209  
210  
211  
212  
213  
214  
215  
216  
217  
218  
219  
220  
221  
222  
223  
224  
225  
226  
227  
228  
229  
230  
231  
232  
233  
234  
235  
236  
237  
238  
239  
240  
241  
242  
243  
244  
245  
246  
247  
248  
249  
250  
251  
252  
253  
254  
255  
256  
257  
258  
259  
260  
261  
262  
263  
264  
265  
266  
267  
268  
269  
270  
271  
272  
273  
274  
275  
276  
277  
278  
279  
280  
281  
282  
283  
284  
285  
286  
287  
288  
289  
290  
291  
292  
293  
294  
295  
296  
297  
298  
299  
300  
301  
302  
303  
304  
305  
306  
307  
308  
309  
310  
311  
312  
313  
314  
315  
316  
317  
318  
319  
320  
321  
322  
323  
324  
325  
326  
327  
328  
329  
330  
331  
332  
333  
334  
335  
336  
337  
338  
339  
340  
341  
342  
343  
344  
345  
346  
347  
348  
349  
350  
351  
352  
353  
354  
355  
356  
357  
358  
359  
360  
361  
362  
363  
364  
365  
366  
367  
368  
369  
370  
371  
372  
373  
374  
375  
376  
377  
378  
379  
380  
381  
382  
383  
384  
385  
386  
387  
388  
389  
390  
391  
392  
393  
394  
395  
396  
397  
398  
399  
400  
401  
402  
403  
404  
405  
406  
407  
408  
409  
410  
411  
412  
413  
414  
415  
416  
417  
418  
419  
420  
421  
422  
423  
424  
425  
426  
427  
428  
429  
430  
431  
432  
433  
434  
435  
436  
437  
438  
439  
440  
441  
442  
443  
444  
445  
446  
447  
448  
449  
450  
451  
452  
453  
454  
455  
456  
457  
458  
459  
460  
461  
462  
463  
464  
465  
466  
467  
468  
469  
470  
471  
472  
473  
474  
475  
476  
477  
478  
479  
480  
481  
482  
483  
484  
485  
486  
487  
488  
489  
490  
491  
492  
493  
494  
495  
496  
497  
498  
499  
500  
501  
502  
503  
504  
505  
506  
507  
508  
509  
510  
511  
512  
513  
514  
515  
516  
517  
518  
519  
520  
521  
522  
523  
524  
525  
526  
527  
528  
529  
530  
531  
532  
533  
534  
535  
536  
537  
538  
539  
540  
541  
542  
543  
544  
545  
546  
547  
548  
549  
550  
551  
552  
553  
554  
555  
556  
557  
558  
559  
560  
561  
562  
563  
564  
565  
566  
567  
568  
569  
570  
571  
572  
573  
574  
575  
576  
577  
578  
579  
580  
581  
582  
583  
584  
585  
586  
587  
588  
589  
590  
591  
592  
593  
594  
595  
596  
597  
598  
599  
600  
601  
602  
603  
604  
605  
606  
607  
608  
609  
610  
611  
612  
613  
614  
615  
616  
617  
618  
619  
620  
621  
622  
623  
624  
625  
626  
627  
628  
629  
630  
631  
632  
633  
634  
635  
636  
637  
638  
639  
640  
641  
642  
643  
644  
645  
646  
647  
648  
649  
650  
651  
652  
653  
654  
655  
656  
657  
658  
659  
660  
661  
662  
663  
664  
665  
666  
667  
668  
669  
670  
671  
672  
673  
674  
675  
676  
677  
678  
679  
680  
681  
682  
683  
684  
685  
686  
687  
688  
689  
690  
691  
692  
693  
694  
695  
696  
697  
698  
699  
700  
701  
702  
703  
704  
705  
706  
707  
708  
709  
710  
711  
712  
713  
714  
715  
716  
717  
718  
719  
720  
721  
722  
723  
724  
725  
726  
727  
728  
729  
730  
731  
732  
733  
734  
735  
736  
737  
738  
739  
740  
741  
742  
743  
744  
745  
746  
747  
748  
749  
750  
751  
752  
753  
754  
755  
756  
757  
758  
759  
760  
761  
762  
763  
764  
765  
766  
767  
768  
769  
770  
771  
772  
773  
774  
775  
776  
777  
778  
779  
780  
781  
782  
783  
784  
785  
786  
787  
788  
789  
790  
791  
792  
793  
794  
795  
796  
797  
798  
799  
800  
801  
802  
803  
804  
805  
806  
807  
808  
809  
810  
811  
812  
813  
814  
815  
816  
817  
818  
819  
820  
821  
822  
823  
824  
825  
826  
827  
828  
829  
830  
831  
832  
833  
834  
835  
836  
837  
838  
839  
840  
841  
842  
843  
844  
845  
846  
847  
848  
849  
850  
851  
852  
853  
854  
855  
856  
857  
858  
859  
860  
861  
862  
863  
864  
865  
866  
867  
868  
869  
870  
871  
872  
873  
874  
875  
876  
877  
878  
879  
880  
881  
882  
883  
884  
885  
886  
887  
888  
889  
890  
891  
892  
893  
894  
895  
896  
897  
898  
899  
900  
901  
902  
903  
904  
905  
906  
907  
908  
909  
910  
911  
912  
913  
914  
915  
916  
917  
918  
919  
920  
921  
922  
923  
924  
925  
926  
927  
928  
929  
930  
931  
932  
933  
934  
935  
936  
937  
938  
939  
940  
941  
942  
943  
944  
945  
946  
947  
948  
949  
950  
951  
952  
953  
954  
955  
956  
957  
958  
959  
960  
961  
962  
963  
964  
965  
966  
967  
968  
969  
970  
971  
972  
973  
974  
975  
976  
977  
978  
979  
980  
981  
982  
983  
984  
985  
986  
987  
988  
989  
990  
991  
992  
993  
994  
995  
996  
997  
998  
999  
1000

Mr J G Dupont  
589 rue Tolbiac  
75013 Paris; France  
Allemand

Mr Zinzou  
32 rue Condorcet  
75009 Paris; France  
Anglais

Dr Fr Guentier  
123 rue des Gardes  
Neudon; France  
Chinois

Mr D D Lagaffe  
32 rue des Bruyeres  
Résidence du Parc Eiffel  
92310 Sèvres; France  
Danois

Comme vous le voyez, le document ADRESSE.LST est divisé en plusieurs pages. La première page comporte les mots 'nom', 'adresse', 'pays' et 'langue'. Les autres pages contiennent les noms, adresses, pays et langues autrement dit les informations du fichier de données.

La première page indique à LocoMail la manière d'obtenir les informations contenues sur les autres pages en lui spécifiant le modèle de stockage. Chaque page (enregistrement) est utilisé pour effectuer des lettres séparées dans un mailing.

Ce modèle d'enregistrement indique à LocoMail :

- 1) Que chaque page du fichier de données est divisé entre le nom, l'adresse, le pays, la langue.
- 2) Que l'information située sur chaque première ligne de chaque page est le nom.
- 3) Que l'information située entre la deuxième ligne et le point virgule (;) est l'adresse.
- 4) Qu'après le point virgule et la fin de cette même ligne il y a le pays.
- 5) Que sur la dernière ligne de chaque page il y a la langue.

Si vous regardez les autres pages de ce document vous pouvez voir que toutes les informations sont rangées dans cet ordre. Sur la première ligne il y a toujours le nom. L'adresse peut varier dans sa longueur, mais elle est toujours stockée à partir du début de la deuxième ligne jusqu'au point virgule. Le reste de cette même ligne est toujours réservé pour le nom du pays et enfin la dernière ligne comporte la langue.

**Remarque :** Le document LETTRE.2 n'utilise pas les informations concernant le pays et la langue mais cela n'a pas d'importance. Un fichier de données peut parfaitement contenir plus d'informations, tout simplement parce qu'un document type ne prendra que les informations qu'il désire.

• Finissez en appuyant sur la touche **[EXIT]**, sélectionnez l'option Quitte sans sauvegarder et appuyez sur **[ENTER]**.

### Fusion de données et d'un document type

Pour demander à LocoMail de prendre les informations contenues dans un fichier de données et de les fusionner avec le document LETTRE.2, positionnez le curseur texte sur le document LETTRE.2 et appuyez sur la touche **F** (option F=Fusion).

|  |             |
|--|-------------|
| Fusion   |             |
| Donnée:  | ADRESSE.LST |
| Groupe:  | groupe1     |
| Drive:   | A           |
| -----  |             |
| Nom:   | LETTRE .2   |
| Groupe:  | groupe1     |
| Drive:   | A           |
| -----  |             |
| <input checked="" type="checkbox"/> Qualité Courrier |             |
| <input type="checkbox"/> Qualité Listing             |             |
| Nombre de copies:                                    | 1           |
| -----  |             |
| <input type="checkbox"/> Manuel                      |             |
| <input type="checkbox"/> Automatique                 |             |

Vous voyez maintenant un menu vous demandant de choisir le fichier de données. Positionnez le curseur sur le document ADRESSE.LST et appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript vous affiche alors un menu vous décrivant les descriptions des deux documents que vous voulez fusionner. Vérifiez qu'il s'agit bien des documents LETTRE.2 et ADRESSE.LST.

Ce menu vous propose également le choix entre Automatique et Manuel. Si vous choisissez l'option Automatique, LocoMail imprimera automatiquement le document final sans intervention de votre part (excepté pour les informations devant être tapées au clavier ou pour les manipulations

normales comme remettre du papier dans l'imprimante). Choisissez l'option Manuel si vous voulez que LocoMail vous donne à la fin de chaque page le choix entre imprimer, sauvegarder, éditer ou abandonner le résultat comme il vous le donne dans le mode Remplir.

Sélectionnez le style de fusion que vous voulez. (Il y a quatre enregistrements dans le document liste, donc vous devrez utiliser quatre feuilles de papier.) Le mode Manuel est pré-sélectionné pour vous, il vous suffit donc d'appuyer sur **ENTER**. Pour sélectionner le mode Automatique, il vous suffit de positionner le curseur sur cette option et d'appuyer sur **ENTER**.

Pour le moment, la lettre présentée à l'écran est exactement la même que lors de l'édition que vous avez effectué précédemment. Alors LocoMail commence le processus. Il va prendre les informations situées dans le premier enregistrement et les insère dans les espaces réservés du document type.

Cependant, quand LocoMail arrive à la troisième commande, il s'interrompt et affiche Date d'aujourd'hui. Cette commande contient un point d'interrogation, demandant à LocoMail de s'interrompre et d'attendre que vous tapiez l'information pour pouvoir l'insérer dans le document. Tapez la date et appuyez sur **ENTER**, exactement comme lors de l'utilisation de commande remplir vu dans la session précédente.

### **A la fin du passage**

Si vous avez choisi l'option Automatique, à la fin du document, LocoMail commence immédiatement l'impression de celui-ci et prépare une nouvelle version de ce document (assurez-vous donc que l'imprimante ne manque pas de papier). Si vous avez choisi l'option Manuel, vous devrez maintenant préciser dans ce même menu ce que vous voulez faire du résultat final et si vous voulez de nouveau continuer la fusion. (Nous vous suggérons de choisir soit l'option Imprimer résultat ou Abandon résultat.)

Après une sauvegarde, une impression ou une abandon de résultat, LocoMail commence à élaborer une nouvelle préparation de texte. Il continuera à préparer autant de lettres qu'il y aura d'adresses dans le document ADRESSE.LST et ne s'arrêtera donc que lorsqu'il n'y aura plus

d'enregistrements dans ce document. (Si vous désirez interrompre ce mailing, appuyez sur la touche **[STOP]**, attendez que le système s'arrête et appuyez de nouveau sur la touche **[STOP]**. Ceci vous affichera un message vous proposant d'abandonner LocoMail.)

### Passages consécutifs

Les passages répétitifs d'un document sont exactement les mêmes que lors du premier, à la seule, mais importante, différence que vous n'avez plus besoin de taper au clavier les réponses aux questions qu'il vous posait lors de la première passe. Par exemple, pour la date, vous n'avez plus besoin de lui préciser la date du jour puisque l'utilisation dans la commande du point d'exclamation (!):

(+Mail) ! ? Date ; Date d'aujourd'hui (-Mail)

demande à Locomail de se rappeler de la date que vous avez entrée au clavier la première fois et de la retranscrire dans les versions ultérieures.

## Résumé de la session

Dans cette session, nous avons vu :

- Comment « Remplir » un document type à partir d'informations tapées au clavier.
- Comment « fusionner » des informations venant d'un fichier de données avec un document type.
- Les informations à utiliser quand vous voulez entrer des informations à partir du clavier.
- Les commandes à utiliser pour un fichier de données.
- Les options que vous devez choisir avec chaque version de document que vous voulez remplir à l'aide de LocoMail.

# Publipostage

## II : Préparation des maquettes

Dans la session précédente, nous avons tout simplement utilisé des documents déjà préparés, avec toutes les commandes LocoMail nécessaires pour créer des versions personnalisées. Nous avons aussi préparé un fichier de noms avec des adresses pour ces mêmes documents.

Cependant, si vous désirez utiliser LocoMail pour votre travail personnel, il vous faudra créer vos documents ainsi que vos fichiers.

### Préparation de la maquette

Si vous avez envie, vous pouvez créer votre propre maquette, en entrant votre texte et les commandes LocoMail appropriées. Cependant, il est généralement plus facile de commencer avec un document LocoScript et ensuite de le convertir en document LocoMail.

Le document sur lequel nous allons travailler s'appelle COURRIER.EX et se trouve dans le groupe 1 de votre disquette d'initialisation.

### Ce qui a besoin d'être changé

La première étape de votre document consiste à retaper les parties qui changent d'une version à une autre.

La façon la plus simple de faire cela est d'imprimer votre document sur papier puis d'entourer les parties à changer. Placez le curseur sur le fichier COURRIER.EX et pressez la touche I. Voici ce qui devrait s'imprimer.

Micro Magnon  
13 allée des Cavernes  
74000 Annecy

12 Octobre 1987

Cher Monsieur Franklin,

Merci de votre lettre du 15 septembre dernier. Je suis désolé d'apprendre que le Supervac ne fonctionne pas correctement. Je puis pourtant vous assurer que peu de nos clients nous ont fait part de problèmes occasionnés par ce produit.

Nous vous suggérons donc dans un premier temps de le ramener à notre filiale à St Germain pour une révision complète. Veuillez contacter le Directeur du Service qui a été mis au courant de vos ennuis.

Sincères Salutations

Gérard Lambert  
Directeur Service Clients

En commençant par le haut la première chaîne de caractères à entourer est la date — 12 octobre 1987 — parce qu'il faudra la changer à chaque envoi. Ensuite, il faut entourer le nom du client M. FRANKLIN qui changera aussi en fonction du destinataire. Il faudra ensuite entourer la date de la lettre de votre client (15 septembre), le produit qui est à l'origine du problème (Supervac) ainsi que le lieu de la filiale (St Germain) qui peut réparer le produit défectueux.

Cela vous donne un résultat ressemblant à ceci :

Micro Magnon  
13 allée des Cavernes  
74000 Annecy

12 Octobre 1987

Cher Monsieur Franklin,

Merci de votre lettre du 15 septembre dernier. Je suis désolé d'apprendre que le Supervac ne fonctionne pas correctement. Je puis pourtant vous assurer que peu de nos clients nous ont fait part de problèmes occasionnés par ce produit.

Nous vous suggérons donc dans un premier temps de le ramener à notre filiale à St Germain pour une révision complète. Veuillez contacter le Directeur du Service qui a été mis au courant de vos ennuis.

Sincères Salutations

Gérard Lambert  
Directeur Service Clients

## Quelles commandes LocoMail utiliser ?

Comme vous allez tout entrer au clavier, le type de commande LocoMail que vous allez utiliser est du type :

(+ Mail) ? ; *texte* (- Mail)

ou pour la date (pour n'avoir qu'à la taper une fois).

(+ Mail) ! ? *nom* ; *texte* (- Mail)

Généralement, vous utilisez ce qui est approprié pour le nom et pour le texte. Cependant, le nom ne peut être qu'un mot entier composé uniquement de lettres (A...Z ou a...z) puisque LocoMail ne fait pas de différences entre les majuscules et les minuscules, de chiffres (0 à 9) ou du caractère de soulignement. Il ne peut inclure des espaces, des tirets ou des caractères de ponctuation tels que, . ( ) ou / et doit obligatoirement commencer par une lettre. Le *texte* ne peut inclure aucun <^

## Insertion des commandes LocoMail

Pour obtenir les résultats désirés, nous avons besoin de remplacer chaque entrée spécifique par la commande appropriée. En d'autres termes, nous avons besoin de supprimer le morceau de texte afin d'y placer les commandes LocoMail correspondantes.

Pour ce faire, nous devons modifier le document. Pour votre sécurité, il vous est conseillé de travailler avec une copie de COURRIER.EX pour que vous puissiez avoir un original si jamais cela se passait mal. Faites en une copie maintenant en utilisant le menu [F3] (cf Session 7).

Utilisez aussi le menu [F8] pour faire apparaître les codes car nous allons utiliser beaucoup de codes (+ Mail) et (- Mail).

## Insertion d'un « blanc » pour la date

Le premier morceau de texte à effacer est « 12 Octobre 1987 » et la commande le remplaçant est la suivante : (+ Mail) ! ? *date* ; *date* d'aujourd'hui (- Mail).

## Séssion 22 : Préparation de documents Maîtres

Quand vous effacez la date faites attention à ne pas effacer le code (AlignD). Insérez maintenant la commande LocoMail que nous allons utiliser pour la date entre le (AlignD) et le <␣ (Retour chariot). Appuyez sur  suivi de M et L pour insérer le code initial (+ Mail). Tapez !? date, date d'aujourd'hui puis pressez  suivi de M et L pour insérer le code (- Mail).

**Remarque :** Les codes de Publipostage ne peuvent être insérés qu'en utilisant les touches. Ils n'apparaissent dans aucun des menus.

```
(AlignD)                                ANNECY#  
␣(AlignD)                                (Mail) !? Date, date d'aujourd'hui (-Mail)#  
␣ Cher Mr Franklin, #  
■
```

Vous avez maintenant inséré votre commande LocoMail.

### Insertion d'autres « Blancs »

La commande LocoMail suivante à insérer est celle qui doit remplacer M. FRANKLIN. Effacez donc M. FRANKLIN et mettez à la place.

(+ Mail) ? ; Nom du Client (- Mail)

Appuyez sur  suivi de M et L pour insérer (+ Mail). Tapez ensuite « Nom du client » ; puis pressez  suivi de M et L pour insérer (- Mail).

Les trois autres codes restants sont insérés de la même façon :

(+ Mail) ? ; Date de la lettre (- Mail) — pour remplacer 15 septembre

(+ Mail) ? ; Produit (- Mail) — pour remplacer Supervac

(+ Mail) ? ; Lieu Filiale (- Mail) — pour remplacer St Germain

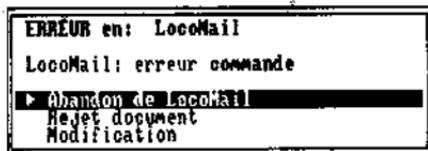
Pour ces trois options ci-dessus, la procédure d'insertion des codes est la même.

## Vérification de la maquette

La façon de vérifier n'importe quelle maquette est de la remplir directement par l'intermédiaire du clavier même si elle est destinée à lire les données dans un fichier de même type.

Pour vérifier le document que vous venez de créer, placez le curseur dessus (quand vous êtes devant l'écran gestion disque) et appuyez sur F puis sur **ENTER** pour commencer la fusion.

Si vous voyez un message d'erreur comme ci-contre, votre document doit contenir au moins une commande LocoMail qui n'est pas reconnue. Vous pouvez généralement retrouver l'erreur puisque LocoScript s'arrête dessus. Une fois repérée, pressez **ENTER** pour arrêter LocoMail et ouvrez à nouveau le fichier pour corriger votre erreur.



Si vous avez des problèmes, reprenez l'original puisque nous vous rappelons que nous avons travaillé sur un copie.

## Création du fichier de données

Plus haut dans cette session, nous avons réalisé un certain nombre de lettres en fusionnant les adresses dans ADRESSE2 avec le document LETTRE2. Finalement dans cette session nous allons créer une liste de noms et d'adresses et les fusionner avec un document principal.

## Identification des données dont vous aurez besoin

Avant de créer cette liste de noms et d'adresses, vous avez besoin de savoir quelles sont les informations que LETTRE2 va prendre dans votre fichier de données.

## Session 22 : Préparation de documents Maîtres

Donc, la première chose à faire est d'ouvrir LETTRE2 pour voir les commandes « LocoMail » qu'elle contient.

```
-----
Micro Magnon
13 Allée des Cavernes
74000 Anneoy

(+Mail) Nom (-Mail)
(+Mail) Adresse (-Mail)
(+Mail) Date Date d'aujourd'hui: (-Mail)

Cher Client

Nous avons le plaisir de vous annoncer que nous ouvrons un
nouveau point de vente pour améliorer le service concernant les
fournitures MICRO-MAGNON.

Ce point de vente sera situé au
  36 Rue des Pelouses
  21110 Genlis

Si vous avez besoin de quelque chose, n'hésitez pas à
téléphoner ou venez tout simplement nous voir

En attendant votre visite,
```

Ce document contient des codes de « Fusion » :

(+ Mail) Nom (- Mail)

(+ Mail) Adresse (- Mail)

Donc, chaque enregistrement de notre fichier de données doit contenir un Nom et une Adresse. (Il peut évidemment contenir plus d'informations, mais cela ne nous concerne pas).

## La planification de votre fichier de données

La planification de votre fichier implique :

- de savoir dans quel ordre vous allez placer vos informations dans votre fichier
- de savoir ce que vous allez utiliser comme signaux pour indiquer à LocoScript la fin de chaque champs de donnée.

Le choix de l'ordre dans lequel vous allez placer vos données est assez simple. Il suffit de choisir tout simplement l'ordre logique. Dans notre cas, il s'agit de nom, adresse. (De toute façon, vous ne pouvez utiliser d'autres noms car le fichier et le document doivent avoir exactement les mêmes noms de champs).

Le choix des signaux (ou « séparateurs ») à utiliser est bien plus complexe. Ces séparateurs peuvent être soit des caractères de ponctuation comme, ., !, ; etc ou le début d'une nouvelle ligne qui généralement est représenté par ↵ (retour chariot). Vous devez sélectionner un séparateur qui ne figurera en aucun cas dans votre nom de champs. (Exemple : Ne sélectionnez pas un point comme séparateur si un de vos champs s'appelle « COMPATIBLE I.B.M ? »).

Dans le fichier de données que nous préparons, nous aurons des Noms du genre : Paul Bocuse, F.H. Mercelain et J.T. Longuic

et des adresses du type : 43, Avenue V.-Hugo  
78400 Chatou  
FRANCE

Nous allons utiliser comme séparateur le ↵ (retour chariot) puisque aucun nom ne possède un ↵. Cependant nous ne pouvons pas l'utiliser pour champs « adresse » car une adresse peut contenir des retours chariot puisqu'elle s'écrit sur plusieurs lignes.

Nous allons donc choisir le caractère « Fin de page » ¶ tout simplement parce qu'il est très peu probable que nous ayons besoin d'un ¶ dans un nom ou dans une adresse.

Par conséquent, le symbole retenu pour insérer des séparateurs de champs sera le ¶ et votre fichier de données ressemblera à :

Nom ↵ Adresse¶

Ceci indique à LocoMail de considérer tout ce qui précède le ↵ comme un Nom et sur le texte comme une adresse.





dans les titres de champs. (Les espacements supplémentaires par contre n'ont pas d'importance).

Ensuite vérifiez que chaque nom dans votre fichier se trouve sur la première ligne de chaque nouvelle page et qu'un caractère ¶ se trouve bien en fin de chaque page.

Votre fichier devrait maintenant fonctionner correctement.

### Une autre approche

La conception d'un fichier de données n'est pas facile quand vous ne connaissez pas LocoMail. Si vous avez déjà un fichier de données qui fonctionne avec un document, la meilleure chose à faire est de récupérer sa structure dans un nouveau fichier et ajouter un nouveau champ : « Longue » en en-tête du fichier de données comme dans l'exemple qui suit :

```
Nom <␣  
Adresse ; Pays <␣  
Langue ¶
```

Ensuite remplissez le fichier correctement. C'est-à-dire, un nom, une adresse, un pays et une langue par page.

Il n'est pas nécessaire de remplir systématiquement chaque champs.

Faites quand même attention de mettre tous les séparateurs là où il faut y compris celui de fin de page ¶.

L'information dans un fichier peut alors être variable et pourrait donc ressembler à :

1 2 3 4 5 6 7 8 9  
 Adresse;Payse  
 Langue

Mr J G Dupont  
 589 rue de Tolbiac  
 75013 Paris; France  
 Allemand

Mr Zinzque  
 32 rue Condorcet  
 75009 Paris; France  
 Anglais

Dr Fr Quentine  
 Meydon; France  
 Chinois

Mr D D Lasaffet  
 France

32 rue des Bruyeres  
 Residence du Parc Eiffel  
 92310 Sevres; France  
 Japonais

## Conversion de fichiers de données

Jusqu'à présent, nous avons parlé de fichiers de données créés par LocoScript. Cependant, beaucoup de fichiers sont créés par d'autres programmes tels que programmes de comptabilité, bases de données, etc.

LocoMail peut également les lire si une version ASCII du fichier se trouve sur une disquette PCW (720 K).

Le fichier ASCII sollicité, ressemble de près aux documents ASCII récupérable par LocoScript (voir Session 15). Il est donc possible de lire ces fichiers ASCII mais il faut tout d'abord tout trier parce qu'il est probable que les champs soient désorganisés.

## Préparation des champs

Le fichier de données est divisé en plusieurs champs et chaque champ contiendra plusieurs informations. Bien évidemment, les caractères utilisés comme séparateurs seront des , . ;. Par exemple, un fichier de données préparé par un programme de comptabilité pour être utilisé avec le programme de « Wordstar Mailmerge », possède des virgules comme séparateurs. Ces caractères peuvent être automatiquement reconnus comme séparateurs par LocoMail.

### 1. Regardons comment est disposé le fichier actuellement.

Un bonne façon de vérifier cela, est d'imprimer les premiers enregistrements pour voir comment ils sont disposés. Par exemple, vous aurez :

Gérard Lévy, 22 boulevard Gambetta, 69009, LYON  
Paul Friedland, 13 allée des Hérons, ROISSY, 60.28.12.18.

Apparemment, chaque enregistrement est séparée par une virgule, et chaque enregistrement se trouve sur une ligne différente.

### 2. Donnons des noms à chaque information qui se trouve dans le fichier en utilisant les mêmes noms que ceux de votre document. S'il y a des informations inutiles, donnez quand même un nom au champ.

Les noms que vous utilisez peuvent être des « mots » simples constitués de lettres A...Z (ou a...z), de chiffres 0...9 et du caractère de soulignement. Mais attention, ils doivent impérativement commencer par une lettre et ne peuvent contenir des espaces, des tirets ou des ,, + /( ) etc.

Dans notre exemple, il se peut que vous donniez des noms comme ceux-ci :

| Nom            | Adresse              | Code postal | Ville  | Téléphone   |
|----------------|----------------------|-------------|--------|-------------|
| Gérard Levy    | 22, bd Gambetta      | 69009       | LYON   |             |
| Paul Friedland | 13, allée des Hérons |             | ROISSY | 60.28.12.18 |

Quand vous voulez choisir un nom par un champ qui ne vous est d'aucune utilité, mettez un nom différent de celui qui se trouvera dans votre document.

### 3. Vos noms de champs devront être séparés par des , et chaque ligne devra se terminer par un ← et chaque page par un ↓.

Votre fichier ressemblera alors à :

Nom, adresse, Code postal, Ville, Téléphone ← ↓

#### 4. Sauvegardez votre fichier sous format LocoScript.

### Utilisation d'un fichier de données quand les noms des champs se trouvent dans un autre document

Le fait d'avoir les données et les noms de champs dans un autre document implique quelques petites manipulations pour préciser à LocoMail de fusionner les informations.

Comme précédemment, choisissez le document que vous voulez remplir en pressant **F**. Ensuite, au lieu de choisir votre fichier de données choisissez le document dans lequel se trouve les noms de champs et pressez **[ENTER]**.

LocoScript affiche alors un menu de sélection vous montrant des informations concernant le document choisi et vous offre le choix entre une fusion automatique ou Manuel. Sélectionnez le mode voulu et pressez **[ENTER]**.

LocoScript affiche à nouveau un message vous indiquant de choisir le fichier de données. Choisissez le et pressez **[ENTER]** puis **[ENTER]** à nouveau pour confirmer.

La procédure de fusion commence alors.

## Résumé de la Session

Dans cette session, nous avons vu :

- Comment fixer un document avec les commandes LocoMail appropriées.
- Comment utiliser LocoScript pour fixer un fichier de données utilisable par plusieurs documents.
- Comment fusionner des informations d'un fichier de données, créé par un autre programme, dans un document LocoMail.

# Utiliser différentes imprimantes et marguerites

Nous abordons un des aspects les plus performant de LocoScript 2, le fait que vous n'êtes plus tributaire d'une imprimante donnée ou d'une marguerite. Vous avez donc accès à un éventail de choix d'imprimantes et de marguerites plus large.

Si vous ne possédez que l'imprimante du PCW et que vous vous servez uniquement de la marguerite française fournie avec votre machine, vous n'aurez pas besoin d'en savoir plus. Tous les logiciels ainsi que vos documents seront configurés pour l'imprimante et la marguerite d'origine.

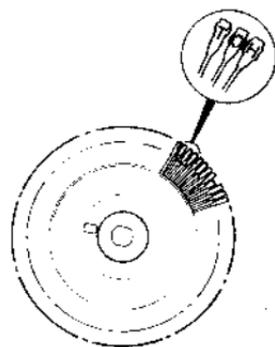
Dans cette session nous aborderons la façon d'employer d'autres marguerites ou imprimantes (et même utiliser tour à tour deux imprimantes branchées en même temps.)

Voyons plus en détails les imprimantes.

## Imprimantes

Vous pouvez utiliser un grand nombre d'imprimantes avec votre PCW, depuis l'imprimante à marguerite fournie avec l'ordinateur jusqu'à la laser.

Les imprimantes à marguerite produisent leurs caractères à l'aide d'une roue à pétales, constituée de caractères. Celle-ci est appelée marguerite. Chaque fois qu'un petit marteau frappe un pétale, un caractère est imprimé sur la feuille.



Les imprimantes matricielles produisent leurs caractères avec un ensemble d'aiguilles qui frappent un ensemble de points minuscules formant la lettre d'une matrice.

Cependant, il faut adapter les logiciels aux imprimantes suivant leur mode de travail et pour les imprimantes à marguerite, adapter le logiciel au type de marguerite.

Ainsi avant d'imprimer un document, LocoScript a besoin de savoir :

- Comment travaille l'imprimante
- Les caractères qu'elle peut imprimer et spécialement l'ordre des caractères sur la marguerite : c'est le jeu de caractères.
- Les détails concernant le « style » de ces caractères ; notamment le pas de caractères choisi dans leur conception.

La première étape avant l'utilisation d'autres imprimantes sur votre PCW est tout naturellement de savoir si celle-ci est connectable.

Si l'imprimante est dotée d'une interface de type IBM Centronics, vous pouvez avec le câble adéquat, la brancher sur le port imprimante parallèle à l'arrière de l'ordinateur. Si ce n'est pas le cas, il faudra se procurer une interface série/parallèle comme la CPS8256, avec le bon câble. (Voir chapitre I annexe I et consulter le guide de l'imprimante ou votre revendeur).

Une fois que vous avez le câble approprié et l'interface convenable le côté « Matériel » de l'opération est achevée. La partie la plus « subtile » de l'opération consistera ensuite, à configurer LocoScript 2 et vos documents afin de pouvoir utiliser cette imprimante.

## Les jeux de caractères

Un jeu de caractères est une liste de tous les caractères disponibles avec l'information nécessaire pour les positionner correctement dans le cas d'espacement proportionnel.

Les caractères d'un jeu particulier varient suivant les imprimantes et les marguerites. Un certain nombre sont des caractères ASCII, a...z, A...Z, 0...9 et des signes de ponctuations. D'autres sont des jeux de caractères 'spécifiques' comme par exemple des signes mathématiques, ou des caractères de langues étrangères.

Avec une imprimante à marguerite, on peut travailler avec différents jeux alors qu'une imprimante matricielle n'a généralement qu'un seul jeu de caractères ou deux dont l'un est standard et l'autre 'complémentaire' qui comporte souvent des accents.

Il faudra consulter votre manuel pour connaître les caractères qui sont disponibles ou non. Les caractères autorisés sur une marguerite « French », fournie avec la machine se trouvent à l'annexe III.

### Les styles de caractères

Chaque jeu de caractères peut avoir un certain nombre de styles de caractère associés avec celui-ci. Chaque style correspond à un dessin de caractères associé au pas de caractères utilisable. (Il peut y en avoir plusieurs). Locoscript a besoin de connaître le pas pour positionner les marges. Ainsi les styles de caractères ont un nom en deux parties, l'une descriptive et l'autre indiquant le pas.

Sur une imprimante à marguerite, le jeu de caractères définit le type et l'ordre des caractères sur les pétales. Mais deux marguerites avec le même jeu pourront avoir deux styles de caractère différents, quant à l'aspect et au pas. Ainsi pour des marguerites ayant les noms prestige 10 et courrier 12, Prestige et courrier donne l'aspect les nombres 10 et 12 indiquant le pas de caractères.

Le style de caractère à utiliser sur une imprimante à marguerite dépend du document à imprimer. Ainsi un document rédigé en pas de 10 nécessite une marguerite de 10. (Si votre document a été rédigé avec des pas de 10 et 12 mélangés, une roue de 10 fera paraître le pas de 12 écrasé et une roue de 12 fera paraître le pas de 10 espacé. C'est une question de choix).

Sur une imprimante matricelle, seul le style doit être mentionné car les différents pas de caractères sont gérés par l'imprimante. Vous indiquerez le style pour l'aspect que vous désirez.

### **Les imprimantes reconnues par LocoScript**

Les détails sur la manière dont l'imprimante travaille, le jeu de caractères et le style de caractères sont dans des fichiers spéciaux sur votre disque d'initialisation qui sont automatiquement copiés sur le drive M quand vous chargez LocoScript.

L'information sur une imprimante peut se trouver sur un ou plusieurs fichiers. Le fichier principal a pour extension PRI. Par exemple le fichier pour l'imprimante fournie avec la machine s'appelle PCW9512.PRI et le fichier pour l'ensemble des imprimantes matricielles DMP s'appelle DMP.PRI. LocoScript peut avoir quatre fichiers d'imprimante différents en même temps au cas où vous auriez quatre imprimantes !

D'autres fichiers d'imprimantes ont le même nom mais avec une extension différente. Par exemple le fichier principal pour une imprimante à marguerite compatible Diablo 630 s'appelle D630.PRI et les fichiers associés à celui-ci possèdent une extension différente de .PRI.

Vous indiquez à LocoScript l'imprimante que vous voulez utiliser en sélectionnant son nom. Les noms des imprimantes, des jeux et styles de caractères sont lus à partir des fichiers imprimantes et stockés dans le fichier CONFIG.STD (le fichier où LocoScript sauvegarde les configurations) avec les détails des types de papier (voir session 20).

Le nom que LocoScript enregistre pour l'imprimante est seulement l'essentiel du nom des différents fichiers d'imprimante.

Ainsi LocoScript appelle l'imprimante fournie : PCW9512 et appelle une compatible Diablo : D630. Les noms des jeux et styles de caractères sont extraits des fichiers d'imprimantes.

## Installer de nouvelles imprimantes et marguerites

Ceci est très simple, mais il n'en sera pas de même dans le cas d'une imprimante ou d'une marguerite avec un jeu de caractères spécial. Il vous faudra trouver des fichiers adaptés. Mais la configuration LocoScript 2 pour l'utilisation de ces fichiers est sans problème.

Si vous avez une marguerite « French » ou « Swiss French » vous n'aurez pas besoin d'autres fichiers.

Le seul problème est de se procurer ces fichiers. Malheureusement, il n'est pas possible ici de vous préciser les fichiers dont vous pourriez avoir besoin, il y a trop d'imprimantes sur le marché ! Mais c'est exactement le genre d'information que votre revendeur doit être capable de vous donner, en lui précisant bien que vous utilisez LocoScript 2 et que vous avez un PCW9512.

Il vaut mieux avoir les fichiers spécialement conçus pour votre imprimante, surtout dans le cas d'une imprimante à marguerite.

S'il n'y a pas de fichier d'imprimante spécialement conçu pour elle, ne paniquez pas. Vous pourrez probablement utiliser un fichier conçu pour une autre imprimante sans trop de problèmes. En particulier, si votre imprimante est compatible EPSON ou DIABLO, vous pourrez probablement prendre le fichier d'imprimante DMP ou D630 fournis sur la disquette de LocoScript 2.

Cependant, il y a des limitations :

- si votre marguerite a plus de 96 pétales, certains caractères ne seront peut-être pas imprimés.
- les largeurs et position de caractères comme 1/4 ne sont pas les mêmes sur toutes les imprimantes et il vous faudra parfois taper { dans votre document pour l'avoir sur l'imprimante.
- l'espacement proportionnel ne sera peut être pas utilisable correctement.

- certains styles et pas de caractères seront inutilisables.
- la qualité courrier pourra disparaître pour certains pas de caractères (imprimantes matricielles).

Si vous utilisez les caractères standard (a...z, A...Z, 0...9 et ponctuation normale) ces problèmes ne modifieront pas votre document. Mais si vous voulez utiliser des marguerites à 100 pétales, il faudra un fichier d'imprimante contenant les informations correctes sur cette marguerite.

## Ajouter des fichiers d'imprimantes

Lorsque vous avez obtenu les fichiers d'imprimantes nécessaires, il faut les copier dans le premier groupe de votre disquette d'initialisation, et si vous voulez l'utiliser immédiatement, les copier dans le drive M. (Voir copie de fichiers, session 7). Une fois ces fichiers copiés, rester en mode Gestion Disque et tapez **[F6]** pour faire apparaître le menu configuration à l'écran.



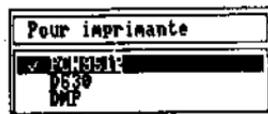
Puis vous déplacez le curseur dans le menu jusqu'à l'option **[EXIT]** et tapez **[ENTER]**. LocoScript met alors à jour la version de travail dans le fichier de configuration en ajoutant le nom de la nouvelle imprimante dans la liste des imprimantes et vous propose de réécrire le fichier CONFIG.STD sur votre disquette d'initialisation si vous l'insérez dans le drive A. L'écriture de cette nouvelle version sur cette disquette signifie que cette nouvelle imprimante/marguerite sera disponible immédiatement et automatiquement.

## Ajouter une nouvelle marguerite

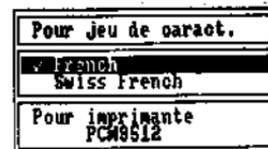
Chaque fois que vous achetez une nouvelle marguerite, vous devez ajouter ce nouveau type de marguerite dans votre fichier de configuration. Cette manœuvre est plus facile qu'il n'y paraît.

Pour commencer, mettez-vous en Gestion Disque, insérez votre disquette d'initialisation, tapez **[F7]** pour indiquer un changement de disque puis **[F6]** pour voir le menu de configuration à l'écran.

Au milieu du menu, vous aurez les noms de l'imprimante et du jeu de caractères utilisés à cet instant par LocoScript. Si votre marguerite est pour une autre imprimante, sélectionnez-la avec, l'option pour imprimante et **[ENTER]**. LocoScript montre alors les imprimantes configurées, choisissez votre imprimante (PCW9512 si la nouvelle marguerite est pour l'imprimante d'origine) et tapez **[H]** puis tapez **[ENTER]** pour revenir au menu de configuration.

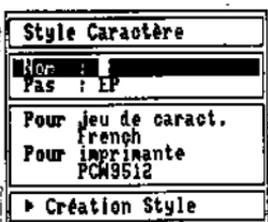


Sélectionnez alors pour jeu de caract. avec **[ENTER]**. Vous verrez une liste de jeu de caractère associés à l'imprimante. Le jeu de caractères dont vous avez besoin est celui pour votre marguerite. La plupart du temps ce sera une marguerite française, aussi choisissez l'option French sur le menu (sur la marguerite vous aurez inscrit FRENCH ou FRANCE ou F), swiss French pour la marguerite suisse. Tapez ensuite **[H]** et **[ENTER]** ; LocoScript revient alors au menu de configuration qui indique les noms de l'imprimante et du jeu de caractères choisi. Vous êtes maintenant prêt à donner à LocoScript les éléments sur votre nouvelle marguerite choisissez Nouveau Style et tapez **[ENTER]**.



Le menu suivant apparaîtra sur votre écran

Vous pouvez alors taper le nom du style de la nouvelle marguerite et fixer sa taille, en vous reportant aux inscriptions sur la marguerite. Par exemple ELITE 12. Le nom de la marguerite sera Elite et la taille 12 (les noms les plus courants sont courrier, Elite, Pica et Script, les tailles habituelles étant 10, 12, et 15). D'habitude il faudra juste copier le nom indiqué sur la marguerite, mais en le limitant à 12 caractères et en utilisant que des caractères ASCII.



Généralement vous entrez le nom indiqué sur la marguerite comme il est, mais vous devrez raccourcir tous nom dépassant 12 caractères et changer les noms étrangers. A..Z, a..z, 0..9, toutes les lettres de l'alphabet grec et de nombreuses lettres accentuées peuvent être utilisées dans ces noms (mais pas tous les caractères figurant sur le clavier. En particulier vous ne pouvez pas utiliser des lettres Cyrilliques. (la liste complète pouvant être utilisée est donnée dans l'annexe III.) Entrez le nom avec le curseur menu se trouvant à la ligne située en dessous de Style Caractère ensuite déplacez le curseur à la dernière ligne du menu, entrez la grandeur voulue (10,12,15,17,EP) et pressez **[ENTER]**.

Une fois que le nom a été entré et le pas fixé à l'aide du curseur menu sélectionnez l'option Création Style se trouvant en bas du menu de configuration ou appuyez sur **[CAN]** pour annuler la création de ce nouveau style. Quand vous appuyez sur **[ENTER]**, LocoScript mettra automatiquement à jour le fichier CONFIG.STD dans le drive M avec les nouvelles modifications que vous y aurez apportées et retournera au menu de configuration. Si vous avez d'autres marguerites à installer sur votre système vous devriez le faire maintenant.

Quand vous aurez terminé la configuration de vos marguerites, positionnez le curseur menu à la dernière option de celui-ci, **EXIT**, et tapez **[ENTER]** pour revenir à l'écran de gestion disque. Comme d'habitude la manière plus rapide consiste à taper la touche **[EXIT]** et **[ENTER]**.

LocoScript vous offre ensuite la possibilité de mettre à jour votre fichier de configuration (CONFIG.STD) sur votre disque système de la même manière que lorsque vous avez entré les informations sur un nouveau type de papier dans la dernière session. Si vous souhaitez sauvegarder les modifications, faites le maintenant en vous assurant que vous avez bien votre disque système dans le drive A et pressez **[ENTER]**.

**Remarque :** Comme d'habitude, souvenez-vous de mettre à jour le fichier de configuration CONFIG.STD. Si vous ne le faites pas, vous perdrez évidemment les modifications apportées à ce fichier lors de la mise hors-tension de votre machine et vous devrez recommencer à définir les paramètres.

## Utilisation d'une imprimante et d'une marguerite particulière

Le procédé de configuration de LocoScript pour qu'il imprime votre document sur une imprimante particulière est identique à la configuration nécessaire afin d'imprimer sur des pages d'une taille particulière. (Voir session 20).

L'idéal serait de s'assurer que chaque document est correctement configuré pour l'imprimante, ainsi que le jeu de caractères, et le style que vous voulez utiliser pour ce document. Définir correctement ces paramètres voudra dire que LocoScript calculera l'espacement proportionnel à partir de l'information donnée au préalable suivant la largeur des caractères. De la même façon, vous ne devez pas vous inquiéter de la configuration de l'imprimante, car LocoScript peut préparer l'imprimante juste avant l'impression du document, de la même manière qu'il le fera pour la configuration de l'imprimante pour un type de papier donné pour l'impression de votre document.

Un peu comme si vous vouliez produire des impressions brouillons d'un document sur du papier différent parce que cela est meilleur marché, et produire des copies brouillons sur d'autres imprimantes parce que cela est plus rapide, il sera possible d'utiliser une imprimante matricielle qui sera plus rapide qu'une imprimante à marguerite, utilisée pour la version finale de votre document.

Quand vous souhaitez utiliser votre papier brouillon, vous configurez l'imprimante pour ce type de papier, plutôt que celui spécifié dans le document. Quand vous souhaitez obtenir une impression plus rapide sur du papier brouillon, vous installez LocoScript évidemment pour le type d'imprimante utilisée en lui indiquant que vous désirez employer cette imprimante plutôt que l'imprimante indiquée dans votre document. Les étapes que vous adopterez dans les deux cas sont pratiquement les mêmes. La justification ne peut être parfaite sur une autre imprimante, mais est-ce important pour votre impression brouillon ?

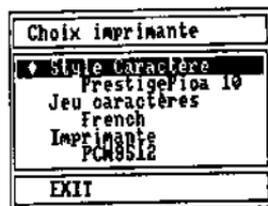
Nous décrivons ici la façon d'installer un document et LocoScript pour une imprimante particulière.

Pour installer cette imprimante, le procédé ressemble à l'installation d'un type de papier particulier.

### Installer un document pour une imprimante et une marguerite particulière

Pour vous montrer la façon d'installer un document pour une imprimante et une marguerite donnée, nous franchirons les étapes nécessaires afin d'installer le document MAILING (un document d'exemple) pour une imprimante compatible Diablo 630 et pour une marguerite US ASCII 96 Elite 12 (normalement le document devrait être configuré pour l'imprimante du PCW.)

L'imprimante pour lequel le document a été préparé est une partie de l'information enregistrée dans le cadre document. Ainsi la première étape consiste à ouvrir le document en modification. Une fois que le document est à l'écran, pressez la touche [F1] et sélectionnez Cadre document (voir session 18).



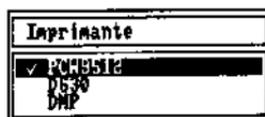
Une fois que l'écran de pagination est visualisé, avec une ligne de menu vous permettant de changer la configuration du document. Ce que vous voulez ici est le menu d'imprimante (qui s'affiche à l'écran comme vous pouvez le constater au moyen de la touche [F6]) vous affichant différentes options afin

de changer les informations et les sélections courantes.

Le menu « Choix imprimante » est un autre type de menus de commandes dans lequel la sélection courante est indiquée par un losange plutôt que par une marque. La raison de ceci est que la sélection d'un autre type d'imprimante change automatiquement le jeu de caractères et le style (de même que la sélection d'un jeu différent de caractères change le style de caractère.) Ainsi, il est important de retourner à ce menu et de vérifier que votre document est installé pour le bon jeu de caractères et style de caractères.

## Sélection de l'imprimante

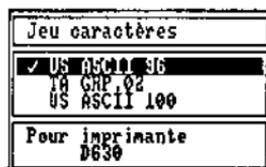
Le premier travail est d'indiquer l'imprimante que vous voulez utiliser. L'option à sélectionner est l'imprimante. Appuyez sur **[ENTER]** et un nouveau menu apparaît. Le menu d'impression est essentiel c'est le menu qui contient toutes les informations que LocoScript possède, le marquage à coté étant la sélection courante de l'imprimante. Si LocoScript vous affiche avant un ? cela signifie qu'il n'a pas d'information sur l'imprimante sélectionnée. (le menu devrait vous être familier si vous avez inséré une nouvelle marguerite dans votre système).



Le menu Imprimante est un menu de configuration, ainsi pour indiquer à LocoScript que vous souhaitez utiliser pour ce document, l'imprimante Compatible Diablo 630, vous vous positionnez à l'aide du curseur menu sur l'option D630 et vous validez avec la touche **[↵]**. Lorsque que votre sélection d'imprimante a été faite, appuyez sur **[ENTER]** ; LocoScript retourne au menu Choix imprimante de telle manière que vous puissiez vérifier et éventuellement modifier le style de caractère que vous avez donné.

## Sélection du jeu de caractères

Maintenant déplacez le curseur menu à l'option Jeu de caractère et appuyez sur **[ENTER]**. Le menu qui apparaît est quasiment identique au précédent à la seule différence qu'il vous montre une liste de jeu de caractères disponible. Chaque jeu de caractères représente différentes combinaisons de caractères. Ces jeux de caractères sont disponibles pour l'imprimante indiquée en bas du menu (l'imprimante en cours).

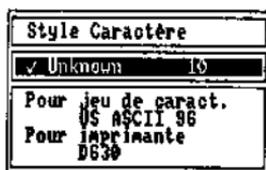


A nouveau, la sélection en cours est cochée (dans certains cas, seule une possibilité vous sera offerte). Si vous venez juste d'installer une autre imprimante, la sélection par défaut sera le jeu de caractères du haut de la

liste. Ainsi il est important de faire suivre votre sélection d'imprimante par le jeu de caractère désiré.

Le menu affiché est un menu de type « configuration » vous permettant par exemple la sélection du jeu de caractère US ASCII96. Déplacez pour cela le curseur menu sur ce jeu de caractères et validez ce choix à l'aide de la touche **[F4]**. Maintenant, appuyez sur **[ENTER]** pour retourner au menu de « sélection imprimante », afin de vérifier et si nécessaire changer le style de caractère que vous avez donné.

### Sélection du style de caractère



Déplacez le curseur menu sur l'option Style caractère et appuyez sur **[ENTER]**. Le menu qui apparaît montre les différents styles de caractères disponibles pour l'imprimante choisie et jeu de caractères (montré en bas du menu). Le nombre juste après chaque nom de style vous indique le pas de caractère pour le style de caractère désigné.

Le menu représenté fonctionne de la même manière que le précédent avec la sélection courante cochée, mais comme vous venez juste de sélectionner un nouveau jeu de caractères, le style par défaut est simplement celui indiqué en haut du menu.

Si vous sélectionniez une imprimante matricielle, il vous sera probablement offert qu'un style de caractères mais lorsque vous sélectionnez une imprimante à marguerite, vous pouvez vous attendre à voir un nombre différents de styles correspondant à différentes marguerites avec le même jeu de caractère sur celle-ci.

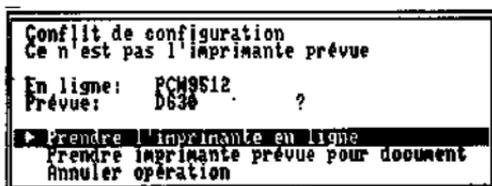
Sélectionnez le style de caractère que vous souhaitez comme précédemment, en le pointant au moyen du curseur menu (dans notre cas nous sélectionnerons Elite 12). Appuyez sur **[ENTER]** puis sur **[EXIT]** et **[ENTER]** pour retourner au document.

Les différentes étapes consécutives ont installé le fichier MAILING pour l'impression sur une imprimante compatible D630. Nous vous montrerons maintenant ce qui arrive lorsque vous voulez l'imprimer avec la configuration de LocoScript inchangé.

- Quand vous voulez configurer le document pour une marguerite différente, vous n'avez pas besoin d'installer l'imprimante à nouveau, mais seulement le jeu de caractère ou le style. Dans ce cas, vous utilisez toujours le menu d'imprimante. Vous ne devez pas commencer par sélectionner une imprimante.

### Impression du document

Immédiatement après son chargement, LocoScript est configuré pour une imprimante particulière. Actuellement, c'est l'imprimante fournie avec le PCW qui est installée. Cependant, quand vous voulez imprimer un document qui a été configuré pour une autre imprimante, vous pouvez soit dire à LocoScript d'imprimer sur l'imprimante choisie soit sur l'imprimante par défaut. Ce choix vous est donné via un message d'avertissement qui apparaît à l'écran avant l'impression.



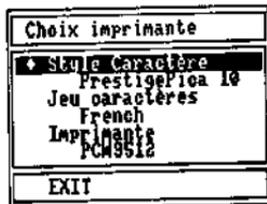
Si l'imprimante que vous avez configurée n'est pas connectée vous pouvez choisir l'option Prendre l'imprimante prévue pour document. LocoScript affichera ensuite un menu spécial qui vous laisse le choix entre continuer ou annuler l'opération en cours. Pour valider votre choix, appuyez sur **ENTER**. L'imprimante choisie devient alors l'imprimante « courante » jusqu'à ce que vous rechargez LocoScript ou que vous reconfiguriez une autre imprimante. Mais si vous voulez sortir votre document en qualité brouillon sur une autre imprimante, vous pouvez le faire aussi en sélectionnant l'option Prendre l'imprimante en ligne.

**IMPORTANT :** Vérifiez toujours que l'imprimante choisie est bien connectée et si c'est une imprimante à marguerite, que la marguerite installée est la bonne. LocoScript n'a aucun moyen de détecter quelle imprimante est connectée et suppose donc que c'est la bonne. Si vous omettez ces vérifications, vous risquez d'avoir de fâcheuses surprises.

## Configuration de LocoScript pour une imprimante particulière

Si l'imprimante que vous désirez employer ne figure pas dans la configuration initiale de LocoScript pour le document choisi, il vous faudra configurer vous même les options d'impressions.

La première étape consiste à mettre LocoScript dans son contrôle de l'état de l'imprimante en appuyant sur la touche [PTR]. Faites le maintenant. Vous devez maintenant avoir une ligne de menu pour vous aider. Choisissez le menu Imprim. en appuyant sur [F5]



Tout d'abord vous devez sélectionner l'option Imprimante qui vous donne une liste d'imprimantes dont LocoScript possède des informations. Choisissez ensuite l'imprimante désirée et sélectionnez le jeu de caractères ainsi que le style.

Utilisez ces menus pour configurer l'imprimante D630, avec un jeu de caractères US ASCII96 et un style de caractère Elite 12.

Vous devez attendre la fin de l'impression avant de pouvoir changer d'imprimante, de style ou de jeu de caractères.

## Commencer avec l'imprimante PCW 9512

LocoScript est initialement prévu pour utiliser l'imprimante PCW 9512 comme imprimante standard et c'est donc celle-ci qui sera configurée automatiquement pendant le chargement du programme. Le papier par défaut est de format A4. Vous pouvez en avoir la confirmation grâce au message d'avertissement qui s'affiche avant votre première impression.

L'autre avantage de pouvoir configurer le type d'imprimante à utiliser pour un certain document réside dans le fait qu'il n'y aura pas de message d'avertissement avant l'impression.

Par contre, ceci est un inconvénient si vous voulez utiliser à chaque fois une autre imprimante, donc pour finir cette session nous allons voir la façon de configurer LocoScript pour qu'il choisisse automatiquement l'imprimante désirée ainsi que votre style de caractère et type de papier.

Les détails sur l'imprimante et le style de caractère ainsi que le type de papier que vous voulez utiliser comme options standard sont aussi stockés dans sa configuration. Pour ce faire nous devons donc changer le fichier CONFIG.STD. La première étape consiste à afficher l'écran gestion disque. Insérez votre disque d'initialisation dans l'unité A, et appuyez sur **[F6]** pour faire apparaître le menu de configuration.

|  |
|--|
| Nouveau papier<br>Types papier   |
| Nouveau style<br>Styles caractère<br>Pour jeu de caract.<br>French<br>Pour imprimante<br>PCW9512 |
| ← Imprimante std<br>Paramètres imprin.   |
| Ecrit CONFIG.STD<br>EXIT   |

## Configuration de l'imprimante standard

Pour sélectionner l'imprimante standard, choisissez l'option Imprimante std et appuyez sur **[ENTER]**. LocoScript affiche ensuite, une liste d'imprimantes actuellement disponibles. Choisissez celle que vous souhaitez en plaçant le curseur menu dessus et en appuyant sur **[F6]**.

Pressez maintenant **[ENTER]**. Ceci vous ramène au menu de configuration. Ce que nous vous conseillons maintenant c'est de sélectionner l'option Paramètres imprim. et de vérifier pour quel type de papier, quel jeu de caractères et style de caractères est configurée l'imprimante. Des explications sur la façon de les paramétrer sont données ci-dessous.

### Configuration des options par défaut

Pour chaque imprimante que vous utilisez, vous pouvez spécifier le type de papier, le jeu de caractères et le style de caractère que vous voulez employer et les enregistrer dans un fichier de configuration. Ceux-ci seront les options courantes quand vous utiliserez pour la première fois l'imprimante, jusqu'à ce que vous les changiez. Si vous n'utilisez qu'un type de papier sur une imprimante particulière, vous n'aurez plus à vous soucier de la configuration du papier. LocoScript s'en charge lui même.

|   |
|---|
| Paramètres imprim.  |
| ● Imprimante installée<br>PCW9512                           |
| Type de papier<br>A4  |
| Style installé<br>PrestigePica 10<br>Jeu installé<br>French |
| Options imprimante  |
| EXIT  |

La façon de configurer ces options s'obtient en sélectionnant l'option Paramètres Imprim. et en appuyant sur **[ENTER]**. Vous voyez alors un nouveau menu vous résumant le contenu des options d'une de vos imprimante. Si vous voulez vérifier les détails d'une autre imprimante, positionnez le curseur menu sur Imprimante installée et appuyez sur **[ENTER]**.

### Type de papier

Pour configurer le type de papier, vérifiez que le curseur menu est sur Type papier et pressez **[ENTER]**. LocoScript alors affiche une liste de types de papier.

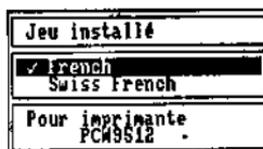
Choisissez tout simplement le type de papier désiré en vous positionnant sur le type de papier avec le curseur menu et en appuyant sur **[ENTER]**. Par

exemple vous pourriez sélectionner du papier continu 11 pouce comme papier standard. Mais pour le moment, il est préférable de laisser du papier de type A4. Si vous avez sélectionné du papier feuille à feuille, indiquez à LocoScript si l'impression doit se faire à l'italienne ou format portrait (voir session 20).

Une fois que vous avez terminé, appuyez sur **ENTER**. Vous vous trouvez à nouveau devant le menu de configuration.

### Style et jeu de caractères

Pour installer un jeu de caractères, déplacez le menu curseur à Jeu installé et appuyez sur **ENTER**. Ceci vous donnera une liste de tous les jeux de caractères donnés :



Sélectionnez le jeu de caractères donné comme à l'accoutumé : par exemple déplacez le curseur menu à l'option French et appuyez sur **⇐** afin de sélectionner celle-ci. Pressez ensuite **ENTER** pour retourner au menu par défaut. Ceci fait, appuyez sur **ENTER** afin de consulter la liste de tous les styles de caractères pour votre jeu de caractères donné. Prenez le style désiré, toujours de la même manière, c'est-à-dire en plaçant le curseur menu sur cette option et en pressant **⇐**. Pressez à nouveau la touche **ENTER**.

Quand vous avez fini de configurer toutes les options pour cette imprimante, vous pouvez soit reconfigurer les options d'une autre imprimante, soit sélectionner EXIT pour retourner au menu de configuration. Sélectionnez ensuite à partir de ce menu l'option qui vous permet de retourner à l'écran gestion disque, en sauvegardant bien sûr votre nouveau fichier CONFIG.STD.

**Remarque :** Si vous désirez garder ces options vous devez mettre à jour le fichier CONFIG.STD. Si vous ne le faites pas, toute information concernant votre nouvelle marguerite sera définitivement perdue quand vous éteindrez votre ordinateur.

## **Résumé de la session**

Dans cette session nous avons vu :

- L'aspect matériel et logiciel vous permettant d'imprimer des documents sur une imprimante autre que le PCW.
- La façon de configurer un document pour une imprimante particulière, jeu de caractères et styles.
- La façon d'installer LocoScript pour une imprimante particulière, jeu de caractères et style.
- Pourquoi il est bon d'installer le document et l'imprimante pour l'imprimante, le jeu et le style de caractère utilisés, et de mettre la bonne marguerite dans l'imprimante.
- Ce qu'il se passe si le logiciel est installé pour un type d'imprimante différent de celui du document.
- Comment faire reconnaître en standard par LocoScript votre imprimante et rendre standard pour cette imprimante le jeu et style de caractère, ainsi que le type de papier.

# Créer un modèle de document

Dans cette session, nous allons voir comment utiliser un modèle pour créer d'autres documents. Quand vous concevez ce document il vous faudra tenir compte :

- des formats types
- des en-têtes et pieds de page
- du type de papier utilisé ainsi que de la mise en page
- de l'imprimante que vous allez utiliser
- de ce que vous allez mettre en en-tête.

LocoScript fera en sorte que ce document soit utilisé comme modèle pour tout autre document du même genre. Si vous faites un peu d'efforts, vous pourrez produire des documents ayant un aspect très professionnel.

Le document que vous devez préparer est un document parfaitement normal. Vous pouvez l'imprimer, le modifier etc. La seule différence si l'on peut dire réside dans son nom. Il doit s'appeler `MODELE.STD`.

Si un groupe contient un document appelé `MODELE.STD`, il est alors utilisé comme modèle pour chaque nouveau document créé dans ce groupe. En fait, le nouveau document n'est qu'une copie de `MODELE.STD`.

Ce qui veut dire que vous pouvez avoir jusqu'à huit modèles différents sur un disque ou un dans chaque groupe. Vous pourrez donc avoir par

exemple, un modèle différent pour :

- les lettres en format A4
- les lettres en format A5
- les numéros
- les rapports
- les articles de magazine
- les agendas
- les étiquettes et,
- les accusés de réception

et les mettre tous sur un même disque. Ainsi chaque document que vous créerez aura exactement la même mise en page que le modèle de son groupe.

Nous allons vous montrer dans cette session, les détails nécessaires pour créer deux modèles de documents, des lettres A5 et des étiquettes 7,5 cm. Nous sauvegarderons le nouveau modèle dans le second groupe de votre disque « document » donc si nécessaire, insérez votre disquettes de documents dans le lecteur. (N'oubliez pas de pressez **[F7]** après).

### Etape 1 : Planification

Comme nous l'avons mentionné plusieurs fois dans ce cours, une bonne préparation peut vous évitez de nombreux problèmes, et ceci est particulièrement vrai quand vous préparez un document **MODELE.STD**. Il faut que ce dernier soit parfait dans les moindres détails. Concentrez-vous surtout sur le texte :

Il y a beaucoup de choses à savoir :

- Quel type de papier utiliser
- Quel largeur de zone d'en-tête et pied de page vous désirez
- Ou mettre les sauts de page.
- Est-ce que les en-têtes et pieds de pages vont être imprimés sur toutes les pages
- Quelles marges utiliser
- Quels formats types vont servir d'exemple.
- etc.

En bref, tout ce que nous avons vu dans ce cours va vous servir pour créer le document idéal.

Bien évidemment, tout ne vous servira pas forcément. C'est à vous de voir ce qu'il faut mettre et ce dont vous avez besoin. Le document MODELE.STD est configuré une fois pour toute et vous servira tout le temps.

De plus, vous aurez déjà un document parfait qu'il ne faudra pratiquement pas changer. Il suffira donc d'en faire une copie et de le modifier.

Cependant, même si vous avez un document prêt à copier, vous aurez besoin d'une check list. Voici quelques questions que vous pouvez vous poser.

## Session 24 : Créer un modèle de document

|   | <b>Papier A5</b>   | <b>Etiquettes</b>   |
|---|--|---|
| Quelle imprimante et quelle marguerite doivent figurer dans votre configuration       | l'imprimante PCW et la marguerite Prestige Pica  | l'imprimante PCW et la marguerite Prestige Pica   |
| Quel type de papier il faut utiliser ?  | A5 feuille à feuille (50 lignes)   | 7,5 cm continu soit 18 lignes   |
| Quelle longueur voulez-vous sélectionner pour les zones d'en-têtes et pieds de page ? | 3 lignes chacune. Comme vous ne pourrez pas imprimer sur les 6 premières lignes ou les 3 dernières lignes cela vous laisse 50-6-3-3-3 = 35 de texte par page             | Aucune  |
| Où doivent être placés les sauts de page  | Pas au milieu des paragraphes  | Peu importe   |
| Où doivent être placés les en-têtes et pieds de page ?                                | Première page en-tête spécial et pied de page spécial. Autres pages, En-tête seulement   | Hors de propos  |
| Quelle mise en page désirez vous pour les en-têtes et pieds de page ?                 | Marges aux positions 5 et 53. Pas proportionnel interligne 1. Pas de ligne de 6  | Hors de propos  |
| Les en-têtes et pieds de page sont-ils les mêmes sur toutes les pages                 | L'en-tête et pied de page sur la première page seront les mêmes  | Hors de propos  |
| Quelles marges voulez-vous fixer dans le document type 1 ?                            | Les marges et caractères aux positions 10 et 53 une tabulation à la position 15 un pas proportionnel un interligne 1 caractères justifiés 1/2 RC exemples pas de ligne 6 | Marges et caractères aux positions 5 et 50 pas de tabulations pas proportionnel, interligne 1, non justifié, pas de ligne de 6,0 RC en plus |
| Quels sont les détails des documents types 2 et 3 ?                                   | Document type 2 comme le 1 mais tabulation à droite à la position 40, pas de caractère de 10, document type 3 comme le 1 mais simple tabulation à la question 20         | Hors de propos  |
| Quel type voulez-vous dans votre modèle   | L'adresse de la compagnie les mots réf votre réf : et Cher puis la formule de politesse approprié.   | Aucun   |

## Étape 2 : Création d'un nouveau modèle

Les documents MODELE.STD sont des fichiers standards LocoScript et peuvent être créés par le menu « création ». Sélectionnez le groupe dans lequel vous voulez créer votre document et appuyez donc sur C (voir Session 3).

Vous pouvez aussi copier un document existant comme mentionné dans la Session 7. Effectivement, cette option paraît très attrayante puisqu'elle vous évite un certain d'effort et des configurations inutiles.

A titre d'entraînement, et pour vous prouver que ce n'est pas si difficile que cela nous opérons pour la création d'un document. Placez le curseur sur le groupe 1 et créez un nouveau document portant le nom de MODELE.STD.

Si LocoScript n'a pas de modèle à copier, le document est configuré selon les valeurs par défaut sur du papier A4, pas de tabulations etc. C'est à vous de changer la configuration selon vos besoins.

## Étapes 3 : Vérification et correction de la configuration du document

La première chose à faire est de voir tout ce dont vous aurez besoin :

- l'imprimante et la marguerite
- le type de papier
- les zones d'en-tête et de pied de page
- l'emplacement des en-têtes et pieds de page
- les sauts de page
- les documents types
- la mise en page utilisant les en-têtes et pieds de page

Vous pouvez évidemment les configurer dans l'ordre que vous voulez mais il est peut être préférable de fixer la taille du papier avant de fixer les zones d'en-têtes et pieds de page. De même il est préférable de taper votre texte avant de saisir vos en-têtes et pieds de page.

Pour accéder au menu de configuration, appuyez sur **[F1]** (le menu Actions) et sélectionnez cadre document. C'est à partir de là, que vous pourrez changer toutes les options concernant la pagination.

Si vous utilisez cette session pour vous aider à configurer votre propre modèle, ignorez les détails ci-dessous et remplacez-les par ce dont vous avez besoin.

### 1. L'imprimante et la marguerite (Session 23)

Notre configuration concerne l'imprimante intégrée qui devrait déjà être fixée. Cependant il est bon de le vérifier. Ouvrez donc le menu d'imprimante et vérifiez que le menu affiche PCW9512. Le jeu de caractères French et le style Prestige Pica si la configuration est correcte, pressez **[CAN]**.

### 2. Le type de papier (Session 20)

Ouvrez le menu et sélectionnez Type Papier. Le format que vous désirez est A5. Vérifiez que l'option portrait est sélectionné, pressez **[ENTER]** pour confirmer.

### 3. La longueur des zones d'en-têtes et pieds de page (Session 18)

Appuyez sur **[F5]** menu page, et sélectionnez Format de Page. Fixez une zone d'en-tête de 3, un pied de page de 3. Le corps de la page devrait changer automatiquement à 35. Fixez aussi le Pied de page Fixe parce que le pied de page s'imprime toujours au même endroit. Pressez **[ENTER]**.

### 4. Comment les en-têtes et pieds de page sont utilisés (Session 17)

Ouvrez le menu « page » et sélectionnez Options pour cadre. Dans le haut du menu, sélectionnez pour première page afin que les en-têtes et pieds de page ne s'impriment que sur la première page. Dans la section du milieu fixer toutes les options sauf la dernière c'est-à-dire dernière pages

avec Pied pour que la première page ait un en-tête et un pied de page et que la dernière n'ait qu'un en-tête seulement.

Finalement, sélectionnez Prendre pied 1<sup>re</sup> page pour les documents à pages simples possèdent un pied de page spécial, pressez **[ENTER]**.

### 5. Les sauts de page (Session 18)

Ouvrez le menu Page, sélectionnez sauts de page et pressez **[ENTER]**. Choisissez sans paragraphe coupé pour qu'aucun paragraphe ne soit coupé en plein milieu puis pressez **[ENTER]**.

### 6. Les formats type (Session 18)

Ouvrez le menu Format et sélectionnez Formats type puis pressez **[ENTER]**. Les formats à fixer sont :

- Format 1 qui va être utilisé avec la plupart du texte
- Format 2 pour l'adresse
- Format 3 pour la formule de politesse, etc.

Sélectionnez tour à tour ces options et pressez **[ENTER]**, ceci vous amène à l'éditeur de format.

Dans chaque cas, vous aurez besoin de texte justifié de marges à la position 5 et 53, d'un interligne 1, d'un pas de ligne de 6 et du zéro non barré. (Reportez-vous à la Session 12 si vous ne savez plus les configurer).

Les autres options à changer sont :

- Format 1 : Une tabulation simple à la position 15, un pas proportionnel, un espace RC d'un demi et le nom Principal.
- Format 2 : Une tabulation simple à la position 15, une tabulation droite à la position 40, un pas de caractère de 10, un espace RC de zéro et le nom Adresse.
- Format 3 : Une tabulation simple à la position 20, un pas proportionnel, un espace RC d'un demi et le nom Salutations.

Appuyez sur **[EXIT]** pour changer de formats et **[ENTER]** pour terminer.

### 7. La mise en page pour l'en-tête et pied de page (Session 17)

Ouvrez le menu « Format » et sélectionnez Modifie format. Fixez les marges à 5 et 53. Effacez les tabulations. Fixez un pas proportionnel un interligne de 1, un RC en plus de zéro, un pas de ligne de 6. Fixez aussi le nom à Pagination.

### 8. L'en-tête et le pied de page standard (Session 17)

Entrez le texte à utiliser sur la première page aux emplacements prévus à cet effet.

• Vous devriez maintenant pouvoir pressez **[EXIT]** et retourner à votre document.

## Etape 4 : Le texte standard

La tâche restante est de fixer le texte que vous allez utiliser dans chaque document utilisant ce modèle.

Dans notre cas, c'est l'adresse de la compagnie, les références et les salutations.

Il faut donc taper :

- **[F2]** sur la ligne au-dessus de l'adresse
- **[F1]** à la fin de l'adresse
- **[F3]** sur la ligne au-dessus des salutations.

## Etape 5 : Sauvegarde du modèle

Une fois que tout est prêt, il faut sauvegarder votre modèle, un peut comme un document.

• La même procédure est à utiliser quand vous créez d'autres modèles.

**Remarque :** Le document appelé Session 24 sur la disquette d'initialisation a été créé en utilisant un modèle.

## Travailler avec des modèles

La présence d'un document appelé `MODELE.STD` dans un groupe signifie que ce modèle va être utilisé pour tout document créé dans ce groupe.

Peut être que cela vous convient. Cependant il est fort probable que vous ne vouliez qu'utiliser un certain membre de document sur le même modèle. Comment faire ?

La solution consiste à mettre des copies du modèle à utiliser dans le drive M parce que si aucun modèle ne figure dans le groupe de la disquette dans lequel vous créez votre document, LocoScript en cherchera un dans le lecteur M dans le même groupe. Si, par exemple, vous mettez vos lettres A4 dans le premier groupe du disque (groupe 0), vos lettres A5 dans le groupe 1 et des notes dans le groupe 2, vous n'avez pas besoin d'avoir une copie de chaque `MODELE.STD` sur chaque disque. Il suffit de les copier sur le lecteur M dans le groupe correspondant. C'est-à-dire lettres A5 dans le groupe 1, les mêmes dans le groupe 2 etc.

## Les exemples types

Il est important de travailler avec des modèles ; c'est un des aspects du PCW9512. Votre disquette de départ contient plusieurs exemples de ces modèles. Ces modèles peuvent être utilisés tel que, pour créer des documents, mais vous pouvez remplacer certains termes utilisés dans ces exemples par vos propres termes. Ces modèles sont très faciles à modifier pour préparer ce dont vous avez besoin. Les deux modèles contenant des commandes LocoMail (`LETTRE.1` et `LETTRE.2`) peuvent également être remaniés.

Cependant, avant de modifier ces deux documents, il est très important d'avoir assimilé les codes inclus dans ces documents. Pour ce faire, vous pouvez consulter le *guide de référence technique LocoScript* (édité par Locomotive Software), ou alors les applications LocoScript de ce guide.

## Groupe 2 - Modèles lettres

La seule différence entre un document créé avec un modèle et un document créé sans modèle est la présence de tabulations dans le format principal et un menu de pagination. Il se peut que vous soyez obligé d'adapter certains paramètres comme du papier non standard, ou en modifiant les marges ou tout autres détails du stock de format. Souvenez-vous que le contenu du format 1 (appelé format principal dans les exemples types) est inutilisé par défaut lors de la création d'un nouveau document.

## Groupe 3 - Modèle manuscrit

C'est un modèle très courant pour écrire des articles, des livres ou des thèses qui contient un texte de pagination. (Appuyez sur la touche **F1** et choisissez l'option cadre document pour l'éditer) il donne un aspect très professionnel à votre document lors de l'impression avec un espacement double, un texte justifié, une numérotation des pages.

## Groupe 4 - Modèle de notes

Nous avons pris des modèles de lettres et nous y avons ajouté du texte « standard ». Cela vous aide à taper vos notes en créant une maquette qui vous servira à chaque fois et qui vous évitera bien des efforts.

Souvent, il deviendra nécessaire de remplir un certain nombre de groupes avec ce type de modèle, chacun contenant le texte d'une lettre différente.

## Groupe 5 - Modèle étiquettes

Dans la Session 22 nous avons vu comment utiliser de manière simple les techniques de LocoMail pour tenir des listes de noms et d'adresses en choisissant le 2 Papier Etiquette correspondant à la plus petite taille de papier, chaque adresse sera imprimée comme sur des pages séparées. Lors de l'impression avec la commande **I = Imprime**, elles seront automatiquement imprimés sur des étiquettes individuelles, prêtes à être collées sur des enveloppes. Une liste de noms préparées de cette manière peut être éditée et remaniée en utilisant simplement la commande LocoScript **FIND**. Par

exemple, pour regarder un nom particulier, ce document peut être utilisé comme document de données (fichier de données) par LocoMail lors de l'utilisation de la commande fusion.

## **Groupe 6 - Modèle de facture**

C'est le plus complexe des modèles d'exemple, il montre toutes les possibilités et la puissance du PCW9512 et prouve que ce n'est pas simplement un éditeur de texte, mais un système complexe pour votre travail. La facture est préparée avec un mode de calcul automatique performant, simplement en « Remplissant » certaines informations à partir du clavier. Une fois encore, il est possible de modifier le résultat final, en particulier le texte en éditant ce modèle. Par exemple, vous pouvez modifier le taux de T.V.A. Le formatage des différentes lignes requiert l'utilisation de formats différents. Notez comment certaines des informations concernant le formatage (par exemple le pas du champ description) se trouvent dans la partie du programme en début de ce modèle. Comme avec le modèle mailing, la modification est faite plus facilement avec les codes apparents, mais vous trouverez probablement plus facile de le remplir pour plus de clarté avec les codes cachés.

Une fois de plus, si vous n'arrivez pas à obtenir le résultat escompté, en regardant l'exemple vous deviez alors vous référer à des livres cités précédemment.

## **Groupe 7 - Modèle de mailing**

Doit être « fusionné » avec une liste de noms, d'adresses et toutes autres données appropriées (par exemple, ADRESSE.LST). Ce modèle illustre parfaitement la production d'un mailing sophistiqué avec un minimum d'interventions de votre part. Pour ce faire, il est préférable d'utiliser du papier continu (listing) et d'utiliser l'option de LocoMail automatique.

Les commandes LocoMail (décrites dans la Session 21 et 22) sont incluses dans ce modèle pour taper la date et pour prendre des informations tel que le nom ou l'adresse à partir d'un fichier de données. Créer une nouvelle version de ce modèle n'est pas très compliqué. Utilisez la commande

C = Création, vous éditez alors une copie de cette lettre, modifiez ou retapez quelques lignes, et si nécessaire, utilisez les commandes LocoMail pour insérer les codes *nom* et *adresse* dans votre texte. LocoMail reformatera le résultat, au fur et à mesure de l'insertion des informations dans les sections en vidéo inverse. Il est normalement plus facile d'éditer ce type de document en utilisant l'option visualisation des codes (F8 = OPTIONS). Le milieu de cette session vous montre un exemple des équivalences LocoMail « IF THEN ELSE » (SI ALORS SINON) utilisé dans l'exemple pour réaliser un test sur l'adresse. Vous pouvez modifier le nombre de choix en éditant cette exemple et en ajoutant les codes LocoMail. Si vous n'obtenez pas le résultat escompté, référez-vous au modèle de base ou alors regardez les livres de références mentionnés plus haut.

Cet exemple peut être également « Rempli »

Nous vous avons démontré les techniques employées pour ces modèles. Cependant, si l'un de ces modèles ne vous convient pas, ou si vous n'en avez pas l'utilité, vous pouvez parfaitement l'effacer de votre disquette, renommer un groupe en utilisant le menu F4 de l'écran gestion disque simplement en sélectionnant l'option Renommer Groupe, puis appuyez sur le chiffre approprié (0-7) pour initialiser le groupe. Vous pouvez alors utiliser ce groupe pour des besoins qui vous seront spécifiques.

Attention : vous devez quand même, toujours avoir une copie de la disquette d'origine. Rappelez-vous que nous n'avons stocké que des modèles sur cette disquette, répondant chacun à un besoin spécifique. Si vous avez besoin d'un autre modèle, vous pouvez la mettre sur la même disquette, et le même groupe que les documents que nous utilisons actuellement.

## Résumé de la session

Dans cette session nous avons vu comment LocoScript utilise un document ayant un modèle différent, et comment vous devez le réaliser :

- Mise en place d'un document utilisant le modèle d'un autre document.
- Disposition des documents pour qu'ils puissent servir de modèle pour la création d'un document particulier.

# Comment utiliser au mieux LocoScript 2

Le support de cours que vous venez de parcourir vous à présenter toutes les caractéristiques de ce traitement de texte. Vous devez donc savoir comment utiliser LocoScript.

Mais avant de foncer pour imprimer toutes vos lettres, articles, etc. il est préférable de réfléchir sur la manière d'utiliser LocoScript intelligemment.

## Organisation de votre travail

Il est évident qu'un traitement de texte peut être un outil de travail très puissant si vous êtes bien organisé. Tout d'abord, précisez l'imprimante que vous allez utiliser, quel type de papier vous allez mettre dans votre imprimante, etc. et ainsi vous éviterez des pertes de temps dans l'avenir.

Donc :

- Choisissez l'imprimante avec laquelle vous allez imprimer le plus, et vérifiez que vous avez les câbles nécessaires.
- Assurez-vous d'avoir une copie de tous les fichiers imprimante dont vous ayez besoin.
- Assurez-vous que le type de papier que vous allez utiliser figure bien dans le fichier CONFIG.STD (voir Sessions 20 et 23).
- Organisez vos disquettes. Allez-vous en garder une pour les lettres, une autres pour les rapports etc., où voulez-vous tout regrouper sur une même disquette ?
- Renommez vos groupes de façon à mettre par exemple dans le groupe 2 toutes vos lettres, dans le groupe 3 un autre type de document etc.

- Préparez les modèles pour vos nouveaux documents et stockez les dans le groupe approprié.
- Etablissez un fichier contenant les phrases usuelles que vous utiliserez.
- En bref, préparez tout ce qu'il vous faut d'avance.

**Remarque :** Bien que ce soit une bonne idée de tout préparer d'avance, ne vous sentez pas obligé de tout avoir bon du premier coup. Tout ce que vous avez préparé pourra être changé autant de fois que nécessaire. De toute façon, moins les documents seront structurés, plus il vous sera difficile de tout trier.

## Comment repérer les outils nécessaires à l'élaboration de votre document

Le support de cours a été désigné pour vous aider à construire un certain nombre d'outils de façon à bien présenter vos documents. Il est possible que vous vous sentiez perdu quand il s'agit de mettre en page un document.

Ce n'est pas une raison pour ne pas en dormir la nuit. Comme nous l'avons vu, une des fascinations de LocoScript est de pouvoir créer des documents très professionnels sans pour autant se servir de tous les outils fournis.

Généralement, ce sont les erreurs et catastrophes qui vous apprennent ce qu'il ne faut pas faire ou plutôt ce qu'il aurait fallu faire. Pour terminer, nous allons vous donner des exemples de documents que vous réaliserez peut-être ainsi que les outils nécessaires à leur élaboration.

## Lettres d'affaires

- Utilisez des en-têtes pour mettre le nom ainsi que les coordonnées de votre société. Utilisez les codes de centrage pour bien les positionner au milieu de la feuille. Vous pouvez aussi utiliser les caractères gras etc.
- N'oubliez pas de démarrer votre lettre sous l'en-tête.

- Pour imprimer la liste des directeurs, tapez-la dans le pied de page que vous n'imprimerez que sur la première feuille.
- Lettre à... au début de chaque feuille d'un même document.
- Nom du destinataire au bon endroit pour les enveloppes à fenêtre (utilisation de la commande (AlignD)).
- Positions standards pour la date et les références.
- Caractères spéciaux pour les adresses etc.
- Copie de lettres pour ne pas refaire à chaque fois le même travail.
- Correction des fautes.
- Lettres personnalisées grâce à Locomail.

## Mémemorandum

- Le mot Mémemorandum écrit en long à travers la page en caractères gras et au centre.
- Les positions standard pour : Attn, De, Date, Copies.
- Une ligne en travers de la page pour séparer l'en-tête du corps de la lettre.
- Copie multiple pour tout le personnel.
- Papier standard indiqué dans la configuration.

## Rapports et articles de magazines

- Faire des mises à jour, constamment.
- Insertion de texte à partir d'autres articles.
- Interligne double en utilisant l'interligne 2.
- Réalisation de brouillons sur du papier bon marché.
- Correction des fautes pour les versions définitives.
- Déplacement rapide à travers le document.
- Numérotation des pages.
- Comptage automatique des mots.

### Rapports techniques

- Préparation de tableaux.
- Quadrillage avec traits horizontaux (codes de soulignement) et traits verticaux (barre verticale).
- Emplacement du tableau (faire attention à ce qu'un tableau ne soit pas coupé en deux par un saut de page).
- Utilisation de la numérotation de type page  $n$  sur  $t$ .
- Importation de rapports créés sur d'autres traitements de texte.
- Préparation de formules complexes (avec les symboles LocoScript).
- Ecrire les formules mathématiques avec les indices et les exposants.

### Livres

- Titre bref en haut de chaque chapitre sauf pour la première page.
- Numérotation de pages paires et impaires.
- Pages numérotées en utilisant le code (Page No).
- Changement et modification en utilisant les blocs.
- Laisser des espaces pour y coller des illustrations en insérant des  $\leftarrow$  ou en forçant un saut de page.
- Même format de mise en page pour chaque paragraphe.
- Styles de caractères pour les en-têtes, titres etc.
- Correction des fautes.

### Factures

- Modèle standard de factures.
- Mise en page appropriée.
- Objets et articles standard figurant au même endroit.
- Copies de factures.
- Calculs arithmétiques avec les fonctions étendues de Locomail.

---

## Activités d'un club

### Réunion

- L'agenda du mois (en recopiant celui du mois précédent et en le modifiant).
- Différents types d'événements stockés constamment dans un fichier (déjeuner de Noël, réunion annuelle etc.).
- Avoir un style standard et l'utiliser toujours aux mêmes endroits.
- Liste des membres du club.
- Faire une copie pour tout le monde.
- Réalisation d'étiquettes d'après le fichier des membres du club.
- Envoi de courriers personnalisés.

### Circulaires

- Envoi d'une copie à chaque membre du club avec l'adresse du club, la date etc. dans chaque en-tête. En pied de page, la liste des membres etc.

### Fanzines

- Aspect professionnel en utilisant les pas de caractères et interlignes, les centrages et les justifications.
- Faire ressortir les points importants en utilisant des effets spéciaux (gras, large, exposants etc.).
- Etablir un format standard utilisable dans chaque Fanzine.
- Séparer l'en-tête du corps par une ligne horizontale grâce aux caractères de soulignement.

---

# Annexes

Annex 1: List of participants

# De LocoScript 1 à LocoScript 2

Si vous avez déjà utilisé la première version de LocoScript, LocoScript '1', il sera facile de vous adapter à LocoScript 2 puisque vous êtes déjà habitué à utiliser les touches et les menus pour sélectionner les actions désirées.

Cependant, il y a certains aspects de LocoScript 2 que vous devrez apprendre et pas simplement ses nouvelles caractéristiques. D'autres modifications simplifiant l'utilisation du traitement de texte ont été réalisées.

Cette annexe donne toutes les différences entre LocoScript 1 et LocoScript 2, énumérant les sessions pour lesquelles vous devrez être attentifs. Vous trouverez aussi le moyen de récupérer des documents LocoScript 1 sous LocoScript 2.

Bien sûr, tous ces changements signifient que vous devez réapprendre certains aspects de LocoScript. En particulier, les noms d'options dont vous avez besoin, et les touches à utiliser pour obtenir certaines actions. Par exemple, dans LocoScript 2, la touche qu'il faut enfoncer pour prévenir LocoScript du changement de disque que vous avez effectué est **[F7]**.

## Modifications globales

LocoScript 2 ressemble beaucoup à LocoScript 1 avec en plus :

- D'autres caractéristiques, en particulier, la possibilité d'imprimer sur des imprimantes autres que celles fournies avec votre PCW et une plus grande gamme de caractères afin que LocoScript puisse fonctionner avec différents langages.
- Différents menus et options.

## **Les principales sessions à étudier**

Plusieurs aspects de LocoScript 2 sont soit totalement nouveaux, soit modifiés dans leur fonctionnement par rapport à LocoScript 1. La suite donne une petite idée des changements qui ont été faits mais pour utiliser ces caractéristiques vous devez consulter la session s'y référant.

### **Formatage et copie de disques (dans la Session 7)**

Les formatages et les copies de sauvegarde des disquettes peuvent être maintenant effectués à partir de LocoScript. Cela devrait être plus simple à utiliser et générera moins de source d'erreur qu'en utilisant DISCKIT puisque vous n'avez plus à sortir du programme et à recharger le système d'exploitation CP/M puis ensuite recharger LocoScript quand vous avez fini.

### **Formats (Session 12 et Session 18)**

Les formats comprennent toujours essentiellement les mêmes notions pour mettre en page un texte mais ils travaillent de façon différente.

Dans LocoScript 1, les informations sur chaque format figuraient dans l'en-tête du document : dans LocoScript 2, cette information est conservée dans le code format lui-même. Ce qui est maintenant stocké dans le cadre du document sont les formats « types » qui sont utilisés comme modèle pour la création de nouveau format. Ces formats types comportent des noms et des numéros pour que vous puissiez choisir le modèle désiré.

Quand vous changez un format, vous le modifiez uniquement pour une partie du texte sur laquelle vous travaillez. Vous ne changez pas automatiquement les autres parties du document. Il y a une procédure spéciale à suivre décrite dans la Session 18 quand vous voulez faire de tels changements à travers tout le document.

Autre avantage spécifique du nouveau système : vous pouvez transférer toutes les informations sur le format avec le texte que vous copiez ou déplacez sur un autre document.

## Utilisation de différents types de papier (Session 20)

Dans LocoScript 1, vous deviez connaître et vous souvenir de beaucoup d'informations sur le papier sur lequel vous vouliez imprimer à moins que celui que vous utilisiez, était toujours du papier A4 ou du papier continu 11 pouces et que vous étiez d'accord avec toutes les configurations que LocoScript proposait.

LocoScript 2 vous facilite l'utilisation des différents types de papier en introduisant le nouveau concept de 'type papier'. Chaque type de papier contient une description complète, sa largeur, sa longueur, la sorte de papier (feuille à feuille ou du papier continu) etc. Il porte un nom A4, A5 ou étiquette pour que vous puissiez choisir plus facilement le type de papier que vous souhaitez. Plusieurs types de papier sont prédéfinis : vous pouvez en installer d'autres si vous le désirez.

LocoScript 2 facilite votre travail en configurant l'imprimante pour le type de papier que vous avez spécifié pour le document, si vous le voulez.

A chaque fois que vous lui demandez d'imprimer un document, il vérifie le type de papier que vous avez spécifié dans le document avec le type de papier pour lequel l'imprimante est configurée. Il affiche un message s'il ne trouve pas le type de papier spécifié. Une des options données dans ce message vous permet de reconfigurer l'imprimante pour le document. Tous ce que vous devez faire est de sélectionner celle-ci et d'appuyer sur **[ENTER]** : LocoScript 2 fait tout le reste.

La Session 20 est aussi importante parce qu'elle vous explique la sauvegarde d'informations de LocoScript sur le type d'imprimante et de papier que vous utilisez sur votre système.

## **Utilisation des autres imprimantes (Session 23 et dans la 1<sup>re</sup> Partie, Chapitre 3)**

Quand vous utilisez LocoScript 1, vous pouvez imprimer seulement vos documents sur l'imprimante fournie avec le PCW et, vous êtes limité au style de caractères que cette imprimante vous donne. Avec LocoScript 2, vous pouvez configurer votre système pour l'utiliser sur une autre imprimante. Si vous avez une imprimante matricielle, par exemple, vous pouvez utiliser celle-ci pour produire des versions brouillons de vos documents très rapidement (environ quatre fois la vitesse de l'imprimante à marguerite). La Session 23 décrit comment configurer LocoScript afin que vos documents soient imprimés sur l'imprimante désirée.

Vous pouvez imprimer des documents en utilisant LocoScript 2 sur une grande gamme d'imprimantes. Les plus couramment utilisées sont les imprimantes à marguerite de type « D630 » : c'est-à-dire les imprimantes à marguerite qui obéissent aux mêmes commandes d'impression et prennent les mêmes marguerites que l'imprimante DIABLO 630, et les imprimantes matricielles qui obéissent aux mêmes commandes que l'imprimante EPSON FX 80.

## **Mise en place de zones de texte, d'en-tête et de pied de page (Session 18)**

LocoScript 2 ne divise pas la page de la même façon que LocoScript 1. Au lieu de la diviser en trois zones, LocoScript 2 la divise en 5 parties la marge supérieure, la zone en-tête, la zone de texte, la zone pied de page, la marge inférieure. Les marges supérieure et inférieure sont des zones sur lesquelles l'imprimante ne peut imprimer et sont définies par le type de papier que vous utilisez.

Aussi, au lieu de calculer la longueur de l'en-tête et du pied de page vous devez d'abord composer les textes de l'en-tête et du pied de page et définir ensuite une longueur pour ces zones correspondant au nombre de lignes désirées.

Un autre problème épineux dans LocoScript 1 était de calculer le numéro de lignes sur lesquelles l'en-tête et le pied de page commençait.

Vous n'avez plus à faire ce calcul dans LocoScript 2: l'en-tête et le pied de page commencent automatiquement au début de leur zone respective et vous ajouterez des lignes blanches dans l'en-tête et le pied de page pour ajuster la position du texte qu'ils contiennent. Ceci est expliqué dans la Session 17.

## **Obtention des accents et des caractères spéciaux (Annexe III)**

La gamme de caractères que LocoScript 2 peut fournir est beaucoup plus grande que dans LocoScript 1, afin que vous puissiez taper du texte dans beaucoup plus de langues, y compris celles qui contiennent des caractères cyrilliques. Il y a plus de 400 caractères et symboles différents; chacun d'eux peut être utilisé en combinaison avec 15 accents différents. Vous pouvez en plus définir 10 caractères. (La façon de définir ces caractères est décrite dans le manuel de références techniques LocoScript 2, de Locomotive Software).

Tous ces caractères peuvent être affichés à l'écran mais il se peut que vous n'arriviez pas à tous les imprimer sur l'imprimante que vous utilisez. Les caractères qui peuvent être imprimés dépendent de l'imprimante que vous possédez.

La façon de taper ces caractères au clavier est nouvelle. LocoScript 2 à un mode «super ALT»: c'est une combinaison de touches qui modifie le jeu de caractères du clavier. Par exemple, pour taper des caractères russes, sélectionnez dans un premier temps le mode cyrillique, puis utilisez les touches comme s'il y avait un caractère cyrillique imprimé sur chaque touche. Pour retourner à un mode normal vous effectuerez un autre «Super Alt».

L'Annexe III comporte une liste complète de tous les caractères que LocoScript 2 peut obtenir, symboles monétaires, accents, symboles mathématiques, symboles de texte. A côté, de chaque caractère, figure la combinaison de touches à effectuer pour l'obtenir dans votre document.

## **Les autres sessions à consulter lors de votre travail**

En plus de ces principaux changements, d'importantes fonctions ont été ajoutées aux caractéristiques du traitement de texte. A nouveau, nous vous conseillons de consulter la partie du support de cours concernée avant d'essayer de mettre en pratique ces caractéristiques.

### **Session 14 : Options supplémentaires pour la recherche et l'échange de mots**

Cette session vous explique comment utiliser les diverses options qui ont été ajoutées à « Recherche et Echange » pour que ces caractéristiques soient plus puissantes. LocoScript peut traiter les lettres majuscules et minuscules de la même façon lorsqu'il fait une recherche du texte. Il est aussi possible de rechercher des mots et de conserver les parties en majuscules et minuscules du texte à remplacer. Enfin il est possible d'inclure des jokers dans le texte recherché.

### **Session 15 : Puissance accrue pour la manipulation des blocs et phrases type**

La Session 15 donne et explique le nouveau fonctionnement des blocs et phrases type.

Les blocs sont maintenant mémorisés jusqu'à modification ou jusqu'à ce que le PCW soit réinitialisé ou éteint. Ceci signifie que les blocs peuvent être utilisés facilement pour transférer du texte entre des documents, ou dans un document. Il n'y a plus besoin de sauvegarder un bloc de texte sur un disque dans le but d'insérer le même texte dans un autre document. En plus, LocoScript 2 affiche l'état des blocs et des phrases d'une manière différente. Au lieu d'obtenir une liste des noms des blocs et des phrases qui sont utilisés, LocoScript 2 affiche le nom et les premiers mots de

chaque bloc et chaque phrase. Ces listes sont affichées à l'écran par deux nouveaux menus, « voir blocs » et « voir phrases ». La liste peut aussi être utilisée pour effacer le contenu d'un bloc.

Une autre caractéristique : vous pouvez avoir plusieurs ensembles de phrases type et les échanger entre elles.

### **Session 5 : Aller directement à une page**

Alors que LocoScript 1 se déplace très lentement à travers un document, LocoScript 2 lui peut se déplacer directement vers une page donnée. Tout ce que vous devez faire est de sélectionner l'option « trouve page » du menu Page et de taper le numéro de page désiré. LocoScript 2 affichera alors le texte commençant à la page sélectionnée.

### **Session 11 : Espacement entre les paragraphes**

Dans LocoScript 1, espacer vos paragraphes signifiait laisser une ligne blanche entre eux. Bien sûr, vous pouvez toujours le faire, mais LocoScript 2 vous autorise aussi à être plus subtile par exemple, en laissant un demi interligne entre des paragraphes. Ceci est fait en spécifiant un nouveau paramètre appelé « interligne supplémentaire RC » qui définit la distance de déplacement de l'imprimante, en plus de l'interligne standard, après un retour chariot.

### **Session 19 : Donner à vos documents des numéros de pages consécutifs.**

Une des tâches les plus laborieuses quand vous préparez un livre ou un long rapport, c'est de vous assurer que les diverses parties que vous avez préparées pour cet ouvrage ont des numéros de page consécutifs, au point qu'il est souvent tentant de considérer ce rapport comme un grand document plutôt que de fixer les numéros de page séparément dans chaque partie.

Avec LocoScript 2, vous pouvez faire de telle sorte que le programme fixe les premiers numéros de pages pour vous en utilisant la nouvelle option « numéro première page ». Tout ce que vous avez à faire est de choisir les documents dans le bon ordre : LocoScript 2 alors utilise un compteur pour savoir quel est le premier numéro de page de chaque document et fixe ce numéro dans le document. Si vous utilisez le type de numérotation page  $n$  sur  $t$  ce compteur est aussi utilisé pour fixer le nombre total de pages enregistré pour chaque document. A vous de chaîner simplement les documents entre eux.

### **Session 4 : Impression des documents**

Le menu qui apparaît quand vous imprimez un document a été amélioré :

Une des nouvelles options vous permet l'impression de plusieurs copies d'un document. Vous pouvez utiliser cette fonction pour faire plusieurs copies de tout un document ou juste de certaines pages.

Une autre modification vous donne la possibilité d'utiliser ce menu pour spécifier si vous voulez de la qualité courrier ou de la qualité listing sur votre imprimante matricielle. Vous n'aurez plus à le faire dans un des menus Imprimante. (Remarque : N'utilisez la qualité listing que sur une imprimante matricielle).

### **Session 20 : Détermination du déport gauche pour les différents types de papier**

LocoScript 2 procède différemment pour installer le déport gauche c'est-à-dire, le changement de la position de déport afin que votre texte soit correctement positionné sur le papier.

Le déport gauche peut encore être installé via un des menus de l'imprimante, mais vous pouvez aussi installer le déport gauche que vous voulez pour votre papier continu dans la spécification du type de papier. Ceci implique que vous pouvez installer le déport gauche pour votre papier continu une

fois pour toute. A condition que vous gardiez les tracteurs à la même place, bien sûr !

\* Les sections du support de cours que nous avons choisi ici sont celles que vous devez absolument lire si vous comptez utiliser ces nouvelles caractéristiques de LocoScript 2. Nous vous encourageons aussi à lire les autres sessions du cours, particulièrement celles qui couvrent les caractéristiques que vous ne maîtrisez pas encore parfaitement.

Nous vous recommandons aussi l'annexe «références Rapides» et le post-scriptum qui comporte des séries de documents exemple, illustrant l'utilisation des caractéristiques de LocoScript 2.

## Conversion d'un document LocoScript 1 en LocoScript 2

Le document que vous avez préparé en utilisant LocoScript 1 doit être converti avant d'être traité par LocoScript 2. Cette conversion se produit automatiquement la première fois que vous modifiez le document en utilisant LocoScript 2. Mais vous devez absolument l'appeler pour le modifier.

**Remarque :** Si le document LocoScript 1 que vous voulez convertir est sur un ancien type de disquette (180K), LocoScript 2 s'apercevra que le document ne pourra être sauvé sur le même disque. Aussi, avant qu'il commence même à modifier le document, il vous donnera la possibilité de sauvegarder le document converti sur le lecteur M. Prenez cette option, puis après avoir fini de travailler sur le document, utilisez l'option copie de fichier de LocoScript 2 (voir Session 7) pour copier la version du lecteur M sur un de vos nouveaux disques 720K du PCW9512.

La conversion est effectuée quand vous parcourez le document, ralentissant les déplacements que vous effectuez (uniquement pour cette fois). Après avoir travaillé, les changements auront été faits et les déplacements sur l'écran seront plus rapides.

Lors du traitement, vos formats existant sont à nouveau pris en compte comme format sauvegardé de LocoScript 2, avec le format 0 qui devient formats type 0 et 1 ; format 1 devient format type 2, etc. Cependant, si le format original avait plus de 15 tabulations, le texte utilisant le format serait mis en page de la même façon (à moins qu'il ait utilisé plus de 30 tabulations, le maximum de LocoScript 2), mais le format type n'aura pas toutes les tabulations. Les formats types de LocoScript 2 ont un maximum de 15 tabulations.

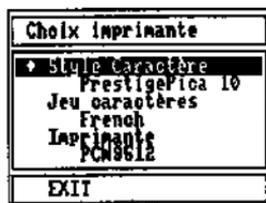
Une autre partie de la conversion prend toutes les informations sur la longueur de page, de la zone d'en-tête, de la zone de pied de page et calcule le type de papier pour le document. Il est impossible d'être certain du type précis de papier que vous avez utilisé pour un document dans chaque cas, aussi le programme de conversion exécute les hypothèses suivantes :

- Si la longueur de page est 70 lignes, le document utilise est du papier A4
- Si la longueur de page est 66 lignes, le document est installé pour du papier 11 pouces
- Si la longueur de page est tout autre, c'est un type spécial de papier continu auquel vous donnerez le même nom que le document pour pouvoir l'identifier.

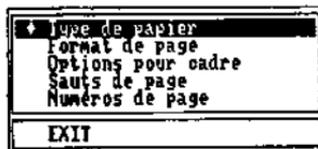
Il installe aussi les marges supérieures et inférieures basées simplement sur les tailles des zones de pied de page, d'en-tête et sur la position que vous fixez pour le texte de l'en-tête.

En général, la conversion vous donnera le bon résultat mais vous pouvez trouver que le pied de page, par exemple, est dans une position légèrement différente. Pour cette raison, LocoScript 2 fera automatiquement suivre la conversion par l'écran de pagination (c'est-à-dire l'écran qui montre le texte des en-têtes et des pieds de page) et par un message vous recommandant de vérifier que le type de papier est correct.

Nous vous recommandons vivement d'appuyer sur **[F6]** et de choisir l'imprimante PCW9512 pour le document. Il sera alors correctement configuré pour l'imprimante à marguerite. Les documents LocoScript 1 sont installés par défaut pour une imprimante appelée matricielle qui est inadaptée pour l'utilisation des fichiers imprimante fournis. (Voir la Session 23)

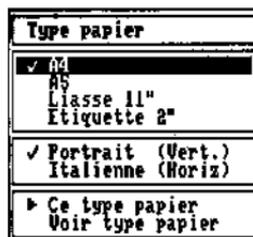


Nous vous recommandons aussi d'appuyer sur **[F5]** pour afficher le menu page à l'écran, puis de sélectionner type de papier et d'appuyer sur **[ENTER]**. Ceci affiche un menu de types de papier, avec votre type de papier « spécial » (si vous en avez) qui porte le même nom que votre document.



Si le type de papier que vous utilisez pour ce document figure parmi la liste donnée, alors déplacez le curseur menu, appuyez sur **[↑]** et sur **[ENTER]** pour sélectionner l'option « ce type de papier ». Puis vous retournerez à l'écran de pagination.

Si le type de papier que vous utilisez n'est pas dans ce menu, alors sélectionnez le type de papier le plus proche de celui désiré et appuyez sur **[↑]** : déplacez le curseur menu sur « voir type de papier » et appuyez sur **[ENTER]**, un deuxième menu est alors affiché.



Entrez les informations dans ce menu afin que votre type de papier soit pris en compte. En particulier, assurez-vous que le feuille à feuille ou le papier continu est correctement sélectionné (pointez la bonne option et appuyez sur **[↑]** pour la sélectionner) et que la hauteur du papier correspond à la longueur du papier en pouce multiplié par 6. Par exemple, pour les étiquettes 2 pouces 1/2, vous vous voudriez que la hauteur soit à 15. Donc, donnez à votre type de papier un nom approprié (plus de détails sont donnés sur la façon de configurer votre papier dans la Session 20).

Vous devrez ensuite vérifier et si nécessaire ajuster les zones d'en-tête et pied de page comme décrit dans la Session 18.

Quand vous avez terminé l'installation du papier, appuyez sur **[ENTER]** pour retourner à l'écran pagination. Vous pouvez maintenant modifier tout autre aspect du document. Pour retourner au document lui-même, appuyez sur **[EXIT]** puis sur **[ENTER]**.

Quand vous sauvegarderez cette version du document, ce sera un document LocoScript 2. Il n'aura pas besoin d'être converti une nouvelle fois. Cependant, vous ne pourrez plus le modifier ou l'imprimer en utilisant LocoScript 1. Si vous avez besoin d'une version LocoScript 1, récupérez l'ancienne version du document à partir des fichiers temporaires avant de continuer.

## **Les programmes utilitaires de LocoScript**

LocoScript 2 ne peut pas fonctionner avec les mêmes programmes utilitaires que LocoScript 1. A la place, vous avez besoin de versions spéciales de ces programmes.

Il y a (ou il y aura) des produits élaborés par d'autres sociétés qui ont été produits en accord avec la société Locomotive Software). Cependant comme ces produits n'ont pas été développés en parallèle avec Locomotive il est peu probable que ces derniers fonctionnent avec LocoScript 2.

Les versions 2 de LocoMail et LocoSpell, le vérificateur d'orthographe et le programme de publipostage pour LocoScript sont fournis en standard avec la disquette LocoScript du PCW9512 d'origine. Vous n'avez pas besoin d'acheter de nouvelle version de ces programmes. Les nouvelles versions de LocoSpell et de LocoMail diffèrent très peu des précédentes versions.

# Glossaire

|                        |  |
|------------------------|--|
| Alignement à droite    | Positionnement du texte. Le dernier caractère est calé contre la marge de droite   |
| ASCII                  | (Américain Standard Code for Information Interchange). Codage utilisé par la plupart des ordinateurs pour représenter les caractères   |
| Attention              | Type de message que LocoScript affiche pour attirer votre attention, notamment lorsqu'il y a une erreur  |
| Barre presse-papier    | Barre sur l'imprimante qui maintient le papier contre le rouleau   |
| Bascule                | Utilisation d'une même manipulation pour activer ou désactiver un état   |
| Bloc                   | Zone de la mémoire servant à stocker des parties de texte, et à les insérer à tout moment dans un document   |
| Caps lock              | Combinaison de touches particulières (ALT + ENTER) qui indique à LocoScript de convertir automatiquement les minuscules entrées en majuscules, et ce jusqu'au prochain ALT + ENTER entré |
| Caractère joker        | Caractère dans la fonction « Recherche texte » qui peut correspondre à n'importe quel caractère  |
| Caractères majuscules  | Caractères entrés en majuscules  |
| Caractères minuscules  | Caractère en minuscule   |
| Centrage (d'une ligne) | Positionnez le texte au centre des deux marges   |
| Césure automatique     | Mouvement automatique qui place une partie d'un mot à la ligne suivante car il n'y a pas assez de place pour le mot entier sur la ligne  |

|                                      |   |
|--------------------------------------|---|
| Changement de ligne                  | Point dans un texte continu où LocoScript décide de passer à la ligne suivante  |
| Changement de page                   | Point dans le texte où LocoScript décide de passer à la page suivante (montrée à l'écran par une ligne Fin-de-page)   |
| Chargement du programme LocoScript 2 | Lancement de LocoScript 2 dans la mémoire du PCW  |
| Codes traitement de texte            | Codes qui sont insérés dans un texte pour indiquer à LocoScript comment ce texte doit être mis en forme et imprimé  |
| CONFIG.STD                           | Fichier contenant des paramètres relatifs à votre système, comme le type d'imprimante et de papier utilisés - stocké sur la disquette d'initialisation  |
| Contrôle de l'Etat de l'imprimante   | Dans l'utilisation de LocoScript, phase pendant laquelle toutes les fonctions disponibles servent à modifier les paramètres de l'imprimante (phase automatiquement mise en action lorsqu'une feuille est chargée dans l'imprimante) |
| Copie de sécurité                    | Copie d'une disquette, offrant une sauvegarde en cas de problème  |
| Corps d'un caractère                 | La dimension d'un caractère mesurée en points   |
| Curseur caractère                    | Ou zone en vidéo inverse utilisée pour pointer l'endroit où l'on est en train de travailler, ou pour mettre en évidence certains éléments du texte  |
| Curseur de groupe                    | Rectangle en vidéo inverse dans la partie supérieure de l'écran gestion-disque utilisé pour sélectionner le groupe dans lequel vous désirez travailler  |
| Curseur fichier                      | Sur l'écran gestion Disque, rectangle en vidéo inverse qui permet de sélectionner le document ou fichier sur lequel vous désirez travailler   |

|                            |   |
|----------------------------|---|
| Curseur menu               | Rectangle en vidéo inverse servant à sélectionner des options de menus  |
| Curseur réglette           | Curseur positionné sur la réglette montrant votre position dans la page   |
| Curseur texte              | Petit indicateur montrant votre position dans le texte  |
| Défilement                 | Action de faire défiler l'écran vers le haut, le bas, la gauche ou la droite pour visualiser d'autres parties d'un document ou d'autres lignes d'un fichier |
| Déport gauche              | Déplace d'une certaine distance la tête d'impression vers la droite de sa position de départ  |
| Disque de données          | Disque utilisé pour stocker des documents et des fichiers de données. (Cf. disque d'initialisation)   |
| Disque virtuel             | Partie de la mémoire du PCW utilisée comme zone temporaire de stockage des fichiers et des documents (voir Drive M)   |
| Disquette d'initialisation | Disquette contenant les programmes et les fichiers de données lus en mémoire lorsque LocoScript 2 est chargé en mémoire                                     |
| Document                   | Une lettre, le chapitre d'un livre, un rapport, etc... stocké en mémoire ou sur une disquette   |
| Double frappe              | Donne un texte plus noir car chaque caractère est imprimé deux fois. (Cf. gras)   |
| Drive M                    | Zone de la mémoire du PCW utilisée pour stocker des fichiers de données et des documents (temporairement)   |
| Echange de texte           | LocoScript va échanger une section texte par une autre qui aura été recherchée dans le document (voir chercher texte)                                       |
| Echelle                    | Pas de caractère utilisé pour graduer la réglette   |

|                          |  |
|--------------------------|--|
| Ecran Gestion Disque     | Ecran principal qui affiche la liste des documents des disquettes présentes dans vos lecteurs  |
| Ecran pagination         | Ecran qui affiche le contenu des en-têtes et pieds de page, à partir duquel vous pourrez modifier la mise en page d'un document  |
| Editeur de format        | Partie de LocoScript vous aidant à définir ou à modifier le contenu d'un format  |
| Edition à l'écran        | Pour modifier le contenu d'un document. Pour visualiser le contenu de ce document, utiliser la fonction Modification   |
| Edition de blocs         | Sélection de certaines parties d'un texte qui seront stockées dans un bloc puis réinsérées à différents emplacements   |
| En-tête                  | Texte facultatif imprimé en haut de l'une ou de plusieurs pages de votre document  |
| Espace fixe              | Espace particulier qui empêche le saut à la ligne à cet emplacement (obtenu en appuyant sur  puis sur la barre d'espacement)  |
| Espace libre             | Type particulier d'espace pouvant être inséré dans une longue chaîne de caractères, autorisant LocoScript à passer à la ligne à cet emplacement. (Obtenu en appuyant sur la touche  puis en entrant un espace) |
| Espacement proportionnel | Système de positionnement de caractères qui proportionne l'espace entre les caractères en fonction de leur largeur, équivalent en moyenne à un pas de caractère de 12  |
| Exposant                 | Style de caractère qui s'écrit un peu au-dessus de la ligne normale  |
| Feuille à feuille        | Feuilles de papier séparées  |
| Fichier                  | Ensemble de données ou de textes, stocké dans la mémoire ou sur disque   |
| Fichier ASCII            | Fichier contenant uniquement du texte en caractères ASCII  |

|                      |   |
|----------------------|---|
| Fichiers cachés      | Fichiers inclus dans la disquette d'initialisation, essentiels à l'exécution de LocoScript. Ils sont cachés pour éviter un effacement accidentel  |
| Fichiers systèmes    | Fichiers particuliers que seul LocoScript utilise, habituellement stockés sur le drive M. Aucune information sur ces fichiers n'apparaît  |
| Fichiers temporaires | Fichiers qui ont été effacés mais qui sont conservés sur disque tant que la place qu'ils occupent n'est pas nécessaire au stockage d'autres fichiers  |
| Format               | Permet de définir les marges, les tabulations, etc. s'utilise n'importe où dans le document à l'endroit où vous désirez appliquer ce format   |
| Format à l'italienne | Orientation horizontale de la feuille de papier au lieu de verticale (voir format portrait)   |
| Format par défaut    | Le format (marges, pas de caractère, interligne) que LocoScript utilise lorsqu'aucun autre format n'a été défini  |
| Format portrait      | Positionnement vertical de la feuille dans l'imprimante (voir format à l'italienne)   |
| Format sauvegardé    | Modèle de format d'un document qui sera enregistré avec ce document   |
| Formatage            | Procédé qui divise une disquette vierge en sections pour pouvoir ensuite stocker les fichiers et les documents dessus   |
| Gras                 | Permet d'obtenir des caractères plus épais et plus noirs lors de l'impression (chaque caractère est imprimé deux fois, la deuxième impression étant légèrement décalée vers la droite. Cf. double frappe) |
| Groupe               | Ensemble de documents et de fichiers de données sur une disquette. Vous pouvez avoir jusqu'à huit groupes sur chaque disque   |

|                              |   |
|------------------------------|---|
| Imprimante à marguerite      | Principe d'impression : Un marteau vient frapper les pétales (caractères) de la marguerite  |
| Imprimante matricielle       | Imprimante qui produit des caractères en imprimant des matrices de points   |
| Indice                       | Style de caractère qui s'écrit en dessous de la ligne normale   |
| Interface RS232              | Type standard d'interface série (voir Port série)   |
| Interligne                   | Nombre de ligne standard entre chaque ligne imprimée (voir aussi interligne supplémentaire RC)  |
| Interligne supplémentaire RC | Après un retour chariot, saut d'une ligne pour augmenter l'intervalle entre deux paragraphes  |
| Italique                     | Un style de caractères qui permet d'imprimer les caractères inclinés  |
| Jeu de caractères            | Ensemble de caractères disponibles  |
| Justification                | Procédé qui consiste à ajouter des espaces entre les mots afin que les mots contre la marge droite soient parfaitement alignés, comme c'est le cas contre la marge de gauche  |
| K                            | Un K est un kilo-octet ou encore 1024 octets (entendez environ 1 000 caractères). Utilisé pour indiquer la taille d'un fichier, la capacité de stockage d'une disquette, etc. |
| Ligne fin-de-page            | Ligne particulière utilisée sur l'écran qui indique la fin de chaque page d'un document   |
| Lignes isolées               | Se dit des lignes ou parties d'un paragraphe qui se retrouvent isolées par suite d'un saut de page  |

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| <b>Lignes d'information</b> | Trois lignes en haut de l'écran, affichant des informations sur le travail en cours et sur les fonctions disponibles  |
| <b>LocoMail</b>             | Partie du programme LocoScript qui permet de fusionner des informations, par exemple des fichiers de données (ou d'adresses) avec des documents                               |
| <b>LocoSpell</b>            | Partie du programme LocoScript qui permet de vérifier l'orthographe des mots  |
| <b>Marge inférieure</b>     | Zone en bas de page dans laquelle il ne peut y avoir aucune impression  |
| <b>Marge supérieure</b>     | Zone en haut de page dans laquelle aucune impression n'est effectuée  |
| <b>Marguerite</b>           | Pièce interchangeable sur une imprimante à marguerite, qui contient un caractère sur chaque pétale. Ceci permet de changer de police de caractère, en changeant de marguerite |
| <b>Menu de commandes</b>    | Menu offrant différentes options. Un symbole indique l'action qui sera exécutée dès que la touche ENTER aura été tapée  |
| <b>Menu de sélection</b>    | Menu qui affiche des informations sur le document sélectionné pour que vous confirmez votre choix   |
| <b>Menu paramètres</b>      | Menu d'options qui peuvent être activées ou désactivées. Les options actives sont suivies d'un petit signe  |
| <b>Modèle</b>               | (MODELE.STD) Document utilisé comme modèle pour les nouveaux documents, en particulier pour ceux qui appartiennent au même groupe   |
| <b>Modification</b>         | Fonction de l'écran Gestion Disque permettant de corriger un document. Voir Edition.  |

|                          |   |
|--------------------------|---|
| NLQ                      | (Near Letter Qualité) Qualité d'impression obtenue en utilisant une forte densité de points par matrice (pour imprimante matricielle uniquement). Voir « Qualité courrier » |
| Num Lock                 | Combinaison de touches particulière (ALT + RELAY) qui transforme les touches de déplacement du curseur en pavé numérique  |
| Octet                    | Unité d'espace de stockage en mémoire ou sur disque. Chaque octet peut contenir un caractère  |
| Papier continu           | Papier généralement à bandes Caroll, les pages étant prédécoupées par des micro-perforations  |
| Paragraphe               | Bloc de texte séparé d'un autre bloc de texte par une ou plusieurs lignes blanches  |
| Paramètres d'un document | Information stockée parallèlement au texte d'un document qui spécifie par exemple le type de papier à utiliser pour ce document   |
| Pas                      | Nombre de caractères par pouce dans une ligne   |
| Pas de caractères        | Le nombre de caractères par pouce sur une ligne   |
| Pas de ligne             | Nombre de lignes standard par pouce dans une page (généralement 6 ou 8)   |
| Pas fixé                 | Texte dans lequel les caractères occupent tous le même espace sur une ligne   |
| Phrases types            | Petites parties de texte pouvant intégrées des codes du traitement de texte, stockées sur disque afin de pouvoir facilement les insérer dans un document                    |

|                             |  |
|-----------------------------|--|
| <b>PHRASES.STD</b>          | Fichier de phrases types constituant un phrasier, qui est disponible après le chargement de LocoScript 2   |
| <b>Phrasier</b>             | Ensemble de phrases ou mots types tels que formule de politesse ou mots répétitifs dans un texte Ces phrases sont contenues dans le fichier PHRASES.STD                      |
| <b>Pied de page</b>         | Texte facultatif imprimé au bas de l'une ou plusieurs pages de votre document  |
| <b>Police de caractères</b> | Ensemble des caractères alphabétiques et des signes de ponctuation dont le corps se trouve caractérisé par une forme, un style particulier (Helvetica, Romaine, London, etc) |
| <b>Port Centronics</b>      | Connecteur dans lequel vous pouvez brancher une imprimante qui à un type d'interface Centronics On l'appelle aussi « port parallèle »  |
| <b>Port parallèle</b>       | Connecteur dans lequel vous pouvez brancher une imprimante qui à une interface parallèle. Ce connecteur est aussi appelé Port Centronics                                     |
| <b>Port série</b>           | Prise dans laquelle on branche une imprimante qui a une interface série (RS232 par exemple)  |
| <b>Qualité courrier</b>     | Qualité d'impression obtenue en utilisant une forte densité de points. On dit aussi Impression NLQ (Near Letter Quality). Uniquement pour les imprimantes matricielles       |
| <b>Qualité listing</b>      | Qualité d'un texte imprimé rapidement en utilisant une faible densité de points (imprimante matricielle uniquement)  |
| <b>Recherche de texte</b>   | LocoScript compare une section de texte entrée au texte du document  |

|                       |   |
|-----------------------|---|
| Réglette              | Ligne graduée montrant la position des tabulations et des marges  |
| Réinitialisation      | Relancer LocoScript 2 en appuyant sur SHIFT, EXTRA et EXIT. Revient à éteindre et rallumer  |
| Remise en forme       | Quand des modifications sont faites dans un texte la Touche <b>RELAY</b> permet de remettre en forme ce texte en tenant compte des nouveaux paramètres  |
| Retour chariot (↵)    | Caractère particulier qui indique à LocoScript de commencer une nouvelle ligne  |
| Rouleau de chargement | Dans l'imprimante, rouleau autour duquel le papier est maintenu   |
| Saut de page (⏏)      | Caractère particulier qui indique à LocoScript de commencer une nouvelle page. Sous LocoScript on appelle aussi ce caractère « Fin de page » (entré en maintenant enfoncée la touche ALT et en appuyant sur RETURN) |
| Sérief                | Se dit des caractères dont les traits verticaux sont terminés par une petite barre horizontale. S'oppose aux caractères « baton » ou « sérif »  |
| Soulignement          | Action de souligner à la fois les mots et les espaces (cf. soulignement mots)   |
| Soulignement des mots | Soulignement de mots mais pas des espaces qui sont entre ces mots (voir soulignement)   |
| Style de caractères   | L'apparence des caractères, en particulier le pas de caractère sélectionné  |
| Super alt             | Combinaison de touches qui place le clavier dans un certain mode de caractères, comme le mode Grecque ou symbolique par exemple (obtenu en maintenant enfoncée la touche ALT et en appuyant sur la touche fonction) |

|                                |   |
|--------------------------------|---|
| <b>Symbole fin-de-page (␣)</b> | Caractère particulier indiquant à LocoScript de commencer une nouvelle page. Ce caractère est aussi appelé saut de page (entré en maintenant enfoncée la touche ALT et en appuyant sur RETURN)  |
| <b>Tabulation alinéa (↵)</b>   | Caractère particulier qui indique à LocoScript d'aligner le paragraphe qui suit ce symbole le long de la première tabulation après la marge de gauche, jusqu'au prochain retour-chariot. (Obtenu en maintenant enfoncée la touche ALT et en appuyant sur TAB) |
| <b>Tabulation centrale ↔</b>   | Tabulation qui aligne des segments de texte; le centre de chaque segment se trouvant à la position de la tabulation   |
| <b>Tabulation décimale</b>     | Tabulation qui permet aux nombres décimaux d'être alignés, le point ou la virgule étant à la position de la tabulation  |
| <b>Tabulation droite</b>       | Tabulation qui indique la position du dernier caractère dans tout segment de texte utilisant cette tabulation   |
| <b>Tabulation simple</b>       | Tabulation qui détermine la position du premier caractère de toute partie de texte subissant cette tabulation   |
| <b>Texte double interligne</b> | Texte qui a une ligne blanche supplémentaire entre chaque ligne tapée   |
| <b>Texte pagination</b>        | Texte qui sera placé dans l'en-tête et le pied de page d'une page ou de plusieurs pages d'un document (voir en-tête et pied de page)  |
| <b>Texte simple interligne</b> | Texte qui n'a pas d'espace supplémentaire entre les lignes  |

|                        |  |
|------------------------|--|
| Tiret fixe             | Tiret particulier qui indique à LocoScript de ne pas passer à la ligne à ce caractère (obtenu en appuyant sur  puis sur le tiret)   |
| Tiret libre            | Type particulier de tiret qui peut être inséré dans un long mot, autorisant LocoScript à couper la ligne à l'emplacement de ce tiret. Il n'apparaîtra que si la césure a lieu à cet endroit. (Obtenu en appuyant sur  puis en entrant un tiret) |
| Touche de fonctions    | Touches F1, F2, etc. sur le clavier. Utilisées en particulier pour afficher des menus à l'écran  |
| Touches caractères     | Touche du clavier qui fournissent des caractères   |
| Touches curseur        | Les 4 touches de déplacement du curseur, (4 flèches)   |
| Touches de déplacement | Touches Para, EOL, etc. sur le clavier servant à déplacer le curseur dans le texte   |
| Tracteur               | Partie de l'imprimante destinée à entraîner le papier continu  |
| Type de papier         | Précision sur la largeur, la hauteur, etc. d'un format particulier de papier   |
| Types de caractères    | Caractères en capitales (majuscules) ou de petite taille (minuscules)  |
| Vidéo inverse          | Façon de mettre un texte en évidence, en le faisant apparaître sur l'écran avec des caractères foncés sur un fond clair  |
| Zone en-tête           | Section de la page réservée à l'en-tête  |
| Zone pied de page      | Section de la page réservée au pied de page  |

# Caractères de LocoScript 2

LocoScript 2 apporte une très grande gamme de caractères et de symboles ; vous pouvez entrer non seulement des caractères classiques mais aussi des équations mathématiques et du texte dans presque toutes les langues européennes.

Tous ces caractères peuvent être affichés à l'écran, mais la gamme de caractères que vous pouvez imprimer dépend de l'imprimante que vous utilisez.

Pour taper chaque caractère, vous devez appuyer sur une des touches caractères du clavier, souvent simultanément avec une autre touche. Vous pouvez observer les caractères classiques, juste en regardant le clavier. Les lettres A...Z, les chiffres 0...9 et les caractères comme le trait d'union, la virgule et le point sont tapés juste en appuyant sur une touche. D'autres caractères, en particulier, les lettres capitales A...Z sont obtenues en maintenant enfoncée la touche **[SHIFT]**, et en appuyant sur la touche appropriée. Quand la touche indique deux caractères, le caractère du bas est celui que vous pouvez obtenir en appuyant sur cette touche, tandis que le caractère du haut est obtenu en appuyant sur **[SHIFT]** et la touche simultanément.

D'autres caractères s'obtiennent en appuyant sur la touche **[EXTRA]** ou sur la touche **[ALT]** simultanément, soit avec la touche caractère elle-même, soit avec **[SHIFT]** en plus. Ces caractères sont listés plus loin. Prenons un exemple, la combinaison de touches **[SHIFT]** **[ALT]** et A. Vous devez maintenir enfoncées les touches **[SHIFT]** et **[ALT]** simultanément avec la touche A.

Les combinaisons de touches utilisant **[SHIFT]**, **[ALT]** et **[EXTRA]** vous offrent une vaste majorité de caractères, mais pas tous. Pour taper les caractères grecques, cyrilliques, et beaucoup d'autres symboles, vous devez d'abord mettre le clavier sous un certain mode appelé « super ALT ». Avec ce mode, différents caractères sont produits soit lorsque vous appuyez sur la

touche elle-même, avec **[SHIFT]**, **[ALT]**, ou **[SHIFT]** et **[ALT]**. Les caractères produits, quand vous appuyez sur la touche avec **[EXTRA]**, restent les mêmes. Par exemple, si vous mettez le clavier dans son mode grecque, l'action d'appuyer sur la lettre Q génère un ALPHA en minuscule et non un Q en minuscule, mais en appuyant sur **[EXTRA]** en même temps, il vous donne une barre verticale.

Les caractères pour lesquels vous devez mettre le clavier en « super ALT » peuvent être choisis dans les tables ci-dessous. Par exemple, l'en-tête de la section de la table des lettres grecques vous indique que le clavier doit être mis en mode grecque avant que vous tapiez toute combinaison de touches donnée.

Mettre le clavier en mode grec ne signifie pas que tous les caractères seront obligatoirement des lettres grecques. Vous pouvez toujours obtenir des caractères classiques et beaucoup de lettres spéciales et de symboles. Mais vous devez généralement utiliser une combinaison de touches différentes. Tous les caractères qui sont obtenus en appuyant sur la touche ou sur la touche plus **[SHIFT]**, peuvent être générés, simplement en appuyant sur **[ALT]** et la combinaison de touches donnée. Comme nous l'avons mentionné auparavant, tous les caractères qui sont tapés en appuyant sur une touche plus **[EXTRA]**, peuvent être obtenus, en utilisant la même combinaison de touche. Cependant, les caractères qui sont générés en appuyant sur **[ALT]** ou **[SHIFT]** et **[ALT]** en même temps que la touche, sont temporairement impossibles à obtenir. Pour retrouver les touches usuelles pour les caractères classiques, vous devez remettre le clavier dans son mode « normal ».

Le clavier peut être mis dans un mode spécial, en utilisant les combinaisons de touches suivantes :

- Symbole : **[ALT]** **[F8]**
- Cyrillique : **[ALT]** **[F8]**
- Grecque : **[ALT]** **[F4]**
- Normale : **[ALT]** **[F1]**

Si, par exemple, vous voulez taper une ligne en grecque au milieu de votre document, vous appuyerez sur **[ALT]** **[F4]** juste avant de taper les caractères grecques et **[ALT]** **[F1]** quand vous aurez terminé.

**Remarque :** Le fait de déplacer le curseur texte sur une partie d'un document, où vous avez utilisé auparavant un des modes spéciaux du clavier, ne met pas le clavier dans ce mode spécial.

Aussi si vous voulez ajouter quelque chose en grecque à votre ligne de grecque, vous devrez remettre votre clavier dans ce mode en appuyant sur **ALT** **F4**.

## Les caractères de la marguerite fournie avec la machine

La marguerite Prestige Pica 10, fournie avec votre PCW 9512 et chaque autre marguerite contiennent 100 pétales. La table suivante indique les caractères disponibles sur la marguerite Prestige Pica 10 fournie, puis les différentes combinaisons de touches que vous devrez effectuer pour obtenir ces caractères.

| Symbole | Description           | Combinaison de touche |
|---------|-----------------------|-----------------------|
| a...z   | Lettres minuscules    | Lettre                |
| A...Z   | Lettres majuscules    | <b>SHIFT</b> lettre   |
| 0...9   | Numéros               | <b>SHIFT</b> chiffre  |
| -       | Trait d'union         | -                     |
| ,       | Virgule               | ,                     |
| .       | Point                 | <b>SHIFT</b> .        |
| ;       | Point virgule         | ;                     |
| :       | Deux points           | :                     |
| !       | Point d'exclamation   | !                     |
| ?       | Point d'interrogation | <b>SHIFT</b> ?        |
| &       | Et commercial         | &                     |
| '       | Apostrophe            | '                     |
| «       | Guillemet             | »                     |
| _       | Soulignement          | <b>SHIFT</b> -        |
| *       | Astérisque            | *                     |
| #       | Dièse                 | #                     |
| /       | Barre oblique         | <b>SHIFT</b> /        |
| (       | Parenthèse ouverte    | (                     |

| Symbole | Description       | Combinaison de touche |
|---------|-------------------|-----------------------|
| )       | Parenthèse fermée | )                     |
| [       | Crochet ouvert    | [ALT] =               |
| ]       | Crochet fermé     | [SHIFT] [ALT] =       |
| @       | Arobase           | [EXTRA] \$            |
|         | Barre verticale   | [EXTRA] Q             |
| £       | Livre Sterling    | [SHIFT] [ALT] (       |
| \$      | Dollar            | \$                    |
| +       | Plus              | [SHIFT] +             |
| ½       | Un demi           | [EXTRA] *             |
| ¼       | Un quart          | [ALT] [FB] *          |
| ⅓       | Un tiers          | [ALT] [FB] -          |
| ⅔       | Deux tiers        | [ALT] [FB] [SHIFT] -  |
| ¾       | Trois quarts      | [ALT] [FB] #          |
| 2       | Deux              | [SHIFT] 2             |
| 3       | Trois             | [SHIFT] 3             |
| <       | Inférieur à       | [SHIFT] <             |
| >       | supérieur à       | [SHIFT] >             |
| °       | Degré             | [SHIFT] °             |
| %       | Pour cent         | [SHIFT] %.            |

## Le jeu de caractères complet

La table suivante montre tous les caractères qu'il est possible d'obtenir en utilisant LocoScript 2, avec les détails des touches afin que vous puissiez taper ces caractères. Elle indique les combinaisons de touches qu'il faut effectuer pour obtenir le grecque, le cyrillique, les symboles. Ceci signifie que vous devez utiliser le clavier avec « Super ALT ».

En plus des caractères donnés ici, vous pouvez disposer de 10 caractères personnalisés. La façon de définir ces caractères est expliquée dans le manuel de référence techniques LocoScript 2 (publié par Locomotive Software).

Ils sont obtenus en maintenant [EXTRA] enfoncé et en appuyant sur un des chiffres 0...9. Pour le moment, en appuyant sur ces touches cela vous donne les chiffres de 0 à 9 cerclés.

**Remarque :** La table donne la combinaison de touches pour générer des lettres minuscules. Pour obtenir les lettres majuscules correspondantes maintenez **[SHIFT]** enfoncé puis pressez la combinaison de touches des lettres minuscules.

### Caractères alphanumériques

| Symbole | Description        | Combinaison de touche |
|---------|--------------------|-----------------------|
| a...z   | Lettres minuscules | Lettres               |
| 0...9   | Chiffres           | <b>[SHIFT]</b> 0...9  |
| 0       | Zéro               | <b>[SHIFT]</b> 0      |
| æ       | ae collé           | <b>[ALT]</b> A        |
| œ       | oe collé           | <b>[ALT]</b> Z        |

### Accents circonflexe et tréma

Les lettres avec accents circonflexe ou tréma sont entrées en tapant l'accent suivi de la lettre sur laquelle vous voulez mettre l'accent. LocoScript 2 fusionne automatiquement l'accent avec la lettre, à l'écran et si possible, sur l'imprimante.

| Symbole | Description        | Combinaison de touche |
|---------|--------------------|-----------------------|
| ^       | Accent aigu        | <b>[EXTRA]</b> E      |
| `       | Accent grave       | <b>[EXTRA]</b> T      |
| ˆ       | Accent circonflexe | ^                     |
| ¨       | Tréma              | <b>[SHIFT]</b>        |
| ˆ       | Caron              | <b>[EXTRA]</b> I      |
| .       | Point              | <b>[SHIFT]</b>        |
| ~       | Tilde              | <b>[EXTRA]</b> P      |
| ˘       | Breve              | <b>[EXTRA]</b> V      |
| ˆ       | Double aigu        | <b>[EXTRA]</b> R      |
| ˆ       | Cercle             | <b>[EXTRA]</b> A      |
| ˆ       | Macron             | <b>[EXTRA]</b> O      |
| ˆ       | Double grave       | <b>[EXTRA]</b> Y      |
| ç       | Cédille            | <b>[EXTRA]</b> D      |
| ˆ       | Ogonek             | <b>[EXTRA]</b> F      |
| ˆ       | La tvian tail      | <b>[EXTRA]</b> G      |
| /       | barre oblique      | <b>[EXTRA]</b> /      |

### Annexe III : Caractères de LocoScript

Les caractères grecques (tapés en utilisant la touche **[ALT]** et la touche fonction **[F4]**)

| Symbole | Description | Touche | Symbole | Description | Touche |
|---------|-------------|--------|---------|-------------|--------|
| α       | Alpha       | Q      | ξ       | Xi          | X      |
| β       | Beta        | B      | ο       | Omicron     | O      |
| γ       | Gamma       | G      | π       | Pi          | P      |
| δ       | Delta       | D      | ρ       | Rho         | R      |
| ε       | Epsilon     | E      | σ       | Sigma       | S      |
| ζ       | Zeta        | Z      | ς       |             | V      |
| η       | Eta         | H      | τ       | Tau         | T      |
| θ       | Theta       | Q      | υ       | Upsilon     | U      |
| ι       | Iota        | I      | φ       | Phi         | F      |
| κ       | Kappa       | K      | ϕ       |             | J      |
| λ       | Lambda      | L      | χ       | Chi         | C      |
| μ       | Mu          | M      | ψ       | Psi         | Y      |
| ν       | Nu          | N      | ω       | Omega       | W      |

Les caractères cyrilliques (tapés en utilisant la touche **[ALT]** et la touche **[F6]**)

| Symbole | Description     | Touche | Symbole | Description | Touche |
|---------|-----------------|--------|---------|-------------|--------|
| а       | As              | Q      | л       | Liudi       | L      |
| б       | Buki            | B      | м       | Muislete    | ;      |
| в       | Vyedi           | V      | н       | Nash        | N      |
| г       | Glagol          | G      | о       | On          | O      |
| г       | Glagol(Ukraine) | —      | п       | Pokoi       | P      |
| д       | Dobro           | D      | р       | Rtsui       | R      |
| е       | Yest            | E      | с       | Slovo       | S      |
| е       | Yest (Ukraine)  | \$     | т       | Tverdo      | T      |
| ж       | Zhivete         | ù      | у       | U           | U      |
| а       | Zemla           | W      | ф       | Fert        | F      |
| и       | Ishe            | I      | х       | Kherr       | X      |
|         | Ishe breve      | J      | ц       | Tsui        | C      |
| і       | I (Ukraine)     | =      | ч       | Tsherv      | H      |
| к       | Kako            | K      | ш       | Sha         | Z      |

| Symbole | Description | Touche | Symbole | Description | Touche         |
|---------|-------------|--------|---------|-------------|----------------|
| щ       | Shtsha      | *      | э       | E           | #              |
| ь       | Yerr        | —      | ю       | Yu          | ^              |
| ы       | Yerui       | Y      | я       | Ya          | A              |
| ь       | Yer         | M      | №       | Number      | <b>SHIFT</b> 3 |

### Caractères de certaines langues

| Symbole | Description         | Combinaison de touche                     |
|---------|---------------------|---|
| đ       | D Stroke            | <b>ALT</b> D                              |
| ð       | Eth                 | <b>ALT</b> F                              |
| h       | H Stroke            | <b>ALT</b> H                              |
| ı       | Dotless i (Turkish) | <b>ALT</b> I                              |
| ij      | IJ                  | <b>ALT</b> J                              |
| κ       | K (Green land)      | <b>ALT</b> K                              |
| ł       | L dot               | <b>ALT</b> ;                              |
| l'      | L'                  | <b>ALT</b> M                              |
| l       | L Stroke            | <b>ALT</b> L                              |
| l       | Curly l             | <b>ALT</b> <b>SHIFT</b> I                 |
| ŋ       | Eng                 | <b>ALT</b> N                              |
| ø       | O Stroke            | <b>ALT</b> O                              |
| ß       | Scharges S          | <b>ALT</b> S or <b>SHIFT</b> <b>ALT</b> S |
| þ       | Thorn               | <b>ALT</b> P                              |
| t       | T Stroke            | <b>ALT</b> T                              |

### Symboles textuels

| Symbole | Description   | Combinaison de touche |
|---------|---------------|-----------------------|
| -       | Trait d'union | Symbole : -           |
| ,       | Virgule       | Symbole : ,           |
| .       | Point         | Symbole : .           |
| :       | Point virgule | Symbole : ;           |
| :       | Deux points   | Symbole : ::          |
| ...     | Trois points  | <b>EXTRA</b> C        |
| _       | Soulignement  | <b>ALT</b> -          |

| Symbole | Description             | Combinaison de touche |
|---------|-------------------------|-----------------------|
| !       | Point d'exclamation     | Symbole : !           |
| ?       | Point d'interrogation   | [SHIFT] ?             |
|         | Espace                  | Barre d'espace        |
| &       | Et commercial           | Symbole : &           |
| '       | Apostrophe              | Symbole : '           |
| '       | Guillemet ouvert        | [ALT]                 |
| '       | Guillemet fermé         | [SHIFT] [ALT]         |
| "       | Guillemet               | Symbole : "           |
| "       | Double Guillemet ouvert | [ALT] "               |
| "       | Double guillemet fermé  | [ALT] [SHIFT] "       |
| _       | Soulignement            | [SHIFT] _             |
| *       | Astérisque              | *                     |
| #       | Dièse                   | #                     |
| /       | Barre oblique           | [SHIFT] £             |
| (       | Parenthèse ouverte      | (                     |
| )       | Parenthèse fermée       | )                     |
| [       | Crochet ouvert          | [ALT] =               |
| ]       | Crochet fermé           | [SHIFT] [ALT] =       |
| {       | Accolade ouverte        | [EXTRA] ^             |
| }       | Accolade fermée         | [EXTRA] ù             |
| @       | Arobase                 | [EXTRA] \$            |
| ::      | Donc                    | [EXTRA] V             |
| ::      | Parce que               | [EXTRA] B             |
| %       | Chez                    | [SHIFT] [ALT] C       |
| ©       | Copyright               | [ALT] C               |
| ®       | Marque déposée          | [ALT] R               |
| ™       | Marque commerciale      | [SHIFT] [ALT] R       |
| o       | Cercle ouvert           | [EXTRA] N             |
| •       | Rond noir               | [EXTRA] ,             |
| ¶       | Paragraphe              | [ALT]                 |
| §       | Section                 | [EXTRA]               |
| †       | Croix                   | [ALT] =               |
| ‡       | Double croix            | [ALT] [SHIFT] 1       |
|         | Barre verticale         | [ALT] ;               |

## Symboles textuels de certaines langues

| Symbole | Description                   | Combinaison de touche |
|---------|-------------------------------|-----------------------|
| <       | Guillemet simple              | [SHIFT] [ALT] *       |
| >       | Guillemet simple              | [SHIFT] [ALT] #       |
| «       | Guillemet double              | [SHIFT] *             |
| »       | Guillemet double              | [ALT] #               |
| ”       | Guillemet germanique          | [SHIFT] [ALT] 3       |
| ¿       | Point d'interrogation inversé | [SHIFT] [ALT] ?       |
| ¡       | Point d'exclamation inversé   | [ALT] !               |
| ♀       | Symbole féminin               | [ALT] [SHIFT]         |
| ♂       | Symbole masculin              | [ALT] [SHIFT] 0.      |

## Symboles de monnaies

| Symbole | Description                       | Combinaison de touche |
|---------|-----------------------------------|-----------------------|
| £       | Livre Sterling                    | [ALT] [SHIFT] (       |
| \$      | Dollar                            |                       |
| ¢       | Cent                              | [EXTRA] [ALT] /C      |
| ¤       | Symbole de monnaie internationale | [SHIFT] [ALT] 2       |
| ₣       | France                            | [ALT] 4               |
| ₺       | Livre Turque                      | [ALT] [SHIFT] 7       |
| ₯       | Florin                            | [ALT] [SHIFT] 8       |
| ¥       | Yen                               | [ALT] [SHIFT] §       |
| ₧       | Peseta                            | [ALT] [SHIFT] 9       |

## Symbole mathématique

| Symbole | Description | Combinaison de touche |
|---------|-------------|-----------------------|
| +       | Plus        | [SHIFT] +             |
| -       | Moins       | Symbole : --          |
| *       | Multiplier  | *                     |

| Symbole | Description           | Combinaison de touche               |
|---------|-----------------------|-------------------------------------|
| x       | Fois                  | <b>EXTRA</b> X                      |
| ÷       | Diviser               | <b>EXTRA</b> W                      |
| /       | Barre oblique         | <b>SHIFT</b> /                      |
| ↑       | Exponentiation        | Symbole : A <b>ALT</b> <b>F8</b>    |
| =       | Egal                  | Symbole : =                         |
|         | Barre verticale       | <b>ALT</b> ,                        |
| \       | Barre inversée        | <b>ALT</b> :                        |
| ½       | Un demi               | <b>EXTRA</b> *                      |
| ⅛       | Un huitième           | <b>ALT</b> <b>F8</b> symbole : ^    |
| ¼       | Un quart              | <b>ALT</b> <b>F8</b> symbole : *    |
| ⅓       | Un tiers              | <b>ALT</b> <b>F8</b> symbole : -    |
| ⅔       | Trois huitième        | <b>ALT</b> <b>F8</b> symbole : ù    |
| ⅘       | Cinq huitième         | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> ^ |
| ⅚       | Deux tiers            | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> - |
| ¾       | Trois quart           | <b>ALT</b> <b>F8</b> #              |
| ⅞       | Sept huitième         | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> ù |
| √       | Un sur                | <b>EXTRA</b> #                      |
| 0...9   | Exposant 0...9        | <b>ALT</b> chiffre                  |
| n       | Exposant n            | Symbole ) <b>ALT</b> <b>F8</b>      |
| .       | Point décimal         | <b>EXTRA</b> .                      |
| ±       | Plus ou moins         | <b>EXTRA</b> L                      |
| ∓       | Moins ou plus         | <b>EXTRA</b> M                      |
| <       | Inférieur à           | <b>SHIFT</b> <                      |
| >       | Supérieur à           | <b>SHIFT</b> >                      |
| ≤       | Inférieur ou égal     | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>EXTRA</b> ) |
| ≠       | Différent             | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>EXTRA</b> = |
| ≥       | Supérieur ou égal     | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>EXTRA</b> - |
| ≈       | A peu près égal       | <b>ALT</b> <b>F8</b> symbole P      |
| ≈       | Sensiblement égal     | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> P |
| ≪       | Très inférieur à      | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> * |
| ≈       | Asymptotiquement égal | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>EXTRA</b> P |
| ≫       | Très supérieur à      | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> # |
| ≡       | Equivalent à          | <b>ALT</b> <b>F8</b> O              |
| ≡       | Congruent             | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> O |
| ∝       | Proportionnel à       | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> 2 |

| Symbole | Description        | Combinaison de touche |
|---------|--------------------|-----------------------|
| °       | Degré              | ALT F8 SHIFT O        |
| '       | Minute             | ALT F8 EXTRA J        |
| "       | Seconde            | ALT F8 EXTRA K        |
| %       | Pour cent          | ALT F8 SHIFT ALT %    |
| ‰       | Pour mille         | ALT 9                 |
| ∥       | Parallèle          | ALT F8 S              |
| ⊥       | Perpendiculaire    | ALT F8 SHIFT I        |
| ∞       | Infini             | ALT F8 SHIFT O        |
| √       | Racine             | ALT F8 SHIFT M        |
| ∠       | Angle              | ALT F8 J              |
| ∃       | Existe             | ALT F8 SHIFT J        |
| ∋       | Tel que            | ALT F8 SHIFT Q        |
| ∀       | Quelque soit       | ALT F8 SHIFT S        |
| ∨       | Ou logique         | ALT F8 Q              |
| ∧       | Et logique         | ALT F8 SHIFT H        |
| ¬       | Non logique        | ALT F8 H              |
| ∅       | Ensemble vide      | ALT F8 SHIFT 9        |
| ∩       | Intersection       | ALT F8 M              |
| ∪       | Union              | ALT F8 G              |
| ⊂       | Inclusion          | ALT F8 SHIFT G        |
| ⊃       | Exclusion          | ALT F8 D              |
| ⊆       | Inclus dans        | ALT F8 SHIFT D        |
| ⊇       | Contient           | ALT F8 F              |
| ∈       | Element            | ALT F8 SHIFT F        |
| ℓ       | Base               | ALT F8 S              |
| ℓ       | Base               | ALT F8 K              |
| ⌈       | Plafond            | ALT F8 L              |
| ⌋       | Plafond            | ALT F8 SHIFT K        |
| ⌌       | Plafond            | ALT F8 SHIFT L        |
| ⊕       | Plus encerclé      | ALT F8 SHIFT 7        |
| ⊗       | Multiplié encerclé | ALT F8 SHIFT 6        |
| Σ       | Somme              | ALT F8 ,              |
| Π       | Produit            | ALT F8 SHIFT ,        |
| ∫       | Intégrale          | ALT F8 U              |
|         |                    | ALT F8 I              |

## Annexe III : Caractères de LocoScript

| Symbole | Description          | Combinaison de touche |
|---------|----------------------|-----------------------|
| ƒ       | Intégrale gauche     | [ALT] [F8] [SHIFT] U  |
| ∂       | Différentiel partiel | [ALT] [F8] [SHIFT] I  |
| ∇       | Inclinaison          | [ALT] [F8] [SHIFT] 4  |
| /       | Slash (grand)        | [ALT] [F8] [SHIFT] 3  |
| (       | Parenthèse           | [ALT] [EXTRA] :       |
| )       | Parenthèse           | [ALT] (               |
| [       | Grand crochet        | [ALT] )               |
| ]       | Grand crochet        | [ALT] [               |
| {       | Grande accolade      | [ALT] ]               |
| }       | Grande accolade      | [SHIFT] {             |
|         |                      | [SHIFT] }             |

### Symboles spéciaux de texte

| Symbole | Combinaison de touche | Symbole | Combinaison de touche |
|---------|-----------------------|---------|-----------------------|
| ↑       | [ALT] [F8] A          | ␣       | [ALT] [F8] [SHIFT] E  |
| ↓       | [ALT] [F8] Z          | ␣       | [ALT] [F8] [SHIFT] R  |
| ↕       | [ALT] [F8] E          | ␣       | [ALT] [F8] [SHIFT] T  |
| ←       | [ALT] [F8] R          | ␣       | [ALT] [F8] [SHIFT] Y  |
| ↔       | [ALT] [F8] T          | ▲       | [ALT] [F8] C          |
| →       | [ALT] [F8] Y          | ▼       | [ALT] [F8] [SHIFT] C  |
| ∩       | [ALT] [F8] [SHIFT] A  | ◀       | [ALT] [F8] V          |
| ∪       | [ALT] [F8] [SHIFT] Z  | ▶       | [ALT] [F8] [SHIFT] V  |

### Symboles spéciaux de texte

| Symbole | Description         | Combinaison de touche |
|---------|---------------------|-----------------------|
| ⊙       | Point entouré       | [ALT] [F8] [SHIFT] 5  |
| ○       | Grand cercle ouvert | [ALT] [F8] W          |
| ●       | Grand rond noir     | [ALT] [F8] [SHIFT] W  |
| □       | Boîte               | [ALT] [F8] X          |

| Symbole | Description         | Combinaison de touche                   |
|---------|---------------------|---|
| ■       | Boîte pleine        | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> X     |
| ◇       | Losange             | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b>       |
| /       | Tique               | <b>ALT</b> <b>F8</b> N                  |
| x       | Croix               | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> N     |
| *       | Etoile              | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> 8     |
| ●...⊙   | chiffre encerclé    | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>EXTRA</b> 0...9 |
| ☺       | Visage souriant     | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> =     |
| ☹       | Visage non souriant | <b>ALT</b> <b>F8</b> =                  |
| ♂       | Mars                | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> B     |
| ♀       | Vénus               | <b>ALT</b> <b>F8</b> B                  |
| ♣       | Trèfle              | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> ;     |
| ♦       | Losange             | <b>ALT</b> <b>F8</b> ;                  |
| ♥       | Cœur                | <b>ALT</b> <b>F8</b> :                  |
| ♠       | Pique               | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b> :     |
| ♪       | Note                | <b>ALT</b> <b>F8</b>                    |
| ♫       | 2 notes             | <b>ALT</b> <b>F8</b> <b>SHIFT</b>       |

## Combinaison de touches particulières

De même que des combinaisons de touches produisent des caractères, d'autres permettent d'obtenir des fonctions particulières.

- Le super ALT **ALT** **F1**, **ALT** **F4**, **ALT** **F6** et **ALT** **F8** qui met le clavier dans un mode différent (Normal, grecque, cyrillique et les symboles respectifs).
- Le verrouillage majuscule **ALT** **ENTER** qui sélectionne ou efface la conversion des lettres minuscules en lettres majuscules équivalentes.
- La touche Num Lock **ALT** **RELAY** qui active ou désactive les touches de déplacement du curseur et le pavé numérique.
- Tabulation alinéa **ALT** **TAB**
- Saut de page **ALT** **RETURN**
- **SHIFT** **EXTRA** **EXIT** qui réinitialise votre machine.

## Syntaxe possible des noms dans LocoScript

Dans LocoScript, vous devrez nommer un certain nombre d'éléments:

- Documents
- Groupes
- Disques
- Formats
- Types de papier
- Imprimantes
- Jeux de caractères
- Les styles de caractères

Les noms utilisés pour vos imprimantes, leurs jeux de caractères, et les différents types de papier sont déjà définis. Cependant, vous devez nommer d'autres éléments en respectant certaines règles de syntaxe. Il est impossible de taper n'importe quel caractère.

Les éléments se divisent en deux types. Le premier type de noms concerne les documents, les groupes et les disques : le second type concerne les formats, les types de papier et les styles de caractères. Nous allons énumérer ci-dessous, les caractères qui peuvent être utilisés pour chaque type.

### Documents, groupes et disques

Les noms des documents, des groupes et des disques sont réduits à la gamme des caractères suivants :

- Les lettres capitales A...Z
- Les chiffres 0...9
- Les caractères « # \$ % ' @ - { } ½ ◇ .

Aucun autre caractère peut être utilisé : en particulier, vous ne pouvez pas insérer d'espaces dans ces noms.

**Remarque :** Les noms de disque et de document sont composés de deux parties. La première peut contenir entre 1 et 8 caractères, la deuxième est composé de 3 caractères, c'est l'extension. Les deux parties sont séparées par un point. Les noms des groupes sont simplement composés de huit caractères maximum.

## Mise en pages, type de papiers et les styles de caractères

Une plus large gamme de caractères peut être utilisée pour nommer les formats, les types de papier et styles de caractères, regroupant ceux-ci de la même façon que dans la table ci-dessous, les caractères sont :

- a...z, A...Z, 0...9, 0, æ, Æ, œ, Œ
- seulement ces caractères accentués : á... ú, à...ù, êîô, ãõ, ç, ÄÖÜ, äöü, Å, å, Ñ, ñ
- tous les caractères grecques
- tous les autres caractères spéciaux d'un langue
- les symboles de texte suivants : - , . ; : ... ! ? (espace) & ' " - \* # / ( ) [ ] { } @ © ® ™ § || ° •
- les symboles textuels européens suivants : « » ¿ ;
- les symboles de monnaies suivants : \$
- les symboles mathématiques suivants : + - \* / = | ½ . < > ° %

Les principaux groupes de caractères que vous ne pouvez pas utiliser sont

- les caractères cyrilliques
- les symboles spéciaux de mathématiques
- les symboles textuels spéciaux.

**Remarque :** Chacun de ces noms peuvent contenir jusqu'à 12 caractères.

# Référence rapide

Les pages suivantes vous indiquent comment exécuter les actions les plus communes avec LocoScript 2. Les instructions sont destinées pour être utilisées comme un « aide-mémoire », vous rappelant les démarches, plutôt que d'essayer en détails les différents traitements. Si vous avez besoin d'aide sur toute action par la suite, vous travaillerez avec la partie correspondante dans les différents cours. La session que vous désirez est donnée entre parenthèses à côté de chaque instruction abordée.

Le traitement de texte est un programme complexe, aussi il existe une longue liste des actions les plus communes. Pour que les instructions soient faciles à trouver nous avons regroupé les actions sous différents sous titres comme ci-dessous :

### Chargement de LocoScript 2

Changement de page  
et changement de ligne : Autorise une césure au milieu d'un mot  
Evite une césure lors d'un espace ou d'un trait d'union  
Commencement d'une nouvelle page  
Regroupement de lignes  
Installation des règles générales pour le changement de page

Configuration du document : Etendue  
Accroissement du temps d'accès au document

Disques : Changement de disques  
Formatage d'un nouveau disque  
Copie d'un disque

Documents : Création d'un document  
Modification d'un document  
Création d'un fichier ASCII

En-têtes et pieds  
de page (pagination de texte) : Modification de la pagination du format  
Installation des en-têtes et pieds de page  
Insertion des numéros de page  
Installation des numéros de la première page de plusieurs documents.

Formats : Etendue  
Utilisation du nouveau format  
Utilisation du format sauvegardé  
Changement du format

## Annexe IV : Référence rapide

---

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| Formats (suite) :           | Changement du format sauvegardé<br>Installation des marges<br>Installation des tabulations<br>Effacement des tabulations<br>Affichage des réglettes   |
| Gestion disque :            | Copie d'un document<br>Effacement d'un document<br>Déplacement d'un document<br>Renommer un document<br>Lancement de la gestion disque à partir de l'éditeur<br>Affichage des fichiers temporaires/cachés                         |
| Impression :                | Impression d'une copie<br>Impression de plusieurs copies<br>Impression de certaines pages<br>Entrée dans le contrôle de l'état de l'imprimante<br>Réimpression<br>Installation du déport gauche<br>Suspendre/Reprendre impression |
| Insertion de texte :        | Insertion de texte à partir d'un autre document. Insertion de tout un document  |
| Modification de bloc :      | Copie de texte vers un bloc<br>Insertion d'un bloc<br>Inspection des blocs  |
| Papier :                    | Installation du type de papier du document<br>Installation du type de papier de l'imprimante<br>Installation du format de la page   |
| Phrase :                    | Chargement d'un jeu de phrases<br>Installation d'une nouvelle phrase<br>Insertion d'une phrase<br>Sauvegarde d'un jeu de phrases<br>Vérification des phrases  |
| Positionnement du texte :   | Centrage d'une ligne de texte<br>Déplacement d'une ligne vers la droite<br>Mise en retrait d'un paragraphe  |
| Préparation du texte :      | Embellissement du texte<br>Affichage des codes du traitement de texte<br>Installation de la taille du caractère<br>Installation de l'interligne<br>Activation/désactivation de la justification<br>Déplacement sur le document    |
| Recherche et remplace :     | Recherche<br>Echange  |
| Remplissage des documents : | Remplissage à partir du clavier<br>Remplissage à partir d'un fichier de données<br>Utilisation d'un fichier de données avec une maquette de données différente  |

## Chargement de LocoScript 2

1. Allumez ou réinitialisez votre PCW
2. Insérez votre disquette d'initialisation dans le lecteur A avec la face 1 sur le dessus.
3. Si l'ordinateur ne lit pas automatiquement la disquette, appuyez sur la barre d'espace.
4. Attendez que l'ordinateur charge le programme LocoScript. (La lumière du lecteur clignote).
5. Retirez la disquette d'initialisation du lecteur et mettez-la de côté.

## Changements de pages et changements de lignes

Les actions décrites ici, contrôlent l'endroit où LocoScript peut couper le texte d'un document, entre deux lignes et entre deux pages. A moins que le contraire ne soit pas indiqué, ces actions sont exécutées pendant la modification du document.

### Autorise une césure au milieu d'un mot (Session 16)

1. Positionnez le curseur où vous voulez la césure du mot
2. Tapez la séquence de touches appropriées pour qu'apparaisse le type de caractère que vous voulez lors de la césure du mot :  
 Trait d'union  suivi d'un trait d'union  
 Espace  suivi d'un espace.

### Evitez une césure lors d'un espace ou d'un trait d'union (Session 16)

1. Supprimez le caractère existant
2. Tapez la séquence de touches appropriée :  
 Trait d'union  suivi d'un trait d'union  
 Espace  suivi d'un espace.

### Commencement d'une nouvelle page (Session 16)

1. Positionnez le curseur où vous souhaitez que la nouvelle page commence
2. Maintenez appuyé sur **[ALT]** puis appuyez sur **[RETURN]**.

### Regroupement de lignes (Session 16)

Méthode à partir du menu

1. Positionnez le curseur sur la première ligne du groupe que vous voulez garder ensemble
2. Appuyez sur **[F5]** pour afficher le menu à l'écran
3. Déplacez le curseur menu sur lignes suivantes
4. Tapez le nombre total de lignes dans le groupe
5. Appuyez sur **[ENTER]**

Méthode à partir du clavier

1. Positionnez le curseur texte sur la première ligne du groupe
2. Appuyez sur  et tapez GD suivi par le nombre total de lignes dans le groupe
3. Appuyez sur **[ENTER]**.

### Installation des règles générales pour le changement de pages (Session 18)

— à partir de l'écran pagination

1. Appuyez sur [F5] pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez Fin de page et appuyez sur [ENTER]
3. Fixez la césure de page demandée
4. Appuyez sur [ENTER], [EXIT], [ENTER].

### Configuration du document

#### Etendue (Session 19)

- Imprimante et jeu de caractère sélectionnés pour le document (voir impression)
- Type de papier sélectionné pour le document (voir papier)
- Format de la page (voir papier)
- En-têtes et pieds de page du texte (voir en-têtes et pieds de page)
- Format des en-têtes et des pieds de page (voir en-têtes et pieds de page)
- Règle pour installer les en-têtes et les pieds de pages (voir en-têtes et pieds de pages)
- Les formats sauvegardés (voir formats)
- Règle pour le changement de page (voir changement de page et changement de ligne)
- Numéro de page (voir en-têtes et pieds de page).

### Accroissement du temps d'accès au document (Session 18)

**Remarque :** Vous pouvez accroître le temps d'accès à un document pendant que vous modifiez le document.

1. Appuyez sur [F1] pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez cadre document
3. Appuyez sur [ENTER]

LocoScript affiche alors, l'écran spécial de pagination avec les menus qui vous aident à changer les différents aspects du document.

### Disques

Toutes les actions décrites ici sont exécutées à partir de l'écran gestion disque.

#### Changement de disques (Session 2)

1. Changez le disque dans le lecteur
2. Appuyez sur [F7].

#### Formatage d'un nouveau disque (Session 7)

1. Retirez tous les disques de vos lecteurs de disquettes
2. Appuyez sur [F2] pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez Formater disque
4. Appuyez sur [ENTER]
5. Suivez les instructions à l'écran.

## Copie d'un disque (Session 7)

1. Retirez tous les disques de vos lecteurs de disquettes
2. Appuyez sur [F2] pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez copier, disque
4. Appuyez sur [ENTER]
5. Suivez les instructions à l'écran.

## Documents

Les actions décrites ici sont exécutées à partir de l'écran gestion disque.

## Création d'un document (Session 3)

1. Choisissez le groupe dans lequel le nouveau document va être stocké avec le curseur groupe
2. Appuyez sur C
3. Remplacez le nom dans le menu de sélection que LocoScript propose avec le nom que vous avez choisi pour le nouveau document. Puis appuyez sur [ENTER].

Le nouveau document est alors prêt pour la modification.

## Modification d'un document (Session 5)

1. Choisissez le document que vous voulez modifier avec le curseur fichier
2. Appuyez sur M
3. Vérifiez et, si nécessaire, corrigez les détails dans le menu de sélection. Appuyez sur [ENTER].

## Création d'un fichier ASCII (Session 15)

1. Choisissez le document dont vous voulez effectuer une version ASCII
2. Appuyez sur [F1] pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez créer fichier ASCII. Appuyez sur [ENTER]
4. Choisissez le groupe dans lequel le fichier ASCII va être stocké avec le curseur groupe. Appuyez sur [ENTER].
5. Remplacez le nom que vous voulez pour le fichier ASCII et vérifiez les détails dans le menu de sélection. Appuyez sur [ENTER].

## En-tête et pied de page (Pagination de texte).

## Modification de la pagination du format (Session 17 et 12)

— à partir de l'écran pagination

1. Appuyez sur [F2] pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez modifier format
3. Appuyez sur [ENTER]

Ceci vous amène dans l'éditeur de format. Vous pouvez maintenant modifier le format normalement.

Quand vous avez fini d'utiliser l'éditeur de format. Appuyez sur [EXIT] pour retourner à l'écran pagination.

### Installation des en-têtes et pieds de page (Session 17)

— à partir de l'écran pagination

1. Appuyez sur **[F5]** pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez Options pour cadre et appuyez sur **[ENTER]**
3. Fixez l'utilisation sur lesquelles en-têtes/pieds de page 1 sera positionné
4. Fixez les en-têtes et les pieds de page qui vont être sollicités sur la première et dernière page du document
5. Fixez la zone du pied de page qui sera utilisée sur des documents d'une seule page
6. Appuyez sur **[EXIT]**, puis sur **[ENTER]**.

### Insertion des numéros de page (Session 17)

Pour insérer le numéro de page courant

1. Appuyez **[F2]** et tapez DNP
2. Tapez autant de symboles < ou > ou = que de place réservée pour le numéro de page.

### Installation des numéros de la première page de plusieurs documents (Session 19)

— à partir de l'écran gestion disque

1. Choisissez le premier document avec le curseur fichier
2. Appuyez sur **[F5]** pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez fixe premières pages et appuyez sur **[ENTER]**
4. Sélectionnez fixe compteur = 1<sup>re</sup> page et appuyez sur **[ENTER]**

5. Choisissez le prochain document avec le curseur fichier et appuyez sur **[ENTER]**
6. Sélectionnez fixe 1<sup>re</sup> page = compteur et appuyez sur **[ENTER]**
7. Recommencez les étapes 5 et 6 jusqu'à ce que tous les documents soient sélectionnés
8. Appuyez sur **[CAN]**.

### Formats

Les actions décrites ici sont exécutées lorsque le document va être modifié.

### Etendue (Session 12)

- Position des marges
- Position de chaque tabulation
- Justification des paragraphes
- Interligne par défaut pas de ligne et interligne supplémentaire
- Taille et style du caractère par défaut
- Caractère du point décimal
- Caractère du zéro standard.

### Utilisation du nouveau format (Session 12)

1. Positionnez le curseur où vous voulez commencer à utiliser le format
2. Appuyez sur **[F2]** pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez Nouveau format
4. Appuyez sur **[ENTER]**

Cela vous amène dans l'éditeur du format. Vous pouvez maintenant modifier le format avec l'aide des menus de l'éditeur format.

Quand vous avez terminé d'utiliser l'éditeur de format, appuyez sur **[EXIT]** pour vous ramener au document. Supprimez les retours chariots de LocoScript si vous ne les désirez pas.

## Utilisation du format sauvegardé (Session 12)

Méthode à partir du menu

1. Positionnez le curseur à l'endroit où vous voulez commencer l'utilisation du format
2. Appuyez sur **[F2]** pour sélectionner le menu
3. Sélectionnez Nouveau format et appuyez sur **[ENTER]**
4. Appuyez sur **[F9]** pour sélectionner le menu
5. Déplacez le curseur sur le format demandé
6. Appuyez sur **[ENTER]**, puis sur **[EXIT]** pour retourner au document

Supprimez le retour chariot supplémentaire que LocoScript vous donne si vous n'en voulez pas.

Méthode à partir du clavier

1. Positionnez le curseur sur la ligne au dessus de la première ligne à mettre en forme en utilisant ce format
2. Appuyez sur **[F2]** et tapez F suivi par le numéro du format
3. Appuyez sur **[ENTER]**.

## Changement du format (Session 12)

1. Appuyez sur **[F2]** pour afficher le menu à l'écran
2. Déplacez le curseur sur Modifie format
3. Appuyez sur **[ENTER]**

Cela vous amène dans l'éditeur du format, vous pouvez maintenant modifier le format avec l'aide des menus de l'éditeur du format. Quand vous avez terminé d'utiliser l'éditeur de format, appuyez sur **[EXIT]** pour retourner au document.

## Changement du format sauvegardé (Session 18)

— à partir de l'écran pagination

1. Appuyez sur **[F2]** pour afficher le menu à l'écran
2. Déplacez le curseur sur Remplace format et appuyez sur **[ENTER]**
3. Déplacez le curseur sur le format que vous voulez modifier
4. Appuyez sur **[ENTER]**

Cela vous amène dans l'éditeur du format. Vous pouvez maintenant modifier le format. Quand vous avez fini d'utiliser l'éditeur du format, appuyez sur **[EXIT]**.

## Installation des marges (Session 12)

Les marges sont installées lorsque le format est modifié

1. Déplacez le curseur règlette sur la nouvelle position pour la marge
2. Appuyez sur **[F1]** pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez Place marge gauche/droit
4. Appuyez sur **[ENTER]**.

## Installation des tabulations (Session 12)

Les tabulations sont installées lorsque le format est modifié

1. Déplacez le curseur règlette sur la position pour la nouvelle tabulation
2. Appuyez sur **[F3]** pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez le type de tabulation que vous voulez
4. Appuyez sur **[ENTER]**.

### Effacement des tabulations (Session 12)

Les tabulations sont effacées lorsque le format est modifié.

#### Méthode à partir du menu :

Effacement d'une tabulation :

1. Choisissez la tabulation avec le curseur règlette
2. Appuyez sur [F3] pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez Enleve tabulation et appuyez sur [ENTER]

Effacement de toutes les tabulations

1. Appuyez sur [F3] pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez Toutes effacées appuyez sur [ENTER]

#### Méthode de clavier :

Effacement d'une tabulation

1. Choisissez la tabulation avec le curseur règlette
2. Appuyez sur [□].

### Affichage des réglettes (Session 12)

— durant la modification d'un document

1. Appuyez sur [F8] pour afficher le menu à l'écran
2. installez règlette
3. Appuyez sur [ENTER].

### Gestion disque

Ces opérations sont exécutées à partir de l'écran gestion disque.

### Copie d'un document (Session 7)

1. Choisissez le document avec le curseur
2. Appuyez sur [F3] pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez copier fichier et appuyez sur [ENTER]
4. Choisissez le groupe où la copie va être stocké avec le curseur groupe
5. Appuyez sur [ENTER]
6. Vérifiez et, si nécessaire, corrigez les détails dans le menu de sélection
7. Appuyez sur [ENTER].

### Effacement d'un document (Session 7)

1. Choisissez le document avec le curseur fichier
2. Appuyez sur [F3] pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez effacer fichier et appuyez sur [ENTER]
4. Vérifiez et si nécessaire, corrigez les détails dans le menu de sélection
5. Appuyez sur [ENTER].

### Déplacement d'un document (Session 7)

1. Choisissez le document avec le curseur fichier
2. Appuyez sur [F3] pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez déplacer fichier et appuyez sur [ENTER]
4. Choisissez le groupe où le document va être stocké avec le curseur groupe
5. Appuyez sur [ENTER]
6. Vérifiez et si nécessaire, corrigez les détails dans le menu de sélection
7. Appuyez sur [ENTER].

## Renommer un document (Session 7)

1. Choisissez le document avec le curseur fichier
2. Appuyez sur **[F3]** pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez Renommer fichier et appuyez sur **[ENTER]**
4. Remplacez le nouveau nom dans le menu de sélection
5. Appuyez sur **[ENTER]**.

## Lancement de la gestion disque à partir de l'éditeur (Session 7)

1. Appuyez sur **[F1]** pour afficher le menu des actions à l'écran
2. Sélectionnez gestion disque et appuyez sur **[ENTER]**

Vous pouvez maintenant exécuter beaucoup d'actions normalement réalisables à partir de l'écran gestion disque. Cependant, vous ne pouvez pas modifier les informations contenues dans le fichier CONFIG.STD, vous ne pouvez pas modifier un autre document et vous ne devez pas retirer la disquette contenant le document que vous modifiez. Quand vous avez fini d'utiliser la gestion disque, appuyez sur **[EXIT]** pour retourner à l'éditeur.

## Affichage des fichiers temporaires/cachés (Session 7)

1. Appuyez sur **[F8]** pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez voir fichiers temps/cachés
3. Appuyez sur **[ENTER]**.

## Impression

**Remarque :** Ces instructions ne couvrent pas les différents messages d'alerte que LocoScript affichera avant l'impression de votre document, si par exemple, votre imprimante n'est pas configurée avec le même type de papier que le document. Si un message d'alerte apparaît, sélectionnez une des options offerte dans le message et appuyez sur **[ENTER]**.

## Impression d'une copie (Session 4)

— à partir de l'écran gestion disque

1. Choisissez le document dont vous voulez imprimer une copie, avec le curseur fichier
2. Appuyez sur **I**
3. Vérifiez, et si nécessaire corrigez, les détails dans le menu de sélection
4. Fixez qualité courrier/listing
5. Appuyez sur **[ENTER]**.

## Impression de plusieurs copies (Session 4)

— à partir de l'écran gestion disque.

1. Choisissez avec le curseur fichier le document dont vous voulez imprimer plusieurs copies
2. Appuyez sur **I**
3. Vérifiez, et si nécessaire corrigez, les détails du document que vous avez choisi
4. Fixez qualité courrier/listing
5. Sélectionnez nombre de copie
6. Tapez le nombre de copies que vous désirez et appuyez sur **[ENTER]**.

## Impression de certaines pages (Session 4)

— à partir de l'écran gestion disque

1. Choisissez avec le curseur fichier le document à partir duquel vous voulez imprimer des pages
2. Appuyez sur I
3. Vérifiez, et si nécessaire corrigez les détails du document que vous avez choisi
4. Fixez qualité courrier/listing
5. Fixez le nombre de copies
6. Déplacez le curseur menu sur imprime certaines pages
7. Appuyez sur **[ENTER]**
8. Vérifiez que le curseur menu est sur de la page et tapez le numéro de la première page à imprimer puis appuyez sur **[ENTER]**
9. Déplacez le curseur menu sur à la page et tapez le numéro de la dernière page à imprimer, puis appuyez sur **[ENTER]**
10. Appuyez une nouvelle fois sur **[ENTER]**.

## Entrée dans le contrôle de l'état de l'imprimante (Session 4)

Vous entrez dans le contrôle de l'état de l'imprimante en appuyant sur **[PTR]**. Quittez-le en appuyant sur **[EXIT]**

**Remarque :** Le chargement de papier dans l'imprimante intégrée amène LocoScript dans le contrôle de l'état de l'imprimante.

## Réimpression (Session 4)

— à partir du contrôle de l'état de l'imprimante

1. Appuyez sur **[F7]** pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez l'option réimpression
3. Appuyez sur **[ENTER]**, **[EXIT]**, **[ENTER]**.

## Installation du déport gauche (Session 13)

— à partir du contrôle de l'état de l'imprimante.

1. Appuyez sur **[F8]** pour afficher le menu à l'écran
2. Augmentez le déport gauche en déplaçant le curseur sur augmente déport et appuyez sur **[ENTER]** autant de fois que vous le désirez
3. Diminuez le déport gauche en déplaçant le curseur menu sur diminue déport et en appuyant sur **[←]** autant de fois que vous le souhaitez
4. Appuyez sur **[EXIT]** **[ENTER]**.

## Suspendre/Reprendre impression (Session 4)

— à partir du contrôle de l'état de l'imprimante

1. Appuyez sur **[F1]** pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez Suspendre/Reprendre impression
3. Appuyez sur **[ENTER]**.

## Imprimez jusqu'à la fin de la page (Session 4)

— à partir du contrôle de l'état de l'imprimante

1. Appuyez sur **[F1]** pour sélectionner le menu
2. Sélectionnez Reprendre impression
3. Appuyez sur **[ENTER]**.

## Insertion de texte

Les actions décrites ici sont exécutées lors de la modification d'un document.

### Insertion de texte à partir d'un autre document (Session 15)

**Remarque :** Le texte à insérer doit avoir été copié dans un bloc lors d'une précédente modification et non recouvert par un autre texte.

1. Positionnez le curseur où le texte va être inséré
2. Appuyez sur **[PASTE]**
3. Tapez le numéro du bloc contenant le texte (0...9).

### Insertion de tout un document (Session 15)

1. Positionnez le curseur où le document va être inséré
2. Appuyez sur **[F1]** pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez insérer texte. Appuyez sur **[ENTER]**
4. Choisissez le document que vous voulez insérer avec le curseur fichier
5. Appuyez sur **[ENTER]**
6. Vérifiez, et si nécessaire corrigez, les détails dans le menu de sélection
7. Appuyez sur **[ENTER]**.

## Modification de Bloc.

### Copie de texte vers un bloc (Session 6)

Durant la modification d'un document

1. Déplacez le curseur texte au début de la section de texte.
2. Appuyez sur **[COPY]**
3. Déplacez le curseur texte à la fin de la section de texte
4. Appuyez sur **[COPY]** pour récupérer le texte original ; appuyez sur **[CUT]** pour supprimer le texte original.
5. Tapez le numéro du bloc (0...9).

### Insertion d'un bloc (Session 6)

Durant la modification d'un document

1. Positionnez le curseur texte où le bloc doit être inséré
2. Appuyez sur **[PASTE]**
3. Tapez le numéro du bloc (0...9).

### Inspection des blocs (Session 6)

Durant la modification d'un document ou de l'écran gestion disque.

1. Appuyez sur **[F1]** pour afficher à l'écran le menu d'Actions
2. Sélectionnez voir bloc
3. Appuyez sur **[ENTER]**

Un menu montrant les premiers mots de chaque bloc est ensuite affiché. Appuyez sur **[CAN]** quand vous avez terminé avec ce menu.

## Papier

### Installation du type de papier du document (Session 20)

— à partir de l'écran pagination

1. Appuyez sur **[F5]** pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez Type de papier et appuyez sur **[ENTER]**
3. Fixez le type de papier — un des types de papier standard ou le type de papier spécial
4. Installez le papier suivant sa position (portrait ou italienne)
5. Sélectionnez voir type de papier et tapez **[ENTER]**
6. Faites les modifications si nécessaire, sur le type de papier afin que le type de papier décrit corresponde au papier utilisé
7. Appuyez sur **[ENTER]**, **[EXIT]**, **[ENTER]**.

### Installation du type de papier de l'imprimante (Session 20)

Sélectionnez le type de papier correspondant au document

Type de papier :

1. Sélectionnez le document et dites à LocoScript de l'imprimer
2. Sélectionnez type de papier par rapport au document
3. Appuyez sur **[ENTER]**

LocoScript configure alors l'imprimante pour le même papier que celui qui va être utilisé pour imprimer. Le document s'imprime alors.

Installation du papier « listing » à partir du contrôle de l'état de l'imprimante (voir impression).

1. Appuyez sur **[F3]** pour afficher le menu à l'écran
2. Fixez le type de papier — un des types de papier standard ou le type de papier spécial
3. Choisissez portrait ou Italienne
4. Sélectionnez voir type de papier et appuyez sur **[ENTER]**
5. Faites les modifications, si nécessaire, sur le type de papier afin que le type de papier décrit corresponde au papier utilisé.
6. Appuyez sur **[ENTER]**, **[T]**, **[ENTER]**.

## Installation du format de la page (Session 18)

— à partir de l'écran pagination

1. Appuyez sur **[F5]** pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez Format page et tapez **[ENTER]**
3. Déplacez le curseur menu sur zone en-tête/pied de page et tapez le nombre de lignes que vous voulez. Puis appuyez sur **[ENTER]**
4. Si nécessaire, fixez l'autre zone de la même façon
5. Choisissez si vous voulez un pied de page fixe ou mobile
6. Appuyez sur **[ENTER]**, **[EXIT]**, **[ENTER]**.

## Phrases

### Chargement d'un jeu de phrases (Session 15)

— à partir de l'écran gestion disque

1. Choisissez le fichier phrases que vous voulez charger avec le curseur fichier
2. Appuyez sur **[F1]** pour afficher le menu à l'écran
3. Sélectionnez charger phrases type puis appuyez sur **[ENTER]**
4. Vérifiez, et si nécessaire corrigez, les détails dans le menu de sélection
5. Appuyez sur **[ENTER]**.

### Installation d'une nouvelle phrase (Session 15)

— pendant la modification d'un document

1. Déplacez le curseur texte au début de la phrase dans votre document
2. Appuyez sur **[COPY]**
3. Déplacez le curseur à la fin de la phrase
4. Appuyez sur **[COPY]**
5. Tapez le nom pour les phrases (A...Z).

### Insertion d'une phrase (Session 15)

— pendant la modification d'un document ou lors de la pagination d'un texte

1. Positionnez le curseur texte ou la phrase doit être insérée
2. Appuyez sur **[PASTE]**
3. Tapez le nom de la phrase (A...Z).

### Sauvegarde d'un jeu de phrases (Session 15)

— à partir de l'écran gestion disque

1. Appuyez sur **[F1]** pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez sauve phrases type et appuyez sur **[ENTER]**
3. Choisissez le groupe dans lequel vous voulez stocker les phrases avec le curseur fichier/groupe
4. Appuyez sur **[ENTER]**
5. Vérifiez, et si nécessaire corrigez, les détails dans le menu de sélection
6. Appuyez sur **[ENTER]**.

## Vérification des phrases (Session 15)

-- soit à partir de l'écran gestion disque, soit à partir de l'éditeur

1. Appuyez sur [F1] pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez voir phrases type
3. Pressez [ENTER]

Un menu affiche les premiers mots de chaque phrase stockée. Appuyez sur [CAN] quand vous avez terminé avec ce menu.

## Positionnement du texte.

### Centrage d'une ligne de texte (Session 9)

Méthode à partir du menu :

1. Positionnez le curseur au début de la ligne
2. Appuyez sur [F2] pour afficher le menu à l'écran et sélectionnez centre
3. Appuyez sur [ENTER]

Méthode à partir du clavier :

1. Positionnez le curseur texte au début de la ligne
2. Appuyez [F2] et tapez C.

## Déplacement d'une ligne vers la droite (Session 9)

Méthode à partir du clavier

1. Positionnez le curseur texte au début de la ligne
2. Appuyez sur [F2] pour afficher le menu à l'écran et sélectionnez aligne à droite
3. Appuyez sur [ENTER]

Méthode à partir du clavier

1. Positionnez le curseur texte au début de la ligne
2. Appuyez [F2] et tapez AD.

## Mise en retrait d'un paragraphe (Session 9)

1. Déplacez le curseur texte au début du paragraphe
2. Maintenez [ALT] enfoncé, quand vous appuyez sur [TAB].

## Préparation de texte

Les actions décrites ici sont exécutées lorsque le document est modifié.

### Embellissement du texte (Session 10)

**Remarque :** Les méthodes décrites ici ont pour effet d'arranger le style d'un texte jusqu'à l'apparition d'une nouvelle instruction qui annulera alors la précédente.

Méthode à partir du menu

1. Positionnez le curseur texte où le style doit être modifié
2. Appuyez sur [F3] pour afficher le menu à l'écran
3. Activez ou désactivez les options dans le menu
4. Appuyez sur [ENTER]

Méthode à partir du clavier

1. Positionnez le curseur texte où le style doit être changé
2. Tapez la séquence appropriée de touches comme ci-dessous

|               | Installer                   | Effacer                     |
|---------------|-----------------------------|-----------------------------|
| Gras          | <input type="checkbox"/> GS | <input type="checkbox"/> GS |
| Double frappe | <input type="checkbox"/> DB | <input type="checkbox"/> DB |
| Italique      | <input type="checkbox"/> IQ | <input type="checkbox"/> IQ |
| Inverse       | <input type="checkbox"/> IV | <input type="checkbox"/> IV |
| Soulignement  | <input type="checkbox"/> SL | <input type="checkbox"/> SL |
| Mot souligné  | <input type="checkbox"/> MS | <input type="checkbox"/> MS |
| Exposant      | <input type="checkbox"/> E  | <input type="checkbox"/> E  |
| Indice        | <input type="checkbox"/> ID | <input type="checkbox"/> ID |

### Affichage des codes du traitement de texte (Session 10)

1. Appuyez sur [F8] pour afficher le menu à l'écran
2. Sélectionnez CODES
3. Appuyez sur [ENTER].

### Installation de la taille du caractère (Session 11)

**Remarque :** Les méthodes décrites ici, fixent la taille des caractères utilisés pour tout le texte suivant, jusqu'à ce que la taille du caractère soit reréglé soit par une nouvelle instruction sur la taille, soit par une modification de format.

Méthode à partir du menu :

1. Positionnez le curseur texte où la taille du caractère doit être changée
2. Appuyez sur [F4] pour afficher le menu à l'écran
3. Fixez le pas de caractère demandé
4. Fixez la largeur du caractère demandé
5. Appuyez sur [ENTER]

Méthode à partir du clavier :

1. Positionnez le curseur texte où la taille du caractère doit être modifiée
2. Appuyez sur [3] et tapez PC
3. Tapez la combinaison de nombres et de lettre qui définit le pas et la largeur demandé (par exemple, 15D ou EP)
4. Appuyez sur [ENTER]

**Remarque :** Les options pour le pas de caractère sont : 10, 12, 15, 17 et EP.

### Installation de l'interligne (Session 11)

**Remarque :** Les méthodes décrites ici fixent l'interligne pour tout le texte jusqu'à ce que l'interligne soit réglé de nouveau, soit par une nouvelle instruction sur l'interligne, soit par une modification de format.

Méthode à partir du menu :

1. Positionnez le curseur texte où l'interligne va être changé
2. Appuyez sur [F4] pour afficher le menu à l'écran
3. Fixez l'interligne
4. Fixez l'espace RC en plus
5. Fixez le pas de ligne
6. Appuyez sur [ENTER]

Méthode à partir du clavier :

1. Positionnez le curseur où l'interligne va être changé
2. Tapez la séquence de touches appropriée :  
Interligne : [IL] IL suivi du nombre de ligne  
Interligne supplémentaire RC : [RC] RC suivi du nombre de ligne  
Pas de lignes : [PL] PL suivi du pas ligne demandé

Finissez chaque code en appuyant sur [ENTER]

**Remarque :**

Les options de l'interligne sont :

0, 1/2, 1, 1 1/2, 2, 2 1/2, 3

Les options pour l'espace RC en plus sont :

0, 1/2, 1, 1 1/2

Les options du pas de ligne sont :

5, 6, 7 1/2, 8

### Activation/Désactivation de la justification (Session 9)

Méthode à partir du menu :

1. Positionnez le curseur texte où la justification va être modifiée
2. Appuyez sur [F2] pour afficher le menu à l'écran
3. Déplacez le curseur sur avec justification
4. Appuyez sur [ENTER]

Méthode à partir du clavier

1. Positionnez le curseur où la justification va être modifiée
2. Fixez la justification en appuyant sur [J] et en tapant J ; désactivez la justification en appuyant sur [J] et en tapant J.

### Déplacement sur le document (Session 5)

Pour vous déplacer sur une page précise.

1. Appuyez sur [F5] pour afficher le menu page à l'écran
2. Avec le curseur menu sur trouvez page ???? tapez le numéro de la page désiré
3. Appuyez sur [ENTER]

Pour vous déplacer sur le début du prochain mot, ou paragraphe, ou page etc :

- Appuyez sur la touche de déplacement du curseur appropriée ([WORD], [PARA], [PAGE], etc).

Pour vous déplacer au début du précédent mot, paragraphe, page, etc.

- Maintenez [ALT] appuyé quand vous appuyez sur une touche de déplacement du curseur.

## Recherche et remplace

### Recherche (Session 14)

— à partir de la modification d'un document

1. Vérifiez que le curseur se situe plus haut dans le document que le mot ou la phrase que vous voulez rechercher
2. Appuyez sur **[FIND]**
3. Tapez le texte ou la phrase que vous voulez que LocoScript trouve
4. Fixez les options de recherche que vous désirez
5. Appuyez sur **[ENTER]**.

### Echange (Session 14)

— lors de la modification du document

1. Vérifiez que le curseur est localisé plus haut dans le document que le mot ou la phrase que vous voulez remplacer
2. Appuyez sur **[EXCH]**
3. Tapez le texte ou la phrase que vous voulez que LocoScript remplace
4. Tapez le texte de substitution (le texte que vous voulez insérer)
5. Fixez les options recherche et remplace
6. Soit vous sélectionnez Echange manuel et vous appuyez sur **[ENTER]**, soit vous sélectionnez échange automatique et appuyez sur **[PARA]**, **[PAGE]** ou **[DOC]**. Tout dépend de ce que vous voulez changer

Si vous sélectionnez Echange Manuel, appuyez sur **[Y]** pour confirmer l'échange, **[N]** pour continuer sans échanger ou **[CAN]** pour abandonner l'échange, ceci est à effectuer chaque fois que LocoScript trouve un exemple du texte recherché.

## Remplissage des documents

Les actions décrites ici sont exécutées à partir de l'écran gestion disque.

### Remplissage à partir du clavier (Session 21)

1. Choix du document avec le curseur fichier
2. Appuyez sur **R**
3. Vérifiez les détails dans le menu de sélection. Appuyez sur **[ENTER]**.
4. Chaque fois que LocoMail s'arrête sur « blanc », tapez l'information qui va être insérée ; puis appuyez sur **[ENTER]**
5. Choisissez sauvegarde, imprime, modifie, rejet du document
6. Choisissez Remplir à nouveau ou terminer. Appuyez sur **[ENTER]**.

### Remplissage à partir d'un fichier de données (Session 21)

Méthode manuelle :

1. Choisissez le document avec le curseur fichier
2. Appuyez sur **F**
3. Choisissez le fichier de données avec le curseur fichier
4. Appuyez sur **[ENTER]**
5. Vérifiez le menu de sélection
6. Sélectionnez Manuel. Appuyez sur **[ENTER]**
7. Choisissez sauve, imprime, édite ou abandon du document.

### Méthode automatique :

1. Choisissez le document avec le curseur fichier
2. Appuyez sur F
3. Choisissez le fichier de données avec le curseur
4. Appuyez sur **[ENTER]**
5. Vérifiez les détails dans le menu de sélection
6. Sélectionnez Automatique. Appuyez sur **[ENTER]**.

### Utilisation d'un fichier de données avec une maquette de données différentes (Session 22)

1. Choisissez le document avec le fichier curseur
2. Appuyez sur F
3. Choisissez l'exemple de fichier de données avec le curseur fichier
4. Appuyez sur **[ENTER]**
5. Vérifiez les détails dans le menu de sélection
6. Sélectionnez Manuel/Automatique. Appuyez sur **[ENTER]**
7. Choisissez le fichier de données avec le curseur fichier
8. Appuyez sur **[ENTER]**.

# Résoudre les problèmes

Cette annexe vous explique ce qu'il faut faire lorsque votre système ne marche pas comme vous le souhaitez. Si vous ne trouvez pas de solution à votre problème ici, consultez la section portant le même nom dans la 1<sup>re</sup> partie du guide de l'utilisateur. Si vous ne trouvez toujours pas d'où vient l'erreur, consultez votre revendeur.

## I : Problèmes avec la machine

### ● L'écran s'efface ou votre machine semble ne plus agir

Enlevez le(s) disque(s) du (des) lecteur(s). Puis essayez de réinitialiser votre machine en maintenant enfoncées les touches **[SHIFT]** et **[EXTRA]** et en appuyant sur **[EXT]**. Si votre PCW ne semble pas refonctionner, éteignez-le, attendez quelques secondes puis rallumez-le.

Rechargez LocoScript 2 puis refaites ce que vous étiez en train de faire quand le problème est arrivé. Avec un peu de chance, il n'y aura plus de problème mais dans le cas contraire, consultez votre revendeur.

## II : Problèmes avec le lecteur de disquette

Si vous ne pouvez pas insérer une disquette, consultez votre revendeur. Quoique vous fassiez ne forcez pas l'entrée de la disquette dans le lecteur. Vous ne réussirez qu'à l'endommager.

### ● Vous insérez une disquette dans le lecteur et un message apparaît vous informant que la disquette n'est pas formatée

La disquette :

- est soit complètement vierge, ou
- n'est pas compatible avec votre ordinateur.

Insérez une disquette différente ou utilisez l'option **Formater disque** dans le menu disque.

**Remarque :** Vérifiez que la disquette n'a jamais servi ou qu'il n'y a rien d'important sur la disquette que vous voulez conserver avant de la formater. Le formatage d'un disque détruit toutes les données qu'il contient.

### III : Problèmes durant le démarrage ou lors de la réinitialisation de votre PCW

#### ● Le PCW émet des bips ou l'écran clignote

Le disque dans le lecteur A :

- ne contient pas le logiciel LocoScript
- a été endommagé, ou
- n'est pas compatible avec votre ordinateur.

Vérifiez que vous avez inséré le bon disque puis réinitialisez votre machine. S'il émet encore des bips sonore, essayez d'utiliser la disquette d'origine de LocoScript 2. Si cela échoue aussi, consultez votre revendeur.

#### ● Le logiciel est chargé à partir de la disquette mais vous ne voyez ni l'écran générique de LocoScript 2, ni l'écran gestion disque

Vous avez inséré une disquette qui ne contient pas le bon logiciel. Essayez d'en utiliser une autre.

### IV : Problèmes lors d'une copie ou lors du formatage d'une disquette

#### ● Un message apparaît rapportant une « erreur de disque »

Il se peut que votre disquette ait été endommagée.

Sélectionnez l'option Recommencer et appuyez sur  : Ceci peut résoudre le problème.

Cependant, si le message réapparaît, sélectionnez Annuler opération et appuyez sur [ENTÉR]. Ceci vous ramène à l'écran gestion disque.

Retirez le(s) disque(s) du (des) lecteur(s), puis essayez une nouvelle fois la copie. Si ceci échoue aussi récupérez tous les fichiers que vous pouvez de la disquette endommagée en utilisant le menu fichier pour les copier un par un sur un autre disque. Puis abandonnez l'utilisation de la disquette.

● **Un message apparaît vous disant que le disque est protégé contre l'écriture**

Vous essayez de copier ou de formater une disquette alors que les encoches de protection sont ouvertes.

- Fermez les encoches de protection contre l'écriture et sélectionnez Disque déprotégé ; continuer ou
- sélectionnez Annuler opération, si vous réalisez que si vous continuez, vous détruirez des informations que vous ne voulez pas perdre.

**V : Problèmes quand vous sélectionnez un document pour le modifier ou pour créer un document**

● **Un message apparaît vous informant que ce que vous avez choisi n'est pas un document LocoScript 2**

Vous essayez de modifier un fichier qui n'est pas un document LocoScript 2. Il se peut que se soit un de vos fichiers de phrases type ou une version ASCII d'un document LocoScript 2.

Les seuls documents que vous pouvez créer ou modifier en utilisant LocoScript 2 sont des documents LocoScript 2 ou des documents LocoScript 1. Les documents LocoScript 1 sont automatiquement convertis.

Si vous voulez récupérer un fichier préparé sous un autre système d'exploitation, vous devez créer un document puis insérer le fichier dans votre nouveau document que vous pourrez ensuite modifier, sauvegarder et imprimer.

### **● Un message apparaît vous informant que le disque est protégé contre l'écriture**

La disquette qui contient le document que vous avez sélectionné en modification est protégée contre l'écriture. LocoScript ne pourra donc pas sauvegarder la nouvelle version que vous avez sur la disquette.

Vous pouvez maintenant retirer la disquette, fermer les encoches de protection contre l'écriture, la remettre dans le lecteur et sélectionner disque déprotégé continuer. Mais si vous avez seulement ouvert le document en modification afin de pouvoir le consulter ou en copier une section dans un bloc, il se peut que vous préféreriez simplement sélectionner Envoi résultat au drive M :

### **● Un message apparaît vous informant que le « répertoire est plein »**

Vous avez tellement de fichiers sur la disquette que vous avez rempli tout l'espace réservé pour les noms de fichiers. Vous ne pouvez plus stocker de documents sur cette disquette mais vous pouvez modifier ces documents sans aucun problème.

## **VI : Problèmes pendant une modification**

### **● Votre PCW émet des bips sonores quand vous appuyez sur une touche**

La touche enfoncée n'est pas une de celle que LocoScript permet. Il émet des bips sonore pour vous prévenir qu'il ne peut rien faire avec cette touche.

En voici les principales raisons :

- vous avez appuyé sur **[RETURN]** quand vous auriez dû appuyer sur **[ENTER]** ou vice versa (indiquez à LocoScript de continuer dans les menus en appuyant sur **[ENTER]**, pas sur **[RETURN]**)
- vous n'avez pas vu que LocoScript est en phase de contrôle d'imprimante par exemple, parce que vous avez chargé une feuille de papier dans l'imprimante
- vous avez oublié que vous avez encore un menu ou un message d'alerte à l'écran.

Retapez la touche appropriée.

### ● Les touches impriment des caractères inattendus.

Si ces caractères sont des lettres grecques, des lettres cyrilliques ou des symboles, alors votre clavier travaille dans un de ces modes alternatifs. Maintenez appuyé **[ALT]** et appuyez sur **[F1]** pour revenir au clavier standard.

Si ce que vous tapez est en lettres capitales au lieu de lettres minuscules, vous travaillez actuellement avec Caps Lock. Maintenez enfoncé **[ALT]** et appuyez sur **[ENTER]** pour déverrouiller cette touche.

### ● Les touches de déplacement du curseur génèrent uniquement des chiffres

Vous travaillez avec la touche **[NUM LOCK]** enfoncée. Appuyez sur **[ALT]** et sur **[RELAY]** pour la déverrouiller.

### ● LocoScript paraît fonctionner mais quoi que vous tapiez rien ne s'affiche

Votre clavier peut être défaillant. Déconnectez le clavier du Moniteur et par la suite rebranchez-le. Si LocoScript ne répond toujours pas, rechargez LocoScript. Si le problème persiste, consultez votre revendeur.

### **● Un message apparaît à l'écran vous informant que « le disque est plein »**

Il n'y a plus de place sur la disquette pour stocker votre nouvelle version du document ou plus de place sur le lecteur M pour les fichiers temporaires que LocoScript a créé durant l'impression de votre document.

Regardez le message pour connaître le lecteur à court de place ; puis sélectionnez Passer en gestion disque.

Vous pouvez alors déplacer des documents du disque plein sur un autre disque ou les supprimer jusqu'à ce que vous ayez assez de place. Quand vous pensez que vous en avez assez, effacer, appuyez sur [EXIT]. S'il n'y a toujours pas assez de place, le message réapparaîtra, vous donnant une nouvelle chance d'arranger le problème mais si tout va bien, vous pouvez continuer de travailler.

### **● Un message apparaît vous annonçant qu'il y a une « erreur de données » ou un repère d'adresse absent**

Le document que vous avez édité a été endommagé.

L'option qu'il faut prendre lorsque vous apercevez ce message est Recommencer car il se peut que le problème ne se reproduise pas.

Si le message revient, l'option que vous prendrez dépend du nombre de modification effectuées :

- si vous avez fait beaucoup de changements jusqu'à l'endroit où vous travaillez, sélectionnez l'option ignore. Vous verrez alors un autre message vous avertissant que vous travaillez avec un document endommagé. Sauvegardez le document et reprenez la version précédente dans les fichiers temporaires
- si vous n'avez pas fait de modification, sélectionnez Annuler opération. Ceci vous ramène à l'écran gestion disque comme si vous n'aviez pas commencé à travailler sur ce document.

Si vous n'avez pas de copie de sauvegarde de ce document sur une autre

disquette, essayez d'utiliser l'option copier fichier dans le menu Fichier pour copier le document original sur un autre disque. Cependant ceci peut échouer.

Rééditez le document original ainsi que la nouvelle version (si vous l'avez sauvegardé) et copiez les sections endommagées de ces documents dans des blocs.

Insérez ces blocs dans un nouveau document. Utilisez cette technique pour sauver le plus possible de documents endommagés.

● **Un message apparaît à l'écran vous annonçant que la mémoire tampon de l'éditeur est pleine**

La page sur laquelle vous travaillez est excessivement large ou compliquée. Simplifiez-la par exemple en réduisant le nombre de tabulations que vous utilisez.

## **VII : Problème quand vous essayez d'imprimer un document**

● **Il n'y pas d'option « sauve et imprime » dans le menu EXIT**

Votre imprimante n'est pas connectée à votre PCW ou l'imprimante fonctionne déjà. Sauvegardez le document, appuyez sur [PTR] puis utilisez le menu Document pour regarder si l'imprimante est en train de fonctionner.

Si ce menu donne des informations sur un document, LocoScript est en cours d'impression. Peut être n'avez vous pas mis assez de papier pour terminer l'impression du document précédent. Si le menu ne donne pas d'information sur le document, éteignez votre PCW et vérifiez que l'imprimante est bien connectée. Puis rechargez LocoScript 2. Regardez les lignes d'information sur l'écran gestion disque. Si l'écran affiche les options I=imprime et D=mode dactylo, alors votre imprimante est bien reliée. Si ce n'est pas le cas, il se peut que votre imprimante soit défectueuse aussi consultez votre revendeur.

● **Vous appuyez sur I ou D et vous voyez un message vous annonçant que l'imprimante est absente**

Votre imprimante n'est pas connectée à votre PCW. Eteignez votre PCW et vérifiez que l'imprimante est bien connectée. Puis rechargez LocoScript 2.

Regardez les lignes d'information sur l'écran gestion disque. Si l'écran affiche les options I=imprime et D=mode dactylo, alors votre imprimante est bien reliée. Si ce n'est pas le cas, il se peut que votre imprimante soit défectueuse aussi consultez votre revendeur.

● **L'unique paramètre du menu Actions de l'imprimante est la réinitialisation de l'imprimante**

Votre imprimante a été laissé dans un état inadapté. Vous devez donc appuyer sur **ENTER**, afin que LocoScript réinitialise l'imprimante.

● **Un message apparaît vous informant que vous n'avez pas choisi un document LocoScript 2**

Vous essayez d'imprimer un fichier qui n'est pas un document LocoScript 2. Il se peut que ce soit un fichier de phrases type ou une version ASCII d'un de vos documents.

Les seuls documents que vous pouvez imprimer en utilisant LocoScript 2 sont des documents LocoScript 2. Si vous voulez imprimer un fichier préparé avec un autre ordinateur, vous devez créer un nouveau document puis insérer ce fichier dedans puis vous pourrez l'éditer, le sauvegarder et l'imprimer.

● **Vous choisissez un document pour l'impression et vous voyez un message vous informant que vous avez choisi un document LocoScript 1**

Le document que vous avez choisi a été préparé en utilisant la première version de LocoScript. Avant que vous puissiez imprimer celui-ci, vous

devez le modifier. LocoScript 2 peut alors effectuer la conversion nécessaire pour produire un document qui peut être imprimé en utilisant LocoScript 2.

### ● L'imprimante ne commence pas l'impression

Tout d'abord vérifiez qu'il y a du papier dans l'imprimante. Si ce n'est pas le cas, chargez une feuille de papier et appuyez sur **[EXIT]** : L'imprimante commencera probablement l'impression.

Si le problème n'est pas résolu, appuyez sur **[PTR]** pour faire apparaître la ligne d'état de l'imprimante sur le PCW et regardez si l'imprimante est en attente papier. Utilisez le menu d'Actions **[F1]** pour « reprendre l'impression ». Appuyez sur **[EXIT]** pour quitter la phase de traitement de l'imprimante.

Si le document ne s'imprime toujours pas, appuyez de nouveau sur **[PTR]**. Cette fois utilisez le menu d'impression **[F5]** pour vérifiez quelle imprimante LocoScript attend pour imprimer, et si nécessaire changez-la. S'il est installé pour l'imprimante attendue, vérifiez que l'imprimante est bien connectée à votre PCW. Appuyez une nouvelle fois sur **[EXIT]**.

Si le problème persiste, consultez votre revendeur.

### ● L'imprimante paraît fonctionner mais rien ne s'imprime

Vérifiez qu'il y a un ruban dans l'imprimante.

### ● L'imprimante s'arrête soudainement d'imprimer

Il y a deux raisons possibles soit l'imprimante est à cours de papier, soit vous avez atteint la fin du ruban encreur. Appuyez sur **[PTR]** pour mettre LocoScript en état de contrôle d'imprimante et regardez si l'état courant de l'imprimante indique attente papier ou fin de ruban.

— Si l'état courant de l'imprimante indique pas de papier alors l'imprimante a détecté la fin de la feuille de papier que vous aviez introduite dans l'imprimante.

Ne rechargez pas du papier tout de suite. D'abord utilisez le menu d'actions **[F1]** pour imprimer jusqu'à la fin de la page. Quand l'impression s'arrête

à nouveau chargez du papier et utilisez le menu d'actions [F1] pour « reprendre l'impression ».

Ce problème arrive uniquement quand vous utilisez du papier feuille à feuille.

— Si l'état courant de l'imprimante indique fin de ruban, alors vous avez atteint la fin du ruban et vous devez le remplacer par un ruban neuf. Le PCW attend, afin que vous ne perdiez aucune partie du texte. Remplacez le ruban puis appuyez sur [EXIT]. Le texte devrait alors s'imprimer.

### ● L'imprimante imprime des caractères indéchiffrables

Vous n'avez pas installé LocoScript correctement pour l'imprimante que vous utilisez. Appuyez sur [PTR] afin que l'imprimante s'arrête d'imprimer le plus vite possible. (Si l'imprimante conserve une grande gamme de caractères pour imprimer, ceci peut prendre du temps).

Utilisez les menus d'imprimante pour installer LocoScript correctement (Session 23) et pour recommencer l'impression du document (Session 4).

### ● Le papier se froisse dans l'imprimante

Appuyez sur [PTR] afin que l'imprimante s'arrête d'imprimer le plus tôt possible.

Enlevez le papier abîmé de l'imprimante, rechargez-la avec du papier neuf, puis utilisez les menus d'imprimante pour recommencer l'impression du document (Session 4).

### Le texte est mal positionné sur la page

Appuyez sur [PTR] pour mettre LocoScript en état de contrôle de l'imprimante puis utilisez [F6], le menu déport gauche, pour ajuster la position du début de chaque ligne de texte. Ensuite utilisez le menu document pour commencer l'impression du document (consultez la Session 4).

---

## **3<sup>e</sup> Partie**

# **CP/M, BASIC et LOGO**

---

# Introduction au CP/M du PCW9512

Normalement, vous utilisez votre PCW9512 comme un puissant traitement de texte par l'intermédiaire de LocoScript 2. Le PCW9512 peut bien sûr être utilisé comme un micro-ordinateur à part entière, en employant CP/M au lieu de LocoScript. CP/M Plus est la version 3 de « Control Program for Microcomputers ».

LocoScript n'est plus le seul « outil » que vous offre PCW9512. Vous disposez également de :

L'interpréteur BASIC Mallard de Locomotive Software et Dr LOGO élaboré par Digital Research à partir du langage de programmation LOGO (sur les disquettes système). Ces deux langages de programmation sont d'utilisation facile et vous permettront de créer vos propres programmes d'application. En outre, l'interpréteur BASIC Mallard exécute tels quels ou après de très légères modifications des programmes écrits pour l'interpréteur BASIC de Microsoft.

CP/M+. Ce système d'exploitation de disquette est la troisième version du système CP/M choisi par la majorité des fabricants de matériel et de concepteurs de logiciels. Sa présence sur votre PCW9512 vous donne accès donc à un vaste choix de logiciels d'application : logiciels de jeux, feuilles de calcul électronique, aides à la décision, etc. Tout logiciel d'application écrit sous CP/M peut être exécuté sur votre machine même s'il n'a pas été originellement conçu spécialement pour elle.

### Attention :

Les fonctions des touches du clavier changent souvent lorsque l'on passe d'un « outil » à l'autre. Elles sont différentes avec CP/M de ce qu'elles étaient avec LocoScript. Elles sont encore différentes pour le BASIC ou Dr LOGO. Vous trouverez ci-contre la représentation des valeurs des touches du clavier sous CP/M.

— Les aides « conviviales » et menus auxquels LocoScript vous a habitué ne seront plus présents sous CP/M. Lorsque vous exécutez un programme d'application sous CP/M, les aides et menus sont ceux que prévoit ce programme particulier.

### 1.1 Qu'est-ce que CP/M ?

CP/M est un système d'exploitation, c'est-à-dire un système qui exécute des programmes et vous aide à gérer des fichiers. Il utilise pour ce faire des programmes spéciaux appelés commandes CP/M.

Les commandes CP/M sont de deux types : les commandes résidentes et les Programmes Utilitaires non résidents que nous appellerons « utilitaires ».

Les commandes résidentes sont automatiquement chargées dans la mémoire du PCW9512 en même temps que le CP/M. Elles sont disponibles en permanence.

Les utilitaires restent sur la disquette système. Vous devez les charger dans la mémoire chaque fois que vous en avez besoin.

Programmes et données sont enregistrés sur les disquettes dans des Fichiers. Pour que CP/M puisse exécuter un programme, vous devez lui dire dans quel fichier se trouve ce programme puis, si besoin est, dans quel fichier se trouvent les données nécessaires à son exécution.

Ces informations seront données dans des lignes de commande que vous taperez. Une ligne de commande commence toujours par le nom du programme (commande CP/M ou utilitaire) que vous voulez exécuter. Ce nom de commande est suivi du nom du fichier contenant les données à « traiter » par la commande. Pour CP/M, un nom de fichier comporte deux éléments de nom qui sont, dans l'ordre, le nom-du-fichier et le type-du-fichier :

— le « nom-du-fichier » est une combinaison quelconque de caractères qui

- ne peut comporter plus de huit caractères,
- ne peut contenir aucun des caractères <> = !: \* ?&/\$ ().:; + - , , qui, comme vous le verrez, ont des utilisations « réservées ».

Il est conseillé d'utiliser des combinaisons des lettres A à Z et des chiffres 0 à 9. Il vaut mieux choisir un nom-du-fichier qui évoque son contenu mais ceci n'est pas obligatoire.

— le « type-du-fichier » ne peut dépasser trois caractères ni inclure aucun des caractères interdits ci-dessus. De plus, il peut être imposé par la nature de son contenu ou des opérations qu'il permet.

La forme sous laquelle vous devez donner un nom de fichier est :

- premier élément « nom-du-fichier »
- . (un point)
- second élément « type-du-fichier ».

Aucun blanc ou espace ne doit séparer les deux éléments de nom du point. Ex : le nom du fichier ESSAI le type TXT prend forme : ESSAI.TXT. Il arrive très fréquemment que CP/M doive connaître, en plus le nom de l'unité de disquette où il pourra « lire » ce fichier. Le nom d'unité est donné par une lettre représentant cette unité, suivie d'un deux-points ( : ) sans blanc ni espace entre la lettre et les deux-points.

CP/M peut gérer jusqu'à 16 unités qu'il appelle A...P. Si le fichier dont nous avons donné le nom ci-dessus se trouve dans l'unité B, les « coordonnées » du fichier, que l'on appellera SPECIFICATIONS DU FICHER, se donnent sous la forme B:ESSAI.TXT.

**Note :**

A tout moment, l'une des unités de disquette est « connue par défaut ». Cette unité par défaut est celle sur laquelle CP/M ira chercher le fichier demandé généralement, il s'agit de l'unité A. Nous verrons, plus loin comment changer l'unité par défaut.

## **1.2 Mise en route.**

Votre PCW9512 ne peut exécuter un programme si le CP/M n'est pas chargé dans sa mémoire. Or, la mémoire se vide à chaque fois qu'

## Chapitre 1 : Introduction au CP/M

---

l'appareil est déconnecté ou réinitialisé. Vous devez donc commencer par charger le CP/M.

### Attention :

Vous aurez à manipuler des disquettes. Référez-vous, si nécessaire, aux indications figurant dans le Chapitre 2 du guide de l'utilisateur du PCW9512. Sachez surtout que vous ne devez JAMAIS retirer une disquette de l'unité de disquette tant que le voyant lumineux de celle-ci est allumé ou clignote : vous risqueriez de détruire vos données et d'endommager la disquette.

Pour charger le CP/M, effectuez, dans l'ordre, les opérations ci-dessous :

- a : Assurez-vous que l'unité de disquette est vide.
- b : Mettez votre PCW9512 sous tension.
- c : Prenez la disquette système.
- d : Insérez cette disquette, face 1 vers le haut.
- e : Appuyez sur la barre d'espace : l'écran se remplit de barres noires, puis affiche.

```
CP/M Plus Amstrad plc
```

```
v 2.0, 61K TPA, 1 disc drive, 368K drive M:
```

```
A>■
```

Sur cet écran :

- La seconde ligne indique les périphériques disponibles.
- La troisième ligne contient ce que l'on appelle le CARACTERE DE SOLLICITATION du CP/M : ce caractère signale que CP/M est prêt à recevoir une demande (le A du caractère de sollicitation A> indique que l'unité par défaut est l'unité A).
- Le rectangle lumineux s'appelle le CURSEUR, il indique l'endroit où viendra s'inscrire le caractère que vous allez taper.

Si le message affiché ne correspond pas du tout à celui-ci (en particulier, si vous vous retrouvez dans LocoScript) :

- Vérifiez que vous avez inséré la bonne disquette et que vous l'avez insérée correctement.
- Appuyez simultanément sur les touches **[SHIFT]** et **[EXTRA]** du clavier et, tout en les maintenant enfoncées, appuyez sur la touche **[EXIT]**.

— Appuyez sur la barre d'espacement pour demander au PCW9512 de relire la disquette.

Si la disquette est endommagée ou si le système d'exploitation ne s'y trouve plus, le PCW ne peut « lire » ce qu'il cherche. L'écran clignote. Après plusieurs tentatives infructueuses, le PCW9512 fait entendre un signal sonore et coupe le moteur de l'unité de disquette. L'écran reste allumé, mais vide.

Une fois le CP/M chargé, l'imprimante est prête à fonctionner en feuille de format A4. Si ce réglage ne convient pas pour l'application voulue, changez-le en suivant les indications de la section 2.12.

### **1.3 Préparation d'un deuxième jeu de disquette système**

La première chose à faire est une copie de la disquette CP/M fournie avec le PCW, de façon à avoir une disquette d'initiation que vous pourrez utiliser tous les jours. Le CP/M original ne doit pas être utilisé afin d'éviter de perdre des données si votre disquette vient à être endommagée. De cette manière vous pourrez refaire une copie si votre disquette de travail est détruite.

Copier une disquette signifie que toutes les données de celle-ci seront reproduites sur la deuxième disquette. Une telle procédure prend environ 5 minutes.

Pour ce faire, employez l'utilitaire appelé DISCKIT. Ce programme est simple d'utilisation dans la mesure où vous n'avez qu'à suivre les instructions qui s'affichent à l'écran, mais si vous préférez, vous avez la possibilité de copier CP/M par LocoScript.

En gardant la disquette CP/M originale dans le lecteur, tapez :

DISCKIT

(Vous verrez les caractères apparaître à l'écran après l'invite A)). Pressez alors la touche **RETURN**.

Une série de messages apparaissent à l'écran. Le premier message vous demande de retirer votre disquette : appuyez sur la touche **[ENTER]** une fois fait. Vient ensuite un menu qui vous offre le choix entre les options suivantes : copier, formater, vérifier (ou Quitter DISCKIT) et qui vous indique quelle est la touche du clavier sur laquelle vous devez appuyer selon l'option sélectionnée. Ici, il est question de copier, tapez **[F5]**.

En admettant que vous n'avez pas un système à 2 unités de disquettes, le prochain message qui apparaît vous dit : « mettre la disquette à lire dans le lecteur, appuyez sur O ». Si c'est le message que vous voyez à l'écran, insérez simplement la disquette que vous désirez copier (dans ce cas le CP/M original) et tapez O.

(Si vous avez un système à 2 disquettes, vous devrez préciser sur quelle unité se trouve la disquette à lire) appuyez sur la touche **[F3]** pour le lecteur A (celui de gauche), et sur quelle unité se trouve la disquette à écrire (**[F1]** pour le lecteur B « celui de droite »). Il vous sera demandé ensuite d'insérer la disquette à lire et d'appuyer sur la touche).

Après avoir tapé O, la copie commence. Vous verrez le système « compter » de 0 à 159 aussi bien qu'à la lecture du disque original qu'à l'écriture de la nouvelle disquette. Vous pourrez noter que la copie se fait en plusieurs étapes.

En supposant que vous utilisez un système avec un lecteur, vous verrez un court message :

Insérez le disque à écrire en A :  
Pressez une touche pour continuer

(Ce message n'apparaît pas lors d'une copie sur une unité à 1 lecteur).

Retirez la disquette système du lecteur et insérez une disquette vierge. Appuyez sur la touche **[ENTER]** et DISCKIT commence à écrire les informations qu'il a lues de la disquette originale. Si la nouvelle disquette n'a pas déjà été formatée à 720 Ko, vous verrez un message à l'écran : « formatage du disque A pendant la copie ».

**Au bout de quelques instants, apparaît le message :**

Insérez le disque à lire en A :  
Pressez une touche pour continuer

**et vous devez réinsérer la disquette originale que vous êtes en train de copier afin que la copie se poursuive. Après avoir changé les disques et pressé une touche (comme indiqué à l'écran) vous visualiserez :**

Copie terminée  
Retirez le disque du lecteur

**Si vous mélangez, par mégarde, la disquette à écrire et la disquette à lire, DISCKIT vous affichera le message approprié.**

Les quelques messages d'erreurs qui peuvent apparaître se suffisent à eux-mêmes, mais pour plus de renseignements vous pouvez vous référer au Chapitre 5 où l'utilitaire DISCKIT est expliqué en détails.

Une fois la copie réalisée, retirez la nouvelle disquette du lecteur et inscrivez sur l'étiquette « disquette CP/M d'initialisation ». Appuyez alors, sur **[ENTER]** pour retourner au menu principal du DISCKIT.

Enfin, appuyez sur **[EXIT]** pour quitter DISCKIT.

Lorsque vous avez fait votre copie, mettez le CP/M original à l'abri des champs magnétiques (même ceux dégagés par un téléviseur, une chaîne Hi-Fi ou votre PCW), de la chaleur, du froid, de la poussière, et de l'humidité.

## **1.4 Utilisation du CP/M**

En principe, vous en savez maintenant assez pour utiliser les programmes CP/M... à condition qu'ils aient une bonne documentation, ce qui n'est pas toujours le cas.

Les conseils donnés au Chapitre 3 vous aideront à bien choisir vos logiciels d'application. Ils seront d'autant plus utiles que vous connaîtrez parfaitement le CP/M.

Nous vous demandons une lecture « attentive » des pages qui suivent : les manipulations vous conduiront à maîtriser le CP/M et à bien saisir en quoi il diffère, notamment, du LocoScript.

### 1.4.1 Les utilitaires

Vous disposez de plus de 30 utilitaires dont certains ont pour fonction d'accroître les possibilités de commandes résidentes dont ils portent le nom.

Comme vous le savez, CP/M est mis en œuvre par les commandes entrées sous forme de lignes de commande. Les lignes de commande obéissent à de strictes conventions d'écriture. En cas de « faute », effacez la ligne de commande que vous êtes en train d'écrire (la « ligne courante »), jusqu'à l'endroit de la faute, en appuyant sur la touche `← DEL`.

N'oubliez pas qu'une commande ne peut être exécutée tant qu'elle n'a pas été « envoyée » au CP/M par la touche `RETURN`. Dans cette introduction, nous vous le rappellerons en ajoutant `RETURN` à la fin de chaque ligne de commande. Dans la suite du guide, `RETURN` sera implicite.

N'oubliez pas non plus qu'une ligne de commande doit commencer au caractère de sollicitation, ne déplacez pas le curseur avant de la taper.

Vous allez maintenant faire exécuter des commandes au CP/M.

### Contenu des disquettes : affichage du répertoire.

Pour savoir quels fichiers se trouvent sur une face d'une disquette, vous devez lire le répertoire des noms de tous les fichiers présents sur cette disquette.

La commande de base est DIR. La ligne de commande dépend de ce que vous voulez « savoir ».

Pour savoir quels fichiers se trouvent sur une disquette :

1 : Insérez la disquette dans l'unité de disquette,

2 : Tapez, en commençant à l'emplacement du curseur :

DIR `RETURN`

Vous pouvez utiliser indifféremment des majuscules : CP/M convertit tous les caractères d'une demande en majuscules.

L'écran affiche le répertoire de votre disquette comme ci-dessous :

```
A>dir
A: BASIC      COM : DIR      COM : DISCRIT  COM : ED      COM : ERASE    COM
A: J21CPM3    EMS : KEYS     MP  : LANGUAGE COM : PATCH    COM : PAPER    COM
A: PIP        COM : PROFILE  ENG : RENAME   COM : RPED     BAS : RPED     SUB
A: SET        COM : SET24X80 COM : SETDEF   COM : SETKEYS COM : SETLST   COM
A: SETSID     COM : SHOW     COM : SUBMIT   COM : TYPE     COM : DATE     COM
A: DDHP7470   PRL : DEVICE   COM : DUMP     COM : GENCOM   COM : GET      COM
A: HEXCOM     COM : HIST     UTL : INITDIR  COM : LIB     COM : LINK     COM
A: MAC        COM : PALETTE  COM : PUT      COM : RMAC     COM : SAVE     COM
A: SID        COM : TRACE    UTL : XREF     COM : ASSIGN   SYS : DDFXRB   PRL
A: DDFXLR8   PRL : DDSCREEN PRL : GENGRAF  COM : GSX     SYS : HELP    COM
A: HELP      HLP : KEYS     DRL : LOGO    COM : LOGO    SUB : 0000COPY COM
```

La première colonne (A :) indique qu'il s'agit du répertoire de la disquette présente dans l'unité A.

Les cinq colonnes suivantes sont les listes de noms de fichier où vous retrouvez, ligne par ligne, l'élément « nom-du-fichier » : J21CPM3 et EMS désignent un seul et même fichier, tout comme PAPER et COM, etc.

Le type (EMS/COM/BAS/SUB/WP...) indique généralement la nature des contenus ou fonctions du fichier : COM si le fichier contient un programme exécutable par CP/M ; BAS si le fichier contient un programme écrit en BASIC ; EMS décrit le fichier contenant le CP/M. Les correspondances vous deviendront vite familières.

Pour savoir si le ou les fichiers voulus se trouvent bien sur telle disquette :

1 : Insérez cette disquette.

2 : Tapez la demande DIR suivie du nom du fichier voulu, par exemple :

```
DIR RPED.BAS [RETURN]
```

Si le fichier est présent sur la disquette, le système affiche son nom (ex : A:RPED BAS) ; s'il est absent le système affiche No File.

Si vous ne vous souvenez plus que d'une partie du nom du fichier ou si vous désirez vérifier la présence sur la disquette de plusieurs fichiers à la

## Chapitre 1 : Introduction au CP/M

---

fois, vous pouvez utiliser un NOM GÉNÉRIQUE ou modèle de nom construit avec les caractères de substitution \* et ? (qui seront vos « jokers »).

Le joker \* se substitue à une chaîne quelconque de caractères dans un élément de nom. Le nom générique de tous les fichiers dont le premier élément de nom est RPED.\*. Pour CP/M, ce nom désigne tous les fichiers RPED, quel que soit leur type.

Demandez à CP/M de chercher tous les fichiers répondant à ce nom générique. Taper la ligne de commande :

```
DIR RPED.* 
```

Si DIR trouve, par exemple, deux fichiers répondant au nom donné, il affichera leurs noms :

```
A : RPED BAS : RPED SUB
```

(S'il n'en trouve aucun, il affichera No File).

Le joker \* peut aussi remplacer totalement le premier élément de nom. Pour savoir quels sont les fichiers de type COM sur une disquette, quel que soit le premier élément de leur nom, tapez :

```
DIR * COM 
```

et vous en obtiendrez la liste.

Le joker \* permet également de « tronquer » l'un ou l'autre des éléments de nom de fichier, c'est-à-dire d'en spécifier uniquement le premier caractère en le faisant suivre du joker. Ainsi, pour connaître tous les fichiers dont le premier élément de nom commence par un R et quel que soit leur type, tapez :

```
DIR R*.* 
```

### Attention :

Dans l'exemple ci-dessus, une première étoile complète le premier élément de nom et une seconde étoile se « substitue » au type.

Le joker \* sert quel que soit le nombre de caractères. Dans l'exemple ci-dessus, R\* est le nom générique de RPED aussi bien que de RENAME. Il en va différemment du joker ?.

Le joker ? se substitue à un seul caractère ou blanc occupant la même position que lui dans un élément de nom : surveillez l'emplacement des substitutions ; assurez-vous que le nombre de caractères à substituer est rigoureusement le même dans le nom générique et dans les noms spécifiques.

A titre d'exemple, le nom générique de tous les fichiers, dont le premier élément de nom commence par PR et ne comporte pas plus de cinq caractères, est PR????\* (où le joker \* annule les différenciations de types).

Nous reviendrons sur les utilisations des jokers, les gains de temps qu'ils autorisent, et les précautions à prendre dans la formation des noms génériques.

## Le disque-mémoire

Votre PCW9512 présente la particularité de vous permettre d'utiliser une partie de sa mémoire comme vous utiliseriez une disquette : il met à votre disposition un « disque-mémoire » qui, pour CP/M, est une disquette comme une autre à la différence près qu'elle se trouve en permanence dans l'unité qu'il connaît sous le nom d'unité M.

Le disque-mémoire travaille à grande vitesse mais toutes ses données quand sont perdues le PCW9512 est déconnecté ou remis à zéro.

Pour travailler sur l'unité M. faites-en d'abord l'unité implicite en tapant la ligne de commande :

M

Le système change le caractère de sollicitation en M) pour indiquer que l'unité par défaut est le disque mémoire. Pour connaître maintenant les fichiers présents au répertoire du disque mémoire, tapez :

D:R

## Chapitre 1 : Introduction au CP/M

---

Les fichiers que vous voyez sont des utilitaires CP/M qui ont été copiés en drive M lors de la procédure d'initialisation pour qu'ils soient immédiatement disponibles.

Revenez maintenant à l'unité A en tapant :

A :

En fait, lorsque vous voulez lire le répertoire d'une disquette qui se trouve dans une unité donnée, il n'est pas nécessaire de faire au préalable de celle-ci l'unité par défaut. Ainsi, l'unité par défaut étant maintenant l'unité A, vous pouvez lire le répertoire du disque mémoire en tapant :

DIR M :

ou savoir si tel fichier (disons XYZ.TYP) se trouve sur le disque mémoire en tapant :

DIR M :XYZ.TYP

Le nom d'unité (M : ou A :) est, rappelons-le, l'un des éléments des spécifications du fichier : il indique sur quelle disquette le fichier se trouve. Il est inutile de préciser le nom d'unité lorsque le fichier se trouve sur l'unité par défaut.

Le disque mémoire vous sera très utile. A titre d'exemple, il vous suffirait de commencer par enregistrer sur ce disque mémoire tous les utilitaires dont vous avez besoin pour l'exécution de votre programme pour n'avoir plus à changer de disque à chaque fois que tel ou tel utilitaire est nécessaire.

## Copie de fichiers

La copie de fichiers s'effectue selon différentes modalités :

a : Pour copier, sur une disquette donnée, un fichier déjà présent sur cette disquette :

- Insérez la disquette système contenant le fichier PIP.
- Tapez la commande PIP pour appeler l'utilitaire.

— Ajoutez, dans la ligne de commande :

- le nom du fichier destination (nom que portera le fichier copié).
- le nom du fichier source (nom du fichier à copier).

Par exemple :

PIP TEMP=PROFILE.ENG

pour copier le fichier PROFILE, sur la même disquette, sous le nom de fichier TEMP.

— Appuyez sur la touche **RETURN**

PIP copiera le fichier à condition :

- qu'il reste suffisamment de place sur la disquette,
- qu'il n'y ait pas déjà, sur la disquette, un fichier portant le nouveau nom.

Pour vérifier qu'un fichier a bien été copié, utilisez la commande DIR. Pour notre exemple ci-dessus, la ligne de commande serait :

DIR TEMP **RETURN**

b : Pour copier un fichier sur une disquette autre que celle sur laquelle il se trouve déjà, il suffit d'ajouter aux spécifications du fichier destination le nom de l'unité de destination (unité dans laquelle se trouvera la disquette recevant la copie). Ainsi, pour copier le même fichier que précédemment sous le même « nouveau » nom de fichier MAIS SUR LE DISQUE MEMOIRE, tapez :

PIP M:TEMP=PROFILE.ENG **RETURN**

Maintenant qu'une copie du fichier se trouve sur le disque mémoire, vous pouvez en faire une seconde en tapant :

PIP TEMP2=M:TEMP **RETURN**

qui copiera, sur la disquette qui se trouve dans l'unité par défaut, et sous le nom TEMP2, le fichier TEMP qui se trouve sur le disque mémoire.

## Chapitre 1 : Introduction au CP/M

---

**c** : Pour copier plusieurs fichiers à la fois :

La commande est toujours une commande PIP mais deux conditions doivent impérativement être remplies :

— Il faut que la copie des fichiers se fasse sur une disquette autre que celle sur laquelle se trouve ces fichiers.

— Il faut que tous les fichiers copiés conservent leurs noms et types d'origine.

La copie de plusieurs fichiers à la fois s'effectue lorsque vous donnez un nom générique de fichier. A titre d'exemple, vous pourriez copier tous les utilitaires présents sur la disquette système en donnant la commande :

```
PIP M := *.COM 
```

... Mais ne vous y risquez pas encore. D'ailleurs, ils ne tiendraient pas tous en même temps sur le disque mémoire d'un PCW9512 standard.

Parfois, il n'y aura pas de nom générique vous permettant de copier les fichiers de votre choix, exception faite de ceux que vous ne voulez pas. Si cela arrive, vous aurez à taper la commande PIP un certain nombre de fois. Cela peut être particulièrement laborieux car la commande PIP doit être présente sur le disque et est chargée en mémoire chaque fois avant d'être utilisée. Heureusement, il est possible de faire une succession de copies qui ne nécessite pas à chaque copie le chargement de PIP en mémoire. Cela est expliqué dans la section 2.3.

## Gestion des disquettes

CP/M vous permet de gérer vos disquettes et d'y « faire le ménage » si nécessaire.

**a** : Changement de nom d'un fichier :

La commande de changement de nom de fichier est **RENAME** ou, simplement, **REN**. Cette commande n'entraîne aucune modification des données du fichier : elle se contente d'en changer le nom dans le répertoire de la disquette.

Pour changer le nom d'un fichier (autant de fois que vous le désirez), vous

devez, dans la ligne de commande, indiquer les spécifications d'ancien de nouveau fichier selon le schéma :

REN (NOUVEAU-NOM-DE-FICHER)=(ANCIEN-NOM-DE-FICHER)

ainsi, pour donner au fichier TEMP2 le nouveau nom TEMP.2, tapez :

REN TEMP.2=TEMPS2

Avec cette commande, le changement de nom se fait dans le répertoire la disquette sur l'unité par défaut. Pour changer le nom d'un fichier présent sur une disquette autre que celle qui se trouve dans l'unité par défaut précisez le nom de l'unité voulue. Le nom de l'unité devra, bien entendu être le même dans l'ancien nom de fichier et dans le nouveau.

Pour donner au fichier TEMP (qui se trouve sur le disque mémoire) nom XYZ.ABC, tapez :

REN M:XYZ.ABC=M:TEMP

Pour changer en une seule opération les noms de plusieurs fichiers, utilisez les jokers pour donner un nom de fichier générique comme dans les commandes DIR et PIP. Ainsi, pour donner aux fichiers TEMP et TEM qui se trouvent sur l'unité par défaut, les nouveaux noms ABC et ABC la ligne de commande serait REN ABC.\*=TEMP.\*

**Attention :**

L'utilisation des jokers appelle la prudence. La commande serait inadéquate si, dans l'exemple ci-dessus, vous avez tapé :

REN ABC.\*=TE.\*

*b* : Suppression des fichiers :

La commande de suppression des fichiers est ERASE ou, simplement ERA. Pour supprimer sur le disque mémoire le fichier auquel vous venez de donner le nouveau nom XYZ.ABC, tapez :

ERA M:XYZ,ABC

(où le nom d'unité est nécessaire puisqu'il ne s'agit pas de l'unité par défaut).

Pour supprimer plusieurs fichiers à la fois, il suffit d'en donner le nom générique à l'aide de jokers. Cependant, contrairement à ce qui se passe avec LocoScript, tout fichier supprimé sous CP/M est irrémédiablement perdu. Si vous décidez de supprimer plusieurs fichiers à la fois, utilisez l'option de confirmation de ERASE le système vous demande alors, pour chacun des fichiers répondant au nom générique, si vous confirmez la commande de suppression.

Utilisons l'option de confirmation de suppression avec les fichiers ABC et ABC.2 présents sur la disquette de l'unité par défaut. A Tapez :

```
ERA ABC.*[C] 
```

**NB :** Comme toutes les options CP/M, l'option s'écrit entre crochets, le premier crochet étant séparé du reste de la ligne de commande par un seul blanc.

L'écran affiche :

```
ERASE ABC (Y/N) ?
```

- tapez Y si vous confirmez la commande de suppression,
- taper N si vous annulez.

Si vous tapez Y, le fichier ABC est détruit et l'écran affiche :

```
ERASE ABC.2 (Y/N) ?
```

pour vous demander si vous confirmez aussi, pour ce fichier, la commande de suppression.

### Taille des fichiers

Pour savoir s'il est possible de mettre sur une disquette un fichier donné, trois informations sont nécessaires : la taille du fichier, l'espace disponible sur la disquette, et les possibilités d'ajout de fichiers dans un répertoire qui ne peut pas dépasser 256.

a : Pour connaître la taille du fichier (disons PROFILE.ENG), tapez :

```
DIR PROFILE.ENG [SIZE] 
```

en respectant les conventions d'écriture de l'option.

**SIZE** demande à l'utilitaire **DIR** d'afficher, à la suite du nom du fichier, sa taille en kilo octets.

Le système affiche :

A : PROFILE ENG 1 K

pour dire que le fichier désigné occupe 1 K d'espace sur disque et qu'il vous faut donc disposer d'au moins 1 K sur la disquette voulue pour en faire une copie.

**Note :**

Les disquettes utilisées ont une capacité de 720 K. La capacité du disque mémoire est fonction de la capacité de mémoire de votre PCW9512 (1 K = environ 1 000 caractères).

b : Pour connaître l'espace disponible sur les disquettes, tapez la commande :

SHOW

Le message affiché à l'écran est du type :

A : RW, Space : 11 K

M : RW, Space : 296 K

où chaque ligne donne, dans l'ordre :

- le nom de l'unité dans laquelle se trouve la disquette considérée,
- les accès (RW = lecture/écriture ou READ/WRITE),
- l'espace disponible.

Puisqu'il reste 11 K disponibles sur la disquette présente dans l'unité A, vous pourrez sans problème y copier votre fichier **PROFILE.ENG**, à condition toutefois qu'elle ne soit pas physiquement protégée en écriture, auquel cas vous ne pouvez rien y écrire, rien y détruire, rien y modifier.

c : Possibilités d'ajouts de noms de fichiers dans le répertoire.

Le maximum de noms de fichiers dans un répertoire donné est 256. Une fois ce nombre atteint, et quel que soit l'espace disponible, aucun fichier supplémentaire ne peut être créé.

## Chapitre 1 : Introduction au CP/M

---

Pour connaître l'état du répertoire de la disquette présente dans l'unité A, tapez :

```
SHOW A : [DIR] 
```

(où DIR, option de SHOW, obéit aux mêmes conventions d'écriture que toutes les options de commandes).

Le système affiche :

```
A : Number of free directory entries : 138
```

qui vous indique que le répertoire de la disquette concernée peut accepter 138 fichiers supplémentaires (et que vous pouvez donc copier PROFILE.ENG).

### Contenu des fichiers

Jusqu'à présent, vous avez utilisé des commandes sans savoir ce que contenaient les fichiers affectés par ces commandes. Pour le savoir, tapez :

```
TYPE
```

suivi du nom du fichier que vous voulez « lire ».

Pour connaître le contenu du fichier PROFILE.ENG, tapez :

```
TYPE PROFILE.ENG 
```

Les lignes qui s'affichent alors à l'écran ressemblent beaucoup aux lignes de commande que vous avez appris à produire. Ceci n'est pas surprenant puisque le fichier PROFILE.ENG est un fichier de commandes dont la fonction est, comme vous le verrez, de vous simplifier le travail.

### Pour aller plus vite

CP/M vous offre la possibilité, au lieu d'entrer des commandes une à une, d'en regrouper une série dans un fichier de commandes. Il vous suffit alors de taper la seule commande d'exécution du fichier que vous venez de créer pour que la totalité du « train de commandes » qu'il contient soit exécutée.

La commande que vous tapez en utilisant l'utilitaire SUBMIT et le fichier contenant les lignes de commandes doit avoir l'extension .SUB. Il n'y a qu'un fichier PROFILE.SUB, et il y a 2 autres fichiers .SUB sur la disquette CP/M ; LOGO.SUB qui contient une série de commandes pour que le programme LOGO soit prêt à l'emploi et RPED.SUB qui contient les commandes nécessaires à l'exécution de l'éditeur de texte RPED.

Il faut cependant que votre fichier de commandes ait le type .SUB. Sa commande d'exécution est alors SUBMIT.

Pour faire exécuter automatiquement le train de commandes du fichier PROFILE.ENG, commencez par lui donner le type .SUB. Il suffit de changer son nom. Tapez :

```
REN PROFILE.SUB=PROFILE.ENG RETURN
```

Tapez maintenant :

```
SUBMIT PROFILE RETURN
```

Vous n'avez pas à préciser le type du fichier puisque SUBMIT ne peut exécuter que des fichiers de type .SUB.). Attendez : le système exécute les commandes contenues dans le fichier. Ceci prend un certain temps puisqu'il doit, pour exécuter les commandes, copier de gros fichiers sur le disque mémoire.

Tapez :

```
DIR M: RETURN
```

Vous constatez que le répertoire du disque mémoire inclut maintenant des noms de fichiers supplémentaires qui viennent d'être copiés par SUBMIT.

Le fichier PROFILE.SUB que vous venez de créer est un fichier spécial de type .SUB. Si vous le conservez sur le disque système, il sera automatiquement mis en mémoire et exécuté à chaque chargement : il est appelé par une commande SUBMIT intégrée dans le fichier qui charge le CP/M.

Pour que CP/M aille chercher les utilitaires dont il a besoin dans plusieurs unités consécutivement, il vous suffit de taper la commande SETDEF et de préciser l'ordre dans lequel vous voulez que le CP/M consulte les unités à la recherche des utilitaires.

Ainsi, la commande :

```
SETDEF M :,*
```

demande au CP/M de consulter d'abord le disque mémoire puis, s'il n'y trouve pas ce qu'il cherche, l'unité par défaut, représentée par l'étoile (dans la ligne de commande SETDEF uniquement).

Vous pouvez enfin corriger ou modifier vos lignes de commande avec une rapidité accrue en utilisant les touches suivantes :

— la touche **[← DEL]** permet la suppression de caractères erronés. La touche **[DEL →]** permet la suppression des caractères situés à droite du curseur. Positionnez le curseur au point voulu en utilisant les touches **[←]** et **[→]**. Supprimez ou insérez les caractères voulus, puis ramenez le curseur à la fin de la ligne pour faire **[RETURN]**. Vous irez plus vite que si vous utilisez la touche **[← DEL]** pour effacer toute la ligne jusqu'au caractère erroné pour ensuite retaper la fin de ligne.

— La touche **[COPY]** rappelle la ligne de commande précédant la ligne courante (voir section 2.5).

Vous êtes maintenant prêt à utiliser des programmes d'application sous CP/M. Le Chapitre 3 vous renseignera sur les programmes exécutables par votre PCW9512.

La partie III vous aidera à utiliser BASIC ou Dr LOGO.

Il reste cependant, avant de passer à l'application, à parfaire votre connaissance du CP/M. Le Chapitre 2 vous y aidera. Il décrit en détail les différentes opérations possibles y compris le réglage de l'imprimante. Il vous permettra d'utiliser votre PCW9512 de manière efficace et agréable.

## 1.5 Quand un programme a besoin de 2 drives...

Un certain nombre de programmes sont prévus pour « tourner » sur des micro-ordinateurs à 2 lecteurs. Ces programmes peuvent être exécutés sur votre PCW9512, même s'il n'a qu'un lecteur.

Cela est possible grâce au CP/M qui peut simuler l'existence d'un deuxième lecteur en mémoire (drive virtuel) appelé lecteur A et lecteur B. Le CP/M peut adresser un même lecteur comme étant le lecteur A ou le lecteur B.

Lorsque le système passe de A à B, le message en bas et à droite de l'écran devient Drive is B et vous aurez un message vous demandant de remplacer la disquette par celle qui irait dans le lecteur B, si vous en aviez réellement eu un.

Des messages similaires apparaissent dans le sens inverse (de A vers B).

Pour comprendre cela, vous utiliserez l'utilitaire PIP pour créer une copie de BASIC.COM sur la disquette de travail dans la Session BASIC (Part I, Chapitre 1).

Dans cet exemple, la disquette de travail est à mettre en A et celle à insérer en B est la disquette CP/M.

Commencez par mettre la disquette CP/M dans l'unité (la face 1 étant vers le haut).

Tapez la commande :

```
PIP A:=B:BASIC.COM RETURN
```

Cela indique à CP/M de faire une copie de BASIC.COM sous le même nom qui se trouvera sur la disquette dans le drive B sur la disquette du drive A.

Le premier message affiché est :

```
Please put the disc for B: into the drive and press any key
```

En général, vous devez à ce moment changer la disquette du lecteur et mettre celle qui correspondrait à la disquette B (face 1 vers le haut et pressez sur la barre d'espacement, mais en l'occurrence la disquette considérée comme disquette B est déjà dans le lecteur, vous n'avez donc, plus qu'à appuyer sur la barre d'espacement. Le micro charge BASIC.COM en mémoire.

Le message suivant est alors présenté :

Please put the disc for A : into the drive and press any key

Retirez la disquette du lecteur et insérez votre disquette de travail (face 1 vers le haut). Appuyez sur la barre d'espacement et le système copie le fichier.

Vous pouvez vérifier si la copie a bien été réalisée :

DIR BASIC.COM

Bien que la copie d'une disquette sur une autre puisse se faire en simulant un lecteur B, nous vous recommandons d'utiliser le disque mémoire comme unité intermédiaire de stockage, c'est-à-dire copier le premier fichier dans le disque mémoire (drive M), changer la disquette du drive et la remplacer par la disquette de destination, puis copier le fichier du drive M sur cette disquette. La duplication est plus simple à comprendre en passant par le disque mémoire et les risques d'erreur sont moindres.

## Chapitre 2

---

# Commandes essentielles

Ce chapitre décrit les principales opérations permises par CP/M. Cette liste de commandes et d'utilitaires n'est pas exhaustive.

Chaque section recouvre une activité générale, une description des commandes à donner et des manipulations à effectuer pour votre travail.

Le Chapitre 5 vous apportera, si nécessaire, des informations complémentaires.

Ces rubriques sont :

- Contrôle de l'espace disponible sur disque
- Copie d'un fichier
- Copie d'un fichier ou de plusieurs fichiers
- Création d'un fichier
- Création d'une ligne de commande
- Edition de fichiers texte
- Suppression d'un fichier ou de plusieurs fichiers
- Contrôle de la taille d'un fichier
- Formatage d'une disquette
- Lecture du répertoire d'une disquette
- Lecture d'un fichier
- Organisation des disquettes
- Utilisation de l'imprimante
- Personnalisation de votre système
- Protection de vos fichiers
- Changement de nom d'un fichier
- Réinitialisation de votre ordinateur
- Simplification d'une ligne de commande
- Changement de disquette
- Utilisation des disques série 8000

Dans ce chapitre, les utilitaires que vous allez utiliser pour vos commandes doivent être présentés sur le lecteur par défaut ou sur une autre unité (voir section 2.18), sinon l'utilitaire désiré ne sera pas trouvé.

Si ce n'était pas le cas, vous devez alors inclure au nom de l'utilitaire le nom de l'unité sur lequel il se trouve. Par exemple, tapez la commande suivante :

M :PIP M := *nom-fichier*

pour copier un fichier (*nom-fichier*) sur le disque mémoire (M), si l'utilitaire de copie (PIP) se trouve sur le disque mémoire.

### Conventions

Dans cette partie, nous utiliserons l'italique pour représenter les paramètres que vous devrez spécifier. Par exemple, *unité* : vous devez le remplacer dans votre ligne de commande par A : B : ou M : (peut être omis dans le cas de l'unité par défaut), *nom-fichier* doit être remplacé par le nom du fichier que vous voulez utiliser.

Les termes utilisés sont toujours expliqués dans le texte accompagnant la ligne de commande et les exemples.

Le reste de la ligne de commande doit être tapée tel quel. En particulier, vous devez respecter les lignes de ponctuations.

Les fonctions de contrôle ne sont pas forcément des caractères de contrôle. Ce sont des codes CP/M et ne sont donc pas parmi les touches du clavier du PCW9512.

La liste de ces touches de fonctions spécifiques est donnée dans la section 2.5 « Edition d'une ligne de commande ».

Les codes internationaux sont présentés sous deux formes : nombre décimal ou nombre hexadécimal. Un nombre hexadécimal est en base 16 et est représenté par le signe dièse (#) suivi de deux caractères qui peuvent être, des chiffres 0... 9 ou des lettres de A... F.

## 2.1 Contrôle de l'espace disponible

On obtient la taille de l'espace disponible d'un disque en utilisant l'utilitaire SHOW.

Tapez simplement **SHOW** pour obtenir l'espace disponible de la disquette activée et son mode d'accès courant. Par exemple, tapez la commande suivante :

```
A)SHOW
A : RO, Space : 44k
M : RW, Space : 158K
```

Elle indique que CP/M a accès au drive A et au disque mémoire (drive M), que la disquette de l'unité A est en Lecture-Seule (RO), que le drive M est en Lecture-Ecriture (RW). Il reste 44 K-octets d'espace disponible sur la disquette se trouvant en A et 158 K-octets d'espace disponible sur le disque mémoire.

Pour obtenir les informations d'une unité spécifique, par exemple le disque mémoire, tapez **SHOW M:**

```
A)SHOW M :
M :RW, Space : 158K
```

Si vous voulez connaître le nombre de fichiers existants et le nombre de fichiers que vous pouvez encore créer dans le répertoire de votre disquette, utilisez la commande **SHOW drive : DIR**

Par exemple, taper la commande suivante :

```
A)SHOW A :DIR
A : Number of free directory entries : 12.
```

## 2.2 Copie de disquettes

Effectuer vos copies de disquettes sur le PCW9512 en utilisant l'utilitaire **DISCKIT**. **DISCKIT** formate également vos disquettes pendant la procédure de copie.

**DISCKIT** vous présente des menus pour vous aider dans la sélection de vos options, et vous affiche des messages vous expliquant les manœuvres à effectuer.

## Chapitre 2 : Commandes essentielles

---

Avant de commencer la copie, vérifiez que la disquette CP/M et les disquettes que vous voulez copier soient bien protégées, ceci évitera tout effacement accidentel. (Voir le diagramme du Chapitre 2, Partie 1 pour la protection des disquettes.)

Commencez par insérer la disquette CP/M dans l'unité A (celle de gauche si vous en avez deux), face 1 vers le haut ou appeler le fichier DISCKIT.COM si celui-ci a été copié dans le disque mémoire.

Tapez la commande : DISCKIT **[RETURN]** après l'invite système (A)). Cette commande exécute le programme DISCKIT, ensuite retirez la ou les disquettes des unités (si le message DISCKIT ? s'affiche, cela signifie que CP/M ne trouve pas le programme DISCKIT sur l'unité spécifié. Si vous avez copié DISCKIT sur l'unité M, vous devez taper la commande M : DISCKIT).

Quand vous aurez appuyé sur la touche (par exemple la touche **[ENTER]**), d'autres écrans vont s'afficher. Le premier vous offre le choix : Copie, Format ou Vérifier (ou Exit pour sortir du programme DISCKIT), et vous indique les touches correspondantes à ces actions. Pour le moment seule l'option Copie nous intéresse, donc appuyez sur la touche **[F6]**.

Si vous n'avez qu'une seule unité, l'écran suivant vous demandera d'appuyer sur la touche **[O]** (Oui) pour confirmer votre choix.

Si vous avez un système à deux unités, un menu vous demandera l'unité sur laquelle vous voulez lire (disquette source) (appuyez sur **[F4]** pour l'unité A ou **[F2]** pour l'unité B). Puis un message vous demandera sur quelle unité vous voulez écrire (disquette destination) (appuyez sur **[F3]** pour l'unité A ou **[F2]** pour l'unité B). Ensuite appuyez sur la touche **[O]** (Oui) pour confirmer votre choix.

Le processus de copie vous indique le nombre de phases de copie nécessaire. Chaque phase copie une section d'information du disque à lire sur la disquette à écrire. Les messages que vous voyez ensuite, vous indiquent : de mettre le bon disque au bon moment et l'état d'avancement de la copie (un compteur vous indique les pistes, de 0 à 159).

Les messages vous précisent les manipulations à effectuer. Par exemple : si

on demande d'insérer un disque particulier, vous verrez le message :

Insérer le disque à lire  
Appuyer sur un touche pour continuer

ou

Insérer le disque à lire dans l'unité B  
Appuyer sur une touche pour continuer

Mettez le disque source dans l'unité avec la face 1 tournée vers le haut. Quand le message correspondant à l'écriture apparaît, insérez la disquette de destination, toujours la face 1 tournée vers le haut. Répétez les manœuvres autant de fois que nécessaire jusqu'à la fin de la copie.

Si vous confondez disque source et disque destination, un message d'erreur vous le signalera, et le système attendra la rectification.

D'autres messages d'erreurs peuvent apparaître, mais si vous avez besoin d'aide, référez-vous au Chapitre 5 pour connaître tous les messages d'erreurs que DISCKIT peut vous afficher.

Lorsque le processus de copie est terminé, DISCKIT vous demande de retirer les disquettes des unités, et si vous choisissez à nouveau l'option copie. Si de nouveau vous voulez copier une disquette, appuyez sur  et recommencez les étapes.

## 2.3 Copie de fichiers

L'utilitaire permettant la copie de fichiers sur une même disquette ou sur une autre disquette est PIP (Peripheral Interchange Program).

Comme le montre le titre, cet utilitaire sert uniquement à copier un ou plusieurs fichiers sur une disquette. Pour plus de détails voir le Chapitre 5.

### Copie d'un fichier

La syntaxe servant à copier un fichier est :

PIP *destination* = *source*

ou *source* représente le nom du fichier que vous voulez copier et *destination* représente le nom du fichier que vous allez créer lors de la copie.

Exemple :

PIP NAME.TXT = XYZ.ADR

Copie le fichier XYZ.ADR présent sur la disquette qui se trouve dans l'unité par défaut, sur cette même disquette, sous le nom NAME.TXT

PIP M:ABC.COM = A:XYZ.COM

Copie le fichier XYZ.COM présent sur la disquette qui se trouve dans l'unité A, sur le disque mémoire, sous le nom ABC.COM

Quand vous voulez copier un fichier sur une autre disquette en lui gardant le même nom, utilisez la commande suivante :

PIP *unité-destination* = *nom-de-fichier-source*

Exemple :

PIP M := MENU.COM

Copie le fichier MENU.COM présent sur la disquette qui se trouve dans l'unité par défaut sur le disque mémoire, sous le même nom MENU.COM

PIP M := UTILE.SUB

Copie le fichier UTILE.SUB présent sur la disquette qui se trouve dans l'unité A sur le disque mémoire, sous le même nom UTILE.SUB.

### Copie de plusieurs fichiers à la fois

En commun avec les autres commandes CP/M, PIP accepte l'emploi de jokers pour réduire le nombre d'instructions dont vous avez besoin pour

copier plusieurs fichiers d'un disque sur un autre. Les caractères que vous utilisez comme jokers sont \* et ?

Un astérisque (\*) représente un groupe de caractères. Il peut remplacer ou compléter un nom de fichier ou un type de fichier.

Le point d'interrogation (?) représente un caractère simple ou un blanc à la même position que celui-ci.

Par exemple :

```
PIP M := A :*.COM
```

Effectue la copie sur le disque mémoire de tous les fichiers. COM présent sur l'unité A.

```
PIP M := A :*.*
```

Effectue la copie sur le disque mémoire de tous les fichiers présent sur unité A.

```
PIP M := A :PROG ? ?.*
```

Effectue la copie sur le disque mémoire de tous les fichiers de l'unité A commençant par PROG et ayant six caractères dans leur nom.

```
PIP M := A :PROG*.*
```

Effectue la copie sur le disque mémoire de tous les fichiers dont le nom commence par PROG présent sur l'unité A.

Cette version de PIP n'accepte pas la commande de copie d'un même fichier sur la même disquette.

Quand vous avez plusieurs fichiers à copier, vous pouvez utiliser la commande PIP pour copier tous vos fichiers en même temps. Pour vous aider, PIP est un mode de commande multiple avec sa propre invite.

## Chapitre 2 : Commandes essentielles

---

Pour exécuter PIP en mode commande multiple, tapez :

PIP

Cette commande lance et exécute l'utilitaire PIP. L'invite de cet utilitaire apparaît à l'écran (un astérisque \*) et vous n'avez plus qu'à donner les détails de la copie. La forme de ces détails est :

*destination = source*

Comme dans la précédente section, la syntaxe reste la même, par exemple :

NAME.TXT = MYNAME.ADR

Une fois la copie terminée, PIP réaffiche l'invite Système. Si après l'invite vous appuyez sur la touche **RETURN** vous sortez de PIP et revenez sous CP/M. Mais avant de sortir, vous pouvez exécuter cette opération :

```
A>PIP RETURN
*NAME.TXT = MYNAME.ADR RETURN
*M : = A :USEFUL.SUB RETURN
*M : = A :*.COM RETURN
* RETURN
A>
```

## 2.4 Créer des fichiers

Il y a plusieurs manières de créer des fichiers sous CP/M.

Pour des fichiers court comme SUBMIT (voir section 2.18) nous vous recommandons d'utiliser RPED. C'est un éditeur de texte BASIC fourni sur la disquette d'initialisation CP/M. Pour des textes plus longs, nous vous suggérons d'utiliser le logiciel de traitement de texte LocoScript pour préparer votre fichier et, d'utiliser l'option « créer fichier ASCII », ainsi vous obtiendrez un fichier ne comportant aucun code spécifique à LocoScript. (Pour plus de détails sur les fichiers ASCII voir la Partie 2, session 15.) Une autre manière serait d'utiliser l'éditeur de texte ED du système d'exploitation CP/M, pour les détails, voir le Chapitre 5 de ce guide.

Quelle que soit la manière choisie, suivez attentivement les instructions.

Vérifiez la place disponible restant sur la disquette que vous voulez utiliser. Pour ce faire utilisez la commande SHOW (voir section 2.1)

### Utiliser RPED pour créer un fichier

RPED est un éditeur de texte très simple. L'avantage est qu'il affiche la date de votre travail sur le fichier et que vous pouvez utiliser les touches déplacement de curseur pour vous déplacer dans le texte.

Pour l'utiliser, mettez la disquette d'initialisation CP/M dans l'unité A, puis tapez RPED après l'invité système. (Si vous n'avez pas le fichier PROFILE.SUB sur la disquette d'initialisation la réponse est RPED ?, dans ce cas, tapez SUBMIT A :RPED.)

CP/M chargera en premier BASIC puis RPED. Quand le chargement sera terminé, vous verrez l'écran suivant apparaître :

```

Cet editeur est pour des fichiers courts (jusqu'à 200 lignes) et utilise les touches
normales DEL et curseur pour le texte et les noms de fichiers. La touche:
  [I] fait passer du mode insertion au mode surimpression et vice-versa.
  [ESC] annule l'édition, [END] termine ce mode d'édition

          [F5] Editer le dernier écran
          [F6] Editer un nouvel écran
          [F7] Editer un fichier existant
          [F8] Quitter

Le Drive est A:
    
```

Les lignes en haut de votre écran vous expliquent les termes généraux de l'utilisation de RPED. Lisez-les très attentivement. Au centre de l'écran,

## Chapitre 2 : Commandes essentielles

---

sont affichées les options de RPED : éditer, créer un document, ainsi que les différentes touches correspondantes.

Pour créer un nouveau document, appuyez sur la touche [F3]. Puis, RPED vous demande de taper le nom de votre nouveau fichier.

Tapez-le comme : *nom-fichier-type*. Par exemple, si vous avez préparé un fichier PROFILE.SUB, vous devez taper PROFILE.SUB. Ce nom est à insérer dans la zone prévue à cet effet.

Si vous avez commis une erreur durant la frappe du nom, utilisez les touches de déplacement de curseur pour vous positionner et retapez le caractère erroné. Vous pouvez utiliser cette technique si vous voulez changer de nom de l'unité (pour sauvegarder votre document sur une autre unité) en début du nom du document.

Quand le nom est correct, appuyez sur la touche [RETURN]. RPED affiche un second écran, telle une page de papier blanc où vous n'avez plus qu'à taper votre fichier. Tapez-le, ligne par ligne, appuyez sur la touche [RETURN] en fin de chaque ligne pour aller au début de la suivante.

Si vous avez commis une erreur durant la frappe de votre texte, utilisez les flèches positionnement de curseur, puis appuyez sur les touches [DEL ←] ou [DEL →] pour effacer le caractère erroné, ensuite retapez-le. Si vous voulez effacer toute la ligne, positionnez le curseur sur la ligne à effacer et appuyez sur [CUT]. Si vous avez une nouvelle ligne à insérer, positionnez votre curseur au début de la ligne suivante et appuyez sur les touches [ALT] et [↓]. (Remarque : Pour de tels fichiers l'emploi de RPED nous semble tout désigné, une autre technique vous est décrite dans la section 2.6 « Edition de fichier texte ».)

Quand vous aurez fini votre fichier, appuyez sur la touche [EXIT]. Votre texte sera sauvegardé, et vous retournerez sous le premier menu de RPED où vous pourrez par exemple, en appuyant sur [F3] créer un nouveau fichier.

Appuyez sur [EXIT] pour terminer et sortir du programme RPED.

## 2.5 Correction ou modification d'une ligne de commande

La suppression des caractères erronés grâce à la touche **[← DEL]** suivie d'une nouvelle frappe n'est pas le moyen le plus rapide de corriger ou modifier une ligne de commande.

Servez-vous des touches ou combinaisons de touches ci-dessous pour accélérer : frappe, correction, modification et répétition des lignes de commande.

Sachez que, tant que le curseur ne se trouve pas en fin de ligne, tout caractère tapé dans la ligne courante s'insère à l'emplacement qu'il occupe : tous les caractères à sa droite ainsi que le curseur lui-même se décalent d'un espace vers la droite.

|   |  |
|---|--|
| <b>[←]</b>                                      | recule le curseur d'un caractère   |
| <b>[→]</b> ou <b>[CHAR]</b>                     | avance le curseur d'un caractère   |
| <b>[LINE]</b> ( <b>[SHIFT]</b> + <b>[EOL]</b> ) | place le curseur en début de ligne   |
| <b>[EOL]</b>                                    | place le curseur en fin de ligne   |
| <b>[ALT]</b> + <b>[↓]</b>                       | place le curseur au début de la ligne suivante sans exécuter la ligne de commande courante.                    |
| <b>[DEL →]</b>                                  | efface le caractère situé à l'emplacement du curseur   |
| <b>[← DEL]</b>                                  | efface le caractère immédiatement à gauche du curseur  |
| <b>[ALT]</b> + <b>[DEL →]</b>                   | efface tous les caractères entre le curseur et la fin de la ligne courante                                     |
| <b>[ALT]</b> + <b>[← DEL]</b>                   | efface tous les caractères entre le début de la ligne courante et le curseur                                   |
| <b>[RELAY]</b>                                  | recopie la ligne jusqu'à la position courante du curseur   |
| <b>[COPY]</b> ou <b>[PASTE]</b>                 | insère la ligne de commande précédente dans la ligne de commande courante à l'endroit où se trouve le curseur. |

La touche **[COPY]** est particulièrement utile lorsque vous voulez répéter une même ligne de commande.

### 2.6 Editer des fichiers texte

Avec le PCW9512, il existe trois outils permettant d'éditer des fichiers texte. L'éditeur de texte BASIC RPED, le traitement de texte LocoScript et l'éditeur de texte CP/M ED.

Si le fichier que vous voulez éditer fait moins de 20K de long, nous vous suggérons d'utiliser l'éditeur de texte BASIC, RPED. Il vous affiche la date de votre travail sur votre fichier, vous pouvez utiliser les touches de déplacement de curseur pour vous positionner dans votre texte. Les détails de l'utilisation de RPED pour éditer un fichier sont expliqués ci-dessous.

Vous pouvez aussi utiliser l'éditeur de texte CP/M pour éditer ce fichier. Voir la description de ED dans le Chapitre 5.

Quand vous avez un fichier beaucoup trop long à éditer, nous vous suggérons d'utiliser LocoScript. Pour que votre fichier ne soit pas un document LocoScript, procédez comme suit :

- charger LocoScript
- créer un nouveau document
- utiliser l'option **[F1]** « Insère texte » pour lire et insérer le fichier dans votre nouveau document
- utiliser LocoScript pour éditer le fichier
- sauver le document final
- utiliser l'option fichier ASCII pour retirer de votre document tous les codes spéciaux de LocoScript.

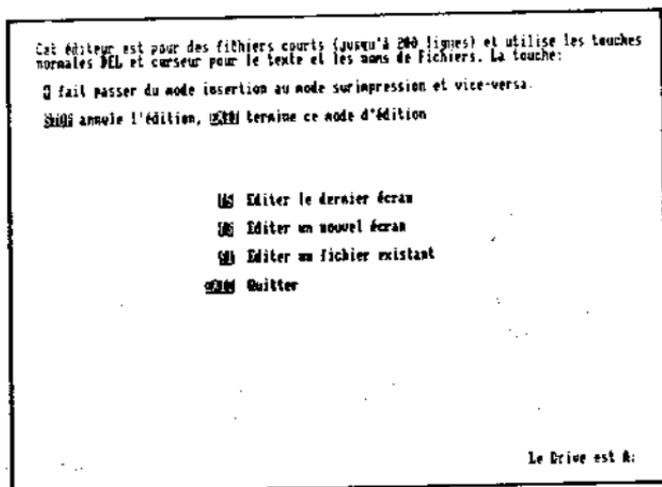
(Ceci peut paraître compliqué, mais est très facile à mettre en œuvre.)

Les options de LocoScript « Insérer texte » et « Fichier ASCII » sont expliquées dans la Partie II, Section 15.

#### Utiliser RPED pour éditer un fichier

Pour utiliser RPED, mettez la disquette d'initialisation CP/M dans l'unité A, puis après l'invite système tapez : RPED. (Si vous ne pouvez pas utiliser le fichier PROFILE.SUB sur la disquette d'initialisation la réponse sera RPED ?, dans ce cas, tapez SUBMIT A :RPED).

CP/M chargera en premier BASIC puis RPED. Quand le chargement sera terminé, vous verrez l'écran suivant apparaître :



Les lignes en haut de votre écran vous expliquent les termes généraux de l'utilisation de RPED. Lisez-les attentivement. Au centre de l'écran, sont affichées les options de RPED : éditer, créer un document, ainsi que les différentes touches correspondantes.

Pour éditer un document, appuyez sur la touche **[F1]**. Ensuite RPED vous demande le nom du fichier que vous voulez éditer.

Tapez *nom-fichier.type*. Par exemple : si le fichier que vous voulez éditer se nomme MYPROG.SUB, vous devez taper : MYPROG.SUB. Ce nom est à insérer dans la zone prévue à cet effet.

Si vous avez commis une erreur durant la frappe du nom, utilisez les touches déplacement de curseur pour vous positionner et retaper le caractère erroné. (Vous pouvez utiliser cette technique, si vous voulez changer le nom de l'unité pour sauvegarder sur une autre unité en début de nom du document).

Quand le nom est correct, appuyez sur la touche **[RETURN]**. RPED vous demande le nom de destination du fichier, qui sera en fait, le nom de

## Chapitre 2 : Commandes essentielles

sauvegarde du fichier. Si vous voulez que la nouvelle version de votre document remplace l'ancienne appuyez directement sur la touche **[RETURN]**, sinon, tapez le nom de votre document comme précédemment et appuyez sur la touche **[RETURN]**.

Quand vous aurez appuyé sur la touche **[RETURN]**, RPED vous affichera votre fichier. Vous pouvez maintenant déplacer votre curseur et effectuez les modifications suivantes :

- Pour effacer un caractère, positionnez le curseur à l'aide des touches de déplacement de curseur et utilisez la touche **[DEL →]** ou **[← DEL]** approprié.
- Pour effacer une ligne, positionnez le curseur sur la ligne que vous voulez effacer et appuyez sur la touche **[CUT]**.
- Pour effacer des caractères en partant de la position du curseur jusqu'à la fin de la ligne, appuyez sur les touches **[ALT]** et **[DEL →]**.
- Pour effacer des caractères en partant du début d'une ligne jusqu'à la position du curseur, appuyez sur les touches : **[ALT]** et **[← DEL]**.
- Pour insérer du texte, positionnez le curseur à l'endroit où vous voulez insérer le texte et tapez-le directement.
- Pour écraser du texte, positionnez votre curseur au début du texte à écraser, appuyez sur la touche **[E]**, puis tapez votre texte. Quand vous avez fini, appuyez de nouveau sur la touche **[E]**, toutefois, il est possible d'écraser du texte ou un caractère en appuyant sur la barre d'espace.
- Pour insérer une ligne, positionnez votre curseur au début de la ligne où vous voulez l'insérer et appuyez sur les touches **[ALT]** et **[↓]**.
- Pour abandonner les modifications et quitter RPED, appuyez sur la touche **[STOP]**.

**Note :** Avec RPED, vous pouvez éditer ligne par ligne et corriger chaque ligne séparément. En effet (contrairement à LocoScript) vous ne pouvez pas couper une ligne en deux en positionnant votre curseur où vous voulez couper la ligne en appuyant sur la touche **[RETURN]**. Si vous appuyez sur la touche **[RETURN]**, votre curseur va au début de la ligne suivante.

Quand vous aurez fini votre fichier, appuyez sur la touche **[EXIT]**. Votre fichier est sauvegardé et vous retournez sous l'écran de présentation de RPED où vous pouvez par exemple : ré-éditer le même fichier en appuyant sur la touche **[F5]** ou éditer un autre fichier en appuyant sur la touche **[F1]**. Appuyer sur la touche **[EXIT]** pour sortir du programme RPED.

## 2.7 Suppression d'un fichier

Pour effacer un fichier, utilisez la commande **ERASE**. Cette commande libère automatiquement de la place sur le répertoire et sur le disque, pour d'autres fichiers.

La syntaxe de cette commande est :

**ERASE nom-de-fichier**

où *nom-de-fichier* représente le nom du fichier à effacer.

Par exemple :

**ERA ESSAI.COM**

Efface le fichier **ESSAI.COM** qui se trouve sur le drive par défaut.

**ERASE M:TEMP.TXT**

Efface le fichier **TEMP.TXT** qui se trouve sur le disque mémoire.

S'il n'existe au répertoire aucun fichier répondant aux spécifications données, le message : **NO File** apparaîtra.

La commande **ERASE** accepte l'utilisation de **jokers** pour réduire le nombre d'instructions lors de l'effacement de plusieurs fichiers.

Les caractères pouvant être utilisés comme **jokers** sont **\*** et **?**

Un astérisque (**\***) représente un groupe de caractères. Il peut remplacer ou compléter un nom de fichier ou un type de fichier.

Le point d'interrogation (**?**) représente un caractère simple ou un blanc à la même position que celui-ci.

Attention sous **CP/M** un fichier effacé par erreur ne peut être récupéré.

Pour éviter des désagréments possibles lorsque vous utilisez un nom de fichier à détruire comportant des jokers, ajoutez à la commande l'option de confirmation, soit : C ou CONFIRM. Toutefois, cette option ne peut être utilisée que lorsque l'utilitaire ERASE.COM se trouve sur un autre drive que celui sur lequel CP/M effectue sa recherche (dans ce cas utilisez une lettre (ex. M :)) pour définir le drive au départ de la commande ou utilisez la commande SETDEF, voir la Section 2.18).

Lorsque vous utilisez l'option de confirmation, CP/M vous demande de confirmer la commande de destruction pour chacun des fichiers répondant au nom générique.

Par exemple :

```
ERA *.DAT C
```

Trouve le fichier sur le drive par défaut répondant au type .DAT et vous demande la confirmation de l'effacement. (Assurez-vous que le fichier ERASE.COM se trouve bien sur le drive par défaut.)

## 2.8 Contrôle de la taille d'un fichier

Si vous désirez connaître la taille (en K-octets) d'un ou de plusieurs fichiers, la commande à utiliser est DIR avec l'option SIZE. CP/M reconnaît que vous voulez cette information additionnelle si vous mettez SIZE à la fin de la commande DIR. Toutefois cette option ne peut être utilisée que lorsque l'utilitaire DIR.COM se trouve sur le même drive que celui sur lequel CP/M effectue sa recherche (dans ce cas utiliser une lettre (ex. : M :)) pour définir le drive au départ de la commande ou utilisez la commande SETDEF, voir la section 2.18).

Vous pouvez obtenir ces informations pour tous les fichiers que vous voulez en indiquant ; le nom de chaque fichier ou en utilisant comme marque le joker approprié.

Les caractères pouvant être utilisés comme jokers sont \* et ?

Un astérisque (\*) représente un groupe de caractères. Il peut remplacer ou compléter un nom de fichier ou un type de fichier.

Le point d'interrogation (?) représente un caractère simple ou un blanc à la même position que celui-ci.

```
DIR PR ???.*SIZE
```

Affiche les noms et la taille de tous les fichiers ayant cinq lettres dans leur nom et commençant par PR (assurez-vous que la commande DIR.COM se trouve sur le drive par défaut ou sur le drive désigné).

## 2.9 Formatage d'une disquette

Le formatage est la préparation d'une disquette vierge pour pouvoir y stocker des données.

Si vous voulez lancer CP/M à partir d'une autre disquette, vous devez au préalable la formater et copier sur cette dernière le fichier CP/M contenant le système d'exploitation. Le système d'exploitation est stocké dans un fichier dénommé J21CPM3.EMS ou un nom similaire à celui-ci. C'est de cette manière qu'il faut procéder pour réaliser la copie de CP/M sur une nouvelle disquette vierge (le formatage est une partie automatique du processus de copie). Vous pouvez utiliser la commande ERASE pour effacer ce fichier (J21CPM3.EMS) de la disquette (voir section 2.7).

Pour formater une nouvelle disquette vous devez vous servir de l'utilitaire DISCKIT.

Le formatage d'un disque contenant déjà des données détruit celles-ci.

Commencez par protéger vos disquettes d'initialisation CP/M en écriture pour éviter tout formatage accidentel. (Il y a un diagramme vous montrant la position des encoches pour protéger en écriture vos disquettes dans le Chapitre 2 Partie 1 de ce guide.)

Assurez-vous que la disquette d'initialisation CP/M se trouve dans le drive A ou que l'utilitaire DISCKIT a été copié dans le disque mémoire.

Tapez DISCKIT  : retirez le disque du drive et appuyez sur une touche. Un message s'affiche vous offrant le choix entre la copie, le

formatage ou la vérification (EXIT pour sortir de DISCKIT), et vous demande d'appuyer sur la touche correspondante à l'option requise. Pour l'instant l'option choisie est FORMAT, donc appuyez sur la touche **F3**.

(Si le message DISCKIT ? s'affiche, c'est que CP/M ne trouve pas d'utilitaire DISCKIT. Si vous avez effectué la copie de DISCKIT sur le drive M, tapez M:DISCKIT **RETURN**).

Si vous n'avez qu'un seul drive, un message vous demandera d'insérer la disquette à formater. Si vous disposez de deux drives, un message vous demandera quel drive vous voulez utiliser pour le formatage et vous demandera de taper O (Oui) pour confirmer que l'information entrée est correcte.

Placez la nouvelle disquette dans le drive spécifié avec la face 1 ou A vers le haut et appuyez sur la touche **ENTER**.

Pendant le processus de formatage, un message apparaîtra en haut de l'écran. C'est un message explicatif : pour le moment, pas de disquette dans le drive :

Insérez la disquette à formater  
Appuyez sur une touche pour continuer

Les messages indiquant qu'il y a des erreurs sont explicatifs, mais vous avez une aide dans le Chapitre 5 ou les messages de DISCKIT sont expliqués.

### 2.10 Lecture du répertoire d'une disquette

Se fait par la commande résidente DIR qui, lorsqu'elle est utilisée avec l'une des options possibles (voir plus loin), requiert l'utilitaire associé de même nom.

Si vous voulez simplement la liste des fichiers figurant sur votre disquette, tapez :

DIR *nom-du-drive*

Le *nom-du-drive* est une lettre représentant le nom de l'unité spécifiée, s'il est omis, de l'unité par défaut.

Par exemple :

DIR

Pour lire le répertoire de la disquette qui se trouve dans l'unité par défaut.

DIR M :

Pour lire le répertoire du disque mémoire.

Par contre vous pouvez utiliser la commande DIR, si vous désirez voir si un fichier particulier se trouve bien sur votre disquette et si vous pouvez travailler avec. La commande à taper est :

DIR *nom-du-fichier*

Le *nom-du-fichier* représente le nom du fichier que vous voulez voir.

Par exemple :

DIR M : MYPROG.COM

Cette commande vous permet de savoir s'il y a bien une copie du fichier MYPROG.COM sur le drive mémoire.

Si il n'y est pas, le message No File apparaît à l'écran.

Vous pouvez avec cette commande utiliser des jokers pour obtenir une liste détaillée sur un groupe de fichiers.

Les caractères que vous pouvez utiliser comme jokers sont \* et ?

Un astérisque (\*) représente un groupe de caractères. Il peut remplacer ou compléter un nom de fichier ou un type de fichier.

Le point d'interrogation (?) représente un caractère simple ou un blanc à la même position que celui-ci.

## Chapitre 2 : Commandes essentielles

---

Par exemple :

```
DIR M : *.COM
```

Liste de tous les fichiers sur le disque mémoire ayant le type d'extension .COM

```
DIR PR ???.*
```

Liste de tous les fichiers commençant par PR sur le disque par défaut et ayant n'importe quelle extension.

Vous pouvez obtenir plus d'informations au sujet de vos fichiers en associant des options à la commande DIR.

Pour utiliser ces options, vous devez avoir sur votre disque par défaut l'utilitaire DIR.COM ou utiliser la commande SETDEF (voir section 2.18) ou donner au moyen d'une lettre le drive sur lequel se trouve le fichier : au début de la commande.

Les options que vous pouvez utiliser sont EXCLUDE, FULL et SIZE. EXCLUDE pour obtenir les noms de tous les fichiers à l'exception du fichier spécifié ; FULL pour obtenir toutes les caractéristiques de chaque fichier ; SIZE pour obtenir la taille de tous les fichiers de la liste.

Par exemple :

```
DIR M : MYPROG.COM SIZE
```

Affiche le nom, le type et la taille du fichier MYPROG.COM qui se trouve sur le disque mémoire. (Assurez-vous que le fichier DIR.COM se trouve sur le disque par défaut ou sur un chemin d'accès).

## 2.11 Lecture d'un fichier

Pour lire le contenu d'un fichier tapez :

`TYPE nom-du-fichier`

où *nom-du-fichier* représente le nom du fichier que vous voulez examiner.

Le système affiche, écran par écran, le contenu du fichier désigné. Pour voir l'écran suivant, appuyez sur la touche `RETURN`

Si vous souhaitez obtenir en même temps une sortie sur imprimante, faites « Contrôle-P » en appuyant simultanément sur les touches (`ALT`) et P) avant de donner la commande. Lors de cette commande le PCW9512 émettra un bip sonore. Maintenant tout ce qui s'affichera sur l'écran sera également imprimé.

Pour arrêter l'imprimante, appuyez une nouvelle fois simultanément sur les touches `ALT` et P.

Vous pouvez aussi, pour obtenir la lecture d'un fichier, passer par l'utilitaire PIP en donnant la commande :

`PIP CON := nom-du-fichier`

pour afficher sur l'écran le contenu du fichier désigné

`PIP LST := nom-du-fichier`

pour imprimer le contenu du fichier désigné

## **2.12 Fonctionnement de l'imprimante intégrée**

Quand vous allumez votre PCW9512 l'imprimante est configurée pour travailler sur du papier A4. Vous pourrez ainsi imprimer 61 lignes de texte, la première ligne de chaque page étant à un pouce du haut de page.

Cela conviendra à la plupart de vos besoins, mais de temps en temps, il vous faudra changer la configuration. Si vous maîtrisez parfaitement votre imprimante elle est à votre portée. Certains programmes le font pour vous.

Vous voudrez sans doute aussi charger puis enlever le papier vous-même. Nous vous montrerons plus tard comment faire.

**Remarque :** Pour plus de détails concernant une autre imprimante que celle livrée en standard référez-vous à votre manuel.

### **Chargement automatique du papier**

L'imprimante est configurée pour que le papier restant dans le chargeur soit automatiquement utilisé et correctement positionné.

Voici ce que vous devez faire :

Tout d'abord placez le papier sur le guide-papier afin que le bord supérieur de la feuille repose sur la partie arrière du cylindre (si vous comptez utiliser du papier continu, assurez-vous que le tracteur à picots soit installé).

Ensuite, tournez le bouton du rouleau de chargement du papier d'un quart de tour vers vous. La barre presse-papier tourne alors dans l'autre sens. En bas de l'écran, une ligne montre alors l'état de l'imprimante.

L'imprimante tracte elle-même maintenant le papier. Si le papier est de travers ne l'ajustez pas tout de suite, attendez que le chargement soit fini, poussez la barre presse-papier et ajustez le papier.

Remettez le bouton du rouleau de chargement dans sa position originale. Ceci remet la barre presse-papier en place.

Si vous utilisez du papier continu, vous allez devoir insérer le papier jusqu'aux picots.

L'imprimante n'imprimera rien tant que vous n'avez pas appuyé sur la touche **[EXIT]**. Mais avant de faire cela, vérifiez que l'imprimante est configurée pour le papier que vous utilisez. Ceci vous est décrit dans le chapitre « Type de papier ».

### Autres options d'impressions

Quand le PCW9512 est en mode de contrôle d'imprimante, vous pouvez :

- activer l'imprimante
- désactiver l'imprimante
- éjecter la dernière feuille grâce au bouton FF.

Ces genres d'opérations sont réalisées sur d'autres imprimantes, en appuyant sur les boutons.

Le PCW9512 se met en mode de contrôle d'imprimante, quand vous appuyez sur la touche **[PTR]** ou quand vous appuyez sur le bouton de chargement de papier. Le PCW9512 se met aussi en mode de contrôle d'imprimante lorsque vous essayez d'envoyer quelque chose à l'imprimante alors qu'il n'y a plus de papier.

Si l'imprimante est en train d'imprimer du texte quand vous appuyez sur la touche **[PTR]**, elle s'arrêtera net après avoir imprimé la ligne en cours.

Les principales opérations qui peuvent être exécutées dans ce mode sont indiquées au bas de l'écran sur la dernière ligne. (D'autres opérations plus subtiles comme le fait de fixer le pas de ligne, ou le type de marguerite utilisé peuvent aussi être sélectionnées à partir de ce mode. Plus de détails vous sont donnés dans l'Annexe II. Section II.1.)

Cette ligne vous donne aussi des informations concernant l'état de votre imprimante.

## Chapitre 2 : Commandes essentielles

---

En vous déplaçant de gauche à droite, vous vous apercevrez que la ligne est divisée, avec des barres verticales, en sept ou huit parties. Chaque section est en fait un interrupteur que vous sélectionnez en plaçant le curseur dessus grâce aux touches de déplacement de curseur.

Si le papier nécessite un ajustement, c'est le moment de le faire.

Le premier interrupteur indique si l'imprimante travaille comme une Diablo 630 (Marguerite) ou une Epson FX-80 (Matricielle). Cet interrupteur sera la plupart du temps positionné sur Marguerite. Si vous avez besoin de la compatibilité Epson, placez-vous sur cette option et pressez .

L'interrupteur suivant affiche le mode actuel de l'imprimante. C'est-à-dire si elle est Active ou Inactive, si le papier est chargé, etc.

Vous devez être positionné sur Active pour imprimer :

- Passez de Inactive à Active en pressant  (et  pour le contraire).
- Insérez du papier dans l'imprimante.
- Poussez le levier du guide-papier.

Quand l'imprimante est Active ou Inactive, l'interrupteur « suivant » sera à la ligne : n ou à : TOF. Ceci donne la position courante du papier. Si le message est : TOF cela veut dire Ligne 1 sur du papier continu mais ligne 7 sur du feuille à feuille.

Les deux interrupteurs suivant sont généralement LF (pour Line Feed en anglais, ce qui signifie avance d'une ligne) et FF (pour Form Feed, ce qui signifie avance d'une page). Pour mettre en œuvre ces actions déplacez le curseur sur l'option choisie puis appuyer sur .

Les deux interrupteurs suivants définissent l'intensité avec laquelle l'imprimante frappera le papier et le type de ruban utilisé. Puis, déplacez-vous avec les touches du curseur et sélectionnez avec les touches  et  les valeurs requises.

Lorsque vous êtes satisfait de votre configuration d'imprimante, tapez sur la touche .

### Problèmes avec l'imprimante

Si quelque chose de bizarre se passe quand vous imprimez, appuyez sur la touche **[PTR]** de votre PCW9512 à moins que l'ordinateur ne l'ait pas déjà fait à votre place.

#### PROBLEMES

L'imprimante ne répond plus le message affiché est : Inactive.

L'imprimante ne répond plus le message affiché est Barre levée.

L'imprimante n'imprime pas, le message affiché est ATTENTE DE PAPIER.

L'imprimante ne répond pas, le message affiché est PLUS DE PAPIER.

L'imprimante ne répond pas, le message affiché est PAS D'IMPRI-MANTE.

Quand votre problème est résolu, appuyez sur **[EXIT]** pour retourner à ce que vous faisiez.

#### SOLUTIONS

Positionnez le curseur sur Inactive appuyez sur **[F5]** puis **[EXIT]**.

Poussez le levier de guide papier sur la touche **[EXIT]**.

Vérifiez d'abord qu'il y a du papier dans votre imprimante. Si oui, placez le curseur sur le message d'erreur et pressez **[F5]** puis **[EXIT]**.

Vérifiez que le papier est bien dans l'imprimante. Si oui, appuyez sur **[F5]** pour afficher les interrupteurs de contrôle d'imprimante et utilisez **[←]** et **[→]** pour vous placer sur l'interrupteur SENSEUR PAPIER. Ensuite appuyez sur **[F5]** pour éteindre le détecteur de papier. Puis appuyez sur **[EXIT]** pour imprimer à nouveau.

L'imprimante n'est pas ou est mal connectée. Vérifiez les câbles de liaisons et branchez les si nécessaire. Ensuite déplacez le curseur sur le bouton RESET et pressez **[F5]**. Si le message ne disparaît pas, votre imprimante doit être hors-service.

## 2.13 Organisation des disquettes

Sous CP/M vous pouvez mettre des chemins d'accès à vos fichiers. Sur un même disque, vous pouvez les séparer en différents groupes, ayant chacun leur répertoire. Vous pouvez travailler seulement avec la liste des fichiers présents dans le même répertoire. Les fichiers des différents directory sont traités comme étant l'appartenance à différents utilisateurs. Les « utilisateurs » sont une référence aux numéros de chaque groupe donnés aux différents users. Les numéros des users sont repertoriés de 0 à 15, vous pouvez donc créer 16 groupes différents sur vos disquettes.

A chaque fois que vous utilisez CP/M, vous avez un numéro d'utilisateur. Ceci est la référence comme étant le numéro d'utilisateur courant. L'invite système vous donne à chaque fois le numéro d'utilisateur que vous utilisez. Par exemple, si l'invite système est 3A>, le numéro d'utilisateur courant est 3 mais si l'invite système ne comporte que la lettre du drive courant, c'est que vous êtes sur le numéro d'utilisateur 0, celui par défaut.

En général, les fichiers que vous utilisez en même temps comportent tous le même numéro d'utilisateur. Les fichiers ayant un numéro d'utilisateur différent sont cachés pour vous. Tous les nouveaux fichiers que vous créez auront tous le même numéro d'utilisateur.

Par exemple, supposons que vous avez les fichiers MYFILE.A, MYFILE.B et MYFILE.C avec le numéro d'utilisateur 0 et les fichiers YOURFILE.A et YOURFILE.B avec le numéro d'utilisateur 1. Si votre numéro utilisateur courant est 0, vous pourrez travailler avec les fichiers MYFILE mais les fichiers YOURFILE seront cachés. Si votre numéro utilisateur courant est 1, vous pourrez travailler avec les fichiers YOURFILE mais les fichiers MYFILE seront cachés. Si le numéro utilisateur courant est un autre chiffre (par exemple le 5) tous ces fichiers seront cachés.

Quelques commandes travaillent uniquement avec des fichiers ou avec le numéro utilisateur courant. Cependant, vous pouvez contrôler les différents numéros utilisateurs. En particulier, vous pouvez utiliser la commande PIP pour créer une copie de vos fichiers avec le numéro utilisateur ou avec un

## Chapitre 2 : Commandes essentielles

---

numéro utilisateur différent. Vous pouvez « ranger » une disquette en copiant les fichiers sous différents numéros utilisateurs et en effaçant l'original de la copie. Toutefois, vous ne pouvez effacer que les fichiers se trouvant dans le numéro utilisateur courant.

Pour changer le numéro utilisateur courant, tapez :

USER *numéro*  ou *nombre* :

Par exemple, pour changer le numéro d'utilisateur en 3, tapez :

USER 3  ou juste 3 :

Si vous voulez changer en même temps le nom du drive et le numéro utilisateur courant, tapez :

*numéro nom-du-drive* :

Par exemple, vous pouvez vous positionner en numéro d'utilisateur 3 sur le drive B, en tapant :

3B :

CP/M répond en changeant l'invite système, dans le cas présent 3B>.

En général vous ne pouvez exécuter que les programmes se situant dans le numéro d'utilisateur courant. A l'exception des programmes se trouvant sous le numéro utilisateur 0 et des fichiers désignés comme étant des fichiers systèmes (voir section 2.15), que vous pouvez exécuter sous n'importe quel numéro utilisateur.

## 2.14 Personnalisation de votre système

Il existe sous CP/M plusieurs options permettant de rendre plus facile le chargement et l'exécution de vos applications.

- Etendre le chargement sous CP/M.
- Affecter à une touche des caractères spéciaux ou des commandes.

- Initialiser votre PCW sur le port de sortie, par exemple, pour utiliser un modem.
- L'imprimante ne répond pas : message de contrôle imprimante disant Pas d'imprimante.

Ce message vous disant que l'imprimante n'est pas connectée ou qu'elle est défectueuse.

Premièrement vérifiez que le câble de liaison entre l'imprimante et le PCW9512 est bien connecté. Ensuite positionnez le curseur sur l'option RESET et appuyez sur la touche **[R]**.

Si le message Pas d'imprimante persiste, c'est que vous avez un problème avec votre imprimante ou avec votre PCW9512.

Quand votre problème est résolu, appuyez sur la touche **[EXIT]** pour sortir du menu imprimante.

## Création d'un train de commande au chargement de CP/M

Après le chargement de CP/M, si vous désirez exécuter immédiatement une séquence d'actions spécifique, vous devez mettre ces commandes dans un fichier spécial appelé PROFILE.SUB se trouvant dans le numéro utilisateur 0. Chaque commande de PROFILE.SUB est chargée et exécutée comme étant une partie de CP/M.

Votre PCW9512 possède déjà un fichier PROFILE.SUB comme suit :

```
SETDEF M :,* [ORDER=(SUB,COM)]
PIP
M : = PIP.COM
M : = SUBMIT.COM
M : = SET.COM
M : = DIR.COM
```

Il copie ces utilitaires CP/M dans le disque mémoire et installe un chemin d'accès pour aller automatiquement regarder sur le disque par défaut et sur le disque mémoire. Si vous créez votre propre PROFILE.SUB par addition de fichiers, vous devez retenir ces actions comme étant une partie automatique du chargement de CP/M.

### Modification des valeurs des touches de fonction

Si vous le désirez, vous pouvez affecter aux touches de fonction des caractères spéciaux ou des commandes. Par exemple, si vous avez un programme de tableur, vous seriez en droit de vouloir lancer votre programme en appuyant sur la touche [F1], installée en tapant MYSREAD [RETURN]. De même, si à la fin de chaque session de votre travail vous voulez effacer tous les fichiers .BAK que vous avez créé (vous pourriez le faire en utilisant la commande ERA \*BAK [RETURN]), vous pouvez le faire en affectant cette commande à une touche de fonction.

Pour effectuer ceci, vous devez en premier créer un fichier spécial avec tous les détails sur les touches que vous voulez utiliser et les commandes que vous voulez générer avec ces touches de fonctions. Ce fichier comportera autant de lignes que de touches de fonctions assignées.

Par exemple :

E code-touche "commande↑M"

Ou *code-touche* est le numéro de la touche de fonction que vous voulez utiliser et *commande* représente la fonction que vous voulez lui assigner. A la fin de la commande ↑M (Contrôle-M) représente la touche [RETURN]. Si vous ne voulez pas que la touche [RETURN] soit automatique, il vous suffit simplement de retirer le ↑M de votre commande.

Les codes-touches des touches de fonction [F1]... [F8] sont #81...#88.

Par exemple : si vous voulez assigner à la touche [F1] le lancement du programme MYSREAD [RETURN] et à la touche [F5] l'équivalent de ERA \*BAK sans la touche [RETURN], donc sans validation. Les deux lignes de

commandes à entrer dans votre fichier « clefs » (que nous appelons FNKEYS) sont :

```
E #81 "MYSREAD↑M"
```

```
E #85 "ERA *.BAK"
```

Le fichier « clefs » regroupe juste le détail des actions spécifiques et leur assignation aux diverses touches de fonctions. Pour mettre ces actions en pratique, vous devez taper la commande :

```
SETKEYS FNKEYS
```

Ensuite, appuyez sur la touche **F1** pour lancer la commande CP/M de lancement du programme MYSREAD et appuyez sur **F5** pour générer la commande ERA \*.BAK, ceci est valable jusqu'à la ré-initialisation de votre machine.

La commande SETKEYS doit être ajoutée dans le fichier PROFILE.SUB.

**Note :** La mise en action de commandes réside simplement dans le fait d'un fichier FNKEYS « fichier clefs » et de l'utilisation de la commande SETKEYS pour la mise en action de votre fichier clefs. Pour plus d'informations voir Annexe 1. Cependant, n'utilisez la redéfinition des touches de fonctions qu'à bon escient car il est très facile de rendre un clavier inutilisable. Faites très attention lors de la réalisation de votre fichier FNKEYS.

### Utilisation des ports de sortie

Si vous préférez utiliser une imprimante différente, reliez votre ordinateur à un modem ou à un autre ordinateur, vous aurez besoin du port de sortie de votre système pour supporter cela.

Encore une fois, une bonne idée serait d'inclure cette commande dans votre fichier PROFILE.SUB

### Utiliser une imprimante différente

Si vous voulez utiliser une imprimante différente, vous la connecterez probablement sur votre PCW via le port parallèle situé à l'arrière de votre machine. Pour cela, vous aurez besoin d'initialiser votre système pour envoyer toutes les informations à l'imprimante par la sortie parallèle.

Pour cela, vous devez utiliser l'utilitaire DEVICE et la commande que vous desirez :

```
DEVICE LST :=PAR
```

Cela veut dire que vous allez transmettre à une imprimante (LST :) toutes les informations générées par votre programme via le port parallèle de sortie (PAR).

Pour plus de détail sur la commande DEVICE, voir le Chapitre 5.

### Utilisation d'une liaison modem

Avant de pouvoir communiquer avec une messagerie électronique, vous avez besoin de raccorder un modem à votre PCW via l'interface Série connectée sur le port d'extension situé à l'arrière de votre machine. (Voir Partie 1, Chapitre 3 sur les détails d'achat et de mise en route de l'interface.)

L'interface série a besoin d'être initialisée pour transmettre correctement les informations au modem et pour interpréter les informations reçues par le modem. Pour cela, utilisez l'utilitaire SETSIO. Ce dernier va vous permettre :

- de paramétrer la vitesse de transfert des informations (la vitesse est en Baud)
- de donner les caractéristiques des données (nombre de bits de données, bits de stop et bits de parité)
- d'établir les règles de transfert des informations (le protocole de transfert).

Les détails que vous devez donner dépendent de votre modem et du type de liaison que vous voulez effectuer. La ligne de commande ci-dessous illustre un type de commande dont vous pouvez avoir besoin.

SETSIO 300, BITS 8, STOP 1, P NONE, XON OFF, H ON, I ON

(P pour parité, H pour Handshake, I pour interruption. Avant de mettre I et H en position ON nous vous recommandons de vérifier si votre modem supporte bien ce protocole de dialogue.)

Pour plus de détails sur l'utilitaire SETSIO voir le Chapitre 5.

## 2.15 Protection de vos fichiers

Au sujet des programmes et des fichiers de données stockés, vous pouvez vous poser bon nombre de questions :

- Pouvez-vous protéger vos fichiers contre un effacement accidentel ou un écrasement ?
- Est-ce que ce fichier contient l'information nécessaire pour utiliser votre ordinateur ou le programme que vous désirez lancer ?
- Pouvez-vous arrêter l'effacement d'un fichier, le modifier ou le ré-utiliser ?

Si vous effectuez régulièrement une copie de vos fichiers essentiels, ce que nous vous conseillons fortement, vous n'aurez pas de mesures particulières à prendre. Si c'est le cas, vous n'avez pas besoin de lire le passage suivant.

Vous protégez vos fichiers en leur rajoutant à droite un label. Par exemple, si vous voulez protéger un fichier contre l'écrasement, il vous suffit de lui ajouter un label ne vous donnant accès qu'à la lecture seule. Ces labels sont des attributs qui peuvent être changés à tout moment. Ils sont copiés automatiquement quand le fichier est copié.

### Protection contre l'effacement accidentel

La manière de protéger vos fichiers importants contre l'écriture ou l'effacement accidentel est l'ajout du label RO (Read-Only. Lecture-Seule). Vous pouvez également changer le label RO d'un fichier (Lecture-Seule) par le label RW (Lecture-Ecriture).

L'utilitaire que vous devez utiliser pour marquer un fichier en Lecture-Seule ou en Lecture-Ecriture est l'utilitaire SET que vous devez utiliser de la manière suivante. Pour marquer un fichier en Lecture-Seule (RO), vous devez taper la commande :

```
SET nom-fichier [RO]
```

Pour marquer un fichier en Lecture-Ecriture (RW), tapez la commande :

```
SET nom-fichier [RW]
```

Par exemple, pour marquer le fichier MYFILE.A en Lecture-Seule, tapez la commande :

```
SET MYFILE.A [RO]
```

### Séparez les fichiers essentiels des autres fichiers

Les programmes essentiels de votre système sont protégés comme étant des fichiers systèmes par l'adjonction du label SYS. Les autres fichiers ont un label DIR.

Les fichiers systèmes :

- sont cachés lorsque vous demandez la liste des fichiers de votre disquette
- ne peuvent être copiés, effacés ou renommés en même temps qu'un groupe de fichiers « non système ».

Une autre raison de protéger vos programmes en fichiers systèmes est que ces fichiers ne sont pas utilisables si vous n'êtes pas dans le bon numéro

d'utilisateur. Cependant, ceci n'est valable que pour les programmes ayant le numéro utilisateur 0.

Pour marquer vos fichiers en tant que fichiers systèmes, vous devez employer l'utilitaire SET et tapez la commande :

```
SET nom-fichier [SYS]
```

Par exemple : pour marquer le fichier MYPROG.COM en temps que fichier système, vous devez utiliser la commande :

```
SET MYPROG.COM[SYS]
```

Si vous voulez « revenir » à un fichier non système, il faut taper la commande :

```
SET MYPROG.COM[DIR]
```

### Protégez vos fichiers par un mot de passe

Si vous voulez que personne ne change ou ne lise un programme, vous pouvez lui affecter un mot de passe qui devra être tapé avant toute utilisation.

CP/M vous propose un choix d'options de protection par mot de passe. Ces options sont les suivantes :

Le mode READ (Lecture)

Lecture, Copie, Effacer, Renommer et Changer

Le mode WRITE (Ecriture)

Effacer, Renommer et Changer, mais ni Lecture ni Copie

Le mode DELETE (Effacer)

Juste l'effacement

Vous mettez le mode de protection et le mot de passe en action à l'aide de la commande SET comme ci-dessous.

## Chapitre 2 : Commandes essentielles

---

La première chose est de vous assurer que la disquette n'a pas de mot de protection. Effectuez ceci en utilisant la commande :

```
SET nom-du-drive : [PROTECT = ON, PASSWORD = mot-de-passe]
```

(Vous avez besoin de connaître le mot de passe pour empêcher quelqu'un d'autre de supprimer la protection.)

Vous pouvez protéger par mot de passe un fichier de votre disquette en utilisant la commande :

```
SET nom-fichier [PASSWORD = mot-de-passe, PROTECT = mode]
```

Par exemple, pour éviter que le fichier MYFILE.A ne soit changé, effacé ou renommé, utilisez la commande suivante :

```
SET MYFILE.A [PASSWORD = SECRET, PROTECT = WRITE]
```

Si vous avez un fichier déjà protégé par un mot de passe, pour lui ajouter d'autres protections, vous devez d'abord lui donner le mot de passe. Pour cela, dans la ligne de commande vous devez mettre le nom du fichier, le mot de passe ou le mot de passe par « défaut » en utilisant la commande suivante :

```
SET [DEFAULT = mot-de-passe]
```

Pour annuler une protection par mot de passe, vous devez mettre le mode protection en position NONE, mais avant de faire cela, il faut faire suivre le nom du fichier par le mot de passe en court.

```
SET MYFILE.A;SECRET[PROTECT = NONE]
```

**Note :** Si vous copiez un fichier protégé par mot de passe, le fichier créé sera également protégé par mot de passe si :

- vous copiez le fichier sur une disquette différente sans changer de nom
- vous mettez un mot de passe après le nom du fichier de destination.

Dans le premier cas, la copie aura le même mot de passe et le même mode de protection : dans le second cas, la copie aura un nouveau mot de passe et son mode de protection sera READ.

Vous ne pourrez copier un groupe de fichiers qu'en incluant le mot de passe si : tous les fichiers ont le même mot de passe ou si le mot de passe est par défaut comme le premier.

### 2.16 Changement de nom d'un fichier

Pour changer le nom d'un fichier utilisez la commande résidente RENAME, dans certains cas cela nécessite l'utilitaire RENAMF.

Renommer un fichier est juste l'action de changement de nom : la commande RENAME n'altère en aucune manière le contenu d'un fichier de données ou un programme.

En général, la commande à utiliser est :

RENAMF *nouveau-nom* = *ancien-nom* ou REN *nouveau-nom* = *ancien-nom* ou *ancien-nom* représente le nom courant du fichier et *nouveau-nom* représente le nom que vous voulez lui donner.

Par exemple :

```
REN DOC.BAK=DOC.TXT
```

change le nom du fichier DOC.TXT sur le drive par défaut en DOC.BAK

```
REN M:RECORDS.Y85=M:RECORDS.LST
```

change le nom du fichier RECORDS.LST sur le disque mémoire par RECORDS.Y85

La seule restriction est que le *nouveau-nom* que vous voulez donner à un fichier ne soit pas déjà utilisé par un fichier existant sur votre disquette.

L'unité spécifiée dans le *nouveau-nom* du fichier doit être la même que l'unité spécifiée dans l'*ancien-nom* du fichier. Sinon, la commande n'est pas exécutable.

Si CP/M ne trouve aucun fichier portant l'*ancien nom* de fichier dans le répertoire de la disquette, il affiche : No File (pas de fichier).

Pour renommer un groupe de fichiers, vous pouvez réduire le nombre d'instructions en utilisant les jokers appropriés.

Les caractères que vous pouvez utiliser en temps que jokers sont \* et ?

L'astérisque (\*) représente un groupe de caractères valides. Il peut remplacer ou compléter le nom d'un fichier ou le type d'un fichier.

Le point d'interrogation (?) représente un simple caractère ou un blanc à la même position que celui-ci.

Mais, si vous décidez l'emploi de jokers, vous devez vous rappeler que les marques du *nouveau-nom* et de l'*ancien-nom* d'un fichier doivent être identiques. Par exemple, REN \*.TXI = \*.TXE et REN A\*.T\* = S\*.T\* sont des commandes valables, mais la commande REN A\*.TEX = A\*.T\* ne l'est pas.

## 2.17 Réinitialisation du PCW9512

A tout moment, pour une raison ou pour une autre vous pouvez « remettre à zéro », (réinitialiser) votre machine. La réinitialisation remet dans l'état dans lequel se trouvait votre PCW9512 juste après la mise sous tension. Vous pouvez, bien sûr, arriver au même résultat en éteignant votre machine, attendre quelques minutes, puis recommencez, mais cette manière n'est pas très bonne pour votre ordinateur.

Pour réinitialiser votre machine, retirez toutes les disquettes se trouvant dans les unités de disquettes (drive) : appuyez simultanément sur les touches **SHIFT** et **EXTRA** et, tout en les maintenant enfoncées, appuyez sur la touche **EXIT**. Cela videra la mémoire du PCW9512, y compris le disque mémoire.

Insérez votre disquette CP/M et appuyez sur la barre d'espace comme si vous veniez de mettre la machine sous tension.

L'écran se remplit de lignes horizontales puis affiche, une à une, les lignes du fichier PROFILE.SUB s'il se trouve sur la disquette active.

Quand le PCW9512 est prêt, l'invite système A> apparaît à l'écran.

## 2.18 Simplification d'une ligne de commande

Vous pouvez accroître le « rendement » de vos lignes de commandes en utilisant l'interpréteur de commande de CP/M qui vous permet :

- De mettre les séquences de commandes à utiliser dans un fichier spécial SUBMIT. Vous n'aurez plus qu'une seule commande à donner à CP/M pour exécuter ces séquences.
- De fixer un chemin d'accès pour que CP/M ne cherche pas que les fichiers « .COM » sur le disque par défaut, mais aussi les fichiers « SUBMIT » sur les autres drives.

### Simplifier une ligne de commandes

Supposons, par exemple, que pour exécuter un programme particulier, vous utilisiez ce type de commandes :

```
PIP M := *.DAT  
SETKEYS KEYS.APP  
APPLIC M :DATAFILE.DAT
```

Si vous le désirez, vous pouvez inclure ces commandes dans un fichier nommé TRANS.SUB, ce fichier est appelé par l'utilitaire CP/M SUBMIT en tapant :

```
SUBMIT TRANS
```

Le fichier TRANS.SUB est appelé par le fichier SUBMIT. Les fichiers SUBMIT sont toujours des fichiers de texte, que vous avez créé (et édité) en utilisant l'éditeur de texte RPED (voir la section 2.4). Le type de ces fichiers est toujours .SUB.

### Installation d'un chemin d'accès

L'utilitaire vous permettant de rechercher les chemins d'accès est nommé SETDEF. Cet utilitaire a deux actions : étendre le nombre de lecteur pour la recherche automatique de programmes ; instruire CP/M des fichiers SUBMIT à traiter comme étant des programmes additionnels.

### Recherche dans plusieurs unités de disquette

Normalement, si le programme que vous voulez exécuter ne se trouve pas sur l'unité par défaut, vous devez spécifier le nom de l'unité par une ligne de commande. Vous pouvez le faire beaucoup plus facilement que dans vos lignes de commandes en déterminant la liste et l'ordre des unités. Pour ce faire, utilisez l'utilitaire SETDEF avec le nom des unités comme paramètre. L'ordre que vous donnez dans la liste de ces unités déterminera l'ordre de recherche pour vos programmes.

Par exemple :

```
SETDEF M : , A :
```

fixe l'ordre de recherche des utilitaires : disque mémoire, puis unité A.

Si vous voulez inclure l'unité par défaut dans la liste, utilisez l'astérisque (\*) pour la représenter. Par exemple :

```
SETDEF M : , *
```

fixe l'ordre de recherche des utilitaires : disque mémoire, puis unité par défaut.

Cette utilisation de l'astérisque (\*) est particulière à SETDEF. Elle ne doit jamais être suivi par les deux points (:)

## Extension de la recherche aux fichiers SUBMIT

L'option ORDER de l'utilitaire SETDEF étend aux fichiers de type SUBMIT la recherche de fichiers exécutables.

Vous pouvez demander que les fichiers .SUB soient consultés avant les fichiers .COM, ou après. Le système exécute le premier fichier qu'il trouve sous le nom donné.

Les deux possibilités de la commande SETDEF sont :

```
SETDEF [ORDER=(SUB,COM)]
```

ou

```
SETDEF [ORDER=(COM,SUB)]
```

Choisissez la première commande, puisque le fichier .SUB doit normalement vous offrir davantage de possibilités. Autrement, tapez simplement la commande *nom-programme* pour exécuter votre programme sans exécuter toutes les commandes introduites dans le fichier SUBMIT.

Supposons que vous avez fait ce choix, la ligne de commande sera :

```
XYZ
```

Demandez désormais au CP/M de chercher d'abord un fichier XYZ.SUB puis, s'il ne le trouve pas, un fichier de nom XYZ.COM, il l'exécutera tout comme si vous aviez donné la commande :

```
SUBMIT XYZ
```

### 2.19 Changement de disquette

Changer de disquette, c'est : changer d'unité par défaut ou, changer de disquette dans l'unité de disquette.

L'unité par défaut peut être changée en tapant *unité* :

Par exemple, supposons que vous vouliez passer de l'unité par défaut au disque mémoire. La commande est :

M :

Il est important de prendre l'habitude de réinitialiser l'unité de disquette après un changement de disquette. Ceci a pour effet de signaler au système le changement effectué et de prévenir tout risque de dégradation des données sur la disquette insérée. Pour réinitialiser une unité, appuyez simultanément sur **[ALT]** + C, ou sur **[STOP]** pour générer Contrôle-C.

### 2.20 Utilisation des disques série-8000

Si vous avez une des machines de la série PCW8000 (8256 et 8512), vous devez sans doute savoir que les disquettes utilisées dans le lecteur A (celui du haut dans un PCW8512) est une simple face et ne contient que 180K d'informations. Les disquettes dans le lecteur (celui du bas) contiennent 4 fois plus d'informations soit 720K. Le PCW9512 peut lire les deux formats cependant il ne peut qu'écrire sur des 720K.

Beaucoup de programmes commerciaux (traitement de texte, bases de données, tableurs, etc.) que vous pouvez utiliser sur votre PCW9512 sont conçus pour les 8256 et 8512. Ces derniers fonctionnent aussi bien mais la configuration imprimante sera à revoir. Il se peut aussi que lors de l'exécution de certains programmes un message du type :

DRIVE X : disque incorrect, Réessayer, Ignorer ou Abandonner ?

apparaît à l'écran, ceci est normal car le programme en question s'attend à écrire sur un disque de 180K, alors qu'il ne peut écrire que sur des disques de 720K.

Le second inconvénient d'utiliser des disquettes 180K réside dans le fait qu'il est impossible de « booter » avec.

Le terme « booter » fait partie du jargon informatique. Un disque « bootable » est un disque de 720K, qui contient le système CP/M et est auto-exécutable, c'est-à-dire que le CP/M se charge automatiquement dès la mise sous tension de l'appareil.

Il vous est aussi conseillé de transférer vos fichiers de disques 180K sur vos disques 720K pour éviter de constants changements de disquettes.

Comme indiqué précédemment dans ce manuel, les fichiers peuvent être copiés en utilisant l'utilitaire PIP CP/M, cependant ceci peut être plutôt intimidant, si vous voulez copier tous les fichiers d'une disquette. Nous vous conseillons dans ce cas d'utiliser l'utilitaire 8000COPY fourni en standard.

Heureusement, le programme est assez clair. Mettez une copie de votre disque système et tapez 8000COPY.

Avant de continuer, il vous faut au moins une disquette formatée (avec DISKIT) dans le lecteur de destination. Si vous n'en avez pas, formatez-la une maintenant.

Si vous voulez créer une disquette auto-exécutable, il vous faudra insérer votre disque système CP/M dans le drive A. Une fois que le système est chargé, il sera copié plus tard quand le programme commencera à écrire les fonctions sur la disquette 720K.

Si vous n'avez pas de deuxième lecteur, la procédure de copie se fera en deux étapes. Il faudra d'abord copier vos fichiers du drive A (180K) au drive M puis changer la disquette et mettre une 720K puis recopier du drive M au drive A. Vous devez avant d'utiliser le drive M, l'effacer.

Si par contre vous avez deux lecteurs, il vous suffira simplement de copier du drive A au drive B. Le drive M ne sera alors d'aucune utilité.

## Chapitre 2 : Commandes essentielles

---

Si des erreurs sont détectées lors de la procédure de copie, un message d'erreur apparaîtra en vidéo inverse à l'écran. Pour certains types d'erreurs, vous aurez la possibilité de recommencer en pressant R. Si ça ne marche toujours pas, annulez l'opération en pressant A (pour Abandonner).

Si le disque de destination devient plein ou qu'il n'y a pas assez de place pour les catalogues (c'est-à-dire plus de 256 fichiers), vous pouvez si vous le désirez insérer une nouvelle disquette.

Une fois le contenu du disque 180K copié un message vous demandant si vous avez d'autres copies à faire s'affichera sur l'écran. Il vous est possible de mettre environ l'équivalent de trois disquettes sur une seule de 720K. Cela dépend évidemment du contenu des trois disquettes. Si vous n'avez pas d'autres copies à faire presser N (pour Non).

Si vous avez copié le système CP/M sur votre nouvelle disquette, vous voudrez sans doute que le système auto-exécute un certain programme lors du démarrage, comme décrit précédemment dans ce manuel, toutes les commandes dans un fichier portant le nom de PROFILE.SUB seront automatiquement exécutées au chargement du CP/M tant que le fichier CP/M SUBMIT se trouve sur la même disquette.

Pour copier SUBMIT.COM sur une nouvelle disquette, voici ce que vous devez taper :

(Insérez votre disquette CP/M dans le drive A)

```
PIP  
M : = SUBMIT.COM
```

Insérez le disque sur lequel vous avez copié vos fichiers.

```
A : = M : SUBMIT.COM
```

Quand l'astérisque (\*) apparaît à nouveau, appuyez sur **RETURN** pour retourner au CP/M.

L'autre fichier dont vous avez besoin sur la disquette s'appelle PROFILE.SUB. Ce que vous mettez dans ce fichier dépend du programme que vous voulez lancer au démarrage.

Pour éclaircir ce problème, nous allons vous donner un petit exemple :

Supposons que votre nouveau disque contient les éléments d'un tableur qui utilise la commande SC2 pour être lancé.

Pour lancer l'exécution, vous devez donc absolument mettre sur le disque un fichier portant le nom de PROFILE.SUB qui contient les deux lignes :

```
SETKEYS KEYS.WP  
SC2
```

Un tel fichier peut facilement être créé en utilisant l'éditeur d'écran RPED. Pour plus de détails sur son fonctionnement reportez-vous au début de ce manuel.

Tant que votre disque est un 180K et qu'il contient le fichier CP/M ainsi que SUBMIT.COM et PROFILE.SUB, il pourra automatiquement — et ceci dès la mise sous tension de l'ordinateur — s'auto-exécuter et lancer le tableur (dans ce cas) ou tout autre programme choisi.

# Logiciels pour le PCW9512

L'avantage de l'utilisation du système d'exploitation CP/M plus sur votre PCW9512, est que vous pouvez acquérir un bon nombre de logiciels tels que jeux, tableur, logiciel de gestion de projet...

Cependant, bien que votre PCW utilise le CP/M, cela ne vous donnera pas toujours le résultat escompté. Il ne contrôle pas à proprement parler l'écran, l'imprimante ou le clavier.

Pour que votre logiciel s'exécute correctement, il doit, au préalable, avoir été configuré pour le PCW9512.

Ce chapitre est destiné à vous « conseiller » pour l'achat d'un logiciel approprié au CP/M. Il sera aussi utile à votre revendeur pour savoir si tel ou tel logiciel peut fonctionner avec votre PCW9512.

## 3.1 Quels logiciels choisir ?

Pour être utilisable sur un PCW9512, un logiciel doit être :

- Ecrit sous les systèmes d'exploitations CP/M 2.2 ou CP/M Plus (CP/M 3)
- Fourni sur une disquette au format 3 pouces (7 cm) et au format Amstrad PCW ou CPC.

Il est recommandé de choisir, dans la mesure du possible, un logiciel prévu pour un PCW9512 ou un PCW8256/8512 (la principale différence entre un programme prévu pour le PCW9512 et pour le PCW8256 réside dans l'installation d'imprimante).

Votre revendeur doit être en mesure de vous dire s'il existe une version du logiciel que vous désirez acquérir, adaptée pour le PCW9512. Si ce logiciel est disponible dans le bon format, mais qu'il n'a pas été installé sur le PCW; vous (ou votre revendeur) aurez besoin de l'adapter pour votre machine. Ceci est un travail qui nécessite un minimum d'expérience.

Si le programme est écrit spécialement pour un autre ordinateur, il n'est pas possible de le modifier sans l'aide d'une personne spécialisée. Vérifier avec votre revendeur si ce n'est pas le cas.

La procédure de modification du programme est appelée installation (voir Section 3.4 de ce même chapitre).

### 3.2 « Premier pas »

Si votre logiciel est prêt à « fonctionner » sur le PCW9512 ou si son installation a été réalisée, il est prudent de faire des copies de sauvegarde du programme que vous venez d'acquérir. De cette manière vous pouvez mettre les originaux en sûreté afin d'avoir une sauvegarde en cas de dégradation des copies.

En premier lieu, vous pouvez ouvrir les encoches de protection en écriture de votre disquette système et celle que vous avez l'intention de copier afin d'éviter d'écrire accidentellement sur l'un d'elles. Vous pouvez faire cela à l'avenir. (Voir le dessin de ces encoches de protections (et comment les ouvrir ou les fermer), Chapitre 2 de la Partie 1 de ce guide.)

Si le programme est fourni sur une disquette double face double densité (disque CF2DD), vous pouvez employer l'utilitaire DISCKIT pour le copier sur une disquette vierge. Toutefois, si le programme est prévu pour être utilisé sur les CPC ou les PCW8256/8512, il est probablement sur une disquette double face simple densité (CF2) et vous devez alors formater une nouvelle disquette sur le PCW9512 et copier tous les fichiers du disque simple face sur celle-ci.

Si le programme est prévu pour un PCW8256/9512 de manière que vous n'avez qu'à allumer l'ordinateur et à insérer la disquette (c'est-à-dire comme une disquette auto-exécutable), il suffit de remplacer le fichier J10CPM.EMS (ou un nom similaire) par la copie du fichier J211CPM3.EMS (ou équivalent) se trouvant sur la disquette CP/M du PCW9512.

Ce transfert peut être fait par l'utilitaire PIP (décrit dans la Section 2.3) mais cela peut être un peu complexe, particulièrement s'il existe des fichiers systèmes sur la disquette. Nous vous suggérons d'employer l'utilitaire 8000COPY se trouvant sur le disque CP/M, expliqué en détail dans le Chapitre 5. Noter que vous pouvez mettre (au niveau capacité), les 4 faces d'un jeu de disquettes CPC ou PCW8256 sur une seule disquette de PCW9512.

Vous êtes maintenant prêt pour exécuter un programme ou l'installer.

### 3.3 Utilisation d'un logiciel déjà installé

Pour faciliter l'organisation de votre disquette de travail.

Il y a essentiellement 2 façons d'exploiter un programme d'application :

— Copier CP/M (et les utilitaires dont vous avez besoin) de votre disquette système. Alors, remettez la copie du logiciel que vous détenez et taper la commande nécessaire au lancement de vos logiciels.

— Créer une disquette de lancement avec les programmes suivants :

- une copie du fichier contenant le système d'exploitation CP/M (dont le nom doit ressembler à J211CPM.EMS).
- une copie de votre programme d'application
- une copie des utilitaires CP/M dont vous pourriez avoir besoin, par exemple pour effacer des fichiers de données dont vous n'avez plus l'utilité ou pour copier des fichiers d'un disque sur un autre après que vous ayez fini d'utiliser votre programme, et un fichier PROFILE.SUB qui copiera ces utilitaires dans le disque mémoire et changera et exécutera votre logiciel avec le fichier SUBMIT.COM dont vous aurez besoin pour lancer PROFILE.SUB.

Nous allons décrire plus loin comment installer une telle disquette.

La seconde partie de ces options n'est seulement possible que si ces programmes peuvent être contenus sur une même disquette.

Vous devez aussi prévoir où s'effectuera l'enregistrement des données générées par le programme : sur la même disquette que le programme (s'il reste suffisamment de place) ou sur une autre disquette préalablement formatée par l'utilitaire DISCKIT.

Tout est prêt : vous pouvez charger le CP/M, puis lancer le programme et l'exécuter selon les directives de sa documentation. Faites des copies de tous vos fichiers de données importants. Le plus simple est de dupliquer la disquette par DISCKIT.

**IMPORTANT :** Si les disquettes que vous voulez utiliser sont configurées pour s'auto-exécuter sur un PCW8256/9512, vous devez copier les fichiers sur une nouvelle disquette et remplacer le fichier J10CPM3.EMS par le fichier J211CPM3.EMS comme indiqué dans la Section 3.2. Sinon ces disquettes ne pourront être utilisées pour lancer votre PCW9512.

### Lancement automatique d'une application

Si votre programme d'application est une disquette au format PCW9512, vous pouvez créer votre propre disquette de sauvegarde avec l'utilitaire DISCKIT (voir Section 2.2) et utiliser PIP avec l'option [0] pour copier le fichier contenant le système d'exploitation de votre disquette CP/M original, le fichier PROFILE.SUB et les utilitaires CP/M dont vous aurez besoin. (L'emploi de l'option [0] n'est pas essentiel mais conseillé pour copier les fichiers programmes. Voir la description de l'utilitaire PIP dans le Chapitre 5.)

Si votre programme est sur une disquette au format de celle d'un PCW8256 ou CPC, servez-vous de l'utilitaire 8000COPY de votre CP/M original et créez un copie sur PCW9512 (voir Section 2.2 pour les détails).

Chacune de ces façons vous donne une disquette avec tous les programmes et les fichiers dont vous avez besoin. Tout ce qui reste à faire est de configurer le fichier PROFILE.SUB pour qu'immédiatement après le chargement, CP/M copie automatiquement tous les utilitaires en drive M, afin que ceux-ci chargent et exécutent votre programme d'application.

Les détails précis dépendent du logiciel que vous voulez exécuter dans ce cas, ce que vous avez à faire est d'éditer PROFILE.SUB et il est alors inutile de taper des lignes de commandes pour exécuter un programme.

Supposez, par exemple, que vous vouliez lancer votre programme, tapez les commandes :

```
SETKEYS KEY.APP  
APPLIC B : DATAFILE
```

(La commande KEYS est expliquée dans l'appendice I.)

Pour faire tout cela, vous devez éditer le fichier PROFILE.SUB fourni (par l'intermédiaire de RPED) et ajouter ces lignes de commandes à la fin de ce fichier pour vous en donner un nouveau :

```
SETDEF M : ,* [CORDER=(SUB,COM),TEMPORARY=M : ]  
DAISY A BOTTOM=64  
PIP  
(M : =PIP.COM  
(M : =SUBMIT.COM  
(M : =SET.COM  
(M : =DIR.COM
```

```
SETKEYS KEYS.APP  
APPLIC B : DATAFILE
```

Le fait de créer une disquette d'initialisation (avec ce fichier PROFILE.SUB) est une procédure dite d'auto-exécution puisque vous n'avez qu'à allumer l'ordinateur pour que votre programme s'exécute. Cela est particulièrement intéressant pour les personnes qui ne connaissent pas CP/M et qui doivent

travailler sur le logiciel que vous venez d'acquérir. Vous n'avez juste qu'à leur dire d'allumer l'appareil, de presser la barre d'espace et de suivre les instructions qui s'affichent à l'écran et celles du guide d'utilisation du logiciel.

Avec une telle disquette, votre PCW sera en « fonctionnement entièrement automatique » : mettez sous tension ; le programme « tourne ». Ceci vous sera particulièrement utile si vous souhaitez permettre à d'autres personnes, qui ne connaîtraient pas le CP/M, d'utiliser vos logiciels d'application. Il suffira de leur dire de mettre le PCW sous tension, d'insérer la disquette, d'appuyer sur la barre d'espace, puis de se laisser guider par les messages affichés à l'écran et les directives données dans la documentation accompagnant le logiciel.

### 3.4 Installation d'un logiciel d'application

Si votre logiciel a été écrit spécifiquement pour un seul modèle d'ordinateur, vous aurez sans doute besoin de l'aide d'un spécialiste confirmé.

Si votre logiciel a été conçu pour plusieurs types d'ordinateurs, un programme d'installation l'accompagne ou y est incorporé. Ce programme vous demande des caractéristiques de votre PCW9512 afin de les introduire dans votre logiciel d'application et de l'adapter ainsi à votre machine.

Les renseignements nécessaires à l'installation sur le PCW9512 sont présentés en tableaux à la fin de ce chapitre.

**Attention :** La forme sous laquelle le programme d'installation exige des informations, varie d'un logiciel à l'autre. Des conversions sont parfois nécessaires.

Avec un peu de chance, vous trouverez toutes les explications concernant le programme d'installation dans la documentation afférente au logiciel. En tout état de cause, votre revendeur, qui connaît votre machine et les logiciels existants, sera toujours pour vous la meilleure source d'information.

### **3.4.1 Utilisation du programme d'installation**

Dans la majorité des cas, le programme d'installation sollicite des réponses à des questions affichées à l'écran. Avant d'y répondre, lisez avec la plus grande attention la documentation détaillée accompagnant le logiciel d'application et décrivant les modalités de son installation.

Les questions affichées portent principalement sur les caractères générés par les touches du clavier, les caractères de gestion du curseur et de l'écran et la forme sous laquelle les données doivent être transmises à l'imprimante. Ces codes ont été progressivement normalisés et vous n'aurez à spécifier que ceux qui restent susceptibles de varier d'une machine à l'autre.

En général, la première question posée porte sur le type d'écran et le type d'imprimante disponibles. Souvent le programme vous demande de choisir dans une liste. Si elles sont présentes dans liste, sélectionnez les options Zénith Z19/Z29 pour le moniteur, DIABLO 630 pour l'imprimante. Ceci configurera le PCW9512 et permettra une bonne exécution du programme concerné.

Parfois, le programme d'installation demande des paramètres très précis. Vous trouverez ceux du PCW9512 dans les tableaux ci-après.

Vous pouvez reconfigurer le clavier afin de l'adapter à un programme avec l'utilitaire SETKEYS pour redéfinir les touches du clavier (voir Appendice I). Ce qui est plus simple que de reconfigurer le clavier lors de l'installation du logiciel spécialement si celui-ci est un de ceux qui ont une redéfinition de touches spécifiques.

En particulier, un certain nombre de programmes utilisent une reconfiguration de clavier comme c'est le cas pour WordStar et SuperCalc. Il existe sur la disquette CP/M un fichier de redéfinition de touches de clavier qui s'appelle KEYS.WP qui permet d'adapter avec l'utilitaire SETKEYS, le clavier du PCW9512 pour ces programmes et le fichier CPMKEYS que vous pouvez employer afin de reconfigurer le clavier à l'état initial dès que vous avez fini l'exécution du programme (voir Appendice I).

Plutôt que de fournir les valeurs de touches au programme d'installation, employer l'utilitaire SETKEYS du CP/M (décrit au Chapitre 5 et à l'Annexe II). Ceci vous sera particulièrement utile, par exemple, lorsque le programme d'application utilise un jeu standard de caractères de contrôle de traitement de texte : le fichier KEYS.WP sur la disquette système adaptera le PCW9512 à tout programme utilisant des caractères de contrôle de traitement de texte.

Pour installer un logiciel d'application donné, une seule exécution du programme d'installation suffit : ce dernier définit les paramètres sur l'ensemble du logiciel d'application.

Par contre, si vous passez par SETKEYS, il vous faudra recommencer cette procédure à chaque fois.

### 3.5 Les paramètres du PCW9512

#### Gestion de clavier

|  | Valeur Hexa | Valeur Déc. | N° de touche |
|--|-------------|-------------|--------------|
| Curseur vers le haut                     | #1F         | 31          | 14           |
| Curseur vers le bas                      | #1E         | 30          | 79           |
| Curseur vers la droite                   | #06         | 6           | 6            |
| Curseur vers la gauche                   | #01         | 1           | 15           |
| Effacement du caractère sous le curseur  | #07         | 7           | 16           |
| Effacement du dernier caractère          | #7F         | 127         | 72           |
| Espace <input type="text" value="EXIT"/> | #1B         | 27          | 8            |
| Retour chariot                           | #0D         | 13          | 18           |
| Espacement                               | #20         | 32          | 47           |
| Tabulation                               | #09         | 9           | 68           |

Pour de plus amples renseignements, voir également l'Annexe I.

## Gestion d'imprimante

|                            | Valeur Hexa | Valeur Déc. |
|----------------------------|-------------|-------------|
| Espacement arrière         | #08         | 8           |
| Retour chariot             | #0D         | 13          |
| Saut de ligne              | #0A         | 10          |
| Saut de page               | #0C         | 12          |
| Caractères gras            | #1B #57     | 27 87       |
| Annulation caractères gras | #1B #26     | 27 38       |
| Soulignement               | #1B #45     | 27 69       |
| Annulation soulignement    | #1B #52     | 27 82       |
| Exposant                   | #1B #44     | 27 68       |
| Annulation exposant        | #1B #55     | 27 85       |
| Indice                     | #1B #55     | 27 85       |
| Annulation indice          | #1B #44     | 27 68       |

Pour de plus amples renseignements, voir également Appendice II

## Gestion d'écran

|                                       | Valeur Hexa | Valeur Déc. |
|---------------------------------------|-------------|-------------|
| Signal sonore (Beep)                  | #07         | 7           |
| Reculer curseur 1 espace              | #1B #44     | 27 68       |
| Avancer curseur 1 espace              | #1B #43     | 27 67       |
| Descendre curseur 1 ligne             | #1B #42     | 27 66       |
| Remonter curseur 1 ligne              | #1B #41     | 27 65       |
| Retour chariot                        | #0D         | 13          |
| Saut de ligne                         | #0A         | 10          |
| Effacer caractère sous curseur        | #1B #43     | 27 78       |
| Effacer caractère à gauche du curseur | #08         | 8           |
| Vider l'écran                         | #1B #45     | 27 69       |
| Vider l'écran jusqu'au curseur        | #1B #64     | 27 100      |
| Vider l'écran à partir du curseur     | #1B #4A     | 27 74       |
| Vider ligne à gauche du curseur       | #1B #6F     | 27 111      |

|   | Valeur Hexa        | Valeur Déc.      |
|---|--------------------|------------------|
| Vider ligne à droite du curseur   | #1B #4B            | 27 75            |
| Ramener curseur en haut à gauche  | #1B #48            | 27 72            |
| Amener curseur à bord gauche d'écran  | #0D                | 13               |
| Amener curseur ligne <i>l</i> colonne <i>c</i> (ajouter #20 (hex) ou 32 (dec) aux valeurs réelles de <i>l</i> et <i>c</i> ) | #1B #59 <i>l c</i> | 27 89 <i>l c</i> |
| Insérer une ligne   | #1B #4C            | 27 76            |
| Effacer une ligne   | #1B #4D            | 27 77            |
| Mettre en inversion vidéo   | #1B #70            | 27 112           |
| Quitter inversion vidéo   | #1B #71            | 27 113           |
| Début de soulignement   | #1B #72            | 27 114           |
| Fin de soulignement   | #1B #75            | 27 117           |

Pour de plus amples renseignements, voir également Appendice III.

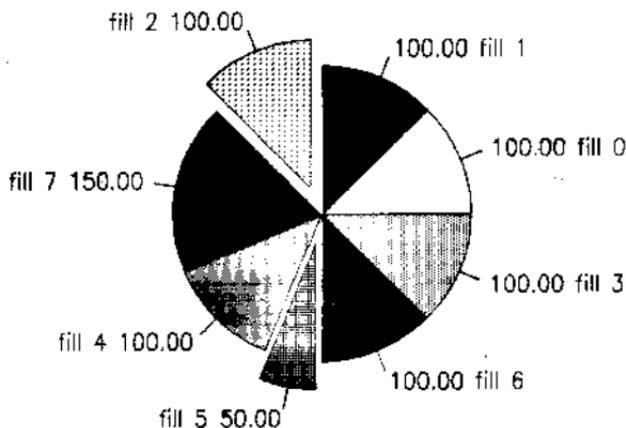
Section b noires  
N° de touche

# Graphiques sur PCW9512

L'un des avantages de posséder le système d'exploitation CP/M sur le PCW9512 est que vous avez la possibilité d'utiliser des logiciels avec des sorties graphiques, allant du simple tracé aux images complexes, à l'aide du programme appelé Système d'Extention Graphique, en connectant une imprimante matricielle ou un traceur sur votre PCW.

L'extension graphique GSX convertit toutes les instructions de traitement graphique générées par un programme écrit sous CP/M en instructions adaptées à tout périphérique de sortie (moniteur, imprimante ou traceur) connecté. Vous pourrez ainsi utiliser des programmes générant des histogrammes ou des « camemberts », même s'ils ont été conçus pour d'autres ordinateurs tournant sous CP/M.

Cependant, GSX n'a pas la capacité de créer les images : il vous faut pour cela un logiciel d'application graphique comme, par exemple, le programme DR Graph de Digital Research grâce auquel nous avons obtenu des graphiques ci-dessous :



Vous pouvez aussi développer votre propre programme BASIC pour créer des dessins et des images sur le PCW9512. Pour plus de détails, vous aurez besoin du manuel du BASIC *Mallard : Introduction et Référence* (publié par Locomotive Software et distribué par AMSTRAD).

L'avantage principal de l'extension GSX réside dans le fait qu'aucune modification n'est en principe nécessaire si vous choisissez, par exemple, d'utiliser une table traçante plutôt qu'une imprimante. Par ailleurs, vous obtiendrez sur l'imprimante une image très proche de celle qui s'affiche à l'écran. Il vous suffit de demander à GSX d'acheminer les données vers l'imprimante.

GSX vous offre un vaste choix de périphériques et de programmes d'application. Cependant, bien qu'il vous soit possible de générer des graphiques comparables à ceux de la page à partir de vos propres programmes, ils vous faudra connaître les commandes et les séquences d'appel de GSX pour y parvenir (consultez le manuel SOFT 971 ou le Guide de l'utilisateur de CP/M).

GSX ne peut fonctionner avec tous les modèles d'imprimante ou de table traçante. Le logiciel doit être conçu pour CP/M avec extension GSX et les données nécessaires au pilotage de l'imprimante ou de la table traçante doivent exister sous une forme interprétable par GSX (ces données se trouvent dans des fichiers-paramètres ou modules de gestion de périphériques, correspondant chacun à un périphérique de sortie donné).

Tous les périphériques de sortie n'offrent pas les mêmes possibilités. Ainsi, certains moniteurs ne peuvent remplir des zones dessinées à l'écran. Ceci n'empêche pas le programme de tourner, mais ne permet pas d'obtenir la totalité de l'effet désiré : seul apparaît le pourtour de la zone.

GSX est un standard repris par un bon nombre de fabricants et de programmeurs. Vous devez être à même de choisir parmi les différents périphériques de sorties et parmi les programmes d'applications.

## 4.1 Le logiciel GSX du PCW9512

Les fichiers nécessaires à l'exécution des programmes GSX sur le PCW9512 se trouvent sur la disquette CP/M.

Ces fichiers sont :

|              |  |
|--------------|--|
| GSX/SYS      | fichier contenant l'extension GSX.   |
| ASSIGN.SYS   | fichier contenant le répertoire des périphériques disponibles et des numéros logiques qui leur sont attribués dans les programmes. |
| GENEGRAF.COM | utilitaire assurant le chargement automatique de GSX avec tout programme qui l'utilise.  |
| DDSCREEN.PRL | module de gestion du moniteur du PCW9512.  |
| DDFXLR8.PRL  | module de gestion pour une imprimante compatible Epson FX-80 pour produire des graphiques de basse résolution.                     |
| DDFXHR8.PRL  | autre module de gestion pour une imprimante compatible Epson FX-80 pour produire des graphiques de haute résolution.               |
| DDHP7470.PRL | module de gestion d'une table traçante compatible HP.  |

Tout ajout de périphérique de sortie suppose l'ajout du module de gestion correspondant.

GSX ne peut fonctionner sans ces fichiers. Veillez soigneusement à ne pas les détruire.

## **4.2 Programmes GSX pour le PCW9512**

-Vous pourrez utiliser des programmes de traitement graphique à condition qu'ils aient été développés sous CP/M Plus avec l'extension GSX et qu'ils soient disponibles sur disquette au format 3 pouces. Si le programme est prévu pour une imprimante ou un traceur, vous aurez besoin de connecter l'imprimante matricielle (comme une DMP 3000) ou une table traçante qui convient.

Il est également possible de générer des graphiques par vos propres programmes, mais pour ce faire, vous devez connaître GSX et les séquences « Escape ». Vous aurez besoin de vous référer au manuel de GSX de chez Digital Research, ce qui ne relève pas de ce guide (Note : ce livre est très technique et n'est pas recommandé aux néophytes !)

Certains programmes d'application graphique disponible dans le commerce sont déjà adaptés au PCW9512 : d'autres sont accompagnés d'un programme d'installation vous permettant de fixer les paramètres aux valeurs voulues.

La quantité d'informations à fournir au programme d'installation d'un logiciel GSX est relativement réduite. En effet, les modules de gestion des périphériques contiennent déjà l'information essentielle.

La documentation du logiciel vous indiquera les périphériques utilisables. Elle vous donnera aussi toutes les informations nécessaires à son installation.

L'installation d'un logiciel graphique s'effectue selon la procédure standard décrite au Chapitre 3.

La disquette que vous allez utiliser pour exécuter un logiciel graphique ne devra pas être l'original mais une copie sur laquelle vous aurez transféré les fichiers GSX nécessaires de la disquette d'initialisation CP/M. Vous pouvez ranger soigneusement vos originaux.

Pour créer ces copies, utilisez l'utilitaire DISCKIT pour formater une disquette vierge. Employez l'utilitaire PIP ou 8000COPY pour copier les fichiers de la disquette que vous venez d'acquérir et ajouter un copie des fichiers GSX.SYS, ASSIGN.SYS, GENGRAF.COM et le module « pilotant le périphérique » dont vous aurez besoin.

En règle générale, tout logiciel GSX commercialisé inclut un programme complémentaire : le programme de lancement du GSX qui charge l'extension GSX avec le CP/M. Si le programme existe, l'écran affichera, après le chargement du logiciel :

A)draw

```
-----  
GSX-80 1.1 01 Oct 83   Serial No 8015-3000-654321  
Copyright (C) 1983  
Digital Research, Inc.   All Rights Reserved  
-----
```

Sinon, ajoutez-le au logiciel d'application à l'aide de l'utilitaire GENGRAF copié sur vos disquettes de travail. Exécutez GENGRAF en donnant le nom de fichier de l'application comme paramètre.

Par exemple, si le nom de programme d'application est APPLIC.COM, insérez la disquette portant à la fois GENGRAF.COM et APPLIC.COM dans l'unité de disquette et tapez :

GENGRAF APPLIC

pour lier de manière définitive le fichier de lancement au programme d'application : le chargement s'effectuera donc automatiquement.

Quand le fichier de lancement a été intégré, il vous suffit, pour lancer votre programme, de taper le nom du fichier en réponse au caractère de sollicitation du système. Pour l'exécuter, suivez les directives données par sa documentation.

### 4.3 Tables traçantes et imprimantes

Une large gamme d'imprimantes et de traceurs peuvent être utilisés sur le PCW9512 que vous pouvez relier directement ou par l'intermédiaire de l'interface Série/Parallèle CPS8256 branché sur le bus d'extension.

Le problème, quand vous voulez connecter une imprimante ou un table traçante particulière, est de savoir s'il existe un module de gestion de périphérique approprié. Votre revendeur doit être en mesure de vous conseiller.

Si vous avez une imprimante matricielle compatible Epson FX 80, alors utilisez un module de gestion d'imprimante FX fourni sur votre disquette CP/M. Le fichier DDFXLR8.PRL est prévu pour les graphiques basse résolution et DDFXHR8.PRL pour sorties hautes résolutions, de même que le fichier DDHP7470.PRL est conçu pour les traceurs dits « compatibles HP ».

— Copiez-le sur votre disquette GSX (à l'aide de PIP: voir section 2.3).

— Modifiez le fichier ASSIGN.SYS qui contient la liste des périphériques, leur numéro logique et le nom de leur module de gestion.

Chaque unité physique est représentée, dans un programme et dans le fichier ASSIGN.SYS, par le même numéro logique (nombre de deux chiffres allant de 0 à 10 pour les écrans, de 11 à 20 pour les tables traçantes et de 21 à 30 pour les imprimantes).

Par convention, vous ne devez utiliser qu'un périphérique de chaque type, son numéro logique est le plus petit dans la série correspondante : 01 pour un moniteur unique.

Un fichier ASSIGN.SYS ne peut contenir plus de 5 assignations de périphériques.

Pour voir l'état courant du fichier ASSIGN.SYS, tapez, après le caractère de sollicitation, la commande :

TYPE ASSIGN.SYS

En principe, l'état courant affiché à l'écran doit être :

21 A :DDFXLR8 (imprimante)

01 A :DDSCREEN (écran)

Pour ajouter une table traçante, ajoutez au fichier ASSIGN.SYS la ligne :

11 A : module de gestion de la table traçante (en donnant le nom du fichier voulu).

La modification du fichier se fait par n'importe quel éditeur de texte. Nous vous suggérons de taper RPED, puis de suivre les directives affichées à l'écran.

L'endroit où vient se placer une ligne supplémentaire dépend de la taille du fichier de gestion concerné. Vous donnez d'abord le nom du fichier le plus grand.

L'option SIZE de la commande DIR (voir section 2.8) établira lequel des 3 fichiers DDSCREEN.PRL, DDFXLR8.PRL, DDHP7470.PRL est le plus grand. Ici, le fichier-imprimante est le plus grand et le fichier-écran le plus petit : votre nouvelle ligne du fichier ASSIGN.SYS devra donc venir s'intercaler entre les deux lignes existantes.

Si vous souhaitez que le programme d'application utilise la table traçante au lieu de l'imprimante, vous devez substituer le numéro d'unité logique 11 au numéro 21.

Les programmes d'application vous indiquent généralement comment procéder. Toutefois, si la documentation est insuffisante, retournez au fichier ASSIGN.SYS, effacez la référence au fichier de gestion de l'imprimante et donnez au traceur le numéro d'unité logique 21 (la convention de numérotation précédemment utilisée n'a d'autre mérite que celui de la simplicité et rien ne vous oblige à vous y tenir).

Pour toutes informations complémentaires concernant les modules de gestion de périphériques et le fichier ASSIGN.SYS, consultez le manuel GSX de chez Digital Research.

### 4.4 Erreurs dans les programmes GSX

**Message :** d : *nom-de fichier*.PRL not found

Le fichier de contrôle de périphérique référence dans ASSIGN.SYS ne se trouve pas sur la disquette spécifiée. Vérifiez que le nom de l'unité de disquette et le nom du fichier sont correctement spécifiés. Si le message persiste, recopiez le module de gestion de périphérique sur votre disque GSX.

**Message :** d : *nom-de-fichier*. PRL empty

Le fichier existe, mais il est vide. Détruisez le fichier vide et recopiez le module de gestion de périphérique sur votre disquette GSX.

**Message :** d : *nom-de-fichier*. PRL contains absolute segment

Module de gestion de périphérique probablement dégradé. Recopiez le module sur votre disquette GSX.

**Message :** d : *nom-de-fichier*. PRL close error

*Vous avez probablement changé de disquette alors qu'un fichier était ouvert. Réinsérez la disquette et essayez à nouveau.*

**Message :** d : *nom-de-fichier*. PRL load error

Erreur dans l'ordre d'assignation des modules de gestion dans le fichier ASSIGN.SYS. Vérifiez qu'ils sont entrés par ordre de taille décroissant. Recommencez.

## 4.5 Données techniques

Le tableau suivant vous donne les différents types de sorties graphiques que peuvent réaliser les différents modules de gestion. Ces informations ne vous seront utiles que si vous écrivez vos propres programmes de graphismes et aussi pour aider votre revendeur à déterminer si un logiciel peut « fonctionner » avec votre PCW9512.

|                             | Moniteur  | Imprimante<br>basse<br>résolution   | Imprimante<br>haute<br>résolution   | Table<br>traçante   |
|-----------------------------|---|---|---|---|
| Module de gestion :         | DDSCREEN  | DDFXLR8   | DDFXHR8   | DDHP7470  |
| résolution :                | 720x248   | 480x67  | 960x1368  | 10300x7560  |
| type de ligne :             | 1 continu<br>2 petit tiret<br>3 pointillé<br>4 trait point<br>5 long tiret<br>6 trait point point | 1 continu<br>2 petit tiret<br>3 pointillé<br>4 trait point<br>5 long tiret<br>6 trait point point | 1 continu<br>2 petit tiret<br>3 pointillé<br>4 trait point<br>5 long tiret<br>6 trait point point | 1 continu<br>2 point<br>3 petit tiret<br>4 long tiret<br>5 trait point<br>6 trait point point |
| nombre de taille de ligne : | 1   | 12  | 12  | 1   |
| type de marqueur :          | 1.<br>2+<br>3*<br>4o<br>5x  | 1.<br>2+<br>3*<br>4o<br>5x  | 1.<br>2+<br>3*<br>4o<br>5x  | 1.<br>2+<br>3*<br>4o<br>5x  |
| Nombre de taille de texte : | 1   | 12  | 12  | échelle continu   |

|                          | Moniteur  | Imprimante<br>basse<br>résolution   | Imprimante<br>haute<br>résolution    | Table<br>traçante   |
|--------------------------|---|---|--------------------------------------|---|
| Orientations<br>textes : | 0°  | 90°<br>intervalles  | 90°<br>intervalles                   | 1°<br>intervalles   |
| Trames :                 | (voir dessin)   |   |                                      | aucun   |
|                          | 1   |  | ou                                   |  |
|                          | 2   |  | ou                                   |  |
|                          | 3   |  | ou                                   |  |
|                          | 4   |  | ou                                   |  |
|                          | 5   |  | ou                                   |  |
|                          | 6   |  | ou                                   |  |
| Variables<br>standard :  |   | Histogramme plein   |                                      | aucun   |
| Sorties :                | Oui sauf<br>copie d'écran<br>tablette élec-<br>tronique |   | selon type de caractères adressables |   |
| Entrée :                 | Oui   | Non   | Non                                  | Non   |

# Commandes résidentes et utilitaires de CP/M Plus

Les pages suivantes décrivent et expliquent les commandes résidentes et les utilitaires non résidents de CP/M Plus sur PCW9512.

Les commandes résidentes font partie intégrante du système d'exploitation CP/M. Plus et sont chargées automatiquement à partir de la disquette de lancement CP/M lorsque celui-ci est chargé. Les utilitaires sont aussi sur la disquette système mais, ils ne sont pas chargés automatiquement en mémoire. Ils doivent être chargés en mémoire centrale avant chaque utilisation.

Les commandes résidentes ont une fonctionnalité limitée et quatre d'entre elles DIR, ERASE, RENAME, TYPE possèdent un utilitaire du même nom, nécessaire à leur exécution.

Les pages suivantes répertorient les commandes résidentes, les utilitaires et leur emplacement sur le disque. La description individuelle des commandes est référencée de façon que vous puissiez trouver les explications qui les concernent.

Plus de détails sur les commandes du CP/M sont donnés dans « le guide du CP/M Plus » aux éditions Heinemann-Newtech.

Certains utilitaires ne sont utilisés que par des programmeurs. Dans ce cas, certains utilitaires sont décrits brièvement et pour plus d'informations vous pouvez vous référer au « guide du CP/M Plus ».

Dans tout ce qui suit, il est entendu que l'utilitaire sollicité se trouve bien sur la disquette dans le drive par défaut. Si ce n'est pas le cas, le nom de l'utilitaire doit être précédé par le nom de l'unité A : , B : ou M :

## Conventions

Ce chapitre fait une grande utilisation des emplacements réservés pour décrire la syntaxe des différentes commandes. Cela signifie que là où vous devez mettre un nom de fichier réel ou de lecteur, nous avons fait une brève description des paramètres nécessaires.

Par exemple, nous avons mis « *drive :* » là où vous auriez pu mettre « *A :* », « *B :* » ou « *M :* » (ou rien si le drive requis est l'unité par défaut). « *specific* », utilisé pour « *unité : nom de fichier. type de fichier* », indique que vous devez entrer la spécification du fichier voulu.

En plus, les parties optionnelles des instructions sont entourées de crochets obliques : ces options peuvent être entièrement omises, ou ne comprendre qu'une seule option ou plusieurs à la fois si nécessaire, mais il faut faire attention de tenir compte des espaces ou des virgules comme spécifiés dans les instructions.

Par exemple :

DIR [*option* [, *option* ]]

*est utilisé pour représenter*

DIR [*option*]DIR [*option*, *option*]

DIR [*option*, *option*, *option*]

ou simplement

DIR

Tout ce qui est ni en italique, ni entouré de crochets doit être tapé sans aucune modification.

Les exemples donnés pour chaque commande ou utilitaire peuvent éclaircir l'interprétation que l'on peut donner à ces emplacements réservés.

Une autre convention est de représenter les codes de contrôle CP/M par « *contrôle-caractère* ». Habituellement ces codes ont été associés à des touches de fonction (Voir table Appendice I), mais ils peuvent toujours être accessibles en appuyant sur **[ALT]** + *caractère*.

## L'aide

Brève information technique sur les commandes et les utilitaires du CP/M qui peuvent être visualisés par l'utilisation de HELP.COM fourni avec la disquette CP/M. Pour l'utiliser, insérez la disquette d'initialisation CP/M dans le drive A et taper la commande :

A : HELP

Vous voyez alors une liste de rubriques pour lesquelles des informations sont disponibles. Il s'agit de :

|          |            |          |         |        |
|----------|------------|----------|---------|--------|
| COMMANDS | CNTRLCHARS | COPYSYS  | DATE    | DEVICE |
| DIR      | DISCKIT    | DUMP     | ED      | ERASE  |
| FILESPEC | GENCOM     | GET      | GSX     | HELP   |
| HEXCOM   | INITDIR    | LANGUAGE | LIB     | LINK   |
| MAC      | PALETTE    | PAPER    | PATCH   | PIP    |
| PRINTER  | PUT        | RENAME   | RMAC    | SAVE   |
| SET      | SET24X80   | SETDEF   | SETKEYS | SETLST |
| SETSIO   | SHOW       | SID      | SUBMIT  | TYPE   |
| USER     | XREF       |          |         |        |

Cela vous donne un nouveau caractère de sollicitation — HELP> et le curseur apparaît après cette invite. Pour avoir accès aux diverses informations concernant ces rubriques, il suffit de taper après l'invite, son nom et **ENTER**.

HELP affiche alors une page écran d'informations sur cette rubrique, se finissant par la réapparition du caractère de sollicitation HELP.

Par exemple, pour voir les informations concernant la commande DEVICE, vous devez taper

DEVICE **ENTER**

Quelques-unes de ces rubriques possèdent des sous-rubriques comme EXAMPLES et OPTIONS associés à elles. Elles peuvent être accessibles par l'information principale en tapant un point suivi du nom de la sous-rubrique après l'invite HELP. Toutefois, si vous désirez voir l'information subsidiaire d'une rubrique particulière, vous pouvez la visualiser sans pour

autant afficher l'information principale en tapant le nom de la rubrique suivi d'un espace et le nom de la sous-rubrique.

Par exemple, pour visualiser les informations de l'option associée à la commande DEVICE, vous devez taper :

DEVICE OPTIONS

La rubrique CONVENTIONS DE COMMANDE donne tous les détails des conventions dont il faut tenir compte dans le reste du texte.

### Gestion de disques

| Nom      | Localisation          | Description  | Page |
|----------|-----------------------|--|------|
| 8000COPY | 8000COPY.COM          | Copie de fichiers provenant de disquette 180 Ko sur disquette 720Ko    | 528  |
| DIR      | Résident + DIR.COM    | Visualisation des fichiers   | 539  |
| DIRSYS   | Résident              | Visualisation des fichiers systèmes                                    | 540  |
| DISCKIT  | DISCKIT.COM           | Copie, formatage ou vérification de disquette                          | 541  |
| ERASE    | Résident + ERASE.COM  | Effacement de fichier  | 549  |
| GET      | GET.COM               | Spécification de la source d'entrée console                            | 550  |
| INITDIR  | INITDIR.COM           | Réorganise le répertoire   | 552  |
| PIP      | PIP.COM               | Copie de fichier   | 561  |
| PUT      | PUT.COM               | Spécification de la destination de sortie pour l'écran ou l'imprimante | 565  |
| RENAME   | Résident + RENAME.COM | Renomme les fichiers   | 567  |
| SET      | SET.COM               | Installation des attributs pour les fichiers ou les lecteurs           | 570  |
| SETDEF   | SETDEF.COM            | Fixe l'ordre de recherche du disque ou du fichier                      | 571  |
| SHOW     | SHOW.COM              | Voir des informations concernant les lecteurs                          | 578  |
| SUBMIT   | SUBMIT.COM            | Exécute un fichier de traitement de commandes                          | 580  |

| Nom  | Localisation        | Description  | Page |
|------|---------------------|--|------|
| TYPE | Résident + TYPE.COM | Affiche le contenu d'un fichier                    | 582  |
| USER | Résident            | Installe le numéro de la zone utilisateur courante | 583  |

### Gestion du matériel

| Nom       | Localisation | Description   | Page |
|-----------|--------------|---|------|
| CPMKEYS   | CPMKEYS.COM  | Réinitialisation du clavier à l'état d'origine  | 530  |
| DAISY     | DAISY.COM    | Réinitialise l'imprimante (comme une 630 compatible) et installe les paramètres de l'imprimante   | 530  |
| DATE      | DATE.COM     | Fixe la date et l'heure du jour   | 535  |
| DEVICE    | DEVICE.COM   | Assigne périphériques logiques  | 536  |
| LANGUA-GE | LANGUAGE.COM | Change le jeu de caractères international   | 552  |
| MATRIX    | MATRIX.COM   | Réinitialise l'imprimante (comme une compatible EPSON) et installe les paramètres de l'imprimante | 554  |
| PALETTE   | PALETTE.COM  | Permet d'afficher en vidéo-inverse  | 557  |
| PAPER     | PAPER.COM    | Installe les paramètres papier  | 557  |
| SETKEYS   | SETKEYS.COM  | Configure le clavier  | 573  |
| SETLST    | SETLST.COM   | Initialise l'imprimante   | 575  |
| SETSIO    | SETSIO.COM   | Installe l'interface série  | 577  |
| SET24X80  | SET24X80.COM | Modifie la taille de l'écran  | 578  |

### Outils de programmation évolué

| Nom  | Localisation | Description                                    | Page |
|------|--------------|--|------|
| DUMP | DUMP.COM     | Affiche le contenu d'un fichier en hexadécimal | 545  |
| ED   | ED.COM       | Editeur de texte                               | 545  |

| Nom     | Localisation | Description   | Page |
|---------|--------------|---|------|
| GENCOM  | GENCOM.COM   | Ajoute à un fichier de commande des extensions RSX                    | 550  |
| HEXCOM  | HEXCOM.COM   | Génère un fichier de commande   | 552  |
| LIB     | LIB.COM      | Crée une librairie de fichier objet                                   | 553  |
| LINK    | LINK.COM     | Combine un fichier objet en un fichier de commande                    | 553  |
| MAC     | MAC.COM      | Macro-assembleur  | 554  |
| PATCH   | PATCH.COM    | Actualisation des en-têtes de fichier après raccordement              | 561  |
| RMAC    | RMAC.COM     | Macro-assembleur relogeable   | 568  |
| SAVE    | SAVE.COM     | Sauvegarde de page mémoire  | 569  |
| SID     | SID.COM      | Symbolic Instruction Debugger (Utilitaire de correction de programme) | 580  |
| TIMEOUT | TIMEOUT.COM  | Active/désactive l'indicateur de passage de temps                     | 581  |
| XREF    | XREF.COM     | Produit un résumé des références croisées                             | 583  |

## 8000COPY

## Utilitaire

Copie des fichiers d'une ou plusieurs disquettes PCW8256/8512 180Ko sur une disquette PCW9512 720Ko. Vous avez la possibilité de rendre la disquette autochargeable.

L'utilitaire est obtenu en tapant 8000COPY. Les opérations de ce programme se font automatiquement.

Au préalable, vous devez avoir au moins une disquette formatée (le formatage se faisant par la fonction DISCKIT) sur laquelle vous allez copier les informations. Si vous n'avez pas de disquette formatée, entrez « N » lorsque l'on vous demandera si vous voulez continuer.

Il vous sera ensuite demandé, si vous voulez rendre la disquette de destination (celle de 720ko qui recevra les informations), autochargeable.

Si vous répondez Y (oui), le programme vous demandera d'insérer la disquette CP/M Initialisation dans le lecteur A. Tapez alors une touche quelconque et les fichiers CP/M seront lus puis recopiés.

Sur un système à un seul lecteur, la copie se fait en deux phases. Dans un premier temps les fichiers de la disquette de 180Ko sont copiés sur le disque virtuel M ; puis du disque M, ils sont transposés sur une disquette 720ko placée dans le lecteur A. Sur un système à deux lecteurs, le processus de duplication se fera directement du lecteur A au lecteur B (720ko).

Si une erreur est détectée durant le processus de copie, un message d'erreur apparaît. Pour certains types d'erreurs vous aurez la possibilité de recommencer l'opération en appuyant sur R. Le cas échéant, tapez C pour annuler, à ce moment le programme se terminera.

Si la disquette que vous êtes en train de dupliquer est pleine ou dépasse le nombre d'entrées du répertoire autorisé (plus de 256 fichiers), l'option d'insérer une nouvelle disquette contenant plus d'espace vous sera donnée, afin que le processus de copie se poursuive correctement.

Lorsque le contenu de la disquette 180Ko a été recopié sur la disquette destination, un message apparaît vous demandant si vous souhaitez effectuer d'autres copies. Si vous n'avez plus de disquette à recopier tapez N (non). Dans ce cas le programme se terminera.

Si vous avez chargé le système CP/M sur une disquette (autochargeable) c'est sûrement dans le but d'utiliser des programmes exécutables dès le chargement. En effet comme l'indique ce manuel ci-dessus, CPM possède un utilitaire intitulé SUBMIT.COM dans lequel vous trouverez un fichier de train de commande nommé PROFILE.SUB. Or n'importe quelle commande enregistrée à l'intérieur de PROFILE.SUB sera automatiquement chargée et exécutable au démarrage de CPM.

Cet utilitaire est décrit en détail dans la section 2.20.

## CPMKEYS

## Utilitaire

Redéfinit les touches du clavier CP/M standard, suivant les changements effectués en utilisant l'utilitaire SETKEYS.

L'utilitaire est obtenu en tapant CPMKEYS. Le clavier est ensuite redéfini. Aucun message n'est affiché.

Pour les détails concernant cet utilitaire, reportez-vous à l'annexe I, Section I.3.

## DAISY

## Utilitaire

Réinitialise l'imprimante intégrée pour qu'elle fonctionne comme une imprimante 630 compatible, et fixe un certain nombre de paramètres d'imprimante. Ces différents paramètres définissent la grandeur du papier, le choix d'un papier simple ou continu et le nombre de lignes par pouce, que vous voulez utiliser. Les valeurs saisies à l'origine deviendront les paramètres d'initialisation par défaut (voir annexe II).

DAISY Réinitialise l'imprimante afin qu'elle puisse travailler comme une imprimante 630 compatible. Les paramètres suivants sont positionnés à des valeurs par défaut :

- Pas de ligne
- Longueur de la page
- Marge supérieure
- Marge inférieure
- Type de papier (simple, continu)
- Signal du senseur papier

DAISY *option [-option]*

Réinitialise l'imprimante afin qu'elle puisse travailler comme une imprimante 630 compatible, initialise un ou plusieurs paramètres entrés. Les paramètres que vous initialiserez deviendront les nouvelles valeurs par défaut. Les options sont séparées par des virgules ou de simples espaces et peuvent être saisies dans n'importe quel ordre. Certaines options

modifient l'initialisation de certains paramètres, à moins qu'ils soient fixés formellement dans la même ligne de commande.

Les options sont utilisées pour générer des codes de contrôle envoyés directement à l'imprimante. Les commandes saisies sont reportées à l'écran.

Les options sont :

**n** Fixe les paramètres pour du papier continu avec une longueur de page de  $n$  pouces.

Ces paramètres sont :

Longueur de page :  $n$  pouces

Pas de ligne : 6 lignes par pouce

Marge supérieure : ligne 1

Marge inférieure : dernière ligne

Type de papier : continu

Senseur de papier : ON

$n$  doit être compris entre 1 et 15.

**14** Fixe les paramètres pour le papier de format A4.

Ils sont :

Longueur de page : 70 lignes

Pas de ligne : 6 lignes par pouce

Marge supérieure : ligne 1

Marge inférieure : ligne 70

Type de papier : feuille à feuille

Senseur de papier : OFF

**15** Fixe les paramètres pour le papier de format A5.

Ils sont :

Longueur de page : 50 lignes

Densité de caractère : 6 lignes par pouce

Marge supérieure : ligne 1

Marge inférieure : ligne 50

Type de papier : feuille à feuille

Senseur de papier : OFF

### STANDARD WHEEL *type*

Indique à l'imprimante l'utilisation d'une marguerite comprenant le jeu de caractères standard. Le type peut être soit **FIXE** ou (proportionnel). **STANDARD WHEEL** peut être abrégé pour faciliter la saisie, aux simples lettres **SW**.

**TOP MARGIN *n*** Indique le numéro de la première ligne de la page sur laquelle un texte sera imprimé. *n* doit être compris entre 1 et 99. Si le pas de ligne n'est pas fixé formellement dans cette même commande **DAISY**, alors il est fixé par défaut à 6 lignes par pouce, pour les usages ultérieurs et pour la commande courant. **TOP MARGIN** peut être abrégé pour faciliter la saisie, à la simple lettre **T**.

## Exemples

**A>DAISY FORM LENGTH 70**

Réinitialise l'imprimante, puis fixe le pas de ligne à 6 lignes par pouce, la longueur de page à 70 dans le pas de ligne, la marge supérieure et inférieure aux premières et dernières lignes de la page. Ces valeurs initialisées deviendront les paramètres par défaut.

**A>DAISY F 70, LP 8**

Réinitialise l'imprimante puis positionne le pas de ligne à 8 lignes par pouces, la longueur de page à 70 dans ce pas de ligne et la marge supérieure et inférieure aux premières et dernières lignes de la page. Les valeurs initialisées deviendront les paramètres par défaut.

**A>DAISY A4**

Réinitialise l'imprimante, puis fixe le pas de ligne à 6 lignes par pouces et la longueur de page à 70 lignes dans ce pas de ligne. La marge supérieure et inférieure aux premières et dernières lignes de la page. L'imprimante est configurée pour ne prendre que des feuilles simples et le capteur de papier est dévalidé. Ces valeurs deviendront les paramètres par défaut.

A>DAISY I HIGH, R C

Réinitialise l'imprimante avec le pas de ligne courant par défaut, la longueur de page, les marges supérieures et inférieures, le type de papier et l'état du senseur, puis fixe le mode d'impression HIGH (forte) de l'imprimante (intensité d'impression) et CLOTH pour un ruban Tissu. Ces valeurs deviendront les paramètres par défaut.

Cet utilitaire est évoqué dans la section 2.12 (utilisation avancée de l'imprimante).

## DATE

## Utilitaire

Règle et affiche la date et l'heure.

DATE affiche l'état courant de l'horloge de l'ordinateur. Si vous ne les modifiez pas pendant la session de travail courante, la date affichée sera la date de création du CP/M et l'heure affichée correspondra (en heures, minutes, secondes) au temps écoulé depuis le début de la session de travail.

DATE *MM/JJ/AA hh :mn :ss*

où : *MM* = mois de 01 à 12

*jj* = jour de 01 à 31

*AA* = deux derniers chiffres de l'année (de 00 à 99)

*hh* = heure de 00 à 23

*mn* = minutes de 00 à 59

*ss* = secondes de 00 à 59

permet la mise à jour. Le système affiche le message *strike any key to set time* vous demandant d'appuyer sur n'importe quelle touche et fait démarrer l'horloge à l'instant même où vous appuyez sur une touche.

La remise à jour de l'horloge n'étant pas opérationnelle lorsque le PWC9512 est sous LocoScript, nous déconseillons l'emploi de l'utilitaire DATE.

## DEVICE

## Utilitaire

Assigne aux unités physiques (périphériques) du PCW9512 des unités logiques de CP/M+ et fixe les paramètres de communication nécessaires. Permet également d'afficher les assignations courantes des unités logiques et leurs paramètres.

Les cinq unités logiques sont :

CONIN : entrée-pupitre (clavier)  
CONOUT : sorti-pupitre (écran-moniteur)  
AUXIN : entrée auxiliaire (exemple : entrée d'interface de communication)  
AUXOUT : sortie auxiliaire (exemple : sortie d'interface de communication)  
LST : imprimante.

Les unités physiques spécifiées dans une commande DEVICE dépendent de la configuration du matériel :

CRT clavier et moniteur  
LPT l'imprimante intégrée  
PAR port parallèle intégré  
SIO port série sur l'interface Série/parallèle (si celle-ci est connectée)  
CEN port parallèle sur l'interface série/parallèle (si celle-ci est connectée)

Variantes :

DEVICE NAMES

répertoire des unités physiques compatibles avec le PCW9512 avec, pour chacune, trois éléments décrivant leurs caractéristiques essentielles.

DEVICE VALUES

donne les assignations courantes des unités logiques.

DEVICE

unité-physique désignée donne les caractéristiques de l'unité physique.

- DEVICE** *unité-logique* désignée indique l'assignation courante de l'unité logique.
- DEVICE** *unité-logique* = *unité-physique* [[*option*]*option*]]  
assigne logique spécifiée à l'unité physique spécifiée.
- DEVICE** *unité-logique* = *unité-physique 1*, *unité-physique 2* [, *unité-physique N*]  
assigne l'unité logique spécifiée à deux ou plusieurs unités physiques spécifiées.
- DEVICE** *unité-logique* = NULL  
supprime l'assignation de l'unité logique spécifiée à toute unité physique.
- DEVICE** donne, comme **DEVICE NAMES**, la liste des unités physiques compatibles avec le PCW9512 et les assignations courantes des unités logiques. Sollicite ensuite de nouvelles assignations sous la forme : *unité-logique* = *unité-physique*.

### Options

Comme pour les commandes habituelles, les options de commandes **DEVICE** sont généralement utilisables qu'après adjonction au PCW9512 d'une interface série ou parallèle telle que la RS232/Centronics. Elles désignent une ou telle unité physique.

Après adjonction de l'interface, le répertoire des unités physiques inclut **CEN**. D'autre part, **AUXIN** et **AUXOUT** sont automatiquement assignés à SIO lors du chargement initial du PCW9512.

- W** active un protocole d'échange dans lequel le périphérique doit signaler au calculateur qu'il est prêt à recevoir des données.
- ION** permet l'acheminement des données vers le périphérique, même si celui-ci n'est pas prêt à les recevoir.

détermine le rythme de transmission des données au périphérique (débit en bauds). Les valeurs autorisées de *n* sont :

50 ; 75 ; 110 ; 134,5 ; 150 ; 300 ; 600 ; 1200 ; 1800 ; 2400 ; 3600 ; 4800 ; 7200 ; 9600 et 19200.

Vérifier d'abord quelles sont les valeurs possibles pour le périphérique concerné.

### Exemples

A> DEVICE

Physical Devices :

I=Input, O=Output, S=Serial, X=Xon-Xoff

CRT NONE IO LPT NONE O PAR NONE O

Current assignments :

CONIN : = CRT  
CONOUT : = CRT  
AUXIN : = Null Device  
AUXOUT : = Null Device  
LST : = LPT

Enter new assignment or hit RETURN :

(Physical devices = unités physiques ; Input = entrée ; Output = sortie ; Serial = série ; CRT = moniteur ; None = aucune ; Current assignments = assignations courantes ; Enter assignment or hit RETURN = entrer des nouvelles assignations ou faire un retour chariot)

A> DEVICE LST := PAR

assigne le port parallèle au port logique de l'imprimante, ainsi toute sortie imprimante se fera par ce port, plutôt que par celui de l'imprimante incorporée.

A> DEVICE AUXIN := NULL

déconnecte l'unité logique AUXIN de tous les périphériques du PCW9512.

Cet utilitaire est expliqué dans la section 2.14.

# DIR

## Commande résidente

Affiche les noms et caractéristiques des fichiers autres que les fichiers système présents dans l'unité de disque (unité par défaut ou unité spécifiée).

Options :

**DIR** affiche les noms et les types de tous les fichiers présents dans l'unité par défaut.

**DIR unité :** affiche les noms et les types de tous les fichiers présents dans l'unité spécifiée.

**DIR specific.** vérifie si le fichier spécifié se trouve bien sur tel disque.

**DIR specific-incluant-jokers**

affiche les noms des fichiers qui, dans l'unité spécifiée, présentent des noms ou types identiques au(x) joker(s) près. Le joker \* se substitue à une suite quelconque de caractères dans un élément de nom. Le joker ? se substitue à un seul caractère ou espace.

**DIR /E=ALL** recherche et affiche les caractéristiques de fichiers sur toutes les unités actives.

**DIR /L=UNDE** affiche les noms de tous les fichiers à l'exception de ceux répondant aux spécifications données.

**DIR /S** affiche le nom et la taille de chaque fichier (en Ko et en nombre d'enregistrements de 128 octets) et ses paramètres.

**DIR /R RW** permettent, la recherche et l'affichage des caractéristiques des fichiers, lecture-seule (RO) et lecture-écriture (RW) respectivement.

**DIR /L** donne le nom et la taille en Ko de chaque fichier listé.

**DIR /U=ALL** recherche et affiche les caractéristiques de tous les fichiers présents sur le disque dans l'unité spécifiée, quel que soit le numéro d'utilisateur sous lequel ils ont été créés.

L'affichage se fait par ordre alphabétique de noms de fichiers. S'il n'existe pas de fichiers de données ou programmes répondant aux spécifications données dans le répertoire, le message No File apparaît. S'il en existe, c'est le message SYSTEM FILE(S) EXIST qui apparaît.

S'il n'existe pas de fichier dans le répertoire répondant aux spécifications données, le message No File est affiché.

S'il existe des fichiers systèmes répondant aux spécifications données, sans pour cela employer des options, le message SYSTEM FILE(S) EXIST est affiché. Si vous utilisez une ou plusieurs des options, les fichiers systèmes sont automatiquement visualisés.

Si la liste des fichiers dépasse une page écran, le système marque une pause. Pressez **[ENTER]** afin de visualiser la suite.

### Exemples

```
A>DIR
A : PLOT TX      : PRIME TX      : PRINT TEX      : PROCESS MIX

A;>DIR PR*.T*

A : PRINT      TEX      : PRIME      TX

A;>DIR PR*.T ? [DRIVE = ALL]
A : PRIME      TX
M : PRINT      TM
```

Cette commande est décrite dans les sections 2.8 et 2.10 (« Cherchez la taille d'un fichier » et « Affichage du répertoire »).

## DIRSYS

### Commande résidente

Affiche les noms et les caractéristiques de tous les fichiers système présents dans l'unité par défaut ou dans l'unité spécifiée.

Cette commande peut être écourtée par DIRS.

**Variantes :**

**DIRSYS** affiche les noms et les caractéristiques de tous les fichiers système présents dans l'unité par défaut.

**DIRSYS unité :**

affiche les noms et les caractéristiques de tous les fichiers système présents dans l'unité spécifiée.

**DIRSYS specific**

vérifie qu'un fichier requis, se trouve bien sur une disquette particulière.

**DIRSYS specific-incluant joker**

affiche les noms de fichiers système qui, dans l'unité par défaut ou dans l'unité spécifiée, présentent des noms ou types identiques au joker près. Le joker \* se substitue à une suite quelconque de caractères dans un élément de nom. Le joker ? se substitue à un seul caractère ou espace.

S'il n'existe au répertoire aucun fichier système répondant aux spécifications données, le message No File apparaît. S'il en existe, c'est le message NON-SYSTEM FILE(S) EXIST qui apparaît.

A l'affiche, le système marque une pause lorsque l'écran est plein. Pour voir l'écran suivant, appuyez sur la barre d'espacement.

### Exemples :

```
A > DIRSYS
```

```
A : GENCOM   CMD   : HEXCOM   CMD   : PATCH   OVR
```

```
A > DIRSYS*.CMD
```

```
A : GENCOM   CMD   : HEXCOM   CMD
```

(Voir aussi section 2.10 : « Affichage du répertoire ».)

## DISCKIT

## Utilitaire

Fait une copie exacte d'une disquette sur une autre, formate un disque ou vérifie que toutes les données sur le disque sont lisibles par le PCW9512.

L'utilitaire est sollicité en tapant DISCKIT **[ENTER]**. Le programme commence en vous demandant de retirer la disquette du drive et apparaît alors le menu initial.

Le menu possède une représentation graphique du clavier, vous indiquant quelle touche appuyer suivant l'option sélectionnée.

Le système affiche des messages en haut de l'écran concernant les manipulations de disquettes et les messages d'erreurs. Ceux-ci se suffisent à eux-mêmes.

En cas d'erreur il suffit de taper la première lettre de « R-ecommmencer », « I-gnorer », « A-annuler » afin d'obtenir l'effet souhaité.

### Copie

Sélectionnez la touche **[F5]** du menu principal. Noter qu'aucun formatage n'est nécessaire et qu'il est automatiquement réalisé par la procédure de copie.

#### Système à une unité de disquette

- a) Insérez la disquette que vous désirez copier dans le lecteur et pressez sur O. Pressez sur une autre touche pour revenir au menu principal.
- b) Retirez et insérez les disquettes conformément aux messages apparaissant à l'écran.

#### Système à deux unités de disquettes

- a) Sélectionnez, à partir du menu le drive dans lequel se fera la lecture : **[F3]** pour lire du drive A ; **[F1]** pour lire du drive B ; **[EXIT]** pour retourner au menu principal.
- b) Sélectionnez, à partir du menu le drive dans lequel se réalisera la copie : **[F3]** pour copier sur le drive A ; **[F1]** pour copier sur le drive B ; **[EXIT]** afin de retourner au menu principal.
- c) Insérez la disquette que vous voulez dupliquer (disquette à lire) et la disquette sur laquelle vous voulez faire la copie (disquette à écrire) comme indiqué par le menu et pressez O ou une autre touche pour revenir au menu principal.

- d) Retirez et insérez les disquettes conformément aux messages apparaissant à l'écran.

Une fois la copie effectuée, la possibilité vous est offerte de recommencer l'opération de copie et ce avec des disquettes sources et de destinations différentes : choisissez O si tel est votre désir ou une autre touche pour revenir au menu principal.

## Formatage

Choisissez la touche **[F3]** du menu principal. Notez que le formatage du disque détruit toutes les données.

### Systeme à une unité de disquette

- a) Insérez la disquette à formater et appuyez sur O ou toute autre touche pour retourner au menu principal.
- b) Insérez et retirez les disques en accord avec les messages de l'écran.

### Systeme à deux unités de disquettes

- a) Sélectionnez à l'aide du menu, le lecteur dans lequel doit s'effectuer le formatage : **[F3]** pour le lecteur A ; **[F1]** pour le lecteur B ; **[EXIT]** pour retourner au menu principal.
- b) Insérez la disquette à formater et pressez O ; appuyez sur une autre touche pour retourner au menu principal.

Le formatage terminé, vous avez possibilité de renouveler l'opération avec une autre disquette : O pour choisir cette option ; une autre touche pour revenir au menu principal.

## Vérification

Cette option est sélectionnée par **[F1]** du menu principal. La totalité d'une face est vérifiée piste par piste.

### Systeme à une unité de disquette

- a) Insérez le disque à vérifier et appuyez sur O ; sur une autre touche retournez au menu principal.

### Système à deux unités de disquette

- a) Sélectionnez, selon le menu dans quel drive le disque doit être vérifié : **F3** pour le lecteur A ; **F1** pour le lecteur B ; **ENTER** pour retourner au menu principal.
- b) Insérez le disque à vérifier et pressez sur **O** ; ou toute autre touche pour retourner au menu principal.

Si des erreurs sont décelées, l'utilitaire s'arrête après chacune d'entre elles et un message apparaît vous indiquant le ou les fichiers concernés.

La vérification terminée, il vous est possible de répéter l'opération avec une autre disquette : **O** pour choisir cette possibilité, ou une autre touche pour revenir au menu principal.

## Messages générés par DISCKIT

Insérer disque à... dans... :

Appuyer sur une touche pour continuer

Pas de disque

Insérer disque à... dans...

R-commencer ou A-nnuler ?

Disque protégé contre l'écriture

Insérer disque à... dans...

R-commencer ou A-nnuler ?

Mauvais disque

Insérer disque à... dans...

Appuyer sur une touche pour continuer

Erreur disque sur [unité] piste (n°), secteur (n°)

Indication du type d'erreur

Indication de localisation d'erreur

R-commencer [,l-gnorer] ou A-nnuler

Voir aussi Chapitre 2.2 et 2.9 « Copie de disque » et « Formatage de disques ».

## DUMP

## Utilitaire

Affiche à l'écran, en ASCII et en hexadécimal, le contenu d'un fichier.

DUMP *specific*

affiche ainsi le contenu du fichier spécifié.

### Exemple :

```
CP/M 3 DUMP - Version 3.0
0000: 18 69 53 45 54 53 49 4F 20 23 31 31 37 0D 0A 44 .iSETSIO #117..D
0010: 65 76 65 6C 6F 70 65 64 20 62 79 20 4C 6F 63 6F eveloped by Loco
0020: 6D 6F 74 69 76 65 20 53 6F 66 74 77 61 72 65 20 otive Software
0030: 4C 74 64 2E 0D 0A 43 6F 70 79 72 69 67 68 74 20 Ltd...Copyright
0040: 28 43 29 20 31 39 38 35 20 41 6D 73 74 72 61 64 (C) 1985 Amstrad
0050: 20 43 6F 6E 73 75 6D 65 72 20 45 6C 65 63 74 72 Consumer Electr
0060: 6F 6E 69 63 73 20 50 4C 43 0D 0A ED 73 09 11 31 onics PLC...s..l
0070: 0B 12 C9 6C 07 CD EE 06 BC 80 01 ED 7B 09 11 C9 ...l.....(...
0080: 79 FE 03 CA E4 05 CD C6 01 11 B6 01 C2 9F 05 CD y.....
0090: 4C 02 CC 9F 05 11 01 01 CA 41 06 CD F1 01 C3 20 L.....A.....
00A0: 04 53 49 4F 20 6C 65 66 74 20 75 6E 63 68 61 6E .SID left unchan
00B0: 67 65 64 0D 0A 24 53 49 4F 20 6E 6F 74 20 68 6F ged..$SID not fo
00C0: 75 6E 64 0D 0A 24 CD 1C 02 C0 7E E6 10 C6 F0 9F und..$.....
00D0: 32 08 11 CD A5 07 2F 3C 1F FS 9F 32 00 11 F1 1F 2..../(...2....
00E0: 9F 32 01 11 ED 43 02 11 ED 53 04 11 22 06 11 AF .2...C...S...
00F0: C9 CD 1C 02 3A 08 11 E6 10 AE E6 10 AE 77 2A 00 .....u*
0100: 11 7D 1F 7C 17 E6 03 2F 3C ED 4B 02 11 ED 5B 04 .).l.../k...l.
0110: 11 2A 06 11 C5 CD 9F 07 E1 C3 AB 07 D5 C5 CD 96 *.....
```

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel.

## ED

## Utilitaire

Est l'éditeur de texte du CP/M+. Peut servir à la mise à jour du fichier spécifié ou à la création d'un nouveau fichier sur disque. Obéit à des commandes spécifiques décrites ci-dessous.

Fonctionnement :

Après ouverture du fichier source et du fichier destination, ED affiche le message d'attente :

\*

signalant qu'il est prêt à recevoir une commande d'édition. Ce message d'attente apparaîtra à nouveau après exécution de chaque commande donnée.

### Variantes :

**ED *specific*** ouvre le fichier source spécifié. Le fichier modifié remplace le fichier source au répertoire. L'ancien fichier est conservé sous le type BAK. Si le fichier source n'existe pas ED affiche No File puis à nouveau son caractère de sollicitation

: \*

**ED *specific-source specific-dest*** ouvre le fichier source spécifié. Le fichier modifié est enregistré sous le nom et type déclarés pour le fichier destination. L'ancien fichier est conservé tel quel.

**ED *nom-de-fichier.type-de-fichier B*** :  
ouvre le fichier spécifié sur la disquette dans l'unité par défaut (unité A). Enregistre, sur la disquette dans l'unité B, sous le même nom et le même type, le fichier modifié. L'ancien fichier est conservé tel quel.

### Exemples :

A > ED MONPROG.1

commande l'ouverture du fichier MONPROG.1 qui se trouve sur la disquette dans l'unité A. Le fichier modifié portera le nom MONPROG.1; l'ancien fichier sera conservé sous le nom MONPROG.BAK. S'il n'existe pas de fichier MONPROG.1, celui-ci sera créé sur la disquette dans l'unité A.

A) ED MONPROG.1 B :

commande l'ouverture pour modification du fichier MONPROG.1 qui se trouve sur la disquette dans l'unité A. Le fichier modifié sera enregistré sur la disquette dans l'unité B sous le nom MONPROG.1.

## Commandes d'édition ED

| Nature             | fonction   |
|--------------------|--|
| nA                 | transfère <i>n</i> lignes du fichier source dans la zone de travail de l'éditeur.  |
| OA                 | transfère des lignes du fichier source dans la zone de travail jusqu'à ce qu'elle soit à moitié pleine.  |
| #A                 | transfère des lignes du fichier source jusqu'à ce que la zone de travail soit pleine ou que le fichier soit épuisé.  |
| B, — B             | met le pointeur de la zone de travail au début de celle-ci (B) ou à la fin de celle-ci (—B).   |
| nC                 | déplace le pointeur de <i>n</i> caractères (vers l'avant si <i>n</i> positif ; vers l'arrière si <i>n</i> négatif).  |
| nD                 | efface <i>n</i> caractères (après le pointeur si <i>n</i> positif ; avant le pointeur si <i>n</i> négatif).  |
| E                  | sauvegarde de nouveau fichier et renvoie sous CP/M.  |
| F chaîne control-Z | cherche la chaîne spécifiée dans la zone de travail, au-delà du pointeur courant.<br>sauvegarde la version courante du fichier, puis reprend l'édition en utilisant cette version comme fichier source.<br>met en mode insertion. Annulé par [EXIT]. |
| chaîne control-Z   | Insère la chaîne spécifiée dans la zone de travail, au-delà du pointeur courant.   |
| nK                 | efface <i>n</i> lignes (après le pointeur si <i>n</i> positif ; avant si <i>n</i> négatif).  |
| nL                 | déplace le pointeur dans la zone de travail de <i>n</i> lignes (vers le bas si <i>n</i> positif ; vers le haut si <i>n</i> négatif).   |
| OL                 | met le pointeur au début de la ligne courante.   |
| nMcommandes        | Demande à l'éditeur d'exécuter <i>n</i> fois la ou les commandes données.  |
| <i>n</i>           | déplace le pointeur de <i>n</i> lignes (vers le bas si <i>n</i> positif ; vers le haut si <i>n</i> négatif), puis affiche la ligne courante.   |
| <i>n</i> :         | met le pointeur à la ligne <i>n</i> et affiche cette ligne.  |

- O** quitte la version modifiée courante pour retourner à la version initiale pour édition.
- nP** déplace le pointeur de *n* lignes dans la zone de travail (vers le bas si *n* positif, vers le haut si *n* négatif) et affiche ces lignes.
- Q** quitte ED et retourne à CP/M.
- Rspecific control-Z** charge le fichier spécifié dans la zone de travail de l'éditeur, et l'ajoute à ce qui s'y trouve déjà.
- nSanc. chaîne control-Z nou. chaîne** remplace *n* occurrences de l'ancienne chaîne par la nouvelle chaîne à partir de la position courante du pointeur.
- nT** affiche le *n* lignes situées après le pointeur (avant si *n* négatif) en laissant le pointeur dans sa position courante.
- nW** Écrit les *n* premières lignes de la zone de travail dans le fichier-destination.
- nXspecific** Adresse *n* lignes de la zone de travail au fichier désigné ; les ajoute aux autres lignes qui y auraient précédemment été envoyées par exécution d'une commande identique.

## Messages d'erreur

Tous les messages d'erreur de l'utilisateur ED ont la forme :

BREAK "*symbole*" at *lettre*

Le symbole représente le type d'erreur et la lettre est la commande d'édition courante.

Les symboles sont :

- #** Echec de la recherche : ne trouve pas la chaîne spécifiée
- ?lettre** Ne reconnaît pas cette lettre comme une commande. Aussi la commande ne peut être exécutée correctement.
- Ø** Ne trouve pas le fichier LIB spécifié dans une commande R
- >** Zone de travail pleine ou chaîne de caractères trop longue
- E** L'exécution de la commande a échoué
- F** Erreur-fichier (suivie de DISK FULL = disque plein ou DIRECTORY FULL = répertoire plein)

## ERASE

## Commande résidente

Détruit un ou plusieurs fichiers présents au répertoire ; libère automatiquement de la place au répertoire et sur le disque, pour d'autres fichiers. La commande ERASE accepte la forme abrégée ERA.

ERASE *specific*

détruit le fichier répondant aux spécifications données.

ERASE *specific-incluant-jokers*

détruit **tout** fichier répondant aux spécifications données après confirmation de leur exactitude. A utiliser avec discernement et précaution.

ERASE *specific-incluant-jokers* [C]

permet de détruire, un par un, mais seulement après confirmation de la commande de destruction tous les fichiers répondant aux spécifications données. Tapez Y pour confirmer l'action, N pour conserver le fichier. **Remarque** : Pour utiliser ceci, l'utilitaire ERASE.COM doit être présent sur la disquette.

S'il n'existe au répertoire aucun fichier répondant aux spécifications données, le message No File apparaît.

### Exemple :

A>ERASE MYFILE.10

détruit le fichier MYFILE.10 sur le disque dans l'unité par défaut (unité A).

A>ERA \*.BAK

ERASE \*.BAK (Y/N) ?Y

détruit tous les fichiers de type BAK sur le disque de l'unité par défaut (unité A), après avoir demandé et obtenu confirmation de la commande (Y pour Yes/oui).

A>ERA B :.\*

ERASE B :.\* (Y/N)Y

détruit, après confirmation de la commande (Y), tous les fichiers présents sur disque dans l'unité B.

A>ERA B:\*.BAK [C]

B:nom de fichier.BAK (Y/N)?Y

détruit, un par un, tous les fichiers de type BAK présents sur le disque dans l'unité B. Demande confirmation avant de détruire chaque fichier.

(Voir aussi Section 2.7).

## GENCOM

## Utilitaire

Ajoute à un fichier de commandes des extensions qui seront chargées en mémoire centrale: le programme intégré au fichier de commandes peut ainsi utiliser les possibilités offertes par les extensions-système résidentes (RSX) spécifiées.

Les extensions systèmes résidentes (RSX) sont des modules additionnels du système d'exploitation, temporairement contenu dans la mémoire de l'ordinateur, qui étend ou modifie le fonctionnement de CP/M.

Le maximum de RSX possibles pour un fichier de commandes donné est de 15. GENCOM sert aussi à annuler les extensions.

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel.

## GET

## Utilitaire

Demande au système d'entrer des données, non plus au clavier, mais depuis un fichier existant spécifié: fichier-commande CP/M ou fichier-données, nécessaire à l'exécution d'un programme, ou fichier-commandes et fichier-données à la fois. L'entrée ne prend fin qu'avec l'épuisement du fichier ou l'arrêt du programme.

A moins que, indiqué autrement dans une option de l'utilitaire GET, l'entrée est affichée à l'écran. Les options sont spécifiées entre crochets, séparées par des virgules ou de simple espaces.

### GET CONSOLE INPUT FROM FILE *specific*

demande au système d'entrer le fichier spécifié à l'intention du programme en instance d'exécution, jusqu'à la fin du fichier ou du programme. La commande de lancement doit suivre immédiatement. Les données apparaissent à l'écran.

### GET CONSOLE INPUT FROM FILE *specific* [SYSTEM]

demande au système de saisir, jusqu'à la fin, le fichier spécifié. Ce fichier devra contenir des instructions pour exécuter des programmes nécessaires. Le déroulement de la saisie est visualisé à l'écran.

### GET CONSOLE INPUT FROM FILE *specific* [NO ECHO]

demande au système de saisir, dans le fichier spécifié et jusqu'à la fin du fichier ou arrêt du programme, les éléments nécessaires à l'exécution du programme à lancer. La commande ci-dessus doit obligatoirement être suivie de la commande d'exécution du programme voulu. Le déroulement de la saisie n'est pas visualisé à l'écran.

### GET CONSOLE INPUT FROM CONSOLE

remet le système en saisie-clavier; annule toute commande GET FILE antérieure.

## Exemple :

A>GET CONSOLE INPUT FROM FILE CONFIN.DAT [NO ECHO]

A>MYPROG

demande de lire le fichier CONFIN.DAT sur le disque de l'unité A, nécessaire à l'exécution du programme MYPROG. Sans visualisation-écran.

A>GET CONSOLE INPUT FROM FILE B:CONFIN.CAD [SYSTEM,NO ECHO]

demande de lire, jusqu'à la fin, le fichier CONFIN.CAD sur le disque de l'unité B. Sans visualisation-écran.

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel.

## HEXCOM

Utilitaire

Génère un fichier de commandes à partir d'un fichier en hexadécimal.

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel.

## INITDIR

Utilitaire

Utilisé en conjonction avec l'utilitaire SET pour effectuer ou supprimer les marquages de date des fichiers présents sur le disque dans l'unité spécifiée. INITDIR réorganise le répertoire et vérifie qu'il y reste suffisamment de place pour permettre le marquage de date des fichiers éventuellement présents. S'il manque de place, il ne peut réorganiser le répertoire et affiche un message d'erreur.

INITDIR *unité* :

réorganise le répertoire du disque dans l'unité spécifiée, soit pour effectuer le marquage de date, soit pour le supprimer s'il est déjà en vigueur. Pour effectuer les opérations nécessaires, suivez les directives affichées.

### Exemple :

A>INITDIR B :

réorganise le répertoire du disque dans l'unité B.

INITDIR n'est pas compatible avec le système de traitement de texte du PCW9512. Nous vous déconseillons donc de l'utiliser si les fichiers de traitement de texte sont présents sur vos disques.

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel.

## LANGUAGE

Utilitaire

Choisit l'un des huit jeux de caractères internationaux. A pour effet de modifier les caractères générés par certaines touches.

Le jeu de caractères par défaut est le jeu de caractères Français (jeu 1).

LANGUAGE *n* installe le jeu de caractères identifié par la valeur de *n*.

- 0 = USA/Américain
- 1 = France/Français
- 2 = Allemagne/Allemand
- 3 = Royaume-Unis/Anglais
- 4 = Danemark/Danois
- 5 = Suède/Suédois
- 6 = Italie/Italien
- 7 = Espagne/Espagnol

(Voir aussi l'Annexe 1 : « Jeux de caractères CP/M+ »).

## LIB

## Utilitaire

**Crée une bibliothèque de modules-objet ou modifie une bibliothèque existante par ajout, substitution, sélection ou suppression de modules. Sert aussi à renseigner sur les contenus d'une bibliothèque existante.**

Les modules-objet doivent avoir le format REL Microsoft qui est, par exemple, celui des modules produits par l'utilitaire RMAC. Les fichiers de bibliothèque ont le type REL.

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel.

## LINK

## Utilitaire

**Combine des modules d'objets relogeables dans un fichier de commande.**

Les modules objets sont contenus soit dans des fichiers individuels (produit par RMAC) soit dans des librairies.

Cet utilitaire ne sera plus évoqué dans la suite de ce manuel.

## MAC

## Utilitaire

### Macro Assembleur de CP/M Plus.

Attend un programme assembleur (d'extention ASM) et produit un fichier HEX (de format hexadécimal), un fichier PRN (pour la sortie imprimante ou écran) et un fichier SYM. Ce dernier contient une liste triée des symboles définis dans le programme.

Cet utilitaire ne sera plus évoqué dans la suite du manuel.

## MATRIX

## Utilitaire

Réinitialise l'imprimante de façon qu'elle fonctionne comme une imprimante Epson FX-80, et définit un certain nombre de paramètres. Les paramètres existants définissent la largeur du papier, si le papier est simple ou continu, et le nombre de lignes par pouce que vous voulez utiliser. Les valeurs que vous aurez fixées deviendront les valeurs par défaut. (Voir Annexe II.)

**MATRIX** Réinitialise l'imprimante pour qu'elle travaille comme une imprimante compatible FX-80. Les paramètres d'impressions ci-dessous sont fixés à leur valeur par défaut.

Pas de ligne

Longueur de la page

Longueur du séparateur

Type de papier (simple ou continu)

Etat du senseur de papier

**MATRIX** *option[.option]*

Réinitialise l'imprimante afin qu'elle puisse travailler comme une imprimante compatible Epson et initialise un ou plusieurs paramètres. Les paramètres que vous initialiserez deviendront les nouvelles valeurs par défaut. Les options sont séparées par des virgules ou des simples espaces et peuvent être entrées dans n'importe quel ordre. Certaines options modifient l'initialisation de certains paramètres, à moins qu'ils soient fixés formellement dans la même ligne de commande.

Les options sont utilisées pour générer des codes de contrôles qui sont envoyés à l'imprimante. Les commandes saisies sont reportées à l'écran.

Les options sont :

**FORM LENGTH *n*** Indique la longueur de page. *n* étant le nombre de lignes d'une page ; qui doit être compris entre 6 et 99. Si le pas de la ligne n'est pas fixé formellement dans cette même commande **MATRIX**, alors la longueur de page est fixée par défaut à 6 lignes par pouces pour les usages ultérieurs et pour la commande courante. Si la commande ne fixe pas explicitement la longueur du séparateur dans cette même commande, celui-ci est mis à 0.

**GAP LENGTH *n*** Indique le nombre de nombre de lignes qui seront sautées en bas de page. *n* doit être compris entre 0 et 99. Si le pas de ligne n'est pas fixé dans cette même commande **MATRIX** et que *n* est différent de 0, il se trouve fixé par défaut à 6 lignes par pouce pour les usages ultérieurs et pour la commande courante.

**LINE PITCH *n*** Indique le pas de ligne (nombre de lignes imprimées par pouce). *n* ne peut prendre que les valeurs 6 ou 8.

**SINGLE SHEET** Sélectionne l'utilisation d'une feuille simple. Si le capteur de papier est inhibé dans une commande **MATRIX**, il est activé par défaut.

**CONTINUOUS STATIONERY**

Sélectionne l'utilisation de feuilles en continu. Si le capteur de papier est inhibé dans une commande **MATRIX**, il est désactivé par défaut.

**PAPER OUT DEFEAT *état***

Indique si le capteur papier doit détecter ou non une fin de papier. L'*état* peut être ON ou OFF.

- A4                    Fixe les paramètres pour une feuille A4. Ils sont :
- Longueur de page : 70 lignes
  - Pas de ligne : 6 lignes par pouce
  - Longueur de l'intervalle : 3 lignes
  - Type de papier : feuille à feuille
  - Détection de fin de papier : ON
- A5                    Fixe les paramètres pour une feuille A5. Ils sont :
- Longueur de page : 50 lignes
  - Pas de ligne : 6 lignes par pouce
  - Longueur de l'intervalle : 3 lignes
  - Type de papier : feuille à feuille
  - Détection de fin de papier : ON
- n*                    Fixe les paramètres pour un type de papier continu avec une longueur de page de *n* pouces. Ceux-ci sont :
- Longueur de page : *n* pouces
  - Pas de ligne : 6 lignes par pouce
  - Longueur de l'intervalle : 0
  - Type de papier : continu
  - Détection de fin de papier : OFF

*n* doit être compris entre 1 et 17.

FORM LENGTH peut être abrégé pour faciliter la saisie par la lettre F  
GAP LENGTH par G, LINE PITCH par L, SINGLE SHEET par S,  
CONTINUOUS STATIONERY par C, PAPER OUT DEFEAT par P.

### Exemples

A>MATRIX FORM LENGTH 70

Indique d'abord un pas de ligne à 6 lignes par pouces puis fixe la longueur de page à 70 lignes dans ce pas de ligne. La longueur de l'intervalle est fixée à 0. Ces valeurs deviendront les paramètres par défaut.

### A)MATRIX F 70, L 8

Indique d'abord un pas de ligne à 8 lignes par pouces et fixe ensuite la longueur à 70 lignes dans ce pas de ligne. La longueur de l'intervalle est fixée à 0. Ces valeurs deviendront les paramètres par défaut.

### A)MATRIX A4

Indique tout d'abord un pas de ligne à 6 lignes par pouces et fixe ensuite la longueur de page à 70 lignes dans ce pas de ligne, et la longueur de l'intervalle à 3 lignes. L'imprimante est initialisée pour ne prendre que des feuilles simples et le détecteur de fin de papier est désactivé. Ces valeurs deviendront les paramètres par défaut.

Cet utilitaire est évoqué dans la Section 2.12 (« utilisation avancée de l'imprimante »).

## PALETTE

## Utilitaire

Permet de passer de l'affichage-écran en caractères lumineux sur fond noir à l'affichage-écran en inversion vidéo, et inversement.

PALETTE 1 Ø pour inversion vidéo (caractères noirs sur écran lumineux).

PALETTE Ø 1 pour vidéo normale (caractères lumineux sur écran noir).

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel.

## PAPER

## Utilitaire

Cet utilitaire est seulement fourni pour la compatibilité avec les précédents PCW. Il peut aussi être utilisé avec une imprimante compatible EPSON FX 80. Si vous utilisez l'imprimante intégrée, il est conseillé d'employer les utilitaires DAISY ou MATRIX.

Configure l'imprimante pour le papier que vous voulez utiliser. Les paramètres comprennent la taille du papier, le type de papier (continu ou feuille à feuille), ainsi que le nombre de lignes par pouce. Ceux-ci peuvent être installés petit à petit puisque la dernière valeur fixée pour un paramètre donné reste en vigueur.

Remarque : Cet utilitaire est exploitable pour presque toutes les imprimantes compatibles EPSON. (Voir Annexe II pour plus de détails.)

PAPER option[,option]

fixe un ou plusieurs paramètres d'alimentation de l'imprimante. Les options multiples sont séparées entre elles par un seul blanc ou une virgule. L'ordre dans lequel elles sont données est indifférent. Certaines options modifient d'autres paramètres à moins qu'ils ne soient eux-mêmes explicitement fixés dans la même ligne de commande.

Les options génèrent des caractères de contrôle de l'imprimante qui sont transmis à celle-ci. Le déroulement de l'exécution des commandes est affiché à l'écran.

Les options sont :

A5                    fixe les paramètres pour alimentation en format A5, soit :

50 lignes par page,  
6 lignes par pouce (pas de ligne)  
3 lignes de marge de bas de page,  
Alimentation en feuille à feuille,  
Détecteur de fin de papier activé.

n                    fixe les paramètres d'alimentation en continu pour une longueur de page de  $n$  pouces où  $n$  est obligatoirement compris entre 1 et 17, soit :

6 lignes par pouce (pas de ligne),  
Marge de bas de page 0,  
Alimentation en continu,  
Détecteur de fin de papier désactivé.

### Exemples

A>MATRIX FORM LENGTH 70

fixe d'abord le pas de ligne à 6 lignes par pouce et fixe ensuite la longueur de page à 70 lignes pour ce pas. La marge du bas est fixée à zéro. Ces valeurs deviennent celles par défaut.

A>MATRIX F 70, L 8

fixe d'abord le pas de ligne à 8 lignes par pouce et fixe ensuite la longueur de page à 70 lignes pour ce pas. La marge du bas est fixée à zéro. Ces valeurs deviennent celles par défaut.

A>MATRIX A4

fixe d'abord le pas de ligne à 6 lignes par pouce et fixe ensuite la longueur de page à 70 lignes pour ce pas. La marge du bas est de 3 lignes. L'imprimante est installée pour du papier feuille à feuille et le détecteur fin de papier est ignoré. Ces valeurs deviennent celles par défaut.

Cet utilitaire est abordé en section 2.12.

**FORM LENGTH n** permet de fixer la longueur de page en donnant à *n* une valeur située entre 6 et 99 (lignes par page). Si le pas de ligne n'est pas explicitement spécifié dans la même ligne de commande, il sera automatiquement fixé à 6 lignes par pouce pour l'exécution de la commande courante comme pour toute utilisation ultérieure. Si la marge du bas de page n'est pas explicitement spécifiée dans la même ligne de commande, elle sera automatiquement fixée à zéro.

**GAP LENGTH n** permet de fixer la marge du bas (nombre de lignes sautées en bas de page) en donnant à *n* une valeur située entre 0 et 99. A moins que le pas de ligne ne soit explicitement spécifié dans la même ligne de commande et que *n* soit égal à zéro, il sera fixé à 6 lignes par pouce pour l'exécution de la commande courante comme pour toute utilisation ultérieure.

**LINE PITCH n** permet de fixer le pas de ligne (nombre de lignes par pouce) en donnant à *n* la valeur 6 ou 8.

**SINGLE SHEET** permet de fixer l'alimentation feuille à feuille. Si le détecteur de fin de papier n'est pas explicitement dans la même ligne de commande, il sera automatiquement activé (ON).

- CONTINUOUS STATIONERY permet de fixer l'alimentation continue. Le détecteur de fin de papier sera automatiquement désactivé (OFF).
- PAPER OUT DEFEAT *état* permet d'activer ou de désactiver le détecteur de fin de papier (*état* = OFF ou ON).
- A4 fixe les paramètres d'alimentation en format A4, soit :  
70 lignes par page,  
6 lignes par pouce (interligne),  
3 lignes de marge de bas de page,  
Alimentation en feuille à feuille,  
Détecteur de fin de papier activé.
- A5 fixe les paramètres pour alimentation en format A5, soit :  
50 lignes par page,  
6 lignes par pouce (pas de ligne),  
3 lignes de marge de bas de page,  
Alimentation en feuille à feuille,  
Détecteur de fin de papier activé.
- n* fixe les paramètres d'alimentation en continu pour une longueur de page de *n* pouces où *n* est obligatoirement compris entre 1 et 17, soit :  
6 lignes par pouce (pas de ligne),  
Marge de bas de page 0,  
Alimentation en continu,  
Détecteur de fin de papier désactivé.
- PAPER DEFAULTS sauvegarde les paramètres courants pour toute utilisation ultérieure de l'imprimante.

Les abréviations reconnues sont :

- F = longueur de page FORM LENGTH ;  
G = marge du bas GAP LENGTH ;  
L = nombre de lignes par pouce LINE PITCH ;  
S = alimentation en feuille à feuille SINGLE SHEET ;  
C = alimentation en continu CONTINUOUS STATIONERY ;  
P = détecteur de fin de papier PAPER OUT DEFEAT ;  
D = valeurs par défaut DEFAULTS.

### Exemples :

#### A) PAPER FORM LENGTH 70

fixe d'abord le pas de ligne à 6 lignes par pouce, puis la longueur de page à 70 lignes. Fixe la marge du bas à zéro.

#### A) PAPER F 70, L 8

fixe d'abord le pas de ligne à 8 lignes par pouce, puis la longueur de page à 70 lignes. Fixe la marge du bas à zéro.

#### A) PAPER A4

fixe le pas de ligne à 6 lignes par pouce, puis la longueur de page à 70 et la marge du bas à 3 lignes. L'imprimante est configurée pour l'alimentation feuille à feuille ; le détecteur de fin de papier est désactivé.

Cet utilitaire ne sera plus abordé au cours de ce manuel.

## PATCH

## Utilitaire

Cet utilitaire dépasse le cadre de ce manuel.

## PIP

## Utilitaire

Transfère des données d'une unité logique d'entrée (Source) vers une unité logique de sortie (Destination). PIP peut, par exemple, effectuer des copies de disque, sortir sur imprimante un fichier de caractères qui se trouve sur disque, créer un fichier sur disque à partir d'une entrée au clavier, ou encore combiner des entrées venant de plusieurs sources en une seule et même sortie.

PIP transfère intégralement les caractéristiques du fichier-source au fichier-destination et respecte intégralement les mots de passe.

Pour interrompre la commande PIP, appuyez sur la touche **STOP**

PIP *dest-specific* = *source-specific*

copie le fichier source spécifié et stocke l'enregistrement en lui donnant les caractéristiques du fichier destination. Cette version de la ligne de commande permet de dupliquer un fichier existant sur le même disque.

*dest-specific* peut dans ce cas correspondre au AUX, CON, PRN : ou LST. et *source-specific* à AUX, CON, NUL ou EOF.

CON pour « console/pupitre » (clavier et écran) ;

AUX pour tout périphérique d'entrée/sortie ;

LST et PRN pour imprimante ;

NUL pour une source générant 40 zéros en hexadécimal ;

EOF pour une source d'un seul caractère « Contrôle Z ».

Les fichiers copiés selon cette modalité ne doivent contenir que des caractères imprimables.

PIP *dest-specific* = unité :

copie, sur le disque-destination, sous le nom et le type spécifiés, le fichier source présent sur le disque dans l'unité choisie et répondant aux caractéristiques données. Cette version ne permet pas de dupliquer des fichiers ayant le même nom sur un même disque.

PIP *unité* : = *source specific*

copie sous le nom et le type spécifiés, et sur le disque présent dans l'unité choisie, le fichier source désiré. Ne peut servir à dupliquer un fichier sur un disque qui le contient déjà.

PIP *unité* : = *specific-incluant-jokers*

copie, sur le disque présent dans l'unité choisie et sous le nom et le type spécifiés, tous les fichiers répondant aux spécifications données. Les fichiers sont stockés sur la disquette de destination avec leur nom et leur extension originale. Le nom de fichier.type de fichier est affiché au moment de la procédure de copie de chaque fichier. Cette version ne permet pas de dupliquer des fichiers ayant le même sur un même disque.

PIP **dest-specfi = specsourc-1,specsourc-2[,specsourc-n]**

fusionne, dans l'ordre donné, les fichiers désignés en un fichier recevant les spécifications du fichier destination. Le fichier créé peut être stocké sur le même disque que les fichiers source.

PIP Met l'utilitaire PIP en mode multi-commandes. PIP appelle alors les compléments de commande par un astérisque de sollicitation. Les commandes sont données sous la même forme que précédemment mais sans le PIP initial. Pour terminer, il suffit de taper **[RETURN]** après l'astérisque.

Toutes les variantes ci-dessus peuvent être améliorées en utilisant les options de l'utilitaire PIP.

Une ou plusieurs options peuvent être ajoutées après chaque description de fichier/unité, entre crochets et séparées par des espaces simples. Il ne devrait pas y avoir d'espace entre la fin de la description fichier/unité et les options entre crochets.

Les options disponibles sont répertoriées ci-dessous. Votre attention est portée sur l'option **Gn** si vous utilisez les numéros utilisateurs de façon à garder vos disques ordonnés. (Voir section 2.12).

### Options PIP

| Options                | Résultat obtenu   |
|------------------------|---|
| C                      | Confirmation demandée avant exécution de la copie.  |
| E                      | Affichage écran du déroulement du transfert.  |
| F                      | Suppression de toutes les directives de mise en page présentes dans le fichier source.  |
| Gn                     | Attribution au fichier d'un numéro d'utilisateur.   |
| L                      | Conversion de toutes les majuscules en minuscules.  |
| N                      | Ajout de numéros de lignes au fichier destination.  |
| O                      | Garantit le transfert intégral du fichier, lorsque les caractères non imprimables présents dans le fichier risquent d'être interprétés par PIP comme autant de marqueurs de fin de fichier. |
| Pn                     | Fixe à n le nombre de lignes par page dans le fichier destination.  |
| Qchaîne « contrôle-Z » | La procédure de copie s'arrête après la chaîne donnée.  |

R Indique que le fichier source peut se trouver dans le répertoire des fichiers systèmes qui n'est pas normalement parcouru.

Schaîne « contrôle-Z

Commence la copie à partir du début de la chaîne spécifiée.

U Conversion de toutes les minuscules en majuscules.

V Comparaison entre fichier source et fichier destination pour vérification de l'exactitude de la copie.

W Le fichier copié peut écraser un fichier en lecture sur le répondant aux mêmes spécifications.

Z Mise à zéro du bit de parité de chaque octet dans le fichier destination.

**Remarque :** les options Q et S ne sont valables que pour des copies de sections de fichiers textes si les chaînes que vous voulez spécifier ne contiennent pas de minuscules. Ceci est uniquement valable en mode de commande multiple parce que toute minuscule que vous saisissez dans la ligne de commande est interprétée comme majuscule.

### Exemples :

A)PIP

\*CHAP1.TEX = SECT1.TX,SECT2.TX,SECT3.TX

\*LST : = CHAP1.TEX [Scher Monsieur « contrôle-Z » Qdistinguée « contrôle-Z »]

\* **RETURN**

Fusionne le contenu des fichiers SECT1.TX, SECT2.TX et SECT3.TX en un seul fichier nommé CHAP1.TEX : puis liste cette section de ce nouveau fichier entré « Cher Monsieur » et « distinguée » sur l'imprimante

A)PIP CHAP1.TEX = SECT1.TX,SECT2.TX,SECT3.TX

Fusionne les contenus des fichiers SECT1.TX, SECT2.TX et SECT3.TX en un fichier unique enregistré sous le nom CHAP1.TEX. Tous les fichiers concernés sont sur le disque de l'unité par défaut (unité A).

A>PIP LST :=B :LETTRE.TX[E P40]

Sort sur imprimante le texte contenu dans le fichier LETTRE.TX sur le disque du lecteur B, avec changement de page toutes les 40 lignes. Affichage sur écran du déroulement de la sortie.

A>PIP LST :=CON :[U N P40]

Sort sur imprimante tout ce qui est entré au clavier, avec changement de page toutes les 40 lignes, conversion de toutes les minuscules en majuscules et numérotation des lignes dans l'ordre de saisie.

A>PIP

\*CHAP1.TEX=SECT1.TX,SECT2.TX,SECT3.TX

\*LST :=CHAP1.TEX[P50]

\* **RETURN**

Fusionne les contenus des fichiers SECT1.TX, SECT2.TX, SECT3.TX en un fichier unique CHAP1.TEX, puis sort ce nouveau fichier sur imprimante avec changement de page toutes les 50 lignes.

(Voir aussi Chapitre 2 : « Copie de fichier »).

## PUT

## Utilitaire

Commande au système d'acheminer vers un fichier sur disque une sortie-console soit jusqu'à réception d'une commande d'arrêt, soit jusqu'à arrêt du programme que l'on va lancer.

La ligne d'instruction peut inclure une ou plusieurs options entre crochets, séparées les unes des autres par un blanc ou une virgule.

Sauf commande contraire, aucun caractère de contrôle ne pourra être incorporé au fichier : l'écran affichera le déroulement de la sortie, mais l'imprimante n'affichera pas celui de la sortie imprimante.

### PUT CONSOLE OUTPUT TO FILE *specific*

Commande au système d'acheminer une sortie écran-console vers un fichier répondant aux spécifications voulues, avec affichage de la sortie sur écran.

### PUT PRINTER OUTPUT TO FILE *specific*

Achemine la sortie imprimante vers un fichier répondant aux spécifications données, la sortie ne sera pas dirigée vers l'imprimante.

### PUT CONSOLE OUTPUT TO FILE *specific* [SYSTEM]

Achemine une sortie console vers le fichier spécifié jusqu'à réception de la commande PUT CONSOLE OUTPUT TO CONSOLE, avec affichage à l'écran.

### PUT PRINTER OUTPUT TO FILE *specific* [SYSTEM]

Achemine une sortie imprimante vers le fichier jusqu'à réception de la commande PUT PRINTER OUTPUT TO PRINTER, sans sortie témoin sur imprimante.

### PUT CONSOLE OUTPUT TO FILE *specific* [NO ECHO]

Supprime la sortie témoin automatique à l'écran.

### PUT PRINTER OUTPUT TO FILE *specific* [ECHO]

Effectue la sortie témoin sur imprimante des données acheminées vers le fichier spécifié

### PUT CONSOLE OUTPUT TO FILE *specific* [FILTER]

Intègre à la version enregistrée de la sortie-console les représentations graphiques des caractères de contrôle.

### PUT PRINTER OUTPUT TO FILE *specific* [FILTER]

Intègre à la version enregistrée de la sortie imprimante les représentations graphiques des caractères de contrôle.

### PUT CONSOLE OUTPUT TO CONSOLE

Achemine la sortie console vers l'écran seul.

### PUT PRINTER OUTPUT TO PRINTER

Achemine la sortie imprimante vers l'imprimante seule.

## Exemples :

A) PUT CONSOLE OUTPUT TO FILE CONSOUT.TEX [SYSTEM,FILTER]

Toute sortie console ultérieure sera aussi stockée sous forme de fichier CONSOUT.TEX sur le disque présent dans l'unité par défaut (unité A) avec représentation graphique de tous les caractères de contrôle, et jusqu'à réception de la commande PUT CONSOLE OUTPUT TO CONSOLE.

A)PUT PRINTER OUTPUT TO FILE B :PRINOUT.TEX [FILTER,ECHO]

A)MYPROG

La sortie imprimante de MYPROG sera stockée sous forme de fichier nommé PRINOUT.TEX sur le disque présent dans l'unité B, avec représentation graphique de tous les caractères de contrôle. Elle sera aussi acheminée vers l'imprimante. Le système recommencera à acheminer la sortie imprimante vers la seule imprimante lorsque l'exécution du programme MYPROG prendra fin.

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel.

## RENAME

## Commande résidente

Change le(s) nom(s) d'un ou plusieurs fichiers présents au répertoire d'un disque. N'effectue pas de copies de fichiers.

La spécification d'unité doit être identique pour le nouveau et l'ancien fichier. Le nouveau nom de fichier ne peut être identique au nom d'un fichier existant.

La commande RENAME peut être abrégée en REN.

RENAME nouvelles-specific = anciennes-specific

remplace l'ancien nom de fichier par le nouveau nom de fichier.

RENAME remplace l'ancien nom de fichier par le nouveau nom de fichier, en demandant auparavant que soient spécifiés l'ancien et le nouveau nom.

**RENAME** nouvelles-specific-incluant-jokers = anciennes-specific-incluant-jokers remplace l'ancien nom de fichier par le nouveau pour tous les fichiers répondant aux spécifications données, avec remplacement des jokers par les caractères correspondant dans les anciennes spécifications. Vérifiez soigneusement, avant de demander l'exécution de cette commande, que les jokers sont rigoureusement identiques dans l'ancien et le nouveau nom.

S'il n'existe dans le répertoire aucun fichier répondant aux anciennes spécifications, le système affichera No File.

S'il existe déjà dans le répertoire du disque un fichier répondant aux nouvelles spécifications, le système affichera Not renamed : *nom de fichier.type de fichier* file already exists, delete (Y/N)? Si CP/M ne trouve pas **RENAME.COM**, il affiche le message : **RENAME.COM** required.

### Exemples :

A)REN NEWLETTR.TX=OLDLETTR.TX

Remplace le nom de fichier **OLDLETTR.TX** par le nom de fichier **NEWLETTR.TX**.

A)REN B: PR\*.?Y=B: SP\*.?X

Remplace, par exemple, les noms des fichiers **SPAIN.TX** par **PRAIN.TY** ; **SPIN.MX** par **PRIN.MY** ; **SPA.AX** par **PRA.AY** ; mais ne modifie pas le nom de fichier **SPAIN.TEX**.

(Voir aussi section 2.16 : « Changement de noms de fichiers »).

## RMAC

## Utilitaire

Micro-assembleur relogeable de CP/M+.

Converti un fichier programme assembleur (type de fichier **ASM**) en un fichier relogeable (**REL**) qui peut être enchaîné pour créer un fichier de commandes (fichier **COM**).

Génère aussi un fichier PRN (adapté à une sortie écran ou imprimante) et un fichier SYM. Ce dernier contient une liste ordonnée des variables définies dans le programme.

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel.

## **SAVE**

## **Utilitaire**

**Copie le contenu de la mémoire entre deux adresses en hexadécimal dans un fichier spécifié après exécution du programme suivant la commande SAVE.**

Vous devez donner le nom du programme à exécuter, le nom du fichier, l'adresse de début et l'adresse de fin.

Pour exécution de la commande, tapez :

SAVE

A>SAVE

A>MONPROG

Le programme MONPROG est exécuté.

File (or RETURN to exit) ? DUMPFIL

From ?100

To ?400

Le contenu de la mémoire entre les adresses 100 et 400 après exécution de MONPROG sera copié dans un fichier nommé DUMPFIL sur la disquette dans l'unité par défaut (A).

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel

## SET

## utilitaire

**Fixe les paramètres et les unités :** permet de donner un label aux disquettes et de les cataloguer plus facilement.

Dans sa version standard, CP/M+ utilise également l'utilitaire SET pour dater les fichiers, les protéger par des mots de passe ou leur attribuer des caractéristiques spéciales. Nous déconseillons d'utiliser ces options — qui ne seront d'ailleurs pas décrites ici — pour des disques sur lesquels sont enregistrés des fichiers de traitement de texte créés avec le logiciel LocoScript.

SET specific [*option* / *option*]

attribue au fichier désigné les caractéristiques spécifiées par les options :

DIR pour convertir un fichier système en fichier d'un autre type (fichier données ou fichier programme) ;

SYS pour convertir un fichier données ou un fichier programme en fichier système ;

RO pour mettre un fichier en « lecture-seule » ;

RW pour transformer un fichier « lecture-seule » en fichier « lecture-écriture ».

SET unité : [*option*]

attribue à l'unité désignée les caractéristiques spécifiées par les options :

RO limite à la « lecture seule » les accès de l'unité désignée ;

RW remet l'unité désignée en « lecture-écriture ».

PROTECT = *mode*

active ou désactive la protection (ON ou OFF)

PASSWORD = *mot de passe*

installe un mot de passe pour protéger le lecteur.

SET unité : [NOM = nom de label.type de label]

attribue le label spécifié à la disquette présente dans l'unité désignée. Les contraintes et limites dans le choix des noms et types de labels sont identiques à celles des choix de noms et types de fichiers.

- SET *filespec*** [PASSWORD = *mot de passe*, PROTECT = *mode*]  
fixe le mot de passe pour protéger un fichier au niveau de protection de ce mot de passe (Voir section 2.15).  
Les modes possibles sont :  
READ Lecture, copie, changement, suppression.  
WRITE Changement, suppression mais copie et lecture impossible.  
DELETE Suppression uniquement
- SET *filegrec*** ; *mot de passe* [PROTECT = NONE]  
efface le mot de passe pour un fichier donné.
- SET** [DEFAULT = *mot de passe*]  
fixe le mot de passe par défaut c'est-à-dire celui que CP/M s'attend à trouver si un mot de passe est demandé.

### Exemples :

- A) SET MYFILE.TEX [RO,SYS]  
transforme le fichier MYFILE.TEX en fichier système « lecture seule ».
- B) SET B:[RO]  
met la disquette de l'unité B en lecture seule. Tant que cette commande n'est pas annulée, il est impossible de transférer, de copier ou de détruire des fichiers sur cette disquette ou de les renommer.
- A) SET [NAME=MYDISC1]  
attribue à la disquette qui se trouve dans l'unité par défaut le label MYDISC1.
- Cet utilitaire est abordé en section 2.15.

## SETDEF

## Utilitaire

Affiche ou modifie :

- l'ordre dans lequel seront consultées les unités de disquette,
- l'unité utilisée pour des fichiers temporaires,
- l'ordre de recherche des fichiers selon leurs types.

L'ordre de recherche des fichiers porte seulement sur l'ordre de chargement des programmes et/ou sur l'exécution de fichiers type SUBMIT (fichier .SUB).

SETDEF affiche l'ordre courant de consultation des unités ; l'unité utilisée pour les fichiers temporaires et l'ordre courant de recherche des fichiers selon leurs types.

SETDEF [TEMPORARY = unité :]  
fixe l'unité utilisée pour les fichiers temporaires. L'unité par défaut est l'unité M.

SETDEF unité : [unité]  
fixe l'ordre dans lequel seront consultées les unités. En l'absence de ce complément de commande, la recherche commencera sur l'unité par défaut ou sur l'unité spécifiée. (Dans ce type de ligne de commande SETDEF, l'unité par défaut du système est représentée par \*.)

SETDEF [ORDER = (COM, SUB)]  
demande au CP/M de chercher le fichier d'abord sous le type COM et ensuite sous le type SUB.

SEFDEF [ORDER = (SUB, COM)]  
demande au CP/M de chercher le fichier d'abord sous le type SUB et ensuite sous le type COM.

N.B. : Il existe des formes complémentaires de SETDEF. Ces dernières ne sont pas traitées dans le présent manuel.

### Exemples :

6094 C5DA

A) SETDEF B : \*

demande au système de chercher chaque fichier programme en commençant dans l'unité B et, si la recherche n'aboutit pas, de poursuivre sur la disquette présente dans l'unité par défaut.

(Voir aussi section 2.18)

## SETKEYS

## Utilitaire

Détermine, conformément aux données contenues dans un fichier pré-existant dit « de définition des touches », quel caractère, caractère de contrôle, chaîne de caractères de contrôle correspondra à chacune des touches du clavier.

En installant un fichier de définition de touche approprié et en utilisant la commande SETKEYS pour exécuter les redéfinitions de touches contenues dans le fichier, vous pouvez utiliser des touches spécifiques pour générer des caractères, des codes de contrôles, ou même une chaîne entière de caractères ou de codes.

Les fichiers de définitions de touches sont fournis avec le disque système et peuvent être utilisés avec SETKEYS pour configurer le clavier de façon à pouvoir l'employer avec Wordstar (comme d'autres programmes comme SuperCalc qui sont conçus pour utiliser ces touches) et DR LOGO. Ceux-ci sont stockés respectivement dans KEYS.WP et KEYS-DORL.

Le fichier de définition de touche contient une séquence de ligne, chacune spécifiant le numéro de la touche que vous voulez affecter, l'état de la touche que vous désirez affecter (Normale, avec Shift, avec Alt, avec Extra ou avec Shift et Alt) et les détails du code que vous voulez que la touche génère, en ayant possibilité d'un commentaire. La syntaxe doit être : *n° de touche état de la touche code [commentaire]*

Les numéros de touches sont obtenus grâce au diagramme de l'annexe I.

Les touches de contrôle sont représentées par N (aucune), ou S = **[SHIFT]** ou A = **[ALT]**, ou E = **[EXTRA]**, ou SA = **[SHIFT]** + **[ALT]**. Vous pouvez, à condition de les séparer par un espace, déclarer dans une même définition plusieurs valeurs de touches de contrôle. Dans ce cas, la définition s'applique à l'état de touche nommé.

Le code que vous voulez générer peut être entré de différentes façons : « *caract* », « **[↑]**  *valeur* », « **[↑]**  *caract* » ou « **[↑]**  *nom* », dépendent du code que vous voulez générer. Ici *caract* est le caractère correspondant à ce code, *valeur* est soit une valeur décimale, soit hexadécimale, **[↑]** *caract* est le code de contrôle Contrôle-*caract* et *nom* est le nom spécial associé avec le code (Voir annexe I, section I.4). Par exemple, le code correspondant

à A (65 en décimal) peut être entré comme « A » ou comme «  65 » ou comme «  #41 », alors que le code de contrôle Contrôle-M (13 en décimal) qui génère un Retour chariot peut être saisi comme «  », «  #OD », «  M » ou «  CR ».

**Remarque :** le code correspondant au caractère  et « peut être entré comme « Caract » mais ils peuvent être saisi respectivement «   » et «  ».

Les valeurs des codes entre # 80 et # 9 E (128...158 en décimal) sont des codes d'extensions qui sont disponibles pour être associés avec une chaîne de caractères et de codes, par exemple, une ligne de commande complète. Une telle chaîne de caractères et de codes est reconnue comme une chaîne d'extension. Un certain nombre de chaînes d'extension sont automatiquement fixées quand CP/M est chargé : celles-ci sont listées dans l'annexe I section 1.2.3. Pour associer les autres chaînes d'extension avec les codes d'extension vous devez inclure, dans votre fichier de définition de touche, des lignes de type :

*E code d'extension « chaîne d'extension » [commentaire]*

Ici le code d'extension est en décimal ou en hexadécimal et chaîne d'extension est une chaîne de caractère et de code de contrôle. Les caractères peuvent être entrés comme caractères ou  « valeur » ; les codes de contrôle comme  « valeur »,  caract ou  « nom ».

est obtenu sur un PCW 9512 en pressant sur  (accent circonflexe).

**Remarque :** le nombre total de caractères et de codes dans une chaîne ne doit pas excéder 120 caractères.

Le commentaire facultatif est utilisé de façon à vous souvenir de la signification de la ligne de commande.

Si le fichier contient des erreurs, le système affichera un message mais celles-ci seront ignorées.

SETKEYS *specific*

demande au système de définir les valeurs des touches en accord avec le contenu du fichier spécifié.

## Exemple :

Pour consulter un fichier de définition des touches, demandez la lecture de KEYS.WP ou de KEY.DRL.

(Voir aussi Annexe 1 : « Les jeux de caractères CP/M+ »).

## SETLST

## Utilitaire

Envoie, depuis un fichier préexistant dit « fichier de définition de l'imprimante », la chaîne de caractères et de caractères de contrôle nécessaire à l'initialisation de l'imprimante.

L'imprimante qui est initialisée par cet utilitaire est celle qui est adressée au périphérique logique LST : C'est celui normalement de l'imprimante intégrée, mais voyez plutôt la commande DEVICE.

Les codes demandés pour initialiser cette imprimante d'une façon particulière, vous seront donnés dans le manuel de ladite imprimante. Les codes qui initialisent l'imprimante intégrée (ou les imprimantes compatibles DIHBLO630) vous sont donnés dans l'annexe II section 2.3, avec des détails comparables dans l'annexe II, section 2.4 à utiliser quand l'imprimante est employée en mode EPSON.

Ces codes peuvent être entrés dans le fichier de définition de plusieurs façons différentes : « *caract* », «  valeur », «  caract » ou «  nom », dépendent du code. Ici *caract* est le caractère correspondant à ce code, *valeur* est soit sa valeur décimale ou hexadécimale,  *caract* est le code de contrôle Contrôle *caract* et *nom*, le nom spécial associé à ce code. (Voir annexe I section I.4). Par exemple le code correspondant à la lettre A (valeur décimale 65) peut être entré comme : « A » ou comme «  65 » ou comme  # 41 », alors que le code de contrôle Contrôle-M (13 en décimal) qui génère un Retour Chariot peut être saisi comme «  », «  # OD »,  M » ou «  CR ».

**Remarque :** le code correspondant au caractère  $\uparrow$  et « ne peut être comme « *caract* », mais il peut être saisi respectivement comme «  $\uparrow$   $\uparrow$  » et «  $\uparrow$  » ».

$\uparrow$  est obtenu sur un PCW9512 en pressant  $\hat{\phantom{x}}$  (accent circonflexe).

### SETLST *filespec*

initialisé l'imprimante par l'envoi de chaîne de codes stockés dans le fichier de définition de l'imprimante spécifié par *filespec*.

## Exemple

### A > SETLST PTRINIT.A

initialise l'imprimante adressée par le périphérique logique LST par l'envoi de codes contenus dans le fichier de définition d'imprimante PTRINIT.A sur le lecteur par défaut. Le fichier peut, par exemple, contenir :

$\uparrow$  « ESC » @  $\uparrow$  « ESC » l  $\uparrow$  « O »  $\uparrow$  « ESC » O  $\uparrow$  « 139 »  
 $\uparrow$  « SI »  $\uparrow$  « ESC » d

Cet exemple de chaîne est composé de codes pour des imprimantes compatibles EPSON. Si une telle chaîne est envoyée à ce type d'imprimante, elle :

- réinitialiserait l'imprimante en mode F × 80,
- fixerait la marge gauche à zéro
- fixerait la marge droite à 139
- activerait les caractères condensés (Pas de 17)
- et finalement sauvegardera ce qui précède comme configuration par défaut.

• Les codes de contrôles de l'imprimante qui servent à initialiser l'imprimante intégrée vous sont donnés dans l'Annexe II. Cette annexe répertorie les codes de contrôles qui sont nécessaires quand l'imprimante est utilisée comme une imprimante compatible EPSON.

## SETSIO

## Utilitaire

Fixe les paramètres de l'interface série tels que ceux de l'Interface RS232C/Centronics. Ces paramètres peuvent être fixés au coup par coup puisque la dernière valeur fixée pour un paramètre donné reste en vigueur.

SETSIO option [option]

fixe un ou plusieurs paramètres de l'interface, puis affiche les valeurs courantes de tous les paramètres.

Les options, énumérées dans n'importe quel ordre mais séparées les unes des autres par un seul blanc, peuvent être :

| Options                 | Abréviations | Fonctions  |
|-------------------------|--------------|--|
| TX <i>n</i>             | T            | Fixe la vitesse d'émission (en bauds)                                  |
| RX <i>n</i>             | R            | Fixe la vitesse de réception (en bauds)                                |
| <i>n</i>                |              | Fixe à la même valeur la vitesse d'émission et la vitesse de réception |
| BITS <i>n</i>           | B            | Fixe le nombre de bits de données (5,6,7 ou 8).                        |
| STOP <i>n</i>           | S            | Fixe le nombre de bits stop (1 ; 1,5 ou 2).                            |
| PARITY <i>type</i>      | P            | Fixe le type de parité (even-pair ; odd-impair ; none-aucun).          |
| XON <i>état</i>         | X            | Fixe le protocole XON à ON (actif) ou OFF (inactif).                   |
| HANDSHAKE <i>état</i> H |              | Fixe le protocole de dialogue à ON ou OFF.                             |
| INTERRUPT <i>état</i>   |              | Fixe les entrées déclenchées par interruption à ON ou OFF              |

Les débits en bauds autorisés sont 50 ; 75 ; 110 ; 1345 ; 150 ; 300 ; 600 ; 1200 ; 1800 ; 2400 ; 3600 ; 4800 ; 7200 ; 9600 et 19200.

Si le nombre de bits stop n'est pas précisé, il sera fixé à 2 pour un débit en bauds et 50, 75 ou 110, et à 1 pour toute valeur supérieure.

Les options incorrectes seront signalées par un message d'erreur mais le système passera outre.

### Exemples :

A) SETSIO

9600 Bits 8 Parity none Stop 1 Xon off Handshake on

A SETSIO P EVEN

9600 Bits 8 Parity even Stop 1 Son off Handshake on

A SETSIO P EVEN, X ON, BITS 7

9600 Bits 7 Parity even Stop 1 Xon on Handshake on

## SET24X80

## Utilitaire

Définit l'écran à 24 lignes de 80 caractères quelles que soient ses dimensions (ce format est nécessaire à l'exécution de certains programmes d'application), ou rétablit la définition standard de 31 lignes de 90 caractères :

SET24X80        écran à 24 x 80  
SET24X80 ON    écran à 24 x 80  
SET24X80 OFF   ramène l'écran à 31 x 90.

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel.

## SHOW

## Utilitaire

Affiche, pour toute disquette activée, son mode d'accès, l'espace disponible, son label, le nombre de fichiers par numéro d'utilisateur et le nombre d'« entrées » demeurant libres dans le répertoire.

SHOW            affiche successivement pour chaque disquette activée, son mode d'accès et l'espace disponible sur disquette (en Ko).

**SHOW unité :** affiche, pour la disquette présente dans l'unité spécifiée, son mode d'accès et l'espace disponible.

**SOW unité :** [USERS]

fournit, pour la disquette présente dans l'unité désignée, tous les numéros d'utilisateur inscrits, le nombre de fichiers par numéro d'utilisateur et le nombre d'entrées « libres » dans le répertoire.

**SHOW unité :** [DIR]

affiche le nombre d'entrées demeurant libres dans le répertoire de la disquette spécifiée.

**SHOW unité :** [DRIVE]

affiche les caractéristiques de l'unité spécifiée.

**SHOW unité :** [LABEL]

affiche le nom du disque dans l'unité spécifiée.

### Exemples :

```
A)SHOW
```

```
A : RO, Space : 4k
```

```
B : RW, Space : 104k
```

```
[A)SHOW [USERS]
```

```
Active User : 1
```

```
Active Files : 0 2 3 4
```

```
#: # of files : 10 2 11 1
```

```
#: Number of free directory entries : 28
```

Space = espace disponible

Active User = utilisateur actif

Active Files = fichiers ouverts

# of files = nombre de fichiers

Number of free directory entries = Nombre d'entrées libres au répertoire

Voir aussi section 2.1 : « Espace disponible ».)

## SID (Symbolic Instruction Debugger) Utilitaire

Est le programme de mise au point de CP/M+.

Permet l'exécution des programmes à vérifier: affiche le contenu de la mémoire; affiche le contenu des registres de l'unité centrale; contrôle les points d'arrêt pendant la mise au point.

Les utilitaires associés sont TRACE.ULT et HIST.UTL TRACE conserve les traces des instructions ayant abouti à tel point d'arrêt dans le programme testé. HIST génère un histogramme établissant les fréquences d'utilisation des codes dans les portions de programme choisies.

Cet utilitaire ne sera plus abordé dans ce manuel.

## SUBMIT

## Utilitaire

Permet d'exécuter, comme si vous les entriez une par une au clavier, un « train » de commandes contenues dans un fichier SUB.

Le fichier .SUB comprend des commandes CP/M+ (y compris, si nécessaire, des commandes SUBMIT) et des données nécessaires à l'exécution des commandes ou des programmes CP/M. Les lignes de commande ne peuvent dépasser 128 caractères et chaque ligne doit commencer par le signe <.

Si un programme exécuté depuis le fichier .SUB s'arrête avant d'avoir utilisé toutes les données associées, le système affiche Warning: Program input ignored avant d'exécuter la commande suivante du fichier. Si le nombre de lignes de données est insuffisant, SUBMIT attend la saisie au clavier.

Un fichier .SUB dispose des neuf variables \$1 à \$9 pour recevoir des paramètres. Si le fichier doit par ailleurs contenir un signe dollar, celui-ci devra prendre la forme \$\$.

Aucune précision du type de fichier n'est nécessaire dans les instructions SUBMIT.

SUBMIT *specific* pour exécution, ligne par ligne, de l'ensemble des commandes contenues dans le fichier SUB spécifié.

SUBMIT *specific entrée 1 [entrée N]* pour exécution, ligne par ligne, de l'ensemble des commandes contenues dans le fichier SUB spécifié, la variable \$1 prenant la valeur entrée 1, et ainsi de suite.

SUBMIT le système demandera que lui soient spécifiés le fichier .SUB à exécuter et ses paramètres d'entrée.

### Exemple :

```
A>SUBMIT SUBFILE INPUTA INPUTB
```

pour exécution, ligne par ligne, des commandes du fichier SUBFILE.SUB (qui contient les variables \$1 et \$2), avec remplacement systématique de \$1 par INPUTA et de \$2 par INPUTAB.

(Voir aussi Section 2.18)

## TIMEOUT

## Utilitaire

### Active/Désactive le compteur périphériques

En général, CP/M+ compte automatiquement le temps d'envoi d'informations vers un périphérique afin d'éviter le verrouillage complet du système au cas où les informations sont envoyées vers un périphérique non existant.

Donc, par exemple, si **[ALT] P** est accidentellement pressée alors qu'aucune imprimante n'est connectée, CP/M s'en rendra compte après environ une période de 10 secondes et enverra un message d'erreur du genre :

```
LPT not ready — Retry, Ignore or Cancel ?
```

Vous pouvez, alors soit mettre l'imprimante en attente en appuyant sur **ON LINE** et recommencer, soit tapez « C » pour annuler.

Malheureusement, certaines imprimantes prennent plus de temps à charger les feuilles que CP/M met pour savoir si un périphérique est connecté, par conséquent, vous devez appuyer sur « R » pour continuer. Une meilleure solution consiste à désactiver le compteur en utilisant la commande **TIMEOUT**

# BASIC Mallard

Le BASIC Mallard du PCW est un interpréteur BASIC très puissant édité par Locomotive Software. En conséquence, il exécute les instructions du langage de programmation BASIC.

BASIC au départ fut conçu pour être un langage de programmation facile à apprendre.

BASIC Mallard fait partie des nombreuses versions BASIC existantes sur le marché, caractérisées par de légères différences dans la facilité de programmation. Il en est autrement du BASIC Mallard, particulièrement simple d'emploi, il présente plus d'une qualité :

- Différentes versions disponibles sur d'autres appareils que la gamme PCW, comme l'IBM PC et les PC compatibles, notamment l'Amstrad PC1512 et le 1640. Vous pouvez aussi l'utiliser sur des machines CP/M comme l'Amstrad CPC 6128.
- BASIC Mallard est compatible avec les versions standards BASIC, juste quelques petites modifications des programmes seront nécessaires, peut-être même aucune.
- Des facilités d'utilisation plus importantes que les versions standards de BASIC.
- C'est l'un des interpréteurs BASIC les plus rapides du marché. (Comme son nom l'indique, Mallard, une locomotive à vapeur détentrice du record du monde de vitesse).

## Approche du BASIC Mallard

Vous pouvez utiliser simplement BASIC Mallard comme une machine à calculer sophistiquée. Vous posez une question du genre ? 1784 \* LOG (64), pressez **RETURN** et la réponse apparaît à l'écran.

Il est cependant plus intéressant d'écrire et d'exécuter des programmes avec BASIC Mallard donc d'utiliser des séquences d'instructions qui manipulent de l'information.

Certains programmes ne se contentent pas d'additionner, soustraire, multiplier et diviser des nombres, ils appliquent des fonctions arithmétiques classiques COS, SIN, LOG, EXP etc. De tels programmes permettent des tâches plus complexes comme additionner les colonnes d'une table afin de réaliser une analyse de données.

Des programmes sont aussi conçus pour traiter du texte. Ainsi vous pourriez être amenés dans un programme à mettre à jour une liste téléphonique ou un fichier du personnel contenant pour chaque personne un numéro de sécurité sociale et une date d'anniversaire. On comprendra que le traitement de textes utilise des instructions autres qu'arithmétiques telles que regrouper des paragraphes, remplacer des parties du texte par un nouveau texte, extraire des chaînes de caractères du texte et générer de nouvelles chaînes de caractères. Tout ceci peut aussi être mis en œuvre par un programme écrit en BASIC.

D'ailleurs l'éditeur de texte RPED, dont vous vous êtes déjà peut-être servi pour créer des fichiers SUBMIT, est écrit en BASIC.

Vous pouvez aussi rencontrer des programmes qui traitent à la fois des nombres et du texte, des programmes de comptabilité ou de tenue de stock en sont des exemples.

Les programmes qui exécutent ces différentes tâches sont écrits par vous (un apprentissage de la programmation en langage BASIC Mallard est nécessaire) ou déjà écrits. Ainsi, vous pourriez très bien taper et utiliser des programmes publiés dans les livres et magazines informatiques.

Vous avez déjà programmé en BASIC, vous trouverez plus en avant la façon de convertir vos programmes afin qu'ils tournent sous BASIC Mallard. Les instructions disponibles sous BASIC Mallard sont décrites dans la section 2, ci-dessous.

Vous n'avez jamais programmé en BASIC, il vous faudra étudier un ouvrage expliquant la programmation en BASIC. Malheureusement la place n'est pas suffisante pour insérer un tutorial de programmation BASIC dans le présent guide d'utilisation. Quoiqu'il en soit rejetez l'idée suivant laquelle l'achat d'un livre vous rebuttera à la programmation BASIC. Souvent pour

mener à bien des tâches complexes, des programmes simples suffisent : vous vous en apercevrez lors de l'étude des programmes exemplés fournis sur disque.

Que vous soyez expérimenté ou non en BASIC, le livre qu'il faut vous procurer, si vous voulez tirer le meilleur parti du BASIC Mallard, s'intitule « Mallard BASIC : Introduction and reference » (édité par Locomotive Software et commercialisé par AMSTRAD). Vous y trouverez un tutorial d'utilisation du BASIC Mallard ainsi que le détail complet des instructions. ( Les programmes fournis sur le disque sont ceux, donnés en exemple dans la partie tutorial de ce livre).

## 1. Utilisation du BASIC Mallard

La version du BASIC Mallard fournie sur votre disque tourne sous le système d'exploitation CP/M, aussi dans un premier temps vous devez charger CP/M et ensuite BASIC Mallard. Dès lors que BASIC Mallard est en mémoire vous pouvez rentrer des instructions BASIC telle que l'instruction ? 1784 \* LOG(64) **RETURN** mentionnée ci-dessus (vous travaillez alors sous BASIC en Mode Direct), vous pouvez aussi préparer des programmes et les faire tourner.

La différence essentielle entre rentrer des instructions sous BASIC puis les exécuter en Mode Direct et inclure des instructions dans un programme réside dans la numérotation des instructions. En mode direct, vous tapez juste l'instruction et vous l'exécutez. Si un nombre précède l'instruction, vous donnez en fait un numéro de ligne à cette instruction et BASIC se chargera de placer cette instruction dans le programme. L'ordre dans lequel vous tapez les lignes de programme n'intervient pas, BASIC les mémorise et les classe suivant leurs numéro de ligne.

Une simple commande vous permet de quitter BASIC, une fois votre travail terminé. De retour à l'invite système de CP/M, vous pouvez exécuter d'autres applications qui tournent sous le système d'exploitation CP/M.

Le chargement du BASIC Mallard, l'exécution et le listage des programmes, le retour sous CP/M sont décrits ci-dessous.

### 1.1 Le chargement du BASIC Mallard

Avant de charger BASIC, vous devez charger CP/M comme décrit au début de cette partie du guide de l'utilisateur (page 365 du manuel anglais).

Le chargement de CP/M terminé, vous chargez BASIC, qui se trouve sur votre disque de copie du BASIC Mallard (disque CP/M), en insérant ce disque dans le lecteur A et en tapant :

BASIC

**Remarque :** Si vous venez juste de charger CP/M, ce disque se trouvera encore dans le drive.

Si vous êtes débutant en BASIC, nous vous suggérons d'effectuer cette manipulation tout de suite afin que vous puissiez exécuter les programmes exemples du disque CP/M et voir à quoi ressemble la programmation en BASIC.

Après quelques secondes, le message suivant apparaît à l'écran, il vous indique le chargement correct du BASIC :

```
Mallard-80 BASIC with Jetsam Version 1.38  
(c) Copyright 1984 Locomotive Software Ltd  
All rights reserved
```

```
nnnn free bytes
```

```
ok
```

Vous avez alors accès à toutes les fonctions du BASIC Mallard. Le mot « ok » est « l'invite » que BASIC utilise pour vous signifier qu'il est prêt à recevoir des instructions. Vous pouvez exécuter des calculs, préparer et faire tourner des programmes.

## 1.2 Le chargement d'un programme BASIC

Avant de pouvoir exploiter ou modifier un programme, il doit être lu en mémoire. Cette opération se nomme «le chargement d'un programme». Après que vous ayez chargé BASIC Mallard, la commande LOAD de chargement d'un programme s'écrit comme suit :

```
LOAD « nom-de-programme » [RETURN]
```

Pour charger par exemple le programme exemple, stocké sur le disque du lecteur A, intitulé DEMO.BAS (tous les programmes BASIC sont stockés dans des fichiers dont le nom comporte l'extension .BAS), vous tapez la commande :

```
LOAD "F A :DEMO" [RETURN]
```

Le programme chargé, vous pouvez l'exécuter, le lister, le modifier, ces opérations sont décrites ci-dessous.

(Les autres exemples de programmes du disque - EXEMPLE1.BAS,etc. - accompagnent le livre intitulé « Mallard BASIC : Introduction et Référence ».)

## 1.3 L'exécution d'un programme BASIC

Le programme chargé, vous le faites tourner en tapant la commande :

```
RUN [RETURN]
```

Lancez cette commande et suivez l'exécution du programme de démonstration. L'exécution terminée, l'invite Ok apparaît de nouveau.

Vous pouvez aussi charger et exécuter le programme simultanément en tapant la commande RUN qui suit :

```
RUN « nom-de-programme » [RETURN]
```

Ainsi pour charger et exécuter DEMO.BAS, taper la commande :

```
RUN "A:DEMO" 
```

Le chargement et l'exécution de DEMO.BAS terminés, vous pouvez exécuter un autre programme en tapant la commande RUN « nom-de-programme » de nouveau, ou bien lister, éditer le programme qui vient d'être exécuté comme expliqué ci-dessous.

- Il est possible de charger à la fois BASIC et d'exécuter un programme, si vous décidez d'utiliser BASIC seulement pour exécuter un programme particulier.

Admettons que vous vouliez lancer PROG.BAS à partir du lecteur A. Sous CP/M, tapez la commande suivante :

```
BASIC A:PROG 
```

Après quelques instants, BASIC se charge et sa fiche d'identité apparaît à l'écran. Ensuite BASIC exécute votre programme.

### 1.4 Lister un programme

Pour relire un programme après son exécution, tapez la commande suivante :

```
LIST 
```

Cette commande affiche votre programme sur l'écran.

Tapez cette commande afin de visualiser les instructions utilisées dans le programme de démonstration, en fait il est assez simple.

- Un programme comportant plus de 30 lignes ne peut s'afficher entièrement à l'écran. Utilisez plutôt la commande LLIST  pour de tel programme, vous obtiendrez une sortie imprimée de tout votre programme.

## 1.5 La modification d'un programme

Pour un programme qui ne donne pas, à l'exécution, les résultats voulus les opérations suivantes seront nécessaires :

- ajouter de nouvelles lignes
- effacer certaines lignes
- modifier certaines lignes
- sauvegarder le nouveau programme

**Ajouter de nouvelles lignes :** vous tapez directement une nouvelle ligne précédée d'un numéro, BASIC l'insérera au bon endroit dans le programme

**Effacer des lignes :** vous tapez le numéro de ligne à effacer et vous validez avec **[RETURN]**. Par exemple si vous voulez effacer la ligne 400, vous tapez :  
400 **[RETURN]**

**Modifier une ligne :** vous tapez la commande **EDIT** suivie du numéro de ligne à modifier et vous validez avec **[RETURN]**. Par exemple si vous voulez modifier la ligne 400, vous tapez :

EDIT 400 **[RETURN]**

BASIC affiche la ligne à l'écran et positionne le curseur en début de ligne. Les touches de déplacement **[←]** et **[→]** vous permettent de pointer avec le curseur la partie de la ligne à modifier, effacez ensuite à l'aide de la touche **DEL** ce qui est inutile et effectuez les corrections nécessaires. Puis appuyez sur **[RETURN]**, BASIC prendra en compte les modifications.

Pour sauvegarder le fichier ainsi modifié, tapez :

SAVE "nom-de-programme".

## 1.6 Le retour sous CP/M

Si vous voulez utiliser un langage différent, ou une autre application, vous devez quitter BASIC et retourner sous CP/M. Pour cela tapez :

SYSTEM **[RETURN]**

Pour retourner sous BASIC reprenez la procédure expliquée ci-dessus.

## 2. Les commandes et les fonctions du BASIC Mallard

Ce paragraphe décrit brièvement les commandes disponibles du BASIC Mallard. Ces commandes sont répertoriées par groupe afin de bien les situer dans leurs contextes.

Le but de ce paragraphe est de vous présenter le champ d'action des commandes disponibles du BASIC et de faciliter par là l'adaptation de programmes écrits dans d'autres versions du BASIC afin qu'ils tournent sous BASIC Mallard.

• Dans ce paragraphe, l'usage des paramètres ou des constantes est parlant. Par exemple le paramètre « nom-de-programme » peut être remplacé par « PROG ». La description est toujours écrite en caractère italique, avec des traits d'union entre les mots, si plus d'un mot est utilisé.

### 2.1 La création des programmes

AUTO, DELETE, EDIT, LIST, LLIST, NEW, RENUM, SAVE

Les commandes ci-dessus sont utiles pour concevoir de nouveaux programmes, ou bien modifier des programmes existants.

**AUTO** *numéro-de-ligne, incrément*. Cette commande facilite l'écriture des lignes d'un programme. Elle génère des numéros de lignes au fur et à mesure de leurs entrées. Si vous omettez le paramètre *numéro-de-ligne*, BASIC débutera la numérotation à 10 ; si le paramètre *incrément* n'est pas spécifié, un incrément de 10 sera pris par défaut. L'abandon de la numérotation automatique des lignes se fait en appuyant sur STOP.

**DELETE** *numéro-de-rang*. Cette commande supprime des blocs de lignes de programmes.

**EDIT** *numéro-de-ligne*. Cette commande permet la modification d'une ligne.

LIST *numéro-de-rang* et LLIST *numéro-de-rang*. Cette commande provoque un listage, respectivement à l'écran ou à l'imprimante, de la partie de programme spécifiée. L'omission du paramètre *numéro-de-rang* entraînera un listage de tout le programme.

NEW. Cette commande efface le programme chargé en mémoire. Un nouveau programme peut être entré.

RENUM *nouveau-numéro-de-ligne, ancien-numéro-de-ligne, incrément*. Cette commande permet de renuméroter une partie de programme ou tout un programme. Les références aux numéros de ligne des instructions GOTO et GOSUB sont réactualisées. Si *ancien-numéro-de-ligne* est omis, BASIC renumérottera le programme en entier. Si *nouveau-numéro-de-ligne* est omis, la numérotation débutera en ligne 10. Si *incrément* est omis, un incrément de 10 sera pris par défaut.

SAVE *nom-de-fichier*. Cette commande écrit le programme en cours dans un fichier. Le programme est stocké dans le fichier sous une forme codée. Si vous voulez stocker le programme en ASCII, faite suivre le paramètre *nom-de-fichier* par ,A.

## 2.2 Le chargement et l'exécution de programmes

CLEAR, CHAIN, CHAIN MERGE, COMMON, COMMON RESET, FRE, HIMEM, LOAD, MEMORY, MERGE, RUN

CLEAR efface toutes les variables, ferme tous les fichiers, et de manière plus générale réinitialise BASIC, à l'exception du programme courant. La mémoire du BASIC, la taille de la pile, le nombre maximum de fichiers, la taille maximum des enregistrements aléatoires peuvent être modifiés en faisant suivre CLEAR par d'autres paramètres.

MEMORY *mémoire-haute, taille-de-la-pile, nombre-de-fichiers, longueur-maximum-d-un-enregistrement*. Cette commande définit l'espace mémoire disponible

pour BASIC, la taille de la pile utilisée, le nombre maximum de fichiers et la taille maximum des enregistrements aléatoires.

La fonction HIMEM renvoie l'adresse mémoire du plus haut octet utilisé par BASIC.

La fonction FRE donne la valeur de l'espace mémoire libre. FRE (0) renvoie la valeur de l'espace mémoire inutilisée par BASIC. Toutefois ceci n'inclut pas les zones de travail qui ont été utilisées même si elles ont été libérées depuis. Tant qu'une récupération d'espace mémoire n'a pas été faite, ces zones de travail sont inutilisables. FRE (" ") permet cette récupération mémoire et donc libère le maximum d'espace mémoire disponible.

CHAIN *nom-de-programme*, *numéro-de-ligne*, ALL et CHAIN MERGE *nom-de-programme*, *numéro-de-ligne*, ALL, DELETE *rang*.

Ces commandes autorisent le chargement d'un programme et l'entrée d'un autre programme. La commande CHAIN MERGE laisse résidente une partie du programme courant ou tout le programme courant. Toutes les variables seront préservées, après ces commandes, si le paramètre ALL est spécifié ou seulement les variables spécifiées dans l'instruction COMMON. Cependant la commande COMMON RESET s'appliquera sur toutes les variables non spécifiées précédemment par une commande COMMON variable.

MERGE *nom-de-programme*. Cette commande fusionne le programme courant avec un programme stocké sur disque.

LOAD *nom-de-programme*. Cette commande efface le programme courant, les variables, et réinitialise les statuts. Le nouveau programme est ensuite chargé.

La commande BASIC d'exécution d'un programme est RUN. La commande RUN sans paramètre lance l'exécution du programme courant. Cette commande peut aussi lancer l'exécution du programme à partir d'une ligne donnée (RUN *numéro-de-ligne*) ou tout comme LOAD vous pouvez spécifier le nom d'un programme (RUN *nom-de-programme*).

## 2.3 Terminer un programme

END, SYSTEM

Après que la dernière ligne d'un programme ait été exécutée, le programme s'arrête et vous repassez en Mode Direct. END est l'instruction de fin de programme et elle peut être insérée où bon vous semble dans le programme.

La commande SYSTEM provoque l'arrêt de l'exécution du BASIC, ferme tous les fichiers, et force le retour au système d'exploitation.

## 2.4 Divers

DEF FN, OPTION RUN, OPTION STOP, REM, VERSION

DEF FN*nom*(*paramètres*) = *expression* définit une fonction. Cette fonction est appelée par FN*nom*(*paramètres*) et paramètres est l'argument passé à l'expression. En retour vous avez une valeur.

OPTION RUN inhibe l'action des touches Control-C et Control-S. Dans leur fonctionnement normal, ces touches respectivement stoppent et suspendent le programme courant. OPTION STOP réactive ces TOUCHES.

REM *suite-de-la-ligne* permet l'ajout de commentaires dans un programme. BASIC ignorera ce qui suit l'instruction REM.

VERSION(*nombre*) vous donnera des informations concernant la version du BASIC et le système d'exploitation. Les nombres valides vont de 0 à 4 et différentes informations vous seront données sur le BASIC.

## 2.5 Les structures de contrôle

FOR, GOSUB, GOTO, IF, ON x GOSUB, ON x GOTO, RETURN, WHILE

BASIC supporte deux sortes de boucle :

- FOR *variable* = *début* TO *fin* STEP *taille-du-pas* ... NEXT
- WHILE *expression-logique* ... WEND

A une boucle FOR est associée une variable qui décrit un ensemble de valeurs, une par itération, suivant un pas jusqu'à atteindre une valeur donnée. La taille du pas peut être spécifiée et un pas négatif est valide. La boucle FOR est sautée si la valeur initiale de la variable de contrôle excède la valeur de fin. NEXT marque la fin de la boucle FOR. Une boucle WHILE est répétée jusqu'à ce que la condition donnée devienne fausse. La boucle WHILE est sautée si la condition est fausse lors du premier passage. WEND marque la fin de la boucle WHILE. Les boucles FOR et WHILE peuvent être imbriquées indifféremment.

IF *expression-logique* THEN *commande* ELSE *commande* (la forme IF *expression-logique* GOTO *numéro-de-ligne* ELSE *commande* peut être aussi employée) permet d'effectuer une commande plutôt qu'une autre suivant la valeur d'une expression logique. IF est suivi par une expression logique. Si l'expression prend une valeur différente de zéro, la commande rattachée à THEN est effectuée sinon c'est celle rattachée à ELSE qui est effectuée. Les branches THEN et ELSE peuvent contenir plus d'une commande à condition que celles-ci se trouvent sur la même ligne que l'instruction IF. Des commandes IF peuvent être imbriquées sur la même ligne.

BASIC supporte les sous-programmes. GOSUB *numéro-de-ligne* appelle le sous-programme débutant à un numéro de ligne donné. RETURN clos le sous-programme et redonne le contrôle du programme à l'instruction qui suit GOSUB. Toutes les variables du BASIC sont globales.

GOTO *numéro-de-ligne* produit un saut inconditionnel à un numéro de ligne donné.

ON *expression* GOSUB *ensemble-de-numéro-de-lignes* et ON *expression* GOTO *ensemble-de-numéros-de-ligne* : l'expression entière est évaluée et le résultat provoque un appel ou un saut à un des numéros de lignes.

## 2.6 Les variables

DEFINT, DEFNG, DEFDBL, DEFSTR, DIM, ERASE, OPTION BAS, SWAP, VARPTR

Une variable ou un nom de fonction non attribué à un type se voit attribuer un type par BASIC. L'attribution du type est fonction du premier

caractère du nom (caractère alphabétique), DEFINT *ensemble-de-lettres*, DEFSNG *ensemble-de-lettres*, DEFDBL *ensemble-de-lettres*, DEFSTR *ensemble-de-lettres* attribue un type qui sera ensuite pris par défaut pour les lettres en question. Les changements de définition de type dans un programme conduisent le plus souvent à des confusions importantes !

BASIC fixe par défaut l'indiciage d'un tableau à 10 lorsque aucune commande DIM ne dimensionne ce tableau. Le minimum pris pour chaque indice d'un tableau peut être défini à l'aide de la commande OPTION BASE, à 0 ou 1 et 0 par défaut. Le changement de la valeur de la base en cours entraîne des erreurs, à plus forte raison si un tableau a été déclaré au préalable (explicitement ou implicitement).

SWAP *variable*, *variable* échange le contenu de deux variables sans avoir recours à une variable intermédiaire.

VARPTR (*variable*) renvoie l'adresse de la variable, celle-ci pourra alors être passée à une fonction externe, un sous-programme.

Les tableaux sont susceptibles d'occuper une zone mémoire importante. En conséquence, ERASE *tableau* peut être utilisé pour effacer les tableaux inutilisés.

## 2.7 Console I/O

INKEY\$, INPUT, INPUT\$, LINE INPUT, POS, PRINT, WIDTH, WRITE, ZONE, OPTION PRINT, OPTION INPUT, OPTION NOT TAB, OPTION TAB

La fonction INKEY\$ saisit un caractère entré au clavier. INKEY\$ n'affiche pas le caractère à l'écran et cette instruction doit être utilisée dans des routines de saisie appropriées.

INPUT *chaîne-de-caractère* ; *variable* récupère une chaîne envoyée à l'affichage. Cette chaîne, d'après les paramètres de l'instruction INPUT, sera considérée comme une entrée numérique ou comme une entrée chaîne de caractères.

INPUT\$ (*nombre-de-caractères*) ressemble à l'instruction INKEY\$p mais seul un nombre donné de caractères sont récupérés lors d'une saisie au clavier, de plus INKEY\$ reste opérant tant que le nombre de caractères tapés n'est pas atteint.

LINE INPUT *chaîne-de-caractères*, variable récupère une chaîne envoyée à l'affichage, la chaîne n'est pas interprétée (c'est en quelque sorte l'image de la ligne) puis elle est mémorisée dans la variable précitée.

PRINT USING *modèle-de-format ; liste-d'article* affiche les nombres et les chaînes de caractères à l'écran. Le mot-clé USING annonce le modèle-de-format qui contrôle la sortie des numériques et des chaînes de caractères. Aucune référence n'est faite pour localiser l'affichage à l'écran. La clause USING omise, une sortie numérique s'effectuera en « format libre ». PRINT divise l'écran en « zones d'affichages » déterminantes pour la sortie. La commande ZONE *expression-d-entiers* est utilisée afin de modifier la taille des zones d'édition. TAB (*position-d-affichage*) et SPC (*nombre-d-espaces*) insérés dans la liste d'édition affiche le nombre désiré d'espaces.

WRITE *liste-d-articles* affiche à l'écran les nombres et les chaînes de caractères. Les articles sont séparés par des virgules et les chaînes de caractères entourées par des guillemets. Les nombres sont affichés en « format libre ».

Toutes les sorties consoles sont dépendantes de la largeur de l'écran fixée par la commande WIDTH *largeur* (la largeur par défaut est 90). BASIC débutera une nouvelle ligne afin de conserver une position correcte à l'écran correspondant à la largeur de l'écran. La position courante à l'affichage est renvoyée par la fonction POS (*expression-numérique*). Si vous êtes en début de nouvelle ligne à la console après une position colonne donnée, WIDTH peut être utilisé et en informer BASIC afin que les nouvelles lignes inutiles soient évitées.

OPTION PRINT = *adresse-de-sous-programme* permet à l'utilisateur de spécifier l'adresse d'un sous-programme en langage machine, utilisé par BASIC pour envoyer des caractères à la console. Le système d'exploitation n'est donc pas sollicité. OPTION INPUT = *adresse-de-sous-programme, adresse-de-sous-programme* permet à l'utilisateur de spécifier l'adresse d'un sous-programme en langage machine, utilisé par BASIC pour lire le clavier.

OPTION TAB et OPTION NOT TAB active et désactive les conversions BASIC standards des caractères Tab (#09) en espaces quand ceux-ci sont envoyés à l'affichage ou à l'impression.

## 2.8 La sortie imprimante

LPOS, LPRINT, WIDTH LPRINT, OPTION LPRINT

Ces commandes destinées à la sortie imprimante sont équivalentes à celles destinées à l'affichage écran.

## 2.9 Les fichiers

Une masse importante d'informations à traiter nécessite l'usage des fichiers par exemples les gestions de stock, d'adresses etc. Les fichiers servent aussi à partager des informations entre des programmes différents.

Le BASIC Mallard supporte trois types différents de fichier de données : fichiers séquentiels, fichiers à accès aléatoire, fichier à accès par clé.

Les fichiers séquentiels contiennent des informations en continu et les informations s'exploitent ensuite dans leur ordre d'entrée. Vous ne pouvez pas faire une recherche dans le fichier à partir d'une information donnée.

Les informations d'un fichier à accès aléatoire et à accès par clé sont accessibles quel que soit leurs ordres d'enregistrement, en effet ils sont « étiquetés ». - Il vous faut juste préciser à BASIC leurs places dans le fichier. BASIC décrit alors le fichier afin de trouver l'information voulue.

Dans le cas d'un fichier à accès par clé, la recherche de l'information se fait en précisant une ou plusieurs clés associées préalablement à l'information. Ces clés portent le nom choisi lors du choix des étiquettes. Ainsi pour un fichier d'adresses, vous pourriez avoir choisi d'étiqueter l'adresse de Paul Durand résidant dans le Var à l'aide des clés « Durand » et « Var ». Par la suite cette adresse peut être récupérée en demandant à BASIC une recherche sur Durand, Var ou les deux étiquettes à la fois.

Vous pouvez aussi écrire un programme qui vous sortira la liste de toutes les personnes habitant le Var. Le tri automatique, dans l'ordre alphabétique des noms de clés, est l'une des caractéristiques importantes des fichiers à accès direct : un programme de tri (souvent complexe) est inutile.

L'accès à un fichier particulier est réalisable si celui-ci est ouvert. Dans le même temps la méthode d'accès est déclarée et un *numéro-de-fichier* est affecté au fichier sur disque. Dans la suite du programme le fichier est référencé par ce *numéro-de-fichier*. Un *numéro-de-fichier* ne peut être affecté qu'à un seul fichier mais ce numéro est réutilisable une fois le fichier fermé.

Les paramètres *numéro-de-fichier* des commandes CLEAR et MEMORY peuvent prendre les valeurs 1...3. Donc on peut demander à BASIC de gérer trois fichiers à la fois.

### L'accès au répertoire

DEL, DIR, ERA, FILES, KILL, NAME, OPTION FILES, REN, FINDS

Les commandes DIR et FILES *nom-de-fichier* affichent à l'écran le répertoire des disquettes.

Les commandes DEL *nom-de-fichier*, ERA *nom-de-fichier*, KILL *nom-de-fichier* effacent les fichiers du disque.

Les commandes NAME *nom-de-fichier* AS *nouveau-nom*, REN *nouveau-nom* = *ancien-nom* renomment les fichiers du disque.

La fonction FIND\$ (*nom-de-fichier*) cherche le nom complet d'un fichier avec ses attributs. Le nom de fichier donné à la commande FIND\$ peut inclure un « joker ». Le *nom-de-fichier* peut être alors suivi par un nombre n, la commande FIND\$ renverra le n-ième fichier trouvé correspondant à ce nombre.

OPTION FILES *lettre-du-drive* et OPTION FILES *numéro-de-user* installent un lecteur par défaut et un numéro de « user ».

## Examiner des fichiers

### DISPLAY, TYPE

Les commandes DISPLAY *nom-de-fichier* et FILE *nom-de-fichier* affichent à l'écran le fichier spécifié.

## Généralités

### CLOSE, LOF, OPEN, RESET

La commande OPEN *mode*, #*numéro-de-fichier*, *nom-de-fichier* spécifie le nom du fichier, la méthode d'accès requise et le numéro de fichier qui doit être utilisé. Les modes sont :

- « I » — Séquentiel en entrée
- « O » — Séquentiel en sortie
- « R » — Accès aléatoire
- « K » — Accès par clé

CLOSE #*numéro-de-fichier* est l'opération inverse d'OPEN. Si le fichier a été ouvert en Séquentiel en sortie, les données encore présentes dans le tampon sont écrites dans le fichier. Le fichier est fermé et le numéro de fichier est libéré.

La commande RESET ferme tous les fichiers en cours d'utilisation (ou d'un lecteur spécifié, commande RESET *nom-de-lecteur*) et réinitialise le système fichier. Une commande RESET est habituellement exécutée avant les changements de disques.

LOF (*numéro-de-fichier*) donne des indications concernant la longueur d'un fichier ouvert. La valeur exacte renvoyée dépend du système d'exploitation.

### Les entrées en accès séquentiel

EOF, INPUT #, LINE INPUT #

Habituellement, il s'agit de fichiers textes en lecture. Les commandes INPUT #*numéro-de-fichier*, *ensemble-de-variable* et LINE INPUT #*numéro-de-fichier* sont des commandes équivalentes aux commandes d'entrée console, sauf que des lignes du fichier sont lues.

Une fois la fin de fichier atteinte, la lecture est impossible. La fonction EOF(*numéro-de-fichier*) détecte la fin d'un fichier et évite la lecture au-delà de cette limite.

### Les sorties en accès séquentiel

PRINT #, WRITE #

Habituellement, il s'agit de fichier texte en écriture. La commande PRINT #*numéro-de-fichier*, *ensemble-d'articles* est une commande équivalente aux commandes de sortie console, sauf que des données sont écrites dans un fichier.

La commande WRITE #*numéro-de-fichier*, *ensemble-d'articles* génère un fichier qui pourra ensuite être lu avec la commande INPUT #; les données du fichiers sont séparées par des virgules et des guillemets entourent les chaînes de caractères.

### Les fichiers à accès aléatoire

CVD, CVI, CVS, CVUK, CVIK, FIELD, GET, LOC, MIDS, MKDS, MKIS, MKSS, MKUK\$, MKIK\$, PUT

BASIC octroie un tampon pour chaque fichier ouvert en accès aléatoire. La commande GET #*numéro-de-fichier*, *numéro-d'enregistrement* lit un enregistrement du fichier et le place dans la zone d'enregistrement tampon.

La commande `PUT #numéro-de-fichier, numéro-d'enregistrement` écrit le contenu de cette zone d'enregistrement tampon dans le fichier. La fonction `LOC (numéro-de-fichier)` renvoie le numéro d'enregistrement correspondant à la dernière instruction `PUT` ou `GET` exécutée.

Chaque commande `FIELD #numéro-de-fichier, ensemble-de-champ` définit un format d'enregistrement pour les données de la zone tampon d'enregistrement. Un nombre quelconque de format peut être décidé pour un fichier, autorisant des organisations d'enregistrement différentes pour un même fichier.

La lecture et l'écriture de données numériques nécessitent, quand la commande `FIELD` est utilisée, un mécanisme de conversion des données numériques en données alphanumériques et inversement. `MKD$(nombre)`, `MKSS$(nombre)`, `MKIS$(nombre)` produisent respectivement des chaînes caractères double longueur, simple longueur, et des données entières. `CVD (chaîne-de-caractères)`, `CVS (chaîne-de-caractères)`, et `CVI (chaîne-de-caractères)` reconvertissent les chaînes en numérique.

## Les fichiers à accès par clé

Les fichiers à accès par clé sont l'une des supériorités du BASIC Mallard sur les autres versions de BASIC existantes. En effet, ce genre d'accès est surtout réservé aux mini-ordinateurs, gros ordinateurs.

Les fichiers à accès par clé vous permettent d'accéder directement à n'importe quelles informations tout comme les fichiers à accès aléatoire. Toutefois la recherche d'un enregistrement ne se fait pas sur son numéro mais sur l'une de ses clés. Les clés sont des étiquettes, sous forme de texte, associées à l'enregistrement lors de la création du fichier ou ajoutées ultérieurement. L'avantage de ce mode d'accès est certain et vous pourriez comparer le fichier à un livre dont les thèmes seraient regroupés dans l'index. Pour trouver un thème dans un fichier à accès par clé vous devez consulter l'index.

Un fichier à accès par clé comprend deux fichiers : un « fichier de données » et un « fichier index ». Le fichier de données est un fichier à accès aléatoire qui gère vos informations.

Le fichier index est un fichier où toutes les clés sont enregistrées avec une possibilité de huit index différents. Dans ces index, les clés sont classées dans l'ordre alphabétique et sont suivies d'un numéro d'enregistrement qui les lient aux données correspondantes du fichier de données.

L'emploi des fichiers à accès par clés est indiqué pour des applications de gestion et de la recherche d'informations.

BASIC Mallard comprend toute une série de commandes adaptées à l'utilisation des fichiers à accès par clé :

- La création d'un fichier à accès par clé — CREATE
- Ouvrir et fermer un fichier — OPEN, CLOSE, CONSOLIDATE
- Lecture de l'enregistrement correspondant à la clé courante — GET
- Modifier un enregistrement existant — PUT
- Ajouter des nouveaux enregistrements — ADDREC
- Ajouter et supprimer des clés — ADDKEY, DELKEY
- Décrire les clés dans l'ordre alphabétique — recherche en avant et en arrière — SEEKNEXT, SEEKPREV, SEEKSET et
- chercher la position courante — FETCHREC, FETCHKEY, FETCHRANK

● La présentation ci-dessus n'est qu'un avant goût de la gestion des fichiers à accès par clé, les techniques d'utilisation de ces fichiers sont particulières surtout si vous ne les avez pas pratiquées avant. Aussi pour une utilisation sérieuse, il vous faudra étudier l'ouvrage intitulé 'Mallard BASIC : Introduction et référence' (Edité par Locomotive Software).

## 2.10 Les données constantes

### DATA, READ, RESTORE

Incluse dans une ligne de programme la commande DATA *ensemble-de-constantes* définit une « sorte de fichier ». Ce « fichier » peut être lu par la commande READ *ensemble-de-variables*. La position dans le fichier peut être réinitialisée par la commande RESET *numéro-de-ligne*.

## 2.11 Les fonctions arithmétiques

ABS, ATN, COS, EXP, FIX, INT, LOG, LOG10, MAX, MIN, RANDOMIZE, RND, ROUND, SGN, SIN, SQR, TAN

ATN(*nombre*), COS(*angle*), SIN(*angle*) et TAN(*angle*) sont des fonctions trigonométriques classiques avec des angles donnés en radians.

EXP (*nombre*) renvoie la valeur de e élevé à une puissance donnée. LOG (*nombre*) renvoie le logarithme naturel (base e) d'un argument. SQR (*nombre*) renvoie la racine carrée de l'argument.

RND (*nombre*) renvoie un nombre d'une séquence pseudo-aléatoire. RANDOMIZE entier génère une nouvelle séquence.

MIN (*ensemble-d-entiers*) accepte un nombre variable d'arguments et renvoie la plus petite valeur. De la même manière MAX (*ensemble-d-entier*) renvoie la plus grande valeur.

FIX et INT renvoient des valeurs entières. FIX (*nombre*) arrondit l'argument vers 0 et INT (*nombre*) vers l'infini. ROUND (*nombre, rang*) arrondit l'argument au rang défini de décimal et au plus près.

ABS (*number*) renvoie la valeur absolue de son argument. SGN (*nombre*) renvoie le signe de son argument.

**Remarque :** Une fonction mathématique quelconque pourra être construite à partir des fonctions ci-dessus. En cas de difficultés, référez-vous à l'ouvrage 'Mallard BASIC : Introduction et référence' ou bien à un bon ouvrage de maths.

## 2.12 Les fonctions chaînes de caractères

OCT\$, DEC\$, HEX\$, INSTR, LEFT\$, LEN, LOWER\$, LSET, MID\$, RIGHT\$, RSET, SPACES, STR\$, STRING\$, STRIPS, UPPER\$, VAL

Les fonctions LEFT\$, RIGHT\$ et MID\$ renvoient une partie de chaîne de caractères. LEFT\$ (*chaîne, nombre-de-caractères*) renvoie un nombre donné

de caractères comptés à partir de la fin de la chaîne de caractères à gauche. **RIGHT\$** (*chaîne, nombre-de-caractères*) renvoie un nombre donné de caractères comptés à partir de la fin de chaîne à droite. **MID\$** (*chaîne, position-de-début, nombre-de-caractères*) renvoie la chaîne de caractères débutant à la position de début donnée et comprenant le nombre de caractères donnés.

**INSTR** (*position-de-début, chaîne, chaîne-de-substitution*) recherche la première occurrence de la chaîne de substitution à compter de la position de début donné.

**LEN** (*chaîne*) renvoie la longueur de la chaîne.

**LOWER\$** (*chaîne*) renvoie une copie de la chaîne spécifiée avec toutes les majuscules remplacées par des minuscules. **UPPER\$** (*chaîne*) produit l'effet inverse. **STRIP\$** (*chaîne*) élimine le bit 7 (bit le plus significatif) de chaque caractère.

**STRING\$** (*entier, caractère*) renvoie une chaîne comprenant le caractère répété un nombre donné de fois. Le caractère est représenté sous forme « caractère » ou bien sous forme de code. **SPACE\$** (*entier*) renvoie une chaîne comprenant un nombre donné d'espaces.

Vous pouvez aussi travailler sur les chaînes de caractères à l'aide des commandes **LSET**, **RSET** et une version de **MID\$** appropriée. **LSET** chaîne=chaîne remplace le contenu d'une chaîne par une autre et la complète à droite par des espaces jusqu'à concurrence de la longueur de chaîne originale. **RSET** procède de la même manière mais cadre à droite. **MID\$** (*chaîne, position-de-début*) = chaîne remplace une partie de la chaîne argument par une autre chaîne.

**OCT\$**, **DEC\$**, **HEX\$** et **STR\$** donnent l'équivalent alphanumérique d'un argument numérique. **OCT\$** (*nombre-octal, taille-de-zone*) produit une chaîne alphanumérique de chiffres octals. **HEX\$** (*nombre-hexadécimal, taille-de-zone*) produit une chaîne alphanumérique de chiffres hexadécimaux. **STR\$** (*nombre*) produit une chaîne décimale de format libre. **DEC\$** (*nombre, format*) produit une chaîne décimale formatée, le contrôle du format est similaire à celui de l'instruction **PRINT USING: VAL** (*chaîne*) renvoie la valeur numérique d'une chaîne.

## 2.13 Les fonctions de conversion de type

ASC, CHR\$, CDBL, CINT, CSNG, UNT

ASC (*chaîne*) renvoie la valeur entière du premier caractère d'une chaîne.

CHR\$ (*entier*) renvoie le caractère correspondant à la valeur entière.

CINT (*nombre*) arrondit une valeur numérique à l'entier le plus proche. Le résultat peut être compris entre - 32 768 et 32 767.

CSNG (*nombre*) convertit une valeur numérique en simple longueur.

CDBL (*nombre*) convertit une valeur numérique en double longueur.

UNT (*nombre*) convertit une valeur numérique en entier non signé.

## 2.14 Les opérations au niveau machine

CALL, DEFUSR, INP, OPTION INPUT, OPTION LPRINT, OPTION PRINT, OUT, PEEK, POKE,USR, WAIT

Deux formes de sous-routines externes sont supportées. La première forme : CALL *variable* (*argument*) appelle une routine, écrite en code machine implantée à l'adresse de la variable, avec possibilité de lui passer des arguments. La seconde forme, USR *chiffre* (*expression*) appelle une fonction écrite en code machine, implantée préalablement à l'aide de la commande DEFUSR *chiffre* = *adresse*. USR passe un paramètre à la fonction, en retour USER reçoit la valeur résultante calculée par la fonction.

PEEK (*adresse*) et POKE *adresse*, *entier* lisent et écrivent des octets en mémoire machine.

INP (*numéro-de-port*), OUT *numéro-de-port*, *entier*, WAIT *numéro-de-port*, masque, inversion vous donnent accès à l'espace E/S de la machine.

OPTION INPUT = *adresse*, OPTION LPRINT = *adresse*, OPTION PRINT = *adresse* vous permettent de spécifier des routines de gestion de clavier, imprimante, consoles écrites en langage machine qui se substitueront aux appels de routines systèmes habituellement utilisés par BASIC.

## 2.15 Le traitement des erreurs

ERL, ERR, ERROR, ON ERROR GOTO, RESUME

Quand BASIC rencontre une erreur, il affiche le message d'erreur correspondant et repasse en Mode Direct. Cette gestion d'erreur, effectuée par défaut, peut être remplacée par une routine de traitement des erreurs à l'aide de l'instruction ON ERROR GOTO *numéro-de-ligne*. ERL renvoie le numéro de ligne où s'est produite l'erreur et ERR le numéro de l'erreur. La routine de traitement des erreurs doit exploiter ces variables en conséquence. L'instruction RESUME *numéro-de-ligne* permet le retour au mode d'exécution normal.

## 2.16 Les commandes d'aide au développement de programme.

CONT, STOP, TRON, TROFF

L'instruction STOP interrompt l'exécution d'un programme. L'instruction CONT provoque la reprise de l'exécution (bien sûr, il ne faut pas modifier le programme entre-temps). Vous pouvez insérer l'instruction STOP dans un programme afin de contrôler certaines variables ou le déroulement du programme. TRON et TROFF active et désactive le mode TRACE. Le mode TRACE activé, le numéro de chaque ligne exécutée est affiché à l'écran entouré de crochet.

### 3. Les mots-clés du BASIC

Vous trouverez ci-dessous les mots-clés du BASIC. Ils sont réservés et ne peuvent servir à nommer des variables.

ABS, ADDKEY, ADDREC, ALL, AND, AS, ASC, ATN, AUTO  
BASE, BUFFERS

CALL, CDBL, CHAIN, CHR\$, CINT, CLEAR, CLOSE, COMMON,  
CONSOLIDATE, CONT, COS, CREATE, CSNG, CVD, CVI, CVIK,  
CVS, CVUK

DATA, DEC\$, DEF, DEFDBL, DEFINT, DEF SEG, DEFSNG, DEFSTR,  
DEL, DELETE, DELKEY, DIM, DIR, DISPLAY

EDIT, ELSE, END, EOF, EQV, ERA, ERASE, ERL, ERR, ERROR,  
EXP

FETCKEYS, FETCHRANK, FETCHREC, FIELD, FILES, FIND\$, FIX,  
FN, FOR, FRE

GET, GOSUB, GOTO

HEX\$, HIMEM

IF, IMP, INKEY\$, INP, INPUT, INPUT #, INPUT\$, INPW, INSTR,  
INT

KILL

LEFT\$, LEN, LET, LINE, LIST, LLIST, LOAD, LOC, LOCK, LOF,  
LOG, LOG10, LOWER\$, LPOS, LPRINT, LSET

MAX, MEMORY, MERGE, MIDS, MIN, MKD\$, MKI\$, MKIK\$, MKSS,  
MKUK\$, MOD

NAME, NEXT, NEW, NOT

## **BASIC Mallard**

---

OCT\$, ON, ON ERROR GOTO, OPEN, OPTION, OR, OSERR, OUT, OUTW

PEEK, POKE, POS, PRINT, PRINT #, PUT

RANDOMIZE, RANKSPEC, READ, REM, REN, RENUM, RESET, RESTORE, RESUME, RESUME O, RETURN, RIGHTS, RND, ROUND, RSET, RUN

SAVE, SEEKKEY, SEEKNEXT, SEEKPREV, SEEKRANK, SEEKREC, SEEKSET, SGN, SIN, SPACES, SPC, SQR, STEP, STOP, STR\$, STRING\$, STRIP\$, SWAP, SYSTEM

TAB, TAN, THEN, TO, TROFF, TRON, TYPE

UNT, UPPERS, USING,USR

VAL, VARPTR, VERSION

WAIT, WAITW, WEND, WHILE, WIDTH, WRITE, WRITE #

XOR

ZONE

---

# Dr. Logo

Le LOGO est un langage très puissant, mais il est particulièrement simple à apprendre.

Logo a été développé dans les années 70 par une équipe de scientifiques informaticiens et éducateurs, dirigée par Seymour Papert de l'institut technique du Massachussets (MIT). L'idée maîtresse était de concevoir un langage simple à utiliser, permettant une introduction aux concepts de mathématiques et de programmation.

Une caractéristique importante du LOGO est sa « Tortue ». Elle est généralement représentée par un caractère à l'écran, et obéit à des instructions simples. Papert et son équipe l'appelèrent Tortue afin d'aider les enfants à comprendre à qui ils donnaient des ordres ou commandes (grâce à sa visualisation). Sur le PCW9512, LOGO est une version spéciale adaptée de Digital Research. La représentation de la Tortue se fait sous la forme d'un triangle.

De plus, quelques touches vous assistent dans l'utilisation de Dr. Logo. Certaines n'auront pas les mêmes effets lorsque vous utiliserez LocoScript, BASIC Mallard ou d'autres logiciels CP/M. Les commandes fondamentales de Dr. Logo sont appelées primitives. Celles-ci ont des effets prédéfinis. Par exemple, Fd (Forward en anglais) ordonne à la tortue d'avancer, Bk (Back) de reculer, Rt (Right) de tourner à droite, Lt (Left) de tourner à gauche.

Dr. Logo accepte environ 200 primitives, qui gèrent non seulement les déplacements de la tortue, mais aussi le calcul arithmétique et l'information. Les noms de ces primitives constituent le vocabulaire de base du Logo.

Pour voir ce que vous pouvez faire avec les primitives de Dr. Logo la meilleure façon de procéder est de les essayer. Le Chapitre suivant vous aidera à les découvrir.

## 1. Mise en route du Dr. Logo

**ATTENTION :** Vous pouvez utiliser immédiatement Dr. Logo mais, après son utilisation, vous serez en clavier Anglais. Pour pallier ce léger problème vous pouvez modifier le fichier de lancement de Dr. Logo s'appellant LOGO.SUB à l'aide de l'éditeur RPED.

Avec cet éditeur de texte nous allons supprimer la ligne de commande CPMKEYS.COM. Nous en profiterons pour ajouter à ce fichier deux utilitaires servant à reconfigurer le clavier. Ces fichiers sont :

```
LANGUAGE 0  
LANGUAGE 1
```

A la fin de cette modification votre fichier LOGO.SUB devrait être :

```
SETKEYS KEYS.DRL  
LANGUAGE 0  
LOGO  
LANGUAGE 1
```

Si pendant cette manipulation vous rencontrez un problème, reportez-vous au chapitre RPED page 390.

**NOTE :** Si cela vous semble trop complexe, il existe une autre solution beaucoup moins orthodoxe : la réinitialisation du PCW9512.

Après avoir chargé CP/M, chargez le Dr. Logo :

- 1) Introduisez votre copie de travail de la disquette système n° 2 dans l'unité de disquette du PCW9512.
- 2) Tapez : SUBMIT LOGO

Note : Submit doit se trouver sur le disque mémoire.

3) Attendez qu'un point d'interrogation apparaisse dans le coin supérieur gauche de l'écran vide (après disparition de la bannière d'accueil) : c'est le « caractère de sollicitation ». Il signale que Dr. Logo attend une commande.

Vous êtes maintenant prêt à travailler.

## 1.1 Comment déplacer la tortue

Dans l'introduction nous avons mentionné quatre primitives : fd, bk, rt et lt. Essayons l'effet de fd.

Avant d'essayer un nouveau déplacement de la tortue, il est recommandé d'effacer l'écran. Ainsi la première chose à taper est :

CS

Observons maintenant, le résultat de :

fd

Au lieu de déplacer la tortue en avant, comme vous auriez pu vous y attendre la primitive fd renvoie le message :

Not enough inputs to fd

Dr. Logo a besoin de connaître le nombre de « pas en avant » que doit exécuter la primitive fd. L'instruction correcte aurait été

fd 60

La primitive rectifiée, vous verrez la tortue avancer de 60 « pas » par rapport à sa position de départ, laissant derrière elle une ligne droite. Le nombre 60 étant une donnée de la primitive fd.

Le nombre d'unité est illimité mais doit être au moins égal à deux, pour des raisons techniques.

Le nombre de données nécessaires varie selon les primitives. Certaines en demandent plusieurs, d'autres aucune. En fait les 4 primitives que nous avons rencontrées dans l'introduction nécessitent des données.

Vous verrez le symbole (?) apparaître en haut des quelques lignes constituant l'écran texte. Le reste de l'affichage est réservé aux évolutions de la tortue (écran graphique).

## 1. Mise en route du Dr. Logo

**ATTENTION :** Vous pouvez utiliser immédiatement Dr. Logo mais, après son utilisation, vous serez en clavier Anglais. Pour pallier ce léger problème vous pouvez modifier le fichier de lancement de Dr. Logo s'appellant LOGO.SUB à l'aide de l'éditeur RPED.

Avec cet éditeur de texte nous allons supprimer la ligne de commande CPMKEYS.COM. Nous en profiterons pour ajouter à ce fichier deux utilitaires servant à reconfigurer le clavier. Ces fichiers sont :

```
LANGUAGE 0  
LANGUAGE 1
```

A la fin de cette modification votre fichier LOGO.SUB devrait être :

```
SETKEYS KEYS.DRL  
LANGUAGE 0  
LOGO  
LANGUAGE 1
```

Si pendant cette manipulation vous rencontrez un problème, reportez-vous au chapitre RPED page 390.

**NOTE :** Si cela vous semble trop complexe, il existe une autre solution beaucoup moins orthodoxe : la réinitialisation du PCW9512.

Après avoir chargé CP/M, chargez le Dr. Logo :

1) Introduisez votre copie de travail de la disquette système n°2 dans l'unité de disquette du PCW9512.

2) Tapez : SUBMIT LOGO

Note : Submit doit se trouver sur le disque mémoire.

3) Attendez qu'un point d'interrogation apparaisse dans le coin supérieur gauche de l'écran vide (après disparition de la bannière d'accueil) : c'est le « caractère de sollicitation ». Il signale que Dr. Logo attend une commande.

Vous êtes maintenant prêt à travailler.

## 1.1 Comment déplacer la tortue

Dans l'introduction nous avons mentionné quatre primitives : fd, bk, rt et lt. Essayons l'effet de fd.

Avant d'essayer un nouveau déplacement de la tortue, il est recommandé d'effacer l'écran. Ainsi la première chose à taper est :

CS

Observons maintenant, le résultat de :

fd

Au lieu de déplacer la tortue en avant, comme vous auriez pu vous attendre la primitive fd renvoie le message :

Not enough inputs to fd

Dr. Logo a besoin de connaître le nombre de « pas en avant » que doit exécuter la primitive fd. L'instruction correcte aurait été

fd 60

La primitive rectifiée, vous verrez la tortue avancer de 60 « pas » par rapport à sa position de départ, laissant derrière elle une ligne droite. Le nombre 60 étant une donnée de la primitive fd.

Le nombre d'unité est illimité mais doit être au moins égal à deux, pour des raisons techniques.

Le nombre de données nécessaires varie selon les primitives. Certaines en demandent plusieurs, d'autres aucune. En fait les 4 primitives que nous avons rencontrées dans l'introduction nécessitent des données.

Vous verrez le symbole (?) apparaître en haut des quelques lignes constituant l'écran texte. Le reste de l'affichage est réservé aux évolutions de la tortue (écran graphique).

Tapez :

rt 90 `RETURN`

La tortue pivote de 90° vers la droite. Tapez ensuite :

fd 60 `RETURN`

La tortue trace une seconde droite de même longueur que la première et perpendiculaire à elle. Vous remarquez que la tortue effectue chaque déplacement, à partir de la position finale du déplacement précédent.

### 1.1.1 Instructions multiples

Dr. Logo vous permet d'entrer des instructions, sur une même ligne, comme par exemple « fd 60 », avant le retour chariot `RETURN`. Mais vous avez aussi la possibilité de donner à la tortue toute une séquence de mouvements à exécuter (toujours avant le `RETURN`). Vous pouvez, alors, combiner les deux instructions précédentes en une seule, par exemple :

fd 60 rt 90 `RETURN`

A partir des instructions que nous avons donné à la tortue, nous pouvons constater que la répétition de ces deux instructions à quatre reprises donnerait un carré de 60 unités de côté. Pour cela, Dr. Logo vous offre un raccourci :

repeat 4 [fd 60 rt 90]

Videz à nouveau l'écran à l'aide de l'instruction `cs RETURN` puis faites-en l'essai.

Dr. Logo appelle « liste » tout ce qu'il trouve entre crochets. [fd 60 rt 90] est donc considéré comme une liste d'instructions.

Les listes constituent une caractéristique importante du LOGO : il existe des primitives spéciales qui peuvent manipuler les contenus des listes. Mais la façon dont celles-ci opèrent, se situe au-delà du domaine de cette brève introduction.

## 1.2 Définition des procédures

Il est possible de réduire encore plus les instructions nécessaires à la définition d'un carré, grâce aux procédures.

Une procédure est un ensemble d'instructions prédéfinies, qui sont automatiquement exécutées, dès l'apparition de leur nom dans une commande.

Avant de pouvoir exécuter une procédure il faut la définir, celle-ci doit comporter :

- 1) Un nom précédé de *to* (Le choix est libre, mais vous ne pouvez utiliser un nom de primitive, ni commencer par un chiffre).
- 2) Une séquence d'instructions, sur une ou plusieurs lignes.
- 3) Une fin (signalée par *end*).

Pour dessiner le carré de notre exemple précédent, il faut d'abord définir la procédure « carré » en tapant :

```
to carré [RETURN]
repeat 4 [fd 60 rt 90] [RETURN]
end [RETURN]
```

Lorsque cette procédure a été saisie, elle est chargée dans l'espace de travail de Dr. Logo et fait partie du vocabulaire reconnu de Dr. Logo. Vous tapez :

carré

un carré de 60 « pas » de côté sera dessiné.

Carré fonctionne comme une primitive. Autrement dit, les primitives de Dr. Logo sont des procédures « résidentes » ou permanentes.

La position et l'orientation de la tortue au départ de l'exécution de la procédure, déterminent celles du dessin. Ainsi la séquence d'instructions

carré rt 45 carré dessine deux carrés reliés par un de leur sommets et inclinés à 45° l'un par rapport à l'autre. Effacez l'écran puis essayez.

Pour arrêter une procédure en cours d'exécution appuyer sur la touche **STOP**.

## 1.2.1 Les procédures avec introduction de données

La procédure « carré » que nous avons vu, dessine toujours un carré de 60 unités de côté. Une procédure plus performante serait une procédure dessinant un carré d'unités variables.

Une telle procédure aura besoin sans doute de la taille d'un carré comme donnée, exactement comme la primitive fd a besoin de 60 unités de donnée pour faire avancer la tortue de 60 « pas ».

La procédure devra donc comporter une variable locale dans sa définition qui indique à Dr. Logo ce qu'il doit faire de l'entrée que vous lui avez fournie. Cette procédure est de la forme :

```
to nom_de_procedure : nom_de_variable  
  séquences d'instruction  
end
```

Ainsi la procédure dessinant un carré de taille variable pourrait être :

```
to diverscarrés : côté  
  repeat 4 [fd :côté rt 90]  
end
```

La variable locale utilisée dans cette procédure est : côté.

Cette procédure étant chargée dans le système, nous pouvons entrer :

```
diverscarrés 150
```

Un carré de 150 unités de côté se dessinera à l'écran.

Les données peuvent être des expressions arithmétiques, la valeur d'une autre variable, ou un nom de procédure. Exemple : si la variable longueur de-côté est déjà définie, vous pouvez affecter sa valeur à la procédure divers-carrés en tapant :

diverscarrés : longueur de côté

Par ailleurs, les procédures ne sont pas limitées à une seule donnée. Vous pouvez entrer autant de variables locales dans la première ligne de définition de procédure que vous voulez, en les séparant d'un espace et du signe :. N'oubliez pas que pour exécuter une procédure, il faut entrer autant de données que les variables locales qu'elle contient dans sa définition.

### 1.3 Définition des variables

Une variable est un objet auquel une valeur peut être affectée. Pour pouvoir référencer cet objet, donnez-lui un nom que vous placerez dans votre instruction à chaque fois que vous voudrez faire quelque chose avec la valeur affectée à cette variable ou avec la variable elle-même (par exemple affecter une nouvelle valeur à une variable).

La façon dont vous écrivez le nom de cette variable dans ces 2 cas est différente.

Lorsque vous voulez que Dr. Logo traite la valeur d'une variable, vous donnez son nom (*nom-de-variable*). A chaque fois que Dr. Logo rencontre un *nom de variable* dans la première ligne de la procédure, elle est exécutée. Dr. Logo sait que la valeur nécessaire sera la prochaine entrée dans l'instruction pour lancer la procédure. N'importe où Dr. Logo attendra de trouver la valeur préalablement affectée dans l'espace de travail.

Toutes les fois que vous voulez ordonner à Dr. Logo de faire quelque chose à la variable elle-même, vous écrivez son nom ainsi : « *nom-de-variable* ». Par exemple quand vous voulez attribuer une valeur à une variable vous utilisez la primitive *make*. Cette primitive a besoin de deux données : le nom de la variable puis la seconde la valeur qu'elle doit prendre. Ces valeurs peuvent être représentées par un nombre, une expression

arithmétique, ou la valeur d'une autre variable indiquée par : *autre-variable*. La façon de déclarer un nom à Dr. Logo est de faire précéder ce nom par des guillemets ( « ). De cette façon l'instruction qui permet d'affecter à la variable l'unité côté 60 est :

```
make « côté 60
```

Le (:) et le («) sont des caractères spéciaux. Ils ne peuvent donc pas être employés dans des noms de variables ou de procédures.

### 1.3.1 Variables locales et variables globales

Quand nous entrons côté dans la première ligne de définition de notre procédure, nous avons dit que côté était une variable locale mais n'avons pas expliqué ce qu'était un variable locale.

Une variable locale est une variable dont la valeur est rendue disponible à la procédure elle-même, et toute autre procédure qui l'appelle. Une fois la procédure terminée, Dr. logo ne peut vous donner le contenu de cette variable.

Dr. Logo comprend aussi l'idée de la variable globale, la valeur placée dans celle-ci par l'instruction make, est maintenue tant que la variable n'est pas changée formellement par le programme. Cette variable peut certainement être utilisée dans une procédure et peut être une donnée à une procédure, mais elles ne sont pas spécifiées dans la première ligne de définition de la procédure.

Par exemple, si la variable côté avait été une variable globale, notre procédure dessinant un carré de dimension spécifiée pourrait être :

```
to diverscarrés  
repeat 4 [fd : côté rt 90]  
end
```

N.B. : Cette procédure n'a pas besoin de données.

La séquence d'instruction permettant de dessiner un carré de 60 « pas » sera alors :

```
make « côté 60
```

```
...
```

```
diverscarré
```

La valeur de la variable globale n'est pas perdue lorsque la procédure se termine. Il vous est possible d'obtenir la valeur de cette variable en tapant l'instruction `in : côté` après l'invite ? de Dr. Logo. La valeur 60 devrait apparaître à l'écran (si vous n'avez pas changé sa valeur entre temps).

## 1.4 Éditer

Les procédures peuvent, bien entendu, être éditées pour corriger les fautes faites à la saisie, ou éventuellement la compléter.

Si vous voulez éditer une procédure se trouvant déjà dans l'espace de travail de Dr. Logo, tapez `ed « nom-de-procédure`. Cette instruction charge la procédure dans la mémoire de l'éditeur (écran), efface ce qui figurait auparavant sur l'écran (textes et graphiques seront donc perdus).

Si la procédure que vous venez d'exécuter ne fonctionne pas, tapez seulement

```
ed
```

pour corriger ou modifier un texte : Placer le curseur à l'endroit de l'insertion ou de la correction. Pour insérer, tapez les caractères voulus. Pour corriger : la touche `[ DEL ]` efface le caractère à gauche du curseur. La touche `[ DEL → ]` efface le caractère à droite du curseur.

Attention : Appuyez sur `[ RETURN ]` à la fin de chaque ligne modifiée ou corrigée.

Autres touches utilisables en mode édition :

**LINE** (**SHIFT** + **EOL**)

Remplace le curseur en début de ligne.

**EOL**

Envoie le curseur en fin de ligne.

**PAGE**

Place le curseur en bas de la page courante.

**ALT** + **PAGE**

Remplace le curseur en haut de la page courante.

**DOC** (**SHIFT** + **PAGE**)

Place le curseur à la fin de la procédure ou l'ensemble des procédures en cours de modification.

**ALT** + **DOC**

Place le curseur au début de la procédure ou de l'ensemble des procédures en cours de modification.

**ALT** + **DEL** →

Efface la fin de la ligne à partir du caractère sous le curseur (inclus).

**COPY** OU **PASTE**

Insère, à la position courante du curseur, la dernière ligne tapée.

Pour enregistrer la procédure corrigée ou modifiée, appuyer sur la touche **EXIT**. Pour annuler la correction ou modification, et conserver la procédure taper sur la touche **STOP**. Pour revenir en affichage graphique taper fs. Pour un affichage mixte (texte et graphique) tapez cs.

## 1.5 Sauvegarder des procédures

Si vous ne sauvegardez pas vos procédures sur une disquette, celles-ci seront perdues lorsque vous quitterez Dr. Logo.

Dr. Logo possède une commande afin de pouvoir sauvegarder les procédures. Cette commande inscrit le contenu total de son espace de travail sur la disquette :

save « nom-de-fichier » **RETURN**

La sélection du nom de fichier est grande, mais comporte quelques restrictions. Par exemple, le nom de fichier ne doit pas dépasser huit caractères.

Choisissez de préférence un nom qui évoque la procédure contenue dans le fichier. Vous ne pouvez pas utiliser comme nom de fichier-procédure le nom d'un fichier existant. Il faut d'abord supprimer l'ancien fichier, en tapant la commande :

erasefile « nom-de-fichier **RETURN**

puis :

save « nom-de-fichier **RETURN**

En cas d'oubli, Dr. Logo vous signale qu'il existe déjà sur la disquette, un fichier de même nom.

Pour recharger une procédure sauvegardée dans l'espace de travail de Dr. Logo, tapez :

load « nom-de-fichier **RETURN**.

## 1.6 Utiliser Dr. Logo

Cette introduction a montré quelques possibilités du Dr. Logo. Le Chapitre suivant présente d'autres primitives reconnues par Dr. Logo. Nous vous conseillons de les utiliser une à une dans de petites procédures. Avec un peu de pratique, vous pourrez réaliser des opérations très complexes avec Dr. Logo.

Pour mettre fin à votre session de travail avec Dr. Logo, tapez bye.

## 2. Les primitives de Dr. Logo : liste récapitulative

Ce Chapitre s'adresse à ceux qui ne connaissent pas encore parfaitement le langage LOGO. Il fournit une liste des primitives que vous serez amené à utiliser, seules ou dans des procédures. Des exemples d'utilisation sont donnés dans la plupart des cas. Pour une liste plus complète des primitives du Dr. Logo et de leurs emplois, consultez l'Annexe 1 plus loin et le Guide du LOGO (Soft 160).

## 2.1 Graphisme tortue

|                |   |
|----------------|---|
| bk $n$         | Fait <b>reculer</b> la tortue de $n$ « pas ». Exemple : bk 60 la fait reculer de 60 « pas ».  |
| fd $n$         | Fait <b>avancer</b> la tortue de $n$ (pas). Exemple : fd 60.  |
| home<br>ht     | Ramène la tortue au <b>centre</b> de l'écran.<br><b>Rend la tortue invisible</b> pour accélérer et clarifier le dessin.   |
| lt $n$         | Fait tourner la tortue de $n$ degrés vers la <b>gauche</b> .<br>Exemple : lt 60 lui fait effectuer un virage de $60^\circ$ à gauche.  |
| pu<br>pd<br>pe | <b>Lève le stylo</b> : la tortue cesse de dessiner.<br><b>Abaisse le stylo</b> : la tortue <b>recommence à dessiner</b> .<br>La tortue <b>efface</b> toutes les lignes qu'elle suit ou rencontre. |
| rt $n$         | Fait tourner la tortue de $n$ degrés vers la <b>droite</b> .<br>Exemple : rt 60 provoque un virage de $60^\circ$ à droite.  |
| seth $n$       | Donne le « <b>cap</b> » à la tortue, $0^\circ$ étant la position verticale et $n$ étant exprimé en degrés. Exemple : seth 90 pointe la tortue perpendiculairement au côté droit de l'écran.       |
| setpos [n m]   | Place la tortue au <b>point déterminé</b> par les coordonnées $n$ (abscisse) et $m$ (ordonnée).<br>Exemple : setpos [30 50] place la tortue au point défini par l'abscisse 30 et l'ordonnée 50.   |
| setx $n$       | Déplace la tortue horizontalement jusqu'au <b>point d'abscisse</b> $n$ . Exemple : setx 30 déplace la tortue jusqu'au point d'abscisse 30.  |
| sety $n$       | Déplace la tortue verticalement jusqu'au <b>point d'ordonnée</b> $n$ . Exemple : sety 50 déplace la tortue jusqu'au point ordonnée 50.  |
| st             | Fait <b>réapparaître la tortue</b> .  |
| tf             | Affiche les données courantes concernant la <b>tortue</b> : visible/invisible ; position ; direction.   |

towards [n m]

Pointe la tortue en direction d'un point de coordonnées  $n$  et  $m$ . **Exemple :** Pour towards [30 50] la « pointe » de la tortue se tourne vers le point défini par l'abscisse 30 et l'ordonnée 50.

## 2.2 Ecran en mode graphique

clean

Vide l'écran sans modifier l'emplacement de la tortue.

cs

Vide l'écran en ramenant la tortue au centre.

dot [n m]

Fait apparaître un point sur l'écran, de coordonnées  $n$  et  $m$ . **Exemple :** le point de coordonnées 30 et 50 apparaît si vous faites dot [30 50]

fence

Confine la tortue dans la partie visible de l'écran.

fs

Affichage graphique plein écran.

setscrunch  $n$ 

Détermine l'attribut d'écran correspondant au n° de code  $n$ .  $n$  peut être compris entre 0.1 et 10. Il est initialement fixé à 0.468.

setsplit  $n$ 

Détermine le nombre  $n$  de lignes affichées dans un écran mixte. **Exemple :** setsplit 10 limite le nombre de lignes de texte à 10.

sf

Affiche les données concernant l'état de l'écran.

ss

L'écran est mixte : moitié graphisme ; moitié texte.

window

Permet à la tortue d'élargir sa « fenêtre », donc de quitter l'écran visible après une commande fence ou wrap.

wrap

« Enroule » l'écran sur lui-même pour que la tortue puisse disparaître d'un côté et réapparaître de l'autre.

## 2.3 Ecran en mode texte

|                     |  |
|---------------------|--|
| ct                  | Efface tout <b>texte</b> dans la fenêtre et y replace le curseur en haut à gauche.   |
| cursor              | <b>Affiche</b> la position du <b>curseur</b> en donnant ses coordonnées (n° de colonne et de ligne).   |
| pr [a b...]         | <b>Affiche</b> a b etc. sans les crochets et va à la ligne en fin de liste. Exemple pr [a b c] affiche a b c.  |
| setcursor [n m]     | <b>Place</b> le <b>curseur</b> de l'écran texte dans la colonne n de la ligne m. Exemple : setcursor [35 14] le place dans la colonne 35 de la ligne 14. |
| setsplit n          | <b>Détermine</b> le nombre n de lignes de texte dans un écran <b>mixte</b> .   |
| show [a b...]<br>ss | <b>Affiche</b> a b etc. entre crochets puis va à la ligne. L'écran est <b>mixte</b> : moitié graphisme ; moitié texte.                                   |
| ts                  | <b>Affichage écran plein texte</b> (pas de graphisme).   |
| type [a b...]       | <b>Affiche</b> a b etc. sans crochets et sans aller à la ligne en fin de liste.  |

## 2.4 Définition des variables

|                    |   |
|--------------------|---|
| erall              | <b>Détruit</b> toutes les procédures et variables dans l'espace de travail.   |
| ern [a b...]       | <b>Détruit</b> toutes les variables <b>désignées</b> . Exemple : ern (côté taille) détruit les variables côté et taille.  |
| (local « a « b...) | <b>Fait</b> des variables désignées des variables <b>locales</b> dans la procédure en cours ou dans ses sous-procédures. Exemple : local « côté « taille fait de côté et taille des données de la procédure en cours. |
| make « variable a  | <b>Affecte</b> la valeur a à la <b>variable</b> désignée. Exemple : make « côté 50 affecte la valeur 50 à la variable côté.   |

|             |  |
|-------------|--|
| nodes       | Affiche le nombre de nodes disponibles dans l'espace de travail node=unité de base de la mémoire interne.  |
| po « a »    | Affiche la valeur courante de la variable désignée par « a ». Exemple : Affiche 50 si côté a la valeur 50. |
| poall       | Affiche les définitions de toutes les procédures et variables dans l'espace de travail.                    |
| pons        | Affiche les noms et les valeurs de toutes les variables globales dans l'espace de travail.                 |
| recycle     | Réorganise l'espace de travail en éliminant les informations inutiles.                                     |
| thing « a » | Affiche la valeur de la « chose » a. Exemple : si côté a la valeur 50, thing « côté » affiche 50.          |

## 2.5 Opérations arithmétiques

|               |  |
|---------------|--|
| arctan n      | Affiche en degrés, l'angle dont la tangente est n. Exemple : pour arctan 1, affiche 45.                |
| cos n         | Affiche le cosinus d'un angle de n degrés. Exemple : 0.5 pour cos 60.                                  |
| int n         | Affiche la partie entière d'un nombre n. Exemple : pour int 1.33, affiche 1.                           |
| quotient n m  | Affiche le quotient entier de n par m. Exemple : pour quotient 14.4, affiche 3.                        |
| random n      | Affiche un nombre entier positif aléatoire compris entre 0 et n-1, n étant supérieur ou égal à 1.      |
| remainder n m | Affiche le reste de la division de n par m. Exemple remainder 7 3 donne 1.                             |
| round n       | Arrondit n au nombre entier le plus proche. Exemple : affiche 3 pour round 3.33 mais 4 pour round 3.5. |
| sin n         | Affiche le sinus d'un angle de n degrés. Exemple : 0.5 pour sin 30.                                    |
| + a b ou a+b  | Affiche la somme de a plus b. Exemple : 4 pour + 2 2 ou 2 + 2.   |

|                    |   |
|--------------------|---|
| $- a b$ ou $a - b$ | Affiche le résultat de $a$ moins $b$ . Exemple 5 pour $-10\ 5$ ou $10 - 5$ .                  |
| $* a b$ ou $a * b$ | Affiche le produit de $a$ par $b$ . Exemple : 24 pour $* 4\ 6$ ou $4 * 6$ .                   |
| $/ a b$ ou $a / b$ | Affiche le quotient de la division de $a$ par $b$ . Exemple : 5.2 pour $/26\ 5$ ou $26 / 5$ . |

## 2.6 Opérations logiques

|                    |  |
|--------------------|--|
| and $a b$          | Affiche TRUE (vrai) si les affirmations $a$ et $b$ sont toutes deux vraies ; sinon, FALSE (faux). Exemple : and (3<4) (7>4) donne TRUE.        |
| not $a$            | Affiche TRUE si l'affirmation $a$ est fautive et FALSE si elle est vraie. Exemple : affiche TRUE pour (3=4).                                   |
| or $a b...$        | Affiche TRUE si l'une des deux affirmations est vraie et FALSE si aucune n'est vraie. Exemple : TRUE pour (3=4) (2=2), FALSE pour (3=4) (2=1). |
| = $a b$ ou $a = b$ | Affiche TRUE si $a$ égale $b$ ; sinon FALSE. Exemple : pour = « oui » oui affiche TRUE mais FALSE pour 1=2.                                    |
| > $a b$ ou $a > b$ | Affiche TRUE si $a$ plus grand que $b$ ; sinon, FALSE. Exemple : >19 20 donne FALSE mais 20 .013 19 donne TRUE.                                |
| < $a b$ ou $a < b$ | Affiche TRUE si $a$ plus petit que $b$ ; sinon, FALSE. Exemple : <19 20 donne TRUE mais 20<19 donne FALSE.                                     |

## 2.7 Les procédures

|                         |   |
|-------------------------|---|
| contents                | Liste tout le vocabulaire que connaît le Dr. Logo au moment de la demande [noms et symboles]. |
| ed « nom-de-procédure » | permet de modifier la procédure nommée.   |

|                         |  |
|-------------------------|--|
| edall                   | permet de modifier toutes les procédures dans l'espace de travail.   |
| end                     | Indique la fin d'une définition de procédure (doit figurer seul à la dernière ligne).                        |
| er « nom de procédure   | <b>Détruit</b> la procédure nommée. Exemple : er « carré détruit la procédure carrée.                        |
| erall                   | <b>Efface toutes</b> les procédures et les variables de l'espace de travail.                                 |
| po « nom-de-procédure   | Affiche la définition de la procédure nommée. Exemple : po « carré affiche la définition de carré.           |
| poall                   | <b>Affiche les définitions de toutes</b> les procédures et de toutes les variables dans l'espace de travail. |
| pops                    | <b>Affiche les noms et les définitions de toutes les procédures</b> dans la mémoire de travail.              |
| pots                    | <b>Affiche les titres et les données de toutes les procédures</b> existant à un moment donné.                |
| text « nom-de-procédure | Affiche le <b>texte</b> de la définition de procédure nommée.  |
| to                      | Indique le début d'une définition de procédure.  |

## 2.8 Contrôle des conditions d'exécution

|               |   |
|---------------|---|
| bye           | Met fin à la session de Dr. Logo courante.  |
| catch « nom a | <b>Recherche</b> les erreurs et les conditions spéciales spécifiées par <i>a</i> , apparues pendant l'exécution d'une séquence d'instructions et identifiées par une instruction throw du même nom. |
| co            | <b>Continue</b> après une interruption imposée par le programme.  |
| error         | Affiche sous forme de liste, le code de la dernière erreur produite.  |

|                                |  |
|--------------------------------|--|
| go « mot                       | Dans la procédure en cours, va directement à la position occupée par un mot et exécute la ligne suivante.  |
| if liste-d'instruction         | Exécute la liste l d'instructions spécifiée si a est vrai sinon passe à l'instruction suivante. Exemple : if a>b pr (la plus grande) affiche « a plus grand si plus grand que b. |
| label « word                   | Définit la ligne à exécuter après une commande go.   |
| op a                           | Fait de a ce qui est rendu par la procédure courante. Met fin immédiatement à l'exécution de la procédure.   |
| pause                          | Interrompt provisoirement l'exécution d'une procédure (co reprend l'exécution).  |
| repeat n [liste-d'instruction] | Répète l'instruction spécifiée n fois. Exemple : repeat 4 [fd 30 rt 90] fait avancer la tortue de 30 pas et tourner à droite, quatre fois de suite.                              |
| run [listed instructions]      | Exécute la liste d'instructions.   |
| stop                           | Met fin à l'exécution de la procédure courante.  |
| throw « nom                    | Définit une condition spéciale [avec une commande catch du même nom]. Renvoie la procédure à la ligne qui suit la commande catch.  |

## 2.9 Traitement des mots et les listes

|                             |   |
|-----------------------------|---|
| ascii « mot ou acii [ab...] | Affiche la valeur ASCII de la première lettre de mot ou du premier caractère de la liste. Exemple : pour ascii « bon affiche 103. |
| bf « mot ou bf [a b...]     | Affiche un mot ou une liste sans le premier élément. Exemple : pour bf « prend, affiche rend ; pour bf [1 2 3 ] affiche [2 3] .   |
| bl « mot ou bl [a b...]     | Affiche un mot ou une liste sans leur dernier élément. Exemple : pour bl « livres, affiche livre : pour bl [1 2 3] affiche [1 2]  |
| char n                      | Affiche le caractère dont la valeur ASCII est n. Exemple : pour char 83, affiche s.   |

- count « *mot* ou count [a b...] **Compte** le nombre de lettres dans un *mot* ou le nombre d'éléments dans liste. Exemple : pour count « livres, affiche 6 ; pour count [1 2 3] affiche 3.
- first « *mot* ou first [a b...] **Affiche** la première lettre de mot ou le premier élément de la liste. Exemple : l pour first « livre ou 1 pour first [1 2 3].
- fput « a « *mot* **Affiche** le mot obtenu en ajoutant « a » devant mot. Exemple : pour fput « l » « livre, affiche livre .
- fput a [a b...] **Affiche** la liste obtenue en ajoutant « a » devant [b c...] Exemple : affiche [1 2 3 4 ] pour fput l [2 4]
- item n « *mot* ou item n [a b ...] **Affiche** la n<sup>e</sup> lettre de mot ou le n<sup>e</sup> élément de la liste. Exemple : item 3 « livre donne i ; item 3 [1 3] donne 2.
- last « *mot* ou last [a b...] **Affiche** la dernière lettre de mot ou le dernier élément de la liste. Exemple : pour last « livres affiche s ; pour last [1 2 3] affiche 3.
- lc « *mot* **Convertit** toutes les **majuscules** en minuscules dans un mot donné. Exemple lc « Bonjour donne bonjour.
- [list a b...] **Affiche** la **liste** [a b...]. Exemple : [ list 1 2 3 ] .
- lput « *mot1* « *mot2* **Crée** un nouveau mot en plaçant *mot1* après *mot2*. Exemple : pour lput « jour « bon affiche bonjour.
- lput « z [a b...] **Forme** une nouvelle liste, en plaçant z en dernier. Exemple : lput 4 [1 2 3] donne [1 2 3 4 ] .
- se « *mot1* « *mot2*... **Affiche** une liste comprenant dans l'ordre les mots *mot1*, *mot2*, etc. Exemple se « pomme « poire « cerise affiche [pomme poire cerise].
- se [a1 b1...] [a2 b2...] **Affiche** une liste unique [a1 b1...]. Exemple : se [rouge orange jaune] [vert bleu] affiche [rouge orange jaune vert bleu].
- shuffle [a b...] **Redistribue** aléatoirement les éléments de la liste. Exemple : shuffle,[1 2 3 4] donne [2 3 4 1] ou [3 4 2 ] .

uc « mot

Affiche le mot donné en majuscules. Exemple : pour « Bonjour affiche BONJOUR.

word « mot1 « mot2

Affiche un nouveau mot formé par la fusion de mot1 et de mot2. Exemple : word « bon « jour, affiche bonjour.

## 2.10 Gestion des fichiers sur disquette

change f « nouveau-nom-de-fichier ancien-nom-de-fichier

Modifie un nom de fichier sur la disquette dans l'unité active. Exemple change f « boîte « carré donne le nom boîte à la procédure carré

dir [nom de fichier]

Affiche les noms des fichiers Dr. Logo sauvegardés sur la disquette de l'unité active. ? peut être utilisé comme caractère de substitution. Exemple : dir affiche tous les fichiers présents sur la disquette de l'unité par défaut ; dir « a : affiche tous les fichiers sur l'unité A ; dir « p ? ? ? ? ? ? ? ? affiche tous les fichiers dont les noms commencent par p présent sur l'unité par défaut.

erasefile « nom-de-fichier

Détruit le fichier spécifié dans le répertoire de la disquette sur l'unité active. Exemple : erasefile maproc détruit le fichier maproc.

load « nom-de-fichier

Charge dans l'espace de travail de fichier spécifié. Exemple : load « maproc charge le fichier maproc.

save « nom-de-fichier

Sauvegarde le contenu de l'espace de travail sur la disquette de l'unité active, dans le fichier nom-de-fichier. Exemple : save « maproc sauvegarde le contenu de l'espace de travail dans le fichier maproc.

setd « Unité

Fixe le lecteur pris par défaut.

## 2.11 Le clavier

rc

Lit le prochain caractère tapé au clavier (sans l'afficher).

rl

Lit sous forme de liste la prochaine ligne de caractères tapée au clavier et suivie d'un !CR !

rq

Lit un mot ou un suite de mots tapés au clavier et suivis d'un !CR !.

## 2.12 L'imprimante

|         |   |
|---------|---|
| copyon  | Imprime le texte affiché à l'écran.                 |
| copyoff | Interrompt l'impression du texte affiché à l'écran. |

## 2.13 Gestion des fichiers image sur disquette

|                                  |   |
|----------------------------------|---|
| dirpic [ <i>nom-de-fichier</i> ] | Affiche le répertoire des fichiers <b>image</b> présents sur une unité. Vous pouvez utiliser le ? comme caractère de substitution. Exemple : dirpic « a : affiche les noms des fichiers image sur l'unité A ; dirpic p ???????? affiche les noms de tous les fichiers sur l'unité par défaut commençant par p . |
| loadpic <i>nom-de-fichier</i>    | Exécute le dessin défini dans <b>nom-de-fichier</b> . Exemple : loadpic « monimage affiche le dessin défini dans le monimage .  |
| savepic <i>nom-de-fichier</i>    | <b>Sauvegarde</b> le dessin affiché dans un fichier <b>image</b> . Exemple : savepic « monimage sauvegarde de dessin affiché dans le fichier monimage.  |

## 3. Les primitives supportées sur le PCW9512

|        |           |          |           |         |
|--------|-----------|----------|-----------|---------|
| and    | end       | local    | quotient  | text    |
| arctan | er        | lput     |           | tf      |
| ascii  | erall     | lt       | random    | thing   |
|        | erasefile |          | rc        | throw   |
|        | erasepic  | make     | recycle   | to      |
| bf     | ern       | memberp  | remainder | towards |
| bk     | error     |          | remprop   | trace   |
| bl     | examine   | namep    | repeat    | ts      |
| bye    |           | nodes    | rerandom  | type    |
|        | fd        | noformat | rl        |         |

|          |         |         |            |        |
|----------|---------|---------|------------|--------|
| catch    | fence   | not     | round      | uc     |
| change   | fill    | notrace | rq         |        |
| char     | first   | nowatch | rt         | watch  |
| clean    | fput    | numberp | run        | where  |
| co       | fs      |         |            | window |
| contents |         | op      | save       | word   |
| copyoff  | glist   | or      | savepic    | wordp  |
| copyon   | go      | out     | se         | wrap   |
| cos      | gprop   |         | setcursor  |        |
| count    |         |         | setd       |        |
| cs       | home    | pause   | seth       |        |
| ct       | ht      | pd      | setpc      |        |
| cursor   |         |         |            |        |
|          |         | pe      | setpen     |        |
| default  | int     | piece   | setpos     |        |
| define   | item    | plist   | setscrunch |        |
| deposit  | if      | po      | setsplit   |        |
| dir      | in      | poall   | setx       |        |
|          |         | pons    | sety       |        |
| dirpic   | keyp    | pops    | sf         |        |
| dot      |         | pots    | show       |        |
| dotc     | label   | pprop   | shuffle    |        |
|          | last    | pps     | sin        |        |
| ed       | lc      | pr      | ss         |        |
| edall    | list    | pu      | st         |        |
| edf      | listp   | px      | stop       |        |
| empty    | load    |         |            |        |
|          | loadpic |         |            |        |

# Jeux de caractères CP/M+

Sous CP/M plus, le PCW9512 dispose d'un jeu de 256 caractères. La liste complète de ces caractères vous est donné en Section I.4.

Chaque caractère est reconnu (du PCW9512) par un code habituellement représenté par un nombre décimal compris entre 0 et 255. Le jeu de caractère est fourni avec huit variantes de « langue » différentes et la spécification d'un certain nombre de caractères dépendant de la « nationalité » du jeu de caractère utilisé. Dans chaque cas les codes du PCW9512 représentent une version étendue du standard ASCII.

Le jeu de caractère normalement utilisé sur le PCW9512 vendu en France est le jeu français. Les détails pour charger et utiliser un jeu national de caractères différent est donné en Section I.1.3.

**Alors qu'il est possible d'afficher tous les 256 caractères sur l'écran et de les traiter lorsqu'ils proviennent d'un fichier, il n'est pas possible de taper tous les caractères au clavier et il n'est pas possible d'imprimer tous ces caractères sur votre imprimante.**

La gamme de caractère pouvant être tapée dépend de la configuration du clavier. Le curseur du PCW9512 est normalement configuré pour produire 147 caractères. Quarante-sept de ces caractères ne nécessitent qu'une touche pour être obtenus. Les autres sont obtenus à l'aide de combinaison de touches **[Shift] + touche**, **[ALT] + touche**, **[EXTRA] + touche** ou **[Shift] + [ALT] + touche**. Les combinaisons de touches sont données en Section I.1.1. Une autre combinaison de 49 touches produit des codes de contrôle CP/M.

Les caractères qui peuvent être produits par votre imprimante dépend de l'imprimante que vous utilisez. Et, s'il s'agit d'une imprimante à marguerite, de la marguerite employée. Chaque marguerite dispose d'un peu plus de 100 caractères.

Le jeu de caractère qui peut être tapé peut être modifié immédiatement. Pour cela regardez en Section I.3. Il y a, cependant, quelques combinaisons de touches spéciales qui ne peuvent être modifiées car elles affecteront le fonctionnement du PCW9512. Une de celles-ci est **[ALT] + [ENTER]** qui agit comme verrouillage majuscule, minuscule. Une autre, **[ALT] + [RELAY]** qui agit comme verrouillage touche de curseur clavier numérique. Et bien sur la combinaison **[SHIFT] + [ALT] + [EXIT]** que réinitialise la machine.

**Remarque :** Certains logiciels n'interprètent pas les caractères ayant une valeur hexadécimale supérieure à #7F. Ces caractères ne doivent pas être utilisés avec de tels logiciels. Ce type de problème est notamment rencontré lorsque l'on désire obtenir des lettres accentuées.

## I.1 Le clavier CP/M standard

### I.1.1 Les touches caractères

La table suivante indique les caractères disponibles dans le jeu de caractère CP/M et la combinaison des touches. Quand le caractère ne peut pas être tapé sur le système standard, la combinaison est qualifiée de « non définie ». La touche reproduisant une telle combinaison peut être configurée par l'utilitaire SETKEYS, comme décrit dans la Section I.3.

Les codes donnés dans la liste sont les codes pour le jeu de caractère Français.

**IMPORTANT :** Tous les caractères que vous entrez au clavier ne peuvent être affichés sur votre imprimante. Les caractères disponibles sur la marguerite fournie et la combinaison des touches utilisé pour les obtenir, sont indiqués dans la Section I.2.

| Description des symboles  | Valeur décimale | Valeur hexadécimale | Combinaison des touches (Language 1) |
|---------------------------|-----------------|---------------------|--------------------------------------|
| <b>Alphanumériques</b>    |                 |                     |                                      |
| a...z Caractère minuscule | 97...122        | #61...#7A           | <i>Lettre seule</i>                  |
| A...Z Caractère Majuscule | 65...90         | #45...#5A           | <b>SHIFT</b> + <i>lettre</i>         |
| 0 Zero non barré          | 127             | #7F                 | Non installé                         |
| 0...9 Numéros             | 49...57         | #31...#39           | <b>SHIFT</b> + <i>chiffre</i>        |
| æ L. case diphtong        | 246             | #F6                 | <b>ALT</b> + )                       |
| Æ U. case diphtong        | 214             | #D6                 | <b>SHIFT</b> + <b>ALT</b> + )        |
| <b>Symboles textuels</b>  |                 |                     |                                      |
| - Trait d'union           | 45              | #2D                 | -                                    |
| , Virgule                 | 44              | #2C                 | ,                                    |
| . Point final             | 46              | #2E                 | <b>SHIFT</b> + .                     |
| ; Point virgule           | 59              | #3B                 | ;                                    |
| : Deux points             | 58              | #3A                 | :                                    |
| ! Point d'exclamation     | 33              | #21                 | !                                    |
| ? Point d'interrogation   | 63              | #3F                 | <b>Shift</b> + ,                     |
| Espace                    | 32              | #20                 | Barre d'espace                       |
| & Et Commercial           | 38              | #26                 | &                                    |
| ' Apostrophe              | 39              | #27                 | '                                    |
| « Guillemet               | 34              | #22                 | »                                    |
| _ Soulignement            | 95              | #5F                 | <b>Shift</b> + _                     |
| * Astérisque              | 42              | #2A                 | *                                    |
| # Dièse                   | 163             | #A3                 | #                                    |
| / Barre oblique           | 47              | #2F                 | <b>Shift</b> + /                     |
| ( Parenthèse ouverte      | 40              | #28                 | (                                    |
| ) Parenthèse fermée       | 41              | #29                 | )                                    |
| [ Crochet ouvert          | 91              | #5B                 | <b>SHIFT</b> + [                     |
| ] Crochet fermé           | 93              | #5D                 | § (¹)                                |

## Annexe I : Jeux de caractères de CP/M Plus

| Description des symboles   | Valeur décimale | Valeur hexadécimale | Combinaison des touches (Language 1) |
|----------------------------|-----------------|---------------------|--------------------------------------|
| { Accolade ouverte         | 123             | #7B                 | N'existe pas                         |
| } Accolade fermée          | 125             | #7D                 | N'existe pas                         |
| é E minuscule accent aigu  | 225             | #E1                 | é                                    |
| à A minuscule accent grave | 234             | #EA                 | à                                    |
| è E minuscule accent grave | 235             | #EB                 | è                                    |
| ù U minuscule accent grave | 238             | #EE                 | ù                                    |
| É E majuscule accent aigu  | 193             | #C1                 | [ALT] + é                            |
| À A majuscule accent grave | 202             | #CA                 | [ALT] + à                            |
| È E majuscule accent grave | 203             | #CB                 | [ALT] + è                            |
| Û U majuscule accent grave | 206             | #CE                 | [ALT] + ù                            |
| @ Arobas                   | 64              | #40                 | à (!)                                |
| © Copyright                | 164             | #A4                 | [EXTRA] + C                          |
| ® Marque déposée           | 190             | #BE                 | [EXTRA] + R                          |
| TM Marque commerciale      | 191             | #BF                 | [EXTRA] + T                          |
| § Section                  | 166             | #A6                 | §                                    |
| ¶ Paragraphe               | 165             | #A5                 | [EXTRA] + P                          |
| + Croix                    | 167             | #A7                 | [EXTRA] + D                          |
| • Cercle                   | 187             | #BB                 | [ALT] + ;                            |
| • point noir               | 188             | #BC                 | [SHIFT] + [ALT] + ;                  |

| Description des symboles      |                     | Valeur décimale | Valeur hexadécimale | Combinaison des touches (Language 1) |
|-------------------------------|---------------------|-----------------|---------------------|--------------------------------------|
| <b>Symboles monétaires</b>    |                     |                 |                     |                                      |
| £                             | Livre sterling      | 35              | #23                 | <b>[EXTRA]</b> + \$                  |
| \$                            | Dollar              | 36              | #24                 | \$                                   |
| ¢                             | Cent                | 177             | #B1                 | N'existe pas                         |
| ¥                             | Yen                 | 189             | #BD                 | <b>[EXTRA]</b> + Y                   |
| Pt                            | Peseta              | 173             | #AD                 | N'existe pas                         |
| f                             | Florin (Hollandais) | 176             | #BO                 | <b>[EXTRA]</b> + F                   |
| <b>Symboles mathématiques</b> |                     |                 |                     |                                      |
| +                             | Plus                | 43              | #2B                 | <b>[SHIFT]</b> +                     |
| -                             | Moins               | 45              | #2D                 | -                                    |
| =                             | Egal                | 61              | #3D                 | =                                    |
| ∅                             | Zéro barré          | 48              | #30                 | <b>[SHIFT]</b> + à                   |
| 1/2                           | Un demi             | 169             | #A9                 | <b>[ALT]</b> + 4                     |
| 1/4                           | Un quart            | 168             | #A8                 | <b>[ALT]</b> + 2                     |
| 3/4                           | Trois quart         | 170             | #AA                 | <b>[ALT]</b> + 6                     |
| 1/8                           | Un huitième         | 182             | #B6                 | <b>[ALT]</b> + 1                     |
| 3/8                           | Trois huitième      | 183             | #B7                 | <b>[ALT]</b> + 3                     |
| 5/8                           | Cinq huitième       | 184             | #B8                 | <b>[ALT]</b> + 5                     |
| 7/8                           | Sept huitième       | 185             | #B9                 | <b>[ALT]</b> + 7                     |
| .                             | Point décimal       | 46              | #2E                 | <b>[SHIFT]</b> + ;                   |
| /                             | Barre oblique       | 47              | #2F                 | <b>[SHIFT]</b> + :                   |
| <                             | Inférieur à         | 60              | #3C                 | <b>[SHIFT]</b> + *                   |
| >                             | Supérieur à         | 62              | #3E                 | <b>[SHIFT]</b> + #                   |
| ≤                             | Inférieur ou égal à | 221             | #10D                | <b>[EXTRA]</b> + H                   |
| ≥                             | Supérieur ou égal à | 220             | #9C                 | <b>[EXTRA]</b> + K                   |
| ≠                             | Différent de        | 222             | #DE                 | <b>[EXTRA]</b> + J                   |
| ≈                             | Peu différent de    | 223             | #DF                 | N'existe pas                         |

## Annexe I: Jeux de caractères de CP/M Plus

| Description des symboles | Valeur décimale        | Valeur hexadécimale | Combinaison des touches (Language 1) |              |
|--------------------------|------------------------|---------------------|--------------------------------------|--------------|
| ≡                        | Equivalent à           | 255                 | #FF                                  | N'existe pas |
| %                        | Pour cent              | 37                  | #25                                  | [SHIFT] + ù  |
| ‰                        | Pour mille             | 181                 | #B5                                  | N'existe pas |
| (                        | Parenthèse ouverte     | 40                  | #28                                  | (            |
| )                        | Parenthèse fermée      | 41                  | #29                                  | )            |
| [                        | Crochet ouvert         | 91                  | #5B                                  | [SHIFT] + )  |
| ]                        | Crochet fermé          | 93                  | #5D                                  | §            |
| {                        | Accolade ouverte       | 123                 | #7B                                  | N'existe pas |
| }                        | Accolade fermée        | 125                 | #7D                                  | N'existe pas |
|                          | Barre verticale        | 124                 | #7C                                  | [EXTRA] + ;  |
| \                        | Barre oblique inversée | 92                  | #5C                                  | [EXTRA] + :  |
| #                        | Dièse                  | 163                 | #3                                   | #            |
| °                        | Degré                  | 162                 | #A2                                  | [SHIFT] + )  |
| ↑                        | Exponentiation         | 94                  | #5E                                  | ^            |

### Caractères de certaines langues

|   |                         |     |     |              |
|---|-------------------------|-----|-----|--------------|
| á | A minuscule accent aigu | 224 | #E0 | N'existe pas |
| í | I minuscule accent aigu | 226 | #E2 | N'existe pas |
| ó | O minuscule accent aigu | 227 | #E3 | N'existe pas |
| ú | U minuscule accent aigu | 228 | #E4 | N'existe pas |
| Á | A majuscule accent aigu | 192 | #C0 | N'existe pas |
| Í | I majuscule accent aigu | 194 | #C2 | N'existe pas |

| Description des symboles |                                |  | Valeur décimale | Valeur hexadécimale | Combinaisons des touches (Language 1) |
|--------------------------|--------------------------------|--|-----------------|---------------------|---------------------------------------|
| Ó                        | O majuscule accent aigu        |  | 195             | #C3                 | N'existe pas                          |
| Ú                        | U majuscule accent aigu        |  | 196             | #C4                 | N'existe pas                          |
| â                        | A minuscule accent circonflexe |  | 229             | #E5                 | N'existe pas                          |
| ê                        | E minuscule accent circonflexe |  | 230             | #E6                 | N'existe pas                          |
| î                        | I minuscule accent circonflexe |  | 231             | #E7                 | N'existe pas                          |
| ô                        | O minuscule accent circonflexe |  | 232             | #E8                 | N'existe pas                          |
| û                        | U minuscule accent circonflexe |  | 233             | #E9                 | N'existe pas                          |
| Â                        | A majuscule accent circonflexe |  | 197             | #C5                 | N'existe pas                          |
| Ê                        | E majuscule accent circonflexe |  | 198             | #C6                 | N'existe pas                          |
| Î                        | I majuscule accent circonflexe |  | 199             | #C7                 | N'existe pas                          |
| Ô                        | O majuscule accent circonflexe |  | 200             | #C8                 | N'existe pas                          |
| Û                        | U majuscule accent circonflexe |  | 201             | #C9                 | N'existe pas                          |
| ì                        | I minuscule accent grave       |  | 236             | #EC                 | N'existe pas                          |
| ò                        | O minuscule accent grave       |  | 237             | #ED                 | N'existe pas                          |
| Ì                        | I majuscule accent grave       |  | 204             | #CC                 | N'existe pas                          |
| Ò                        | O majuscule accent grave       |  | 205             | #CD                 | N'existe pas                          |

## Annexe I: Jeux de caractères de CP/M Plus

| Description des symboles | Valeur décimale | Valeur hexadécimale | Combinaison des touches (Language 1) |
|--------------------------|-----------------|---------------------|--------------------------------------|
| ä A minuscule tréma      | 240             | #F1                 | N'existe pas                         |
| ë E minuscule tréma      | 241             | #F2                 | N'existe pas                         |
| ï I minuscule tréma      | 242             | #F3                 | N'existe pas                         |
| ö O minuscule tréma      | 243             | #F4                 | N'existe pas                         |
| ü U minuscule tréma      | 244             | #F5                 | N'existe pas                         |
| y Y minuscule tréma      | 245             | #F6                 | N'existe pas                         |
| Ä A majuscule tréma      | 208             | #D0                 | N'existe pas                         |
| Ë E majuscule tréma      | 209             | #D1                 | N'existe pas                         |
| Ï I majuscule tréma      | 210             | #D2                 | N'existe pas                         |
| Ö O majuscule tréma      | 211             | #D3                 | N'existe pas                         |
| Ü U majuscule tréma      | 212             | #D4                 | N'existe pas                         |
| ÿ Y majuscule tréma      | 213             | #D5                 | N'existe pas                         |
| ã A minuscule tilde      | 250             | #FA                 | N'existe pas                         |
| ñ N minuscule tilde      | 251             | #F9                 | N'existe pas                         |
| õ O minuscule tilde      | 252             | #FB                 | N'existe pas                         |
| Ã A majuscule tilde      | 218             | #DA                 | N'existe pas                         |
| Ñ N majuscule tilde      | 217             | #D9                 | N'existe pas                         |
| Õ O majuscule tilde      | 219             | #DB                 | N'existe pas                         |
| à A minuscule petit rond | 247             | #F7                 | [ALT] + !                            |
| À A majuscule petit rond | 215             | #D7                 | [SHIFT] + [ALT] + !                  |
| æ A et E minuscule collé | 246             | #F6                 | [ALT] + )                            |
| Æ A et E majuscule collé | 214             | #D6                 | [SHIFT] + [ALT] + )                  |
| ç C minuscule cédille    | 245             | #F5                 | ç                                    |
| Ç C majuscule cédille    | 213             | #D5                 | [ALT] + ç                            |
| ø O minuscule barré      | 248             | #F8                 | N'existe pas                         |

| Description des symboles | Valeur décimale | Valeur hexadécimale | Combinaison des touches (Language 1) |
|--------------------------|-----------------|---------------------|--------------------------------------|
| Ø O majuscule barré      | 216             | #D8                 | N'existe pas                         |
| ß Double S allemand      | 186             | #BA                 | [EXTRA] + S ou [EXTRA] + B           |
| ♀ Symbole féminin        | 160             | #A0                 | [EXTRA] + a                          |
| ♂ Symbole masculin       | 161             | #A1                 | [EXTRA] + o                          |

## Symboles textuels de certaines langues

|                                 |     |     |              |
|---------------------------------|-----|-----|--------------|
| ˆ Accent aigu                   | 179 | #B3 | [EXTRA] + 4  |
| ˆ Accent circonflexe            | 180 | #B4 | [EXTRA] + 5  |
| ˆ Accent grave                  | 96  | #60 | N'existe pas |
| ˆ Tréma                         | 178 | #B2 | [SHIFT] + ^  |
| ˆ Tilde                         | 126 | #7E | [EXTRA] + ~  |
| « Guillemet ouvert              | 171 | #AB | [EXTRA] + *  |
| » Guillemet fermé               | 172 | #AC | [EXTRA] + #  |
| ¿ Point d'interrogation inversé | 174 | #AE | [EXTRA] + ,  |
| ¡ Point d'exclamation inversé   | 175 | #AF | [EXTRA] + !  |

## Signes de directions

|                               |     |     |              |
|-------------------------------|-----|-----|--------------|
| ↑ Flèche haut                 | 94  | #SE |              |
| ⇒ Double flèche droite        | 252 | #FC | N'existe pas |
| ⇐ Double flèche gauche        | 253 | #FD | N'existe pas |
| ⇔ Double flèche gauche droite | 254 | #FF | N'existe pas |

(1) En langage 1, le crochet ouvert, le crochet fermé et l'arobas ne sont pas visualisés en tant que tel mais respectivement par le degré, le paragraphe, le a accentué. Ceux-ci en ont la même fonctionnalité. Pour les visualiser, il est nécessaire de passer en langage 0.

## I.1.2 Fonctions et touches spéciales

La table suivante indique les codes de contrôles qui sont générés par les différentes touches de fonctions et touches spéciales. Ces touches et leurs codes générés sont utilisés pour vous assister dans l'utilisation du CP/M et du Basic. Elles peuvent être reconfigurées, la façon de le faire est décrite en Section 1.3.

| Code | Chaîne de contrôle | Combinaison de touches |
|------|--------------------|------------------------|
| #80  | Contrôle C         | STOP                   |
| #81  | Contrôle Z         | F1                     |
| #82  | Contrôle Z         | F2 (SHIFT + F1)        |
| #83  | Contrôle Q         | F3                     |
| #84  | Contrôle Q         | F4 (SHIFT + F3)        |
| #85  | Contrôle S         | F5                     |
| #86  | Contrôle S         | F6 (SHIFT + F5)        |
| #87  | Contrôle P         | F7                     |
| #88  | Contrôle P         | F8 (SHIFT + F7)        |
| #89  | Contrôle G         | DEL →                  |
| #8A  | DEL                | ← DEL                  |
| #8B  | Contrôle H         | CAN                    |
| #8C  | Contrôle U         | CUT                    |
| #8D  | Contrôle W         | PASTE OU COPY          |
| #8E  | Contrôle #         | FIND                   |
| #8F  | Contrôle F ou B    | EOL                    |
| #90  | Contrôle F ou B    | LINE (SHIFT + EOL)     |
| #91  | Contrôle —         | ↑                      |
| #92  | Contrôle V         | ⏏                      |
| #93  | Contrôle A         | ←                      |
| #94  | Contrôle F         | → OU CHAR              |
| #95  | Contrôle R         | RELAY                  |
| #96  | Contrôle ^         | ↓                      |

| Code | Chaîne de contrôle | Combinaison de touches    |
|------|--------------------|---------------------------|
| #97  | Contrôle K         | <b>ALT</b> + <b>DEL →</b> |
| #98  | Contrôle \         | <b>⏏</b>                  |
| #99  | Contrôle E         | <b>ALT</b> + <b>⏏</b>     |
| #9A  | Contrôle X         | <b>ALT</b> + <b>← DEL</b> |

### I.1.3 Les variantes du langage

La sélection des caractères qui vous sont disponibles sur les ordinateurs vendus dans différents pays sont sujets à des variations nationales. Un nombre de codes établis comme standard dans ces pays différent de ceux utilisés normalement aux Etats-Unis.

Ces variations sont supportées sur le PCW9512 et un utilitaire spécial a été incorporé dans le disque système CP/M pour autoriser l'utilisateur à passer d'un jeu de caractère à un autre.

L'utilitaire qui vous permet de changer le langage des caractères que vous utilisez se nomme LANGUAGE. Cet utilitaire se trouve sur le disque système du CP/M. Les instructions qui vous permettent d'adopter un langage particulier est LANGUAGE n, ou n est un nombre entre 0 et 7 correspondant au langage désiré.

Le langage numéro un, supporte un jeu de caractère Français, et est implanté directement après le chargement du système. La liste complète des langages supportés se trouve dans la table ci-dessous.

**ATTENTION** Passer d'un langage à un autre modifiera la génération des caractères par l'appui de certaines touches, par exemple étant sous le langage 1, donc le Français, la pression des touches **EXTRA**+2 affichera ~) alors que sous le langage 3 — l'anglais — celle-ci produira le caractère ) et sous le langage 7 l'affichage sera ().

## Annexe I: Jeux de caractères de CP/M Plus

Les détails sur les variations des langues, dépassent le sujet de ce manuel. Cependant vous devez remarquer et comprendre que si vous avez configuré un langage sans avoir modifié le code produit par le clavier les résultats des variations entre les langues pourront être les suivantes :

| Langue          | Ajouts             | Pertes        |
|-----------------|--------------------|---------------|
| Amérique        | 0                  |               |
| France          | 1 à é ù è          | @ {}          |
| Allemagne       | 2 ä ö ü Ä Ö Ü      | [] {} \       |
| Grande-Bretagne | 3                  |               |
| Danemark        | 4                  |               |
| Suède           | 5 É é ö ü Ä Ö<br>Û | @ \   [] ↑ {} |
| Italie          | 6 é à è ì ò        | { }   ' ~     |
| Espagne         | 7 ñ Ñ              | \             |

## I.2 Les caractères sur la marguerite standard

La marguerite fournie sur le PCW9512 est une marguerite Prestige Pica 10 et les autres marguerites dans l'imprimante interne comprennent 100 pétales. La table suivante donne les caractères de la marguerite prestige avec la combinaison des touches à appuyer afin d'obtenir ces caractères.

| Symbole | Description        | Touches de combinaison        |
|---------|--------------------|-------------------------------|
| a...z   | Lettres minuscules | <i>Lettre seule</i>           |
| A...Z   | Lettres majuscules | <b>SHIFT</b> + <i>lettre</i>  |
| 0...9   | Chiffre            | <b>SHIFT</b> + <i>chiffre</i> |
| -       | Trait d'union      | -                             |
| ,       | Virgule            | ,                             |
| .       | Point              | <b>SHIFT</b> ;                |
| ;       | Point virgule      | ;                             |
| :       | Deux points        | :                             |

| Symbole | Description           | Touches de combinaison |
|---------|-----------------------|------------------------|
| !       | Point d'exclamation   | !                      |
| ?       | Point d'interrogation | <b>SHIFT</b> ,         |
| &       | Et commercial         | ,                      |
| '       | Apostrophe            | '                      |
| «       | Guillemet             | »                      |
| -       | Soulignement          | <b>SHIFT</b> _         |
| *       | Astérisque            | *                      |
| #       | Dièse                 | #                      |
| /       | Barre oblique         | <b>SHIFT</b> :         |
| (       | Parenthèse ouverte    | (                      |
| )       | Parenthèse fermée     | )                      |
| [       | Crochet ouvert        | <b>SHIFT</b> )         |
| ]       | Crochet fermé         | )                      |
| @       | Arobase               | N'existe pas           |
| :       | Barre verticale       | N'existe pas           |
| £       | Livre sterling        | N'existe pas           |
| \$      | Dollar                | \$                     |
| +       | Plus                  | <b>SHIFT</b> =         |
| 1/2     | Un demi               | N'existe pas           |
| 1/4     | Un quart              | N'existe pas           |
| 3/4     | Trois quart           | N'existe pas           |
| <       | Inférieur à           | <b>SHIFT</b> *         |
| >       | Supérieur à           | <b>SHIFT</b> #         |
| °       | Degré                 | <b>SHIFT</b> )         |
| %       | Pour cent             | <b>SHIFT</b> ù         |

Les principaux groupes de caractères qui ne peuvent pas être imprimés avec la marguerite sont :

- Les symboles textuels spéciaux comme ®, †
- Les caractères de langues étrangères

- Les symboles textuels européens
- Les signes de directions

Les marguerites ayant ces caractères peuvent être disponibles. Consultez votre revendeur pour plus de détails.

### I.3 Redéfinition du clavier

Quand vous chargez le système d'exploitation CP/M, le clavier est automatiquement configuré de telle manière à ce que les combinaisons données dans la Section I.1.1 produisent le caractère indiqué dans cette section. En plus certaines touches spéciales, en particulier les touches de fonctions [F1]...[F8] et les touches d'éditations comme [COPY], [PASTE], et [EOL] ont été configurées pour générer certains codes de contrôle CP/M. (Les détails de ces touches et les codes de contrôle qu'elles génèrent sont donnés en Section I.1.2).

L'échelle des caractères de codes et combinaison de touches utilisées pour produire des codes de contrôle ont été choisis pour convenir au CP/M et à la majeure partie des applications tournant sur le PCW9512. Cependant cette sélection oublie de nombreux caractères, qui pourront vous être nécessaire, si vous souhaitez par exemple taper un texte dans une autre langue, et ces codes définis ne conviendront pas forcément à votre application. De nombreux programmes vous demandent d'utiliser des touches particulières afin de générer une action particulière dans le programme. Par exemple WordStar pourrait être configuré pour que l'appui de la touche [F5] efface une ligne de texte, alors que [F1] déplace le curseur en début de ligne. Il se peut aussi que vous souhaitiez configurer votre clavier pour que l'appui d'une touche de fonction vous donne une ligne de commande CP/M complète, afin de vous épargner l'effort de taper une commande. Ceci peut être d'une grande aide pour rendre vos applications compréhensible par une personne n'ayant aucune connaissance du CP/M.

Vous pouvez obtenir ces facilités en redéfinissant les codes générés par les différentes combinaisons de touches, avant de lancer le programme dans lequel vous voulez utiliser les nouvelles définitions.

Les combinaisons autorisées sont [SHIFT] + key ; [EXTRA] + key ; [SHIFT] + [ALT] + key [SHIFT], [ALT] et [EXTRA] sont dit des touches « Shift »

Pour redéfinir votre clavier vous avez besoin d'avoir un fichier comprenant tous les détails des combinaisons de touches que vous souhaitez redéfinir, et les codes générés correspondant à ces combinaisons. Ce fichier est reconnu comme un fichier de redéfinition de touches et vous pouvez en avoir plusieurs sur votre disquette. Un fichier de redéfinition quand vous souhaitez utiliser un programme du genre tableur, un autre lorsque vous utilisez un programme de jeux... etc. suivant vos désirs. Sur la disquette système du CP/M sont fourni deux fichiers de redéfinition de touches : KEYS.WP pour l'utilisation du logiciel WordStar, Supercalc, et autres utilisant la même définition des touches et KEYS.DRL utilisez avec le langage Dr.Logo.

Nous expliquerons comment configurer un fichier de redéfinition de touches, dans la Section I.3.1

Une fois que vous avez votre fichier de redéfinition de touches dont vous avez besoin, vous le chargez à partir de l'utilitaire CP/M appelé SETKEYS. Cette utilitaire se trouve sur la disquette système CP/M. Le lancement de SETKEYS configure les touches de votre clavier suivant le fichier de définition, et vous êtes prêt à pouvoir lancer votre application. Par exemple la commande :

```
SETKEYS KEYS.WP
```

Configurer les touches de votre clavier suivant la définition se trouvant dans KEYS.WP. (L'utilitaire SETKEYS.COM devant être dans le chemin de recherche et que KEYS.WP se trouve sur le lecteur par défaut).

Les changements décrit dans le fichier de définition puis lancé par l'utilitaire SETKEYS resteront tant qu'aucun autre fichier de définition soit lancé après et tant que la machine reste allumée. Réinitialiser l'ordinateur redonnera la configuration par défaut.

Pour pouvoir à nouveau réutiliser la configuration normale du CP/M vous

devez pour cela lancer l'utilitaire CP/M, CPMKEYS celui-ci se trouvant sur la disquette système. Tapez simplement :

A :CPMKEYS

Pour exécuter une autre configuration de touche, vous utilisez une autre commande SETKEYS comme vous pourriez vous y attendre. Mais dans un premier temps, vous avez besoin de retourner à la configuration standard de touches du clavier CP/M comme votre fichier de redéfinition de touches aurait été configuré supposant que le clavier standard sera immédiatement utilisé avant que les nouvelles définitions sont exécutés par SETKEYS. Dans ce cas, vous aurez à exécuter l'utilitaire CPMKEYS comme décrit au-dessus et utilisez SETKEYS avec le nouveau fichier définition de touches pour exécuter la nouvelle reconfiguration.

**Important :** Vous pouvez seulement changer la définition du clavier dans ce cas quand vous utilisez le système d'exploitation CP/M. La frappe applicable quand le PCW9512 exécute LocoScript ne peut être changé.

### I.3.1 Installation du fichier de redéfinition de touches

Un fichier de redéfinition de touches est simplement un fichier texte qui contient une liste de combinaisons de touches que vous voulez redéfinir et les codes que vous voulez générer par ces combinaisons de touches. A l'endroit nécessaire, le fichier contient aussi les détails de la commande auquel vous voulez que le code corresponde.

Pour voir à quoi ressemble un fichier de redéfinition de touches, utilisez la commande TYPE pour afficher le fichier KEYS.WP sur votre disque CP/M.

Les lignes du fichier de définition de touches qui définissent le code que vous voulez produire en particulier par combinaison de touches, ont la forme :

*numéro de touche condition de déplacement code [option-commentaire]*



cela dépendra du programme que vous utilisez si vous appuyez sur la combinaison de touche qui vous donnera un caractère ou un code de contrôle.)

- Si la combinaison de touche est de produire un code de contrôle que vous pouvez taper en maintenant la touche **[ALT]** enfoncé et en pressant un caractère, vous pouvez alors entrer le code comme "↑CARACTERE"
- Si la combinaison de touche est de produire un code de contrôle qui a un nom spécial, vous pouvez alors entrer le code comme "↑NOM'" » ». Ces noms spéciaux sont indiqués dans la table de la Section 1.4.
- Si la combinaison de touche est de produire une chaîne de caractères et codes (par exemple, une ligne de commande CP/M complète), alors le code est entré comme "↑VALEUR'" ou *valeur* est une des valeurs dans la plage 128...158 (#80...#9E). Ce sont des valeurs qui sont disponibles pour utiliser comme Tokens (éléments) pour représenter une chaîne de caractères et les codes. Dans ce cas, vous aurez alors besoin d'une ligne dans le fichier qui spécifie la chaîne de caractères et les codes que le Token est là pour représenter.

Note : ↑ est obtenu sur le PCW9512 en appuyant sur les touches **[EXTRA]** + U ou **[EXTRA]** +

L'option *commentaire* est du texte qu'il est préférable d'ajouter dans la même ligne afin de vous souvenir ce qu'elle signifie.

Pour rendre tout cela plus clair, nous allons voir trois exemples spécifiques.

1. Supposons que vous voulez que la combinaison de touche **[EXTRA]** N produise le caractère ñ.

La touche N a le *numéro de touche* 46. Combiner la touche avec **[EXTRA]** signifie que la *condition de déplacement* que vous désirez est E. Finalement,

le caractère que vous voulez a la valeur 249 ou #F9. Alors, la ligne dans le fichier de définition de touche sera :

```
46 E '^'249' ' tilde N minuscule
```

ou, autrement :

```
46 E '^'#F9' ' tilde N minuscule
```

2. Supposons que vous voulez que la combinaison de touche **[ALT]** **[RETURN]** produise la caractère Form Feed (saut de page).

La touche Return est le numéro de touche 18 et combiner cela avec **[ALT]** signifie que la condition de déplacement que vous voulez est A. Le caractère Form Feed (saut de page) est le code de contrôle avec le nom FF, alors la ligne dans le fichier de définition de touche sera de la forme :

```
18 A '^'FF' "
```

(Le Form Feed a aussi la valeur 12 ou #0C, vous auriez aussi bien pu mettre dans cette ligne 18 A '^'12' " ou 18 A '^'#0C's "

3. Supposons que vous voulez qu'en pressant **[ALT]** **[F1]** le BASIC Mallard s'exécute (c'est-à-dire BASIC **[RETURN]**)

La première chose à considérer est quel Token vous utiliserez pour représenter cette ligne de commande. Les Tokens sont des codes ayant des valeurs comprises entre 128...158 (#80...#9E), mais les tokens qui ont les valeurs 128...153 ont déjà été configuré, à moins que vous ne vouliez réécrire sur l'un d'entre eux, nous vous suggérons d'en utiliser un autre — disons 154 (#9B).

Ayant décidé quel est le token que vous voulez utiliser, vous aurez besoin d'une ligne dans le fichier de définition de touche qui associe le token avec la combinaison de touche que vous voulez utiliser. Dans ce cas, la combinaison de touche est **[ALT]** **[F1]**, c'est-à-dire numéro de touche 02 dans la condition de déplacement A, alors la ligne dont vous aurez besoin est :

```
02 '^'154' ' (ou 02 A '^'#9B' ")
```

Vous avez besoin aussi d'une ligne dans le fichier qui indique à CP/M comment interpréter ce token. Cette ligne a la forme :

E token « chaîne »

ou *token* est la valeur du token que vous installez et *chaîne* est la chaîne de caractères et de codes que vous voulez que la touche produise pour vous. Les caractères peuvent être entrés dans la chaîne comme *caractère* ou ↑'VALEUR'; les codes de contrôles peuvent être entrés comme ↑'VALEUR', ↑'CARACTERE' OU ↑'NOM'.

Ces 2 lignes peuvent apparaître dans n'importe quel ordre dans le fichier de définition de touche.

Dans cet exemple, nous voulons que le fait d'appuyer sur **[ALT]** **[F1]** (auquel nous avons déjà associé au token 154) produise la ligne de commande BASIC **[RETURN]**. Le fait d'appuyer sur **[RETURN]** envoie le code de contrôle 'Contrôle M' qui est connu comme CR (carriage return), la chaîne que nous demandons est simplement BASIC↑M ou bien BASIC↑'CR' nous donne la ligne complète :

E 154 "BASIC↑M"

**Note :** L'exemple associe un token avec une combinaison de touches et définit la chaîne de caractères et les codes associés avec ce token. Si vous voulez associer l'un des tokens fournis avec une combinaison de touche particulière, vous avez juste besoin de la ligne qui spécifie la combinaison de touche et le token. Si vous voulez garder le token existant mais changer sa signification, il vous faut juste la ligne du token « étendu » pour la chaîne demandée.

**Important :** Vous pouvez avoir un maximum de 120 caractères et codes dans ces chaînes spéciales et le jeu total fourni d'environ 30.

- Utilisez soit l'éditeur de texte RPED fourni avec le BASIC ou l'éditeur du CP/M afin de faire les lignes du fichier de définition de touche SETKEYS.

### I.3.2 Comment faire de votre clavier redéfini, votre clavier standard

Si vous voulez faire des redéfinitions de touches à l'intérieur d'un fichier particulier pour devenir votre « standard », vous pouvez le réaliser à l'aide d'un fichier PROFILE.SUB. Tout ce qui est nécessaire est une ligne dans le fichier qui demande au système d'exécuter l'utilitaire SETKEYS pour lancer votre fichier de définition de touche.

Vous trouverez de plus amples renseignements sur le fichier PROFILE.SUB dans la Section 2.14 (« Personnaliser votre système »).

## I.4 Jeux de caractères complets

| Valeur décimale | Valeur Hexa | Symbole | Description            | Autre signification | Nom spécial |
|-----------------|-------------|---------|------------------------|---------------------|-------------|
| 0               | #00         | ∞       | Infini                 | 'Control-@'         | NUL         |
| 1               | #01         | ⊕       | Flèche hors de la page | 'Control-A'         | SOH         |
| 2               | #02         | Γ       | Gamma majuscule        | 'Control-B'         | STX         |
| 3               | #03         | Δ       | Delta majuscule        | 'Control-C'         | ETX         |
| 4               | #04         | ⊗       | Flèche dans la page    | 'Control-D'         | EOT         |
| 5               | #05         | ×       | Multiplication         | 'Control-E'         | ENQ         |
| 6               | #06         | ÷       | Division               | 'Control-F'         | ACK         |
| 7               | #07         | ∴       | Donc                   | 'Control-G'         | BEL         |
| 8               | #08         | Π       | Pi majuscule           | 'Control-H'         | BS          |
| 9               | #09         | ↓       | Flèche en bas          | 'Control-I'         | HT          |
| 10              | #0A         | Σ       | Sigma majuscule        | 'Control-J'         | LF          |
| 11              | #0B         | ←       | Flèche à gauche        | 'Control-K'         | VT          |
| 12              | #0C         | →       | Flèche à droite        | 'Control-L'         | FF          |
| 13              | #0D         | ±       | Plus ou moins          | 'Control-M'         | CR          |
| 14              | #0E         | ↔       | Flèche gauche droite   | 'Control-N'         | SO          |
| 15              | #0F         | Ω       | Oméga majuscule        | 'Control-O'         | SI          |

## Annexe I: Jeux de caractères de CP/M Plus

| Valeur décimale | Valeur Hexa | Symbole | Description         | Autre signification | Nom spécial |
|-----------------|-------------|---------|---------------------|---------------------|-------------|
| 16              | #10         | α       | Alpha minuscule     | 'Control-P'         | DLE         |
| 17              | #11         | β       | Bêta minuscule      | 'Control-Q'         | DC1         |
| 18              | #12         | γ       | Gamma minuscule     | 'Control-R'         | DC2         |
| 19              | #13         | δ       | Delta minuscule     | 'Control-S'         | DC3         |
| 20              | #14         | ε       | Epsilon minuscule   | 'Control-T'         | DC4         |
| 21              | #15         | θ       | Thêta minuscule     | 'Control-U'         | NAK         |
| 22              | #16         | λ       | Lambda minuscule    | 'Control-V'         | SYN         |
| 23              | #17         | μ       | Mu minuscule        | 'Control-W'         | ETB         |
| 24              | #18         | π       | Pi minuscule        | 'Control-X'         | CAN         |
| 25              | #19         | ρ       | Rhô minuscule       | 'Control-Y'         | EM          |
| 26              | #1A         | σ       | Sigma minuscule     | 'Control-Z'         | SUB         |
| 27              | #1B         | τ       | Tau minuscule       | 'Control-['         | ESC         |
| 28              | #1C         | φ       | Phi minuscule       | 'Control-/'         | FS          |
| 29              | #1D         | χ       | Khi minuscule       | 'Control-']'        | GS          |
| 30              | #1E         | ψ       | PSI minuscule       | 'Control-^'         | RS          |
| 31              | #1F         | ω       | Omega               | 'Control-_'         | US          |
| 32              | #20         |         | Espace              |                     |             |
| 33              | #21         | !       | Point d'exclamation |                     |             |
| 34              | #22         | «       | Guillemet           |                     |             |
| 35              | #23         | #       | Dièse               |                     |             |
| 36              | #24         | \$      | Dollar              |                     |             |
| 37              | #25         | %       | Pour cent           |                     |             |
| 38              | #26         | &       | Et commercial       |                     |             |
| 39              | #27         | '       | Apostrophe          |                     |             |
| 40              | #28         | (       | Parenthèse ouverte  |                     |             |
| 41              | #29         | )       | Parenthèse fermée   |                     |             |
| 42              | #2A         | *       | Astérisque          |                     |             |
| 43              | #2B         | +       | Plus                |                     |             |
| 44              | #2C         | ,       | Virgule             |                     |             |
| 45              | #2D         | —       | Moins               |                     |             |

| Valeur décimale | Valeur Hexa | Symbole | Description           | Autre signification | Nom spécial |
|-----------------|-------------|---------|-----------------------|---------------------|-------------|
| 46              | #2E         | .       | Point                 |                     |             |
| 47              | #2F         | /       | Barre oblique         |                     |             |
| 48              | #30         | Ø       | Zéro                  |                     |             |
| 49              | #31         | 1       | Un                    |                     |             |
| 50              | #32         | 2       | Deux                  |                     |             |
| 51              | #33         | 3       | Trois                 |                     |             |
| 52              | #34         | 4       | Quatre                |                     |             |
| 53              | #35         | 5       | Cinq                  |                     |             |
| 54              | #36         | 6       | Six                   |                     |             |
| 55              | #37         | 7       | Sept                  |                     |             |
| 56              | #38         | 8       | Huit                  |                     |             |
| 57              | #39         | 9       | Neuf                  |                     |             |
| 58              | #3A         | :       | Deux points           |                     |             |
| 59              | #3B         | ;       | Point virgule         |                     |             |
| 60              | #3C         | <       | Inférieur à           |                     |             |
| 61              | #3D         | =       | Egale                 |                     |             |
| 62              | #3E         | >       | Supérieur à           |                     |             |
| 63              | #3F         | ?       | Point d'interrogation |                     |             |
| 64              | #40         | à       | a accentué            |                     |             |
| 65              | #41         | A       | A majuscule           |                     |             |
| 66              | #42         | B       | B majuscule           |                     |             |
| 67              | #43         | C       | C majuscule           |                     |             |
| 68              | #44         | D       | D majuscule           |                     |             |
| 69              | #45         | E       | E majuscule           |                     |             |
| 70              | #46         | F       | F majuscule           |                     |             |
| 71              | #47         | G       | G majuscule           |                     |             |
| 72              | #48         | H       | H majuscule           |                     |             |
| 73              | #49         | I       | I majuscule           |                     |             |
| 74              | #4A         | J       | J majuscule           |                     |             |
| 75              | #4B         | K       | K majuscule           |                     |             |

## Annexe I : Jeux de caractères de CP/M Plus

| Valeur décimale | Valeur Hexa | Symbole | Description  | Autre signification | Nom spécial |
|-----------------|-------------|---------|--------------|---------------------|-------------|
| 76              | #4C         | L       | L majuscule  |                     |             |
| 77              | #4D         | M       | M majuscule  |                     |             |
| 78              | #4E         | N       | N majuscule  |                     |             |
| 79              | #4F         | O       | O majuscule  |                     |             |
| 80              | #50         | P       | P majuscule  |                     |             |
| 81              | #51         | Q       | Q majuscule  |                     |             |
| 82              | #52         | R       | R majuscule  |                     |             |
| 83              | #53         | S       | S majuscule  |                     |             |
| 84              | #54         | T       | T majuscule  |                     |             |
| 85              | #55         | U       | U majuscule  |                     |             |
| 86              | #56         | V       | V majuscule  |                     |             |
| 87              | #57         | W       | W majuscule  |                     |             |
| 88              | #58         | X       | X majuscule  |                     |             |
| 89              | #59         | Y       | Y majuscule  |                     |             |
| 90              | #5A         | Z       | Z majuscule  |                     |             |
| 91              | #5B         | °       | Degré        |                     |             |
| 92              | #5C         | ç       | c cédille    |                     |             |
| 93              | #5D         | §       | Paragraphe   |                     |             |
| 94              | #5E         | ↑       | Flèche haute |                     |             |
| 95              | #5F         | —       | Soulignement |                     |             |
| 96              | #60         | `       | Accent grave |                     |             |
| 97              | #61         | a       | A minuscule  |                     |             |
| 98              | #62         | b       | B minuscule  |                     |             |
| 99              | #63         | c       | C minuscule  |                     |             |
| 100             | #64         | d       | D minuscule  |                     |             |
| 101             | #65         | e       | E minuscule  |                     |             |
| 102             | #66         | f       | F minuscule  |                     |             |
| 103             | #67         | g       | G minuscule  |                     |             |
| 104             | #68         | h       | H minuscule  |                     |             |
| 105             | #69         | i       | I minuscule  |                     |             |

## Annexe I: Jeux de caractères de CP/M Plus

| Valeur décimale | Valeur Hexa | Symbole | Description    | Autre signification | Nom spécial |   |  |   |  |
|-----------------|-------------|---------|----------------|---------------------|-------------|---|--|---|--|
| 106             | #6A         | j       | J minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 107             | #6B         | k       | K minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 108             | #6C         | l       | L minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 109             | #6D         | m       | M minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 110             | #6E         | n       | N minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 111             | #6F         | o       | O minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 112             | #70         | p       | P minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 113             | #71         | q       | Q minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 114             | #72         | r       | R minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 115             | #73         | s       | S minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 116             | #74         | t       | T minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 117             | #75         | u       | U minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 118             | #76         | v       | V minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 119             | #77         | w       | W minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 120             | #78         | x       | X minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 121             | #79         | y       | Y minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 122             | #7A         | z       | Z minuscule    |                     |             |   |  |   |  |
| 123             | #7B         | é       | e accent aigu  |                     |             |   |  |   |  |
| 124             | #7C         | ù       | u accent grave |                     |             |   |  |   |  |
| 125             | #7D         | è       | E accent grave |                     |             |   |  |   |  |
| 126             | #7E         | ¨       | Tréma          |                     |             |   |  |   |  |
| 127             | #7F         | 0       | Zéro           | DEL                 |             |   |  |   |  |
| 128...159       | #80...#9F   |         |                | Codes d'extensions  |             |   |  |   |  |
|                 |             | •       | ±              |                     | ℓ           | ₹ |  | ₹ |  |
|                 |             |         | ±              | =                   | ±           | ₹ |  | ₹ |  |
|                 |             | .       | l              | -                   | ℓ           |   |  | ₹ |  |
|                 |             | -       | J              | -                   | ±           | ₹ |  | ₹ |  |

## Annexe 1: Jeux de caractères de CP/M Plus

| Valeur décimale | Valeur Hexa | Symbole  | Description                   | Autre signification | Nom spécial |
|-----------------|-------------|----------|-------------------------------|---------------------|-------------|
| 160             | #A0         | <u>a</u> | Symbole féminin               |                     |             |
| 161             | #A1         | <u>o</u> | Symbole masculin              |                     |             |
| 162             | #A2         | [        | Crochet ouvert                |                     |             |
| 163             | #A3         | £        | Livre sterling                |                     |             |
| 164             | #A4         | ©        | Copyright                     |                     | 001         |
| 165             | #A5         | §        | Paragraphe                    |                     | 011         |
| 166             | #A6         | ]        | Crochet fermé                 |                     | 011         |
| 167             | #A7         | †        | Croix                         |                     | 011         |
| 168             | #A8         | 1/4      | Un quart                      |                     | 011         |
| 169             | #A9         | 1/2      | Un demi                       |                     | 011         |
| 170             | #AA         | 3/4      | Trois quart                   |                     | 011         |
| 171             | #AB         | «        | Guillemets ouverts            |                     | 011         |
| 172             | #AC         | »        | Guillemets fermés             |                     | 011         |
| 173             | #AD         | Pt       | Peseta                        |                     | 011         |
| 174             | #AE         | ¿        | Point d'interrogation inversé |                     | 011         |
| 175             | #AF         | ¡        | Point d'exclamation inversé   |                     | 011         |
| 176             | #B0         | f        | Florin                        |                     | 011         |
| 177             | #B1         | ¢        | Cent                          |                     | 011         |
| 178             | #B2         | ~        | Tilde                         |                     | 011         |
| 179             | #B3         | ˆ        | Accent aigu                   |                     | 011         |
| 180             | #B4         | ˘        | Accent circonflexe            |                     | 011         |
| 181             | #B5         | ‰        | Pour mille                    |                     | 011         |
| 182             | #B6         | 1/8      | Un huitième                   |                     | 011         |
| 183             | #B7         | 3/8      | Trois huitième                |                     | 011         |
| 184             | #B8         | 5/8      | Cinq huitième                 |                     | 011         |
| 185             | #B9         | 7/8      | Sept huitième                 |                     | 011         |
| 186             | #BA         | ß        | Double S allemand             |                     | 011         |
| 187             | #BB         | ○        | Cercle                        |                     | 011         |

| Valeur décimale | Valeur Hexa | Symbole | Description                    | Autre signification | Nom spécial |
|-----------------|-------------|---------|--------------------------------|---------------------|-------------|
| 188             | #BC         | ●       | Rond noir                      |                     |             |
| 189             | #BD         | ¥       | Yen                            |                     |             |
| 190             | #BE         | ®       | Marque déposée                 |                     |             |
| 191             | #BF         | ™       | Marque commerciale             |                     |             |
| 192             | #C0         | Á       | A majuscule accent aigu        |                     |             |
| 193             | #C1         | É       | E majuscule accent aigu        |                     |             |
| 194             | #C2         | Í       | I majuscule accent aigu        |                     |             |
| 195             | #C3         | Ó       | O majuscule accent aigu        |                     |             |
| 196             | #C4         | Ú       | U majuscule accent aigu        |                     |             |
| 197             | #C5         | Â       | A majuscule accent circonflexe |                     |             |
| 198             | #C6         | Ê       | E majuscule accent circonflexe |                     |             |
| 199             | #C7         | Î       | I majuscule accent circonflexe |                     |             |
| 200             | #C8         | Ô       | O majuscule accent circonflexe |                     |             |
| 201             | #C9         | Û       | U majuscule accent circonflexe |                     |             |
| 202             | #CA         | À       | A majuscule accent grave       |                     |             |
| 203             | #CB         | È       | E majuscule accent grave       |                     |             |
| 204             | #CC         | Ì       | I majuscule accent grave       |                     |             |
| 205             | #CD         | Ò       | O majuscule accent grave       |                     |             |
| 206             | #CE         | Û       | U majuscule accent grave       |                     |             |

# Utilisation avancée de l'imprimante

Dans ce manuel (section 2.13), nous avons décrit la manière de configurer l'imprimante, la manipulation de différents types de papier et introduit certaines commandes possibles à l'imprimante lorsque le PCW9512 se trouve dans le mode contrôle d'état imprimante.

Dans cette annexe nous décrivons plus en détail l'état de contrôle imprimante et nous vous montrerons comment accéder à des fonctions spéciales, comme par exemple l'obtention de différents styles de caractères. Dans leur majeure partie, les commandes que nous allons examiner ici, pourront s'appliquer à d'autres imprimantes connectables sur votre PCW. Néanmoins ces imprimantes devront être compatibles avec les imprimantes 630 ou imprimantes matricielles utilisant les mêmes codes de contrôles que l'imprimante Epson FX-80.

## II.1 Le contrôle d'état imprimante

L'état de contrôle imprimante du PCW9512 est utilisé simplement pour contrôler l'imprimante interne.

Les actions qui vous sont permises, lorsque le PCW9512 est dans son contrôle d'état imprimante, sont identiques aux fonctions disponibles généralement sur d'autres imprimantes, grâce aux boutons et interrupteurs, c'est-à-dire indiquer que l'imprimante est prête à imprimer (On-Line en anglais) ou non prête (Off-Line), exécuter des sauts de lignes et pages additionnels et changer l'intensité d'impression. Afin de connaître les différentes fonctions disponibles sur l'imprimante que vous aurez connectée sur le PCW, vous devrez vous reporter à votre manuel d'utilisation d'imprimante.

L'état de contrôle imprimante du PCW9512 est obtenu lorsque vous appuyez sur la touche **[PTR]** ou quand vous tirez la barre presse-papier

vers vous, afin de commencer le chargement du papier dans l'imprimante. L'ordinateur se mettra également par lui-même dans le contrôle d'état imprimante si vous tentez d'imprimer, lorsque celle-ci attend du papier.

Si l'imprimante fonctionne lorsque vous appuyez sur la touche **[PTR]**, celle-ci s'arrêtera quand elle aura terminé la ligne en cours d'impression ou effectuera le positionnement du papier à la ligne suivante d'impression.

Dès que l'imprimante est sous contrôle du PCW9512 (contrôle d'état imprimante), les opérations qui sont disponibles sont indiquées par une série de trois lignes, affichées une par une, en bas de votre écran. Chaque ligne d'affichage est divisée par un certain nombre 'd'interrupteurs' représentés par des barres verticales. Vous pouvez vous déplacer entre les lignes d'affichage en utilisant les touches curseurs **[↑]** et **[↓]**. Positionnez les interrupteurs en vous servant des touches curseurs **[←]** et **[→]** afin de déplacer la barre en vidéo inverse sur l'interrupteur choisi et activez ou désactivez ceux-ci en pressant les touches **[☐]** ou **[◻]**.

Chaque interrupteur vous avise de l'état courant de l'imprimante ou vous indique une opération.

La touche **[STOP]** réinitialise l'imprimante, **[EXIT]** quitte le contrôle d'état d'imprimante.

### Première ligne d'affichage

Le premier jeu d'interrupteur à être affiché, couvre la plupart des configurations, que vous allez définir à l'imprimante tel que, indiquer si celle-ci doit être en fonction (on line) ou non (off line), faire avancer le papier en haut de la page suivante et ajuster l'imprimante pour l'impression.

Le premier interrupteur affiche la configuration courante de l'imprimante, en mode 'marguerite' pour fonctionner comme une imprimante compatible 630 ou en mode 'Matrice' afin de supporter la compatibilité Epson. Pressez les touches **[☐]** ou **[◻]** afin d'interchanger l'un des deux modes. **Remarque :** Lorsque vous interchangez les modes l'imprimante est automatiquement réinitialisée. Cette réinitialisation affecte certains paramètres indiqués à l'imprimante, tels que le pas de caractère, le pas de ligne, et la marge inférieure ou supérieure.

Le second interrupteur affiche l'état de l'imprimante en cours. Les messages possibles sont :

- |                |   |
|----------------|---|
| Active         | L'imprimante termine l'opération qui est en cours. L'imprimante est prête, quand vous quittez l'état de contrôle du PCW9512. Appuyez sur la touche <input type="checkbox"/> lorsque vous voulez désactiver l'imprimante (off-line).   |
| Inactive       | L'imprimante est inactive. Presser la touche <input type="checkbox"/> pour la rendre prête à imprimer.  |
| Barre levée    | La barre presse-papier n'a pas été poussée sur le rouleau de chargement, après avoir alimenté l'imprimante en papier.   |
| Couvercle levé | Le capot protège poussière sur le devant de l'imprimante est installé. Pour des raisons de sécurité l'imprimante restera inactive tant que ce capot n'est pas réinstallé.   |
| Attente papier | L'imprimante vient d'imprimer une page, et attend que la prochaine feuille soit chargée. Charger l'imprimante en papier, changera son état d'attente en état actif.   |
|                | Si ce message est affiché, lorsque vous utilisez du papier continu, celui-ci vous indiquera que vous n'avez pas initialisé l'imprimante afin d'utiliser ce type de papier. Vous devrez, donc, utiliser l'utilitaire <b>PAPER</b> pour rectifier cela, cependant en appuyant sur la touche <input type="checkbox"/> cela réglera temporairement le problème et vous autorisera à continuer l'impression. |
| Pas de papier  | Il n'y a pas de papier dans l'imprimante (papier continu)   |
| Pas de ruban   | L'imprimante a atteint la fin du ruban. Remplacez-le.   |

Pas d'imprimante

L'imprimante n'est pas connectée. Vérifiez les connexions d'imprimante, ensuite déplacez-vous sur l'interrupteur RESET et appuyez sur . Si le message no printer ne disparaît pas, le PCW9512 ou l'imprimante a un problème.

**Le dernier interrupteur** apparaît seulement si l'imprimante est active ou inactive. Le message sera sur : *n* ou à : TOF. Cela indique la position courante du papier en nombre de lignes (*n*) et l'interlignes en 1/4 de pouce. Si le message est a : TOF (haut de page), ceci signifie ligne 1 (en papier continu) mais ligne 7 (en feuille simple).

Vous pouvez changer la position du haut de page à la position courante d'impression en appuyant sur  quand la barre en vidéo inverse se trouve sur l'interrupteur. L'imprimante rendra la position courante à la ligne 1 (en papier continu) ou à la ligne 6 (en feuille simple)

**LF et FF** — Les derniers deux interrupteurs sont LF (saut de ligne) et FF (pour saut de page), à condition que ces opérations soient autorisées. Sinon rien ne se produira. Amenez le curseur sur l'interrupteur choisi et appuyez sur la touche  afin d'obtenir l'opération désirée.

**FORCE D'IMPRESSION** — L'interrupteur suivant enregistre la configuration en cours, en ce qui concerne la force d'impression. Trois configurations sont possibles Faible, Moyen et fort. Appuyez sur la touche  pour faire défiler les options de Moyen à Fort, ou la touche  pour un défilement de Fort à Moyen.

La configuration standard, est MOYEN : sélectionnez Fort si l'impression paraît trop claire ; sélectionnez Faible si cela paraît trop foncé.

**TYPE DE RUBAN** — Le dernier interrupteur enregistre le type du ruban qui va être utilisé : Tissus, Multi-frappe, ou Simple-frappe. Appuyez sur la touche  pour faire défiler les types en partant de Tissus à Simple-frappe, ou la touche  de Simple-frappe à Tissus.

Le **dernier interrupteur** contient le mot **RESET**. En appuyant sur la touche **[F]**, celle-ci entraîne la réinitialisation des paramètres à leurs valeurs par défaut. Tout texte en attente d'impression est alors perdu.

L'interrupteur **RESET** est automatiquement sélectionné et exécuté si vous appuyez sur la touche **[STOP]** à n'importe quel moment du processus de contrôle de l'imprimante.

Les paramètres réinitialisés sont :

|                   | <b>'Marguerite'</b> | <b>'Matricielle'</b> |
|-------------------|---------------------|----------------------|
| Le pas de ligne   | 6 lignes par pouce  | 6 lignes par pouce   |
| Longueur de page  | 70 lignes           | 70 lignes            |
| Marge supérieure  | Ligne 7             | Ligne 1              |
| Inférieure        | Ligne 67            | Ligne 67             |
| Type de papier    | Simple feuille      | Simple feuille       |
| Senseur de papier | Désactivé           | Désactivé            |

Ces configurations peuvent être modifiées en utilisant les utilitaires **DAISY** ou **MATRIX** ou au moyen des options par défaut de l'utilitaire **PAPER** (voir Chapitre 5).

La réinitialisation de l'imprimante devrait effacer toutes les erreurs d'opérations imprimante.

## **Deuxième ligne d'affichage**

La deuxième ligne d'interrupteurs configure l'imprimante sur le type de papier que vous voulez utiliser.

Le **Premier interrupteur** indique si le type de papier à utiliser est Simple ou Continu. Appuyez sur les touches **[F]** ou **[C]** pour changer le type.

**Longueur de papier** — L'interrupteur suivant indique la longueur de page en tant que nombre standard de 6 pas de lignes (longueur maximum 127 lignes). Appuyez sur la touche **[F]** continuellement afin d'augmenter le pas. La touche **[C]** le faisant décroître.

**Marge supérieure** — Enregistre le nombre des premières lignes d'une page, sur lesquelles l'imprimante n'imprimera pas. Appuyez sur la touche  continuellement afin d'augmenter le nombre,  pour le faire décroître (Echelle 1 à 127). **Remarque :** lorsque l'imprimante est utilisée en mode Epson compatible la marge supérieure est toujours à zéro.

**Marge inférieure** — Enregistre le nombre de lignes en bas de page sur lesquelles l'imprimante n'imprimera pas. Appuyez sur la touche  continuellement afin d'augmenter le nombre,  pour le faire décroître.

**Senseur de papier** — L'interrupteur suivant indique si le signal provenant du senseur papier peut arrêter l'impression, s'il y a du papier ou non. Si le message est Paper Sensor : On l'imprimante s'arrêtera lorsque la feuille se trouvera à 1/2 pouce du bas de la page courante, si le message est paper sensor : Off le signal du senseur est ignoré.

Cette option n'est utilisable que lorsque vous utilisez du papier continu et vous devrez donc valider le senseur en positionnant l'interrupteur sur paper sensor : on afin que l'impression s'arrête lorsqu'il n'y a plus de papier.

Appuyez sur les touches  pour activer le senseur de papier ; sur  pour le désactiver.

### Troisième ligne d'affichage

La troisième ligne d'affichage vous permet d'indiquer les présentations souhaitées de vos impressions sur l'imprimante. En particulier le pas de caractère et l'interligne que vous voulez utiliser.

**Le premier interrupteur** — Indique la marguerite que vous souhaitez utiliser. Les options sont :

- |               |  |
|---------------|--|
| Standard Rove | Une marguerite à pas prédéfini avec le même jeu de caractères que la marguerite fournie.     |
| Standard EP   | Une marguerite à pas proportionnel avec le même jeu de caractères que la marguerite fournie. |

|          |   |
|----------|---|
| Roue Sup | Une marguerite à pas prédéfini avec un jeu de caractères différents qui a été décrit à l'imprimante |
| EP Sup   | Une marguerite à pas proportionnel avec un jeu de caractères différent.                             |

L'option 'Extra' vous permet d'utiliser une marguerite qui n'a pas le même jeu de caractères que la marguerite fournie. Mais avant de pouvoir utiliser cette option, vous devez entrer les détails de chaque 'pétale' de cette marguerite (voir section II.3.6). Un Kit d'adaptation est disponible chez Locomotive Software à cette fin.

Appuyez sur la touche  pour passer du type de marguerite standard wheel à Extra PS ;  d'extra PS à standard wheel.

**Langage** — Enregistre le jeu de caractères international utilisé par l'imprimante. Les jeux de caractères sont identifiés par des numéros comme suit :

|   |           |   |          |
|---|-----------|---|----------|
| 0 | Américain | 5 | Suédois  |
| 1 | Français  | 6 | Italien  |
| 2 | Allemand  | 7 | Espagnol |
| 3 | Anglais   | 8 | Japonais |
| 4 | Danois    |   |          |

Indiquez le langage qui correspond au programme que vous utilisez. Par exemple mettez 0 si vous utilisez un programme qui est configuré pour être utilisé sur une machine Américaine mais mettez 1 si votre programme est configuré pour la France.

Appuyez sur  pour passer du numéro 1 à 8 ;  pour passer de 8 à 0.

**Pas de Ligne** — Indique l'interligne courant. Les options sont 6 et 8 lignes par pouce. Appuyez sur les touches  ou  pour passer de l'une à l'autre.

**Pas** — Indique le nombre de caractères par pouce. Les options 10, 12, 15, 17, et PS (espacement proportionnel). Appuyez sur  pour passer de 10 à PS ou  pour passer de PS à 10.

**Auto LF** — Indique que chaque retour chariot est suivi d'un saut de ligne. Quand cette option est désactivée, le retour chariot fera revenir la tête d'impression à la marge gauche. Appuyez sur  pour activer LF ;  pour le désactiver.

**Hex** — Indique si les données transmises à l'imprimante doivent être imprimées en 'texte' (Hex : désactivé) ou affichés en série de codes (Hex : activé). En général l'état de cet interrupteur est désactivé. Lorsqu'il est activé ceci peut vous être d'une grande aide pour déboguer des programmes.

Appuyez sur  pour activer Hex ;  pour désactiver l'interrupteur.

## II.2 Contrôle étendu de l'imprimante

Les autres caractéristiques d'impressions que vous auriez besoin de contrôler, pourraient être par exemple la position des marges, des tabulations et du pas de caractères que vous souhaitez utiliser.

En règle générale vous devriez pouvoir initialiser ces derniers dans vos applications. Cependant ce n'est pas toujours vrai. En effet, il se peut que parfois vous souhaitiez utiliser des caractéristiques spéciales d'impression que votre programme ne permet pas de générer. Dans ce cas il vous sera possible de sélectionner directement ces caractéristiques en utilisant les codes d'imprimante.

Vous utilisez directement les codes de contrôle d'imprimante quand vous vous servez de l'utilitaire SETLST pour initialiser votre imprimante (voir chapitre 5). Vous devez aussi savoir quels sont ces codes quand vous installez un logiciel que vous venez juste d'acheter.

Ces codes varient suivant le type d'imprimante que vous avez. Quand vous utilisez une imprimante compatible 630 à marguerite, vous n'aurez besoin que d'un jeu de code. Quand vous utilisez une imprimante matricielle il vous faudra un autre jeu de codes complètement différents.

L'imprimante intégrée est normalement considérée comme une imprimante compatible 630, répondant aux codes des 630. Cependant, il est aussi possible de la faire fonctionner comme une compatible Epson mais avec quelques restrictions. Quand vous utilisez votre imprimante comme une compatible Epson vous la réinitialisez en utilisant les codes de réinitialisation Epson. Lorsque vous souhaitez utiliser l'imprimante comme une imprimante compatible 630 à nouveau, vous réinitialisez celle-ci en utilisant les codes de réinitialisation des imprimantes compatibles 630.

La section II.3 ci-dessous indique comment fonctionne le mode 630 compatible alors que la section II.4 décrit comment faire fonctionner l'imprimante en mode compatible Epson. Chaque section vous décrit en détail la façon de procéder pour initialiser l'imprimante dans ce mode et donne une liste des codes dans ce mode (tous les autres codes compatibles Epson sont tout simplement ignorés).

Certains des codes donnés dans les sections qui vont suivre pourront peut-être s'appliquer à d'autres imprimantes que vous aurez connectées à votre PCW. Les codes indiqués dans la section II.3 incluent tous les codes standards reconnus par les imprimantes compatibles 630, alors que la section II.4 donne la plupart des codes reconnus par les imprimantes compatibles Epson. Cependant il est préférable de consulter le manuel de votre imprimante afin que les codes envoyés à l'imprimante soient reconnus.

## **II.2.1 Code de contrôle imprimante**

Les codes de contrôles imprimante sont de deux types

La plupart des codes sont passés au moyen d'une séquence d'échappement. Les codes envoyés à l'imprimante commencent par le code Esc. Le dernier élément est soit un caractère imprimable ou un caractère spécial CR (retour chariot) qui peut être suivi de un ou plusieurs paramètres. Ces paramètres sont de simples caractères indiqués par leurs valeurs décimales dans le *manuel de l'utilisateur* (soit en décimale ou représenté par *n* dans une échelle de valeurs, que *n* peut prendre).

Les autres caractères de contrôles sont simplement des caractères spéciaux comme FF qui a une fonction spécifique. FF par exemple indique à l'imprimante de positionner le papier en haut de la page suivante, en d'autres termes d'exécuter un saut de page (form feed en anglais).

Vous utilisez ces codes pour deux types de tâches :

- Pour mettre en page et styliser un texte en faisant précéder ce texte par des codes, pour obtenir la mise en page et le style voulu.
- Pour obtenir une action spécifique, comme commencer une nouvelle page en indiquant le code dans le texte là ou vous désirez exécuter cette action.

Les codes sont envoyés à l'imprimante en groupe de simples caractères. La façon de le faire dépend du programme que vous utilisez, mais il faut cependant se souvenir des codes décimaux ou hexadécimaux de chaque caractère que vous voulez envoyer à l'imprimante, particulièrement lorsque vous ne connaissez que les caractères spéciaux (ESC, CR, FF etc...). Ceux-ci sont donnés dans l'annexe I.4.

La section II.5 vous explique la façon d'utiliser les codes décrits dans cette partie, afin de contrôler votre imprimante, à partir d'un programme basic. Les procédures d'utilisation de ces codes, de manière à initialiser l'imprimante à partir de l'utilitaire SETLST, sont décrites dans le chapitre 5.

Les aspects d'impressions que vous pouvez contrôler au travers des codes de contrôle d'imprimante se regroupent dans ces catégories :

- Initialisation de l'imprimante : réinitialiser l'imprimante et vider sa mémoire tampon
- Indiquer le mode d'impression. Ex : impression bidirectionnelle et type de papier
- Format de page : la grandeur de celle-ci, position des marges et tabulations
- Raffinement de texte : pas de caractère, style et pas de ligne

- **Position d'impression** : mouvement horizontal en arrière et en avant le long de la ligne ; mouvement vertical haut de page bas de page
- **Configuration de l'imprimante** : le type de la marguerite, le type du ruban, et l'intensité de frappe (pour le mode compatible 630 voir seulement).

**IMPORTANT** : L'application par laquelle vous envoyez des séquences d'échappement vers l'imprimante (ou vers l'écran) peuvent affecter leur interprétation. Par exemple, un programme qui convertit des tabulations en espaces, peut affecter n'importe quelle séquence d'échappement qui incluent la valeur 9. (Ceci peut poser des problèmes en basic, mais peut être généralement résolu en utilisant la commande OPTION et pas TAB.)

### II.3 Utilisation de l'imprimante en mode compatible 630

L'imprimante est initialement configurée pour travailler comme une imprimante 630 compatible et pour répondre aux codes figurant dans cette section. Les autres séquences d'échappement sont tout simplement ignorées (à l'exception du code ESC @, qui met l'imprimante en mode Epson compatible). Cependant vous devrez réinitialiser l'imprimante en envoyant un code ESC SUB I avant qu'il puisse répondre au code précédent si celui-ci a été utilisé en mode Epson compatible.

#### II.3.1 Initialisation de l'imprimante

L'imprimante peut être initialisée de deux manières, l'une attend que le contenu du tampon d'imprimante soit vide, l'autre le fait immédiatement. Dans le second cas tout ce qui se trouve dans le tampon est perdu. Il y a aussi l'option qui remet à zéro l'imprimante après un bourrage de papier ; celle-ci réinitialise la tête d'impression.

l'extérieur de cette zone). Vous pouvez aussi fixer les positions des tabulations horizontales qui définissent des positions tout le long de la page et les tabulations verticales qui indiquent des positions correspondantes du haut vers le bas de la page.

Initialement, aucune marge et tabulation ne sont définies et l'imprimante commencera à imprimer en haut à gauche de chaque page. Dans tous les cas, il vous est possible de configurer les positions des marges et la tabulation aux endroits souhaités, en avançant la tête d'impression à des positions désirées, puis en envoyant les codes appropriés qui positionneront une marge ou une tabulation en ce point.

**Remarque :** Les positions que vous avez indiquées ne sont pas affectées par des changements ultérieurs du pas de ligne, ou du pas de caractères. Il en va de même pour les positions de tabulations par rapport aux changements des positions des marges. De telles positions sont contenues en mémoire comme position absolue.

Les codes à utiliser sont :

- ESC FF  $n$  Indique le nombre  $n$  de lignes par page. Cette valeur mesure la longueur de page dans le pas de ligne courant. Par exemple pour une page de 11 pouces dans un pas de ligne égal à 6 le nombre  $n$  doit être 66, mais 88 avec un pas de ligne égal à 8. Cette longueur est contenue en mémoire représentées par une longueur absolue et ainsi n'a pas besoin d'être réinitialisée quand vous changez le pas de ligne.
- ESC 9 Indique la marge gauche par rapport à la position courante (de la tête d'impression)
- ESC 0 Indique la marge droite par rapport à la position courante
- ESC T Indique la marge supérieure par rapport à la position courante
- ESC t  $n$  Indique la marge supérieure par rapport à la ligne  $n$
- ESC L Indique la marge inférieure par rapport à la position courante
- ESC b  $n$  Indique la marge inférieure par rapport à la ligne  $n$
- ESC C Efface les positions courantes des marges inférieures et supérieures et les réinitialise à leurs valeurs par défaut

|       |  |
|-------|--|
| ESC 1 | Positionne une tabulation horizontale par rapport à la position courante |
| ESC 8 | Efface une tabulation horizontale par rapport à la position courante     |
| ESC - | Positionne une tabulation verticale par rapport à la position courante   |
| ESC 2 | Efface les tabulations horizontales et verticales.                       |

## II.3.4 Embellissement du texte.

### 1. Pas de caractère

Le pas de caractère (le nombre de caractère par pouce le long d'une ligne) est habituellement fixé, en initialisant un index connu sous le nom d'index à mouvement horizontal (HMI en anglais). Ce dernier définit la distance que parcourt la tête d'impression entre chaque caractère vous donnant ainsi un pas de caractère fixe. Le pas fixé par le HMI efface toutes les initialisations précédentes de l'imprimante interne effectuées au moyen du contrôle d'état imprimante, même celles de l'imprimante externe fixée antérieurement par les interrupteurs.

Cependant, l'espacement proportionnel est traité différemment parce que la distance entre chaque caractère dépend de la largeur du caractère. Normalement l'espacement proportionnel vous donne 12 caractères par pouce.

Cependant, vous pouvez changer entièrement le pas de l'espacement proportionnel en indiquant un 'déplacement' (offset en Anglais). Celui-ci indique une distance (positive ou négative) de la tête d'impression entre chaque caractère.

Toute initialisation du déplacement a un effet sur l'espacement des caractères à pas fixe car ce dernier est effectivement ajouté au HMI pour déterminer la distance de la tête d'impression.

Le HMI peut avoir un nombre compris entre 0 et 125. Celui-ci est interprété comme un mouvement de  $n/120$  de pouces. Sa valeur initiale est de 12 (pour donner un pas de caractère de 10) mais un pas de caractère différent peut être fixé dans le contrôle d'état imprimante (voir section II.1). (Remarque : sur d'autres imprimantes compatibles 630, la valeur initiale du HMI est fixée par un interrupteur sélecteur de pas). Réinitialiser le HMI, redonne les valeurs par défaut. Le déplacement peut prendre des valeurs entre  $-62/120$  et  $+63/120$  pouces.

**Remarque :** Changer le HMI ou le déplacement ne modifie pas la position de la marge gauche et droite et des tabulations qui ont été mises.

Les codes utilisés sont :

|              |   |
|--------------|---|
| ESC US $n+1$ | $n$ indique le HMI, celui-ci étant compris entre (0...125)                  |
| ESC S        | Réinitialise le HMI avec sa valeur par défaut                               |
| ESC P        | Fixe l'espacement proportionnel   |
| ESC Q        | Retour à un pas d'impression fixe   |
| ESC DC1 $n$  | Fixe le déplacement comme suit ( $n=1...126$ , unités de $1/120$ de pouces) |

|             |   |   |   |     |    |    |    |    |    |    |     |     |     |
|-------------|---|---|---|-----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|
| $n$         | 1 | 2 | 3 | ... | 62 | 63 | 64 | 65 | 66 | 67 | ... | 125 | 126 |
| Déplacement | 1 | 2 | 3 | ... | 62 | 63 | 0  | -1 | -2 | -3 |     | -61 | -62 |

## 2. Interligne

L'interligne (la distance entre une ligne imprimée et une autre) est initialisée par un index connu sous le nom de index à mouvement vertical (VMI). L'interligne initialisée par le VMI efface toutes les initialisations précédentes du pas de ligne et de l'interligne de l'imprimante interne effectuées au moyen du contrôle d'état imprimante, même celles de l'imprimante externe fixées antérieurement par les interrupteurs.

Le VMI peut prendre les valeurs comprises entre 0 et 125. Celui-ci est interprété comme un mouvement de  $n/48$  pouces. Sa valeur initiale est de

8 (pour donner 6 lignes par pouce) mais un pas de caractère différent peut être fixé dans le contrôle d'état imprimante (voir section II.1). (Remarque : sur d'autres imprimantes compatibles 630, la valeur initiale du VMI est fixée par un interrupteur d'interligne).

Le code utilisé est :

ESC RS $n+1$  (Pour  $n = 0...125$ )

### 3. Embellissement du texte

Les codes d'imprimantes peuvent être utilisés pour embellir du texte en utilisant les effets qui suivent : Double passage, gras, et souligner.

La double frappe imprime une deuxième fois le caractère à la même position. Le caractère gras est identique à la double frappe mais imprime le second caractère à  $\frac{1}{120}$  de pouce d'écart. Le soulignement vous donne un soulignement continu de tous les caractères et espaces, à l'exception de tous les espaces qui commencent ou terminent un texte.

Les codes utilisés :

|       |                                       |
|-------|---------------------------------------|
| ESC O | Active la double frappe               |
| ESC W | Active l'impression en gras           |
| ESC & | Annule le double passage ou le gras   |
| ESC E | Active le soulignement                |
| ESC R | Annule le soulignement                |
| ESC X | Annule tous les effets d'impressions. |

### II.3.5 Position d'impression

Les codes d'impression peuvent être utilisés pour ajuster la position de la tête d'impression le long de la ligne courante et en haut et bas de la page.

#### Déplacements horizontaux

Les déplacements possibles sont :

- en avant ou en arrière d'un caractère
- en arrière d'un  $\frac{1}{120}$ " de pouces.

- en avant à la tabulation suivante
- en avant ou en arrière sur une position de caractère spécifique
- retour au début de la ligne

Les positions des caractères sont calculées à partir de la largeur des caractères (comme indiqué par le HMI voir section II.3.4) et sont mesurées à partir du côté gauche de la page. Les instructions pour pouvoir se déplacer sur un caractère peuvent être utilisées pour commencer l'impression à l'intérieur de la marge gauche et droite.

Les codes utilisés sont :

|                 |  |
|-----------------|--|
| SP              | en avant d'une largeur de caractère (comme fixé par le HMI courant)  |
| BS              | en arrière d'une largeur de caractère (comme fixé par le HMI courant)  |
| ESC BS          | en arrière de 1/120 de pouce   |
| HT              | en avant d'une position de tabulation (ignoré s'il n'y a pas de tabulation entre la position courante et la marge droite). |
| ESC HT <i>n</i> | Se déplace sur la position <i>n</i> ( <i>n</i> étant compris entre 1...126)<br>(NB : ignoré si le HMI=0)                   |
| CR              | Se déplace au début de la ligne.   |

### Déplacements verticaux

Les déplacements possibles sont :

- En avant ou en arrière d'une ligne
- En avant ou en arrière d'une demi-ligne
- En avant sur la tabulation suivante
- En avant ou en arrière sur la ligne spécifiée
- En avant au début de la ligne suivante

La largeur d'une ligne est indiquée par le VMI (voir annexe II.3.4) et cette largeur est utilisée pour déterminer la position d'une ligne spécifique.

L'instruction qui permet de se déplacer sur une ligne spécifique peut être utilisée pour imprimer au-dessus de la marge du haut en en dessous de la marge du bas.

L'instruction permettant de déplacer la tête d'impression d'une demi-ligne en avant (en bas de la page) et en arrière (en haut de la page) peut être utilisée pour imprimer en mode exposant ou en indice.

Les codes utilisés sont :

|                 |  |
|-----------------|--|
| LF              | Avance d'une ligne   |
| ESC LF          | Reculé d'une ligne   |
| ESC U           | Avance d'une demi-ligne  |
| ESC D           | Reculé d'une demi-ligne  |
| VT              | Avance à la tabulation suivante (ignoré s'il n'y a pas de tabulation entre la position courante et le bas de page) |
| ESC VT <i>n</i> | Avance à la ligne <i>n</i> ( $n=1...126$ ) (NB : ignoré si le VMI=0)   |
| FF              | Saut de page. Avance au début du haut de page suivant.   |

### II.3.6 Configuration d'imprimante

L'imprimante est configurée normalement pour la marguerite à pas fixe française, avec une intensité d'impression moyenne et un ruban multi-frappe. Les codes de contrôles d'imprimantes peuvent être utilisés pour mettre en œuvre les marguerites :

- Une marguerite PS (espacement proportionnel) française
- Une marguerite 'Extra' avec un jeu de caractères différent
- Un jeu de caractères national différent
- Une force d'impression différente (faible, moyenne ou forte)
- Un type de ruban différent (tissus, multi frappe et simple frappe)

Les options pour indiquer une marguerite 'Extra' vous permettent d'utiliser un jeu de caractères différents de ceux français. Par exemple une marguerite Italienne ou Allemande. Cependant avant de pouvoir utiliser cette marguerite

vous devez définir les caractères de chaque pétale de cette marguerite et l'intensité du marteau d'impression pour la force nécessaire pour ces caractères. Ces informations doivent être ensuite chargées dans l'imprimante en envoyant une série de codes d'échappement à l'imprimante sous la forme

ESC × langage caractère pétales-fixes pétales-PS largeur intensité-marteau

ou :

**langage :** est le jeu de caractère international utilisé pour désigner la marguerite donné par le caractère *N* ( $N=0...8$ , ou @ pour le jeu de caractères courant).

**Caractère :** est le caractère du pétale :#21...#7E pour les 94 caractères ASCII standard ; ESC Y, Z, H, I, J, K pour les 6 autres caractères sur la marguerite (les caractères d'échappement utilisés pour identifier chacun de ces caractères supplémentaires peuvent être spécifiés ailleurs).

**Pétale-fixe :** Les pétales supportant ces caractères sur la version standard (1...100)

**pétale proportionnel :** Le numéro du pétale ayant le caractère proportionnel

**la largeur :** la largeur du caractère proportionnel (3...8 par unité de 1/60 de pouce).

**marteau :** L'intensité du marteau pour ce caractère (5...10).

Ces séquences de codes d'échappement ont un effet immédiat et chacune de ces séquences est nécessaire pour chaque pétale de la marguerite.

Un kit de support de marguerite est disponible chez AMSTRAD FRANCE pour vous aider à configurer et vérifier les caractères sur la marguerite. Le fait d'utiliser un jeu de caractères national implique le changement de certains caractères de la marguerite, par exemple la valeur décimale 35 est associée avec un symbole £ pour l'Angleterre alors qu'elle est associée avec # pour les Etats-Unis. Plus de détails sur ces changements vous sont donnés dans la section II.6.

Les codes à utiliser sont :

**ESC Wn** définit le paramètre marguerite

- 1 pour la marguerite standard à pas fixe (Anglais)
- 2 pour la marguerite proportionnel standard (Anglais PS)
- 3 pour la marguerite à pas fixe différente
- 4 pour la marguerite à espacement proportionnel différente

**ESC I N** définit le jeu de caractère national

|             |            |
|-------------|------------|
| 0 Américain | 5 Suédois  |
| 1 Français  | 6 Italien  |
| 2 Allemand  | 7 Espagnol |
| 3 Anglais   | 8 Japonais |
| 4 Danois    |            |

**Remarque :** N représente le caractère lui-même et non sa valeur décimale.

**ESC i n** Définit la force d'impression :

- 1 Faible
- 2 Moyen
- 3 Forte

**ESC r n** Définit le type de ruban

- 1 Tissus
- 2 Multifrappe
- 3 Simple frappe

**ESC y n** Réinitialise une marguerite différente en marguerite standard

**Remarque :** Les séquences ESC W I, R ont un effet immédiat, il vous est conseillé d'avoir aucun texte dans la mémoire tampon quand vous changez la marguerite.

## II.4 Utilisation de l'imprimante intégrée en tant qu'imprimante compatible Epson

L'imprimante est initialement conçue pour être compatible avec la gamme 630 et pour répondre aux codes indiqués à la Section II.3. Cependant vous pouvez la faire répondre aux codes utilisés par les imprimantes compatible

Epson en réinitialisant l'imprimante avec les codes Epson : ESC @. A partir de ce moment-là, elle répondra uniquement au code Epson jusqu'à ce que vous utilisiez le code de réinitialisation : ESC SUB I.

L'imprimante intégrée, utilisée comme une imprimante à marguerite, ne répond pas à tous les codes des imprimantes Epson. En particulier, les instructions graphiques. Les codes non utilisables sont tout simplement ignorés.

### **II.4.1 Initialisation de l'imprimante**

Cette section vous donne les codes à utiliser pour initialiser l'imprimante. Quand ces codes sont envoyés à l'imprimante toutes les configurations retournent aux valeurs par défaut. Ces valeurs par défaut peuvent être modifiées à n'importe quelle moment en envoyant un autre code à l'imprimante.

Les configurations d'imprimantes modifiées sont :

- Le pas de caractère (si élargi ou non).
- Les effets d'imprimantes par défaut (gras, double passage, souligné, ou normale).
- L'interligne.
- La longueur de page.
- La marge en bas de page.
- Feuille continue ou simple.
- Si l'imprimante doit s'arrêter quand la fin de papier est détectée.
- Saut de ligne automatique.

Un code séparé efface la mémoire tampon.

Les codes à utiliser sont :

|       |  |
|-------|--|
| ESC @ | Initialise l'imprimante aux valeurs par défaut       |
| ESC d | Revient sans réinitialisation aux valeurs par défaut |
| CAN   | Efface la mémoire tampon                             |

ESC @ Initialise aussi l'imprimante en mode compatible Epson laquelle pouvant ainsi répondre aux codes Epson.

**Remarque :** Réinitialiser, efface toute les positions des marges et tabulations en particulier lorsque vous utilisez une imprimante 630 compatible et que les marges et tabulations ont été positionné. Celles-ci seront perdu lorsque vous réinitialiserez l'imprimante pour l'utiliser en tant que compatible Epson.

## II.4.2 Mode d'impression

Les codes donnés dans cette section peuvent être utilisés pour configurer :

- Feuilles simples ou feuilles continues.
- Si l'imprimante en mode papier continu s'arrêtera automatiquement lorsqu'elle rencontrera la fin de papier.
- Si chaque retour chariot est automatiquement suivi par retour à la ligne (auto CR/LF).

Ces aspects d'impression peuvent être configurés en utilisant le mode de contrôle du PCW.

Les codes à utiliser sont :

|        |   |
|--------|---|
| ESC \$ | Indique une feuille simple  |
| ESC c  | Papier continu  |
| ESC 9  | Arrête l'imprimante quand la fin de papier est détectée par le capteur de papier (NB : ne fonctionne que sur du papier continu) |
| ESC 8  | Ignore le capteur de papier (NB : ne fonctionne qu'en papier continu)   |
| ESC LF | Active le retour chariot suivi d'un retour à la ligne (CR/LF)   |
| ESC CR | Désactive auto CR/LF.   |

### II.4.3 Mise en page

Les codes configurent la longueur de papier que vous souhaitez utiliser et la position des marges et tabulations dont vous avez besoin. Ceci configure, tout compte fait, la longueur de l'espacement en ligne entre chaque page sur un papier continu. Ex. : le nombre de lignes servant de marge entre la fin de la 1<sup>re</sup> page et la fin de la 2<sup>e</sup> page. Cette espacement peut être utilisé pour éviter d'imprimer sur les perforations d'un papier continu ou sur le support des étiquettes autocollantes.

Vous pouvez utiliser les marges et tabulations horizontales le long de la page. Lorsque vous êtes en mode compatible Epson vous ne pouvez pas positionner ou utiliser les marges et tabulations.

Aucune marge n'est fixée immédiatement, après que l'imprimante soit réinitialisée et l'imprimante s'attendra à imprimer en haut de la page à gauche. Vous configurez la marge là où vous le souhaitez en terme de position de caractères (dans le pas de caractère courant) sur le côté gauche de la page.

Initialement les tabulations sont posées à intervalle de 8 caractères. Vous positionnez d'autres tabulations, en listant en ordre ascendant les positions de tabulation (à nouveau en terme de position de caractère dans le pas de caractère courant). Vous devez lister toutes les positions de tabulation que vous désirez utiliser. A ce moment-là les premières configurations sont écrasées.

**Remarque :** Les positions que vous avez configurées ne sont pas changées par les modifications ultérieures du pas de caractère. Toutes ces positions sont contenues en mémoire en tant que position absolue. De manière identique la longueur de la page ne change pas quand le pas de ligne change, mais seulement le nombre de lignes de la page.

Les codes utilisés sont :

- ESC C *n* Indique la longueur de ligne *n* de la page dans le pas de ligne courant.
- ESC C O*n* Indique la longueur *n* de page en pouce ( $n=1\dots127$ ).
- ESC N *n* Indique le nombre *n* de lignes, la marge supérieure et inférieure dans le pas de caractère courant ( $n=1\dots127$ ).
- ESC O Indique une marge supérieur et inférieur égal à zéro.
- ESC Q *n* Indique la marge droite à la position de caractère *n*.
- ESC D [*n*] Positionne les tabulations à une position donnée (interprétez [*n*] comme *n*1 *n*2...  
NB : la position des tabulations doit être indiquée en ordre croissant.
- ESC D O Efface toutes les tabulations.

**Remarque :** Un maximum de 32 tabulations peut être entré et la marge gauche doit être au moins à 1/5 de pouce à gauche de la marge droite. Le fait de fixer la longueur de page réinitialise la marge supérieure et inférieure à zéro.

## II.4.4 Embellissement du texte

L'imprimante peut être utilisée afin d'imprimer un nombre différent et varié de style en changeant le nombre de caractères imprimés par pouce le long d'une ligne (le pas de caractère) et en utilisant les effets d'impression comme par exemple le gras, le soulignement.

### 1. Pas de caractère

Quatre pas de caractères sont disponibles. Ceux-ci peuvent être Pica (10 caractères par pouce), Elite (12 par pouce), Condensé (approximativement 17), et l'espacement proportionnel. L'espacement proportionnel imprime un caractère suivant la taille réelle de celui-ci par exemple un *i* prenant moins d'espace qu'un *w*. En moyenne, l'espacement proportionnel à peu près 12 caractères par pouce.

Globalement, chaque pas peut être élargi. L'effet de cela est de doubler la taille occupée par chaque caractère, réduisant ainsi de moitié le nombre de caractère par pouce.

Le pas initial est de 10 caractères par pouce (Pica).

Les codes utilisés sont :

|         |   |
|---------|---|
| ESC M   | Configure à 12 caractères par pouce (Elite).  |
| ESC P   | Annule Elite et retourne en Pica (10 caractères par pouce).   |
| SI      | } Configure à 17 caractères par pouce (Condensé).   |
| ESC SI  |   |
| DC2     | Annule le mode Condensé et retourne en Pica.  |
| ESC p 1 | Configure le mode proportionnel.  |
| ESC p 0 | Annule l'espacement proportionnel et retourne en Pica.  |
| SO      | } Configure le mode agrandi du pas de caractère courant.  |
| ESC SO  |   |
| ESC W 1 |   |
| DC4     | Retourne à l'espacement normal pour le pas de caractère courant avant l'élargissement par SO ou ESC SO. |
| ESC W 0 | Retourne à l'espacement normal pour le pas de caractère courant.  |

**Remarque :** Le changement, de pas de caractère ne modifie pas la position des marges gauches et droites ou des tabulations qui ont été mises. Quand les caractères ont été élargis, en utilisant les codes SO ou ESC, les caractères retourneront automatiquement à leur pas normaux après les sauts de ligne ou sauts de page.

## 2. Interligne

Les codes donnés ci-dessous configure la distance d'une ligne par rapport à la suivante. Cette interligne écrasera toutes les configurations du pas de ligne, fait au moyen du contrôle d'état imprimante ou sur d'autres imprimantes établis au moyen des interrupteurs.

La configuration initiale est normalement de 6 lignes par pouce.

- ESC 0 Lignes séparées de 1/8 de pouce (8 lignes par pouce)
- ESC 1 Lignes séparées de 19/192 de pouce (approximativement 10 lignes par pouce)
- ESC 2 Lignes séparées de 1/6 de pouce (6 lignes par pouce)
- ESC 3 *n* Lignes séparées de  $n/216$  de pouce pour  $n=0...255$
- ESC A *n* Lignes séparées de  $n/72$  de pouce pour  $n=0...255$

### 3. Embellissement de texte

Les codes d'imprimantes peuvent être utilisés pour embellir du texte en utilisant les effets qui suivent : double passage, gras, et souligné.

La double frappe imprime une deuxième fois le caractère à la même position. Le caractère gras est identique à la double frappe mais imprime le second caractère à 1/120 de pouce d'écart. Le soulignement vous donne un soulignement continu de tous les caractères et espaces, à l'exception de tous les espaces qui commencent ou terminent un texte.

Les codes à utiliser sont :

- ESC G Active la double frappe et le gras
- ESC H Désactive la double frappe
- ESC E Active l'impression grasse
- ESC F Désactive l'impression grasse
- ESC-1 Active le soulignement
- ESC-0 Désactive le soulignement

### 4. Sélection de combinaisons de style

Vous pouvez utiliser un code de contrôle d'imprimante afin d'obtenir une combinaison de style en mode élargi, double passage, gras, texte Condensé, Elite ou Pica.

Les codes utilisés sont :

ESC !*n*      ou *n* peut prendre les valeurs 0 à 63

Chaque valeur de *n* correspond à un code de 8 bits suivant :

| Bit 7           | 6      | 5 | 4      | 3    | 2        | 1            | 0             |
|-----------------|--------|---|--------|------|----------|--------------|---------------|
| 1' (toujours 0) | élargi |   | double | gras | Condensé | (toujours 0) | Elite<br>Pica |

Le chiffre indiqué configure un mode combiné de codes, écrasant toutes configurations antérieures du mode Pica, Elite, Condensé, élargi, gras, et double frappe.

### II.4.5 Position d'impression

Les codes d'imprimantes peuvent être utilisés afin de positionner la tête d'impression le long de la ligne courante en haut et en bas de la page.

#### Mouvements horizontaux

Les mouvements possibles sont :

- en avant sur la tabulation suivante
- en arrière sur la largeur du caractère à partir de la position courante.
- en arrière au début de la ligne.

Les codes utilisés sont :

|    |   |
|----|---|
| HT | Avance à la tabulation suivante (ignore si la position de l'imprimante se trouve à côté de la tabulation la plus haute) |
| BS | Reculé d'une largeur de caractère (suivant le pas de caractère)   |
| CR | Avance à la ligne suivante  |

**Remarque :** Poser une tabulation en position la plus haute de la marge droite entraînera un retour chariot automatique, suivi d'un retour à la ligne.

## Les mouvements verticaux

Les mouvements possibles sont :

- en avant d'une ligne
- en avant ou en arrière d'une demi-ligne
- en arrière à une distance indiquée
- en avant en haut de la page suivante.

La distance du déplacement est indiquée par l'interligne courant.

Les instructions qui permettent de déplacer la tête d'impression d'une demi-ligne en avant (en bas de la page) et en arrière (en haut de la page) peuvent être utilisées pour imprimer des caractères en mode Indice ou Exposant.

Les codes à utiliser sont :

|                |  |
|----------------|--|
| LF             | Avance d'une ligne   |
| ESC S 1        | Avance d'une demi-ligne (pour le mode indice)  |
| ESC S 0        | En arrière d'une demi-ligne (pour le mode exposant)  |
| ESC T          | Avance d'une demi-ligne dans la direction nécessaire afin d'annuler le mode indice ou exposant |
| ESC J <i>n</i> | En avant de $n/216$ de pouce pour $n$ prenant les valeurs de 0 à 255                           |
| FF             | Saut de page. Avance en haut de la page suivante.  |

## II.5 Contrôle de l'imprimante à partir d'un programme BASIC

**IMPORTANT :** quand vous utilisez les phrases BASIC, il est essentiel de précéder ces phrases par :

1. OPTION NOT TAB
2. WIDTH LPRINT 255

Sans ces commandes, vos codes de contrôles ne seront pas correctement interprétés. Une fois que vous aurez terminé les ajustements de votre imprimante, vous devrez bien sûr redonner la longueur en colonne correcte de votre imprimante au moyen de la commande WIDTH LPRINT.

Pour contrôler une imprimante à partir d'un programme écrit en BASIC Mallard, vous donnez simplement les codes à l'intérieur de la commande LPRINT. La seule complexité est de traduire les codes que nous avons donnés jusqu'à présent dans un mode compréhensible par l'instruction LPRINT, comme par exemple le code ESC S 0.

Comme vu plus tôt, chaque partie du code est un simple caractère, que nous avons exprimé sous forme de nom de caractère (Ex. : ESC, SI, SO LF CR etc.), par le caractère lui-même (Ex. : « S », « J » etc.), ou son code décimal (Ex. : « A » = 65). Ce qu'il faut savoir est que ESC, VT, DC4 etc... sont des noms de caractères spéciaux, qui engendrent une action spécifique et qui, en générale ont la particularité de ne pouvoir se représenter. Et que tous nombres représentés par *n* est une valeur décimale du caractère requis pour la fonctionnalité du code envoyé à l'imprimante.

La façon dont vous exprimez le code à envoyer au moyen de la commande LPRINT, dépend du type de caractère que vous souhaitez spécifier.

- Quand vous voulez indiquer un code imprimable comme « S », vous l'insérez dans l'instruction LPRINT en tant que « caractère ».
- Quand vous souhaitez indiquer un caractère qui correspond à une valeur décimale, vous insérez CHR\$(*valeur*) dans la commande LPRINT.
- Quand vous voulez spécifier un des caractères spéciaux que nous avons donnés, représenté sous forme de nom, la commande LPRINT doit comporter la phrase suivante : CHR\$(*valeur du caractère spéciale*), où *valeur du caractère spéciale* est une valeur décimale représentant le code spécial.

Les valeurs décimales correspondant aux caractères spéciaux, utilisés dans les codes de contrôles, sont décrit ci-dessous :

| Nom spécial | Valeur décimale | Nom spécial | Valeur décimale |
|-------------|-----------------|-------------|-----------------|
| BS          | 8               | LF          | 10              |
| CAN         | 24              | RS          | 30              |
| CR          | 13              | SI          | 15              |
| DC1         | 17              | SO          | 14              |
| DC2         | 18              | SP          | 32              |
| DC4         | 20              | SUB         | 26              |
| ESC         | 27              | US          | 31              |
| FF          | 12              | VT          | 11              |
| HT          | 9               |             |                 |

Ainsi pour envoyer un code spécial à l'imprimante par exemple ESC, vous ferez suivre la commande LPRINT par CHR\$(27). Pour FF tout simplement LPRINT CHR\$(12) FF représentant le saut de page (form feed en anglais).

Par exemple supposons que notre imprimante soit actuellement dans le mode compatible 630, et que vous souhaitiez indiquer un pas de caractère de 12 pouces. Quand l'imprimante est en mode compatible 630, la façon de fixer le pas de caractère indiqué ci-dessus se fait au moyen d'un code reconnu par les imprimantes compatibles 630, l'index de mouvement horizontal par le code ESC US *n*. *n* devra prendre la valeur décimale 11.

Les deux premiers caractères du code sont des caractères spéciaux, il faudra donc les traduire pour la commande LPRINT du BASIC en CHR\$(*valeur*) où la *valeur* est le code décimal, décrit dans le tableau ci-dessus. La valeur de *n* (11) est simplement la valeur décimale du dernier caractère de la séquence d'échappement et doit donc être aussi exprimer de la manière suivante : CHR\$(*valeur*).

Comme l'indique le tableau, la valeur de ESC est 27, et celle de US est 31, ainsi les trois caractères du code sont représentés de la manière suivante : CHR\$(27),CHR\$(31),CHR\$(11) et la séquence en BASIC permettant d'avoir un pas de caractère de 12 pouces se représentera ainsi :

```
LPRINT CHR$(27)R$(31)R$(11).
```

## II.6 Marguerite standard sous différents langages

Indiquer un langage différent change le caractère associé avec un code caractère particulier, et ainsi change l'impression du caractère qui est imprimé en réponse à ce code. Quand une marguerite française se trouve dans l'imprimante, les effets de changement sont donnés dans la table suivante :

|        | US<br>0 | Fr<br>1 | All<br>2 | GB<br>3 | Dan<br>4 | Sue<br>5 | Ital<br>6 | Sp<br>7 | Jap<br>8 |
|--------|---------|---------|----------|---------|----------|----------|-----------|---------|----------|
| #23 #  | #       | #       | #        | #       | #        | #        | #         | #       | #        |
| #24 \$ | \$      | \$      | \$       | \$      | \$       | \$       | \$        | \$      | \$       |
| #40 @  | @       | @       | @        | @       | @        | @        | @         | @       | @        |
| #5B [  | [       | •       | [        | [       | [        | [        | •         | [       | [        |
| #5C \  | 1/2     | 1/2     | 1/2      | 1/2     | 1/2      | 1/2      | 1/2       | 1/2     | 1/2      |
| #5D ]  | ]       | ]       | ]        | ]       | ]        | ]        | ]         | ]       | ]        |
| #5E ~  | •       | [       | •        | •       | •        | •        | [         | •       | •        |
| #60    | ≡       | ≡       | ≡        | ≡       | ≡        | ≡        | ≡         | ≡       | ≡        |
| #7B {  | 1/4     | 1/4     | 1/4      | 1/4     | 1/4      | 1/4      | 1/4       | 1/4     | 1/4      |
| #7D    |         |         |          |         |          |          |           |         |          |
| #7D }  | 3/4     | 3/4     | 3/4      | 3/4     | 3/4      | 3/4      | 3/4       | 3/4     | 3/4      |
| #7E ~  | £       | £       | £        | #       | £        | £        | £         | £       | £        |
| ESC Y  | 1/3     | 1/3     | 1/3      | 1/3     | 1/3      | 1/3      | 1/3       | 1/3     | 1/3      |
| ESC Z  | 2/3     | 2/3     | 2/3      | 2/3     | 2/3      | 2/3      | 2/3       | 2/3     | 2/3      |
| ESC H  | .       | .       | .        | .       | .        | .        | .         | .       | .        |
| ESC I  | ,       | ,       | ,        | ,       | ,        | ,        | ,         | ,       | ,        |
| ESC J  | 2       | 2       | 2        | 2       | 2        | 2        | 2         | 2       | 2        |
| ESC K  | 3       | 3       | 3        | 3       | 3        | 3        | 3         | 3       | 3        |

# Caractéristiques du terminal

La mise en œuvre du CP/M Plus sur le PCW9512 comprend un émulateur de terminal qui fournit des caractéristiques très proches de celles du moniteur ZENITH Z19/Z29. Cela fait de l'écran du PCW9512 l'un des nombreux écran à pouvoir émuler un terminal VT52.

L'émulateur du terminal fait partie de l'unité physique CRT. Celui-ci est normalement attaché à l'unité logique CONOUT: (Voir les descriptions de la commande DEVICE dans le chapitre 5 pour plus de détails)

L'utilisation de l'écran est limitée à une fenêtre dont la dimension peut varier jusqu'à occuper tout l'écran. La taille et la forme de cette fenêtre peuvent être changées par la séquence d'échappement ESC X décrite ci-dessous, ou en sélectionnant le mode 24 × 80 ou encore par validation/dévalidation de la ligne d'état.

Les numéros des lignes et des colonnes doivent être donnés en fonction du coin supérieur gauche de la fenêtre, exception faite des numéros de lignes et de colonnes lors de l'installation d'une nouvelle fenêtre. Ils doivent être donnés en fonction du coin supérieur gauche de l'écran.

Les fonctions qui effacent du texte affectent seulement les caractères à l'intérieur de la fenêtre. Cependant, le défilement d'une fenêtre peut affecter du texte externe à la fenêtre que vous utilisez.

Le texte est traité par l'écran comme suit :

Les caractères dont les valeurs se situent entre 32 et 255 (#20 et #FF en hexadécimal) sont affichés à l'écran à l'endroit où est positionné le curseur.

Généralement, le curseur est alors déplacé d'une colonne vers la droite. Cependant, si le curseur est sur la colonne la plus à droite et que l'enroulement est activé, il se déplacera à la colonne la plus à gauche sur la ligne suivante, si nécessaire un défilement d'écran vers le haut se produira. Si l'enroulement n'est pas activé, le dernier caractère de la ligne sera superposé.

Les caractères dont les valeurs se situent entre 0 et 31 (#00 et 1F) sont interprétés comme des codes de contrôles de la façon suivante :

|            |   |   |
|------------|---|---|
| 7 #07 BEL  | (Bell :cloche)                            | Emet un bip sonore  |
| 8 #08 BS   | (Backspace :<br>retour arrière)           | Déplace le curseur d'une colonne sur la gauche. Si le curseur est sur la colonne la plus à gauche et que l'enroulement est activé, il se déplace vers la colonne la plus à droite de la ligne située au-dessus, sauf s'il est déjà sur la première ligne. |
| 10 #0A LF  | (Line Feed :<br>saut de ligne)            | Déplace le curseur d'une ligne vers le bas, si nécessaire l'écran défilera vers le haut.  |
| 13 #0D CR  | (Carriage<br>return : retour-<br>chariot) | Déplace le curseur vers la colonne la plus à gauche sur la ligne courante.  |
| 27 #1B ESC | (Escape)                                  | Introduit une séquence d'échappement ou un caractère littéral.  |

Tous les autres codes de contrôles sont ignorés.

Les séquences d'échappements suivantes sont interprétées comme suit :

|         |   |
|---------|---|
| ESC 0   | Désactive la ligne d'état. Le CRT (écran) peut utiliser la ligne inférieure de l'écran. Des messages de la disquette système apparaîtront avec la sortie écran. |
| ESC 1   | Active la ligne d'état. Des messages de la disquette système apparaîtront à la ligne inférieure de l'écran.   |
| ESC 2 n | Change le jeu de caractères (Voir Annexe I)   |
| ESC 3 m | Cela est prévu seulement pour la compatibilité avec d'autres ordinateurs AMSTRAD  |

- ESC A** Déplace le curseur vers le haut. Si le curseur est déjà en haut de l'écran, cela n'a aucun effet.
- ESC B** Déplace le curseur vers le bas. Si le curseur est déjà en bas de l'écran, cela n'a aucun effet.
- ESC C** Déplace le curseur d'une colonne vers la droite. Si le curseur est déjà positionné sur la colonne la plus à droite, cela n'a aucun effet.
- ESC D** Déplace le curseur d'une colonne vers la gauche. Si le curseur est déjà positionné sur la colonne la plus à gauche, cela n'a aucun effet.
- ESC E** Vide la fenêtre. La position du curseur n'est pas affectée.
- ESC H** Déplace le curseur à sa position d'origine c'est-à-dire ligne 0 colonne 0, le coin supérieur gauche de l'écran.
- ESC I** (Index inverse). Déplace le curseur d'une ligne vers le haut, il y a défilement d'écran si nécessaire.
- ESC J** Efface la fin de la page, à partir du curseur y compris le caractère se trouvant à sa position. Le curseur ne se déplace pas.
- ESC K** Efface la fin de la ligne, à partir du curseur y compris le caractère se trouvant à sa position. Le curseur ne se déplace pas.
- ESC L** Insère une ligne. La ligne où se trouve le curseur et les lignes suivantes sont déplacées d'une ligne. La ligne du curseur est libre. La position du curseur n'est pas affectée.
- ESC M** Efface la ligne où se trouve le curseur. Les lignes suivantes sont décalées d'une ligne vers le haut. La ligne du bas est libre. Le curseur ne se déplace pas.

### Annexe III : Caractéristiques du terminal

---

- ESC N** Efface le caractère sous le curseur. Tous les caractères à droite du curseur sont déplacés d'une colonne vers la gauche. Le caractère à la fin de la ligne est éliminé. La position du curseur n'est pas affectée.
- ESC X *tr lc h w*** Configure la fenêtre de texte. *tr* est le numéro de la ligne du haut de la fenêtre plus 32 (#20 en hexadécimal); *lc* est le numéro de la colonne du bord gauche de la fenêtre plus 32 (#20); *h* est le nombre de lignes dans la fenêtre (c'est-à-dire sa hauteur) moins 1 plus 32 (#20); *w* est le nombre de colonnes dans la fenêtre (c'est-à-dire sa largeur) moins 1 plus 32 (#20). Si nécessaire, le curseur est déplacé dans la fenêtre.
- ESC Y *r c*** Déplace le curseur à une position donnée. *r* est le numéro de la ligne plus 32 (#20); *c* est le numéro de la colonne plus 32 (#20). Si la position donnée se situe en dehors des limites de la fenêtre, le curseur est déplacé au bord de celles-ci.
- ESC b *c*** Configure la couleur de premier plan. Pour la compatibilité avec les autres ordinateurs AMSTRAD, mettez *c* soit à 63 (#3F) ou à 0 (#00). 63 correspond à un écran clair; 0 à un écran sombre.
- ESC c *c*** Configure la couleur du fond. Pour la compatibilité avec les autres ordinateurs AMSTRAD, mettez *c* soit à 63 (#3F) ou à 0 (#00). 63 correspond à un écran clair; 0 à un écran sombre.
- ESC d** Efface la fenêtre ainsi que le caractère où se trouve le curseur. Le curseur ne se déplace pas.
- ESC e** Active le curseur.
- ESC f** Désactive le curseur.
- ESC j** Sauvegarde la position du curseur.
- ESC k** Restitue la position du curseur sauvegardée par ESC j

|       |  |
|-------|--|
| ESC l | Efface tous les caractères de la ligne. La position du curseur n'est pas affectée  |
| ESC o | Efface la ligne à partir du curseur ainsi que le caractère positionné à l'endroit du curseur. La position du curseur n'est pas affectée. |
| ESC p | Active le mode vidéo inverse. Les caractères imprimables sont affichés avec le premier plan et le fond avec les couleurs inversées.      |
| ESC q | Quitte le mode vidéo inversé.  |
| ESC r | Active le mode souligné.   |
| ESC u | Quitte le mode souligné.   |
| ESC v | Sélectionne l'enroulement à la fin de ligne.   |
| ESC w | Annule l'enroulement en fin de ligne.  |
| ESC x | Active le mode écran 24 × 80   |
| ESC y | Quitte le mode écran 24 × 80   |

Tous les caractères après un ESC sont affichés et le curseur se déplace comme ci-dessus. Cela signifie qu'il est possible d'afficher un certain nombre de caractères qui ont le même code interne qu'un code de contrôle envoyé par ESC suivi du code de contrôle. Par exemple, ESC #OD affichera ±. Cependant ce n'est pas toujours le cas. En particulier, vous ne pouvez pas quelquefois afficher une ↓ (code interne 9) de cette façon.

**Important :** Les programmes d'applications dans lesquels vous envoyez des séquences d'échappement à l'écran (ou à l'imprimante) peuvent affecter leur exécution. Par exemple, une application qui convertit automatiquement les tabulations en espaces ne peut utiliser aucune séquence d'échappement incluant la valeur 9. (Tel est le cas pour le BASIC : cependant le problème est résolvable en BASIC par l'utilisation de la commande OPTION NOT TAB.)



piste t, secteur s données absentes - Recommencer, Ignorer ou Annuler ?

Votre fichier a été altéré. Appuyez sur A pour annuler, copiez alors autant de fichiers que vous pouvez sur une autre disquette et essayez de reformater cette disquette. S'il ne vous est pas possible de le faire, n'utilisez pas cette disquette car elle est endommagée.

piste t, secteur s repère d'adresse absent - Recommencer, Ignorer ou Annuler ?

Votre disquette est partiellement formatée, pas formatée du tout ou endommagée. Tapez A pour annuler, copiez alors autant de fichiers qu'il vous est possible de récupérer et essayez de reformater cette disquette. Si cela s'avère impossible, ne l'employez pas car elle est défectueuse.

mauvais format - Recommencer, Ignorer ou Annuler ?

La disquette n'est pas formatée ou possède un format différent.

erreur inconnue - Recommencer, Ignorer ou Annuler ?

Recommencez plusieurs fois.

support changé - Recommencer, Ignorer ou Annuler ?

Vous avez apparemment inséré une disquette différente. Retirez-la et veillez à insérer la bonne disquette dans le bon sens. Alors Recommencez ou Annulez selon le cas.

disque inadéquat - Recommencer, Ignorer ou Annuler ?

Vous essayez d'écrire sur un mauvais type de disquette, probablement une disquette de 180 Ko. Vous ne pouvez seulement écrire que sur des disquettes 720 Ko dans le lecteur du PCW9512. Retirez le disque de l'unité et insérez-en un de 720 Ko et Recommencez.

## IV.2 Erreurs sur les périphériques

Si vous essayez d'utiliser un matériel (c'est-à-dire un périphérique) qui n'est pas connecté ou installé, le message :

*périphérique pas prêt* - Recommencer, Ignorer ou Annuler ?  
apparaîtra à l'écran. *périphérique* sera remplacé par le nom physique du périphérique : CEN pour l'interface Centronics ; SIO pour le port série ; LPT pour l'imprimante ; PAR pour l'interface Centronics résidente ; etc.

Le fait de taper R aura pour effet de réessayer l'opération.

Le fait de taper I aura pour effet d'aller à l'étape suivante de l'opération en question.

Le fait de taper A aura pour effet d'annuler l'opération en cours de telle façon que toutes les nouvelles sorties sur ce périphérique seront perdues.

## IV.3 Messages d'erreurs du CP/M Plus

Ci-dessous sont répertoriés les messages d'erreurs listés par Digital Research dans leur manuel d'utilisation du CP/M Plus, avec une explication de ce pourquoi surviennent des erreurs. L'utilitaire utilisé quand le message survient est donné au moment opportun.

En général, vous devrez vérifier que la commande que vous avez donné est correcte, vérifiez que la disquette est correctement insérée dans le lecteur et essayez de nouveau.

Ces informations ci-dessous sont éditées avec l'aimable permission de Digital Research Inc.

Assign a password to this file.

SET. Un mot de passe a été sélectionné pour cela mais aucun mot de passe n'a été attribué.

## Annexe IV : Messages d'erreur

---

Auxiliary device redirection not implemented.

**GET et PUT.** AUXIN et AUXOUT ne peuvent être rediriger à un fichier.

Bad close.

**SAVE.** Une erreur survient durant l'essai de fermeture d'un fichier, probablement parce que le fichier est protégé en écriture.

Bad Logical Device Assignment.

**DEVICE.** Seuls les noms des périphériques logiques suivant sont correctes : CON:, CONIN:, CONOUT:, AUX:, AUXIN:, AUXOUT:, LST:.

BAD PARAMETER.

**PIP.** Vous avez entré un paramètre incorrecte de la commande PIP. Retapez-le correctement.

Bad password.

**RENAME.** Le mot de passe fourni par l'utilisateur est incorrecte.

Baud rate cannot be set for this device.

**DEVICE.** Seul les périphériques physiques qui ont l'attribut **SOFT-BAUD** peuvent voir leur vitesse de transmission changée. Pour vérifier les attributs des périphériques physiques, tapez **DEVICE physical-dev.**

Cannot have both create and access time stamps.

**SET.** CP/M Plus supporte soit la création, soit l'accès à l'horodateur mais pas les deux à la fois.

Cannot label a drive with a file referenced.

**SET.** SET ne permet pas les mélanges de fichiers et de drives.

CANNOT OPEN SOURCE FILE.

**HEXCOM.** Le fichier HEX n'est pas présent sur l'unité sollicitée.

Cannot redirect from BIOS.

**GET, PUT.** Ce message est affiché comme une « alerte » seulement si le système a une erreur du BIOS.

Cannot set both RO and RW.

**SET.** Un fichier ne peut être à la fois en lecture seule et en lecture-écriture.

Cannot set both SYS and DIR.

**SET.** Un fichier ne peut être à la fois avec les attributs SYS et DIR.

CAN'T DELETE TEMP FILE.

**PIP.** Un fichier temporaire \$\$\$ existe en lecture-seule. Utilisez la commande SET afin de changer l'attribut en lecture-écriture, et effacez le fichier.

Break « x » at c.

**ED.** « x » est l'un des symboles décrit ci-dessous et c est la lettre représentant la commande exécutée lorsque l'erreur survient.

# Cherche l'erreur. ED ne peut trouver la chaîne spécifiée dans la commande F, N ou S.

? La lettre c représente une commande inconnue. ED ne reconnaît pas la commande spécifiée ou d'autres commandes sont présentes sur la même ligne que les commandes E, H, O, Q.

O Le fichier spécifié par la commande R ne peut être trouvé.

$\pi$  Mémoire tampon pleine. ED ne peut plus mettre de caractères dans la mémoire tampon, ou la chaîne demandée par les commandes F, N ou Q, est trop longue.

E Commande interrompue. L'exécution de la commande a été interrompue par une erreur de frappe.

F Disquette ou répertoire pleins. Cette erreur est suivie des messages disk full ou directory full suivant le cas. Référez-vous aux messages pour les procédures de récupération.

CANNOT CLOSE :

CANNOT CLOSE FILE.

CANNOT CLOSE DESTINATION FILE - *filespec*

**GENCOM, HEXCOM, LIB-80, LINK-80, MAC, PIP, RMAC, SUBMIT.** Un fichier de sortie ne peut être fermé. Cela peut se produire si le disque est retiré avant que le programme n'est fini de s'exécuter.

Cannot delete file

**GENCOM.** Le CP/M ne peut effacer un fichier. Vérifiez que le fichier COM n'est pas en lecture seule ou protégé par un mot de passe.

CHECKSUM ERROR.

**HEXCOM, PIP.** Une erreur de vérification d'un enregistrement Hexadécimal a été rencontrée. Cet enregistrement hex qui produit l'erreur doit être corrigé en recréant le fichier hexadécimal.

Close error.

**XREF.** Le message est précédé par le *nom de fichier* .XRF. Le disque peut avoir été retiré avant que le programme ait fini de s'exécuter.

Closing file HELP.DAT

Closing file HELP.HLP

**HELP.** HELP a rencontré une erreur pendant le traitement des fichiers HELP.DAT ou HELP.HLP.

COM file found and NULL option.

**GENCOM.** L'option NULL implique que le fichier COM ne doit pas être chargé, mais seulement les fichiers RSXs.

COM file required

**DIR, ERASE, RENAME, TYPE.** Les options des commandes résidentes ont besoin du fichier COM correspondant, que CP/M Plus ne peut trouver.

COMMON ERROR :

**LINK-80.** Un bloc commun indéfini a été sélectionné.

CORRECT ERROR, TYPE RETURN OR CTRL-Z

**PIP.** Erreur de total de contrôle pendant le transfert d'un fichier en hexadécimal : corrigez l'erreur en recréant le fichier.

CP/M Error on *d* : Disk I/O

BDOS Function = *xx* File = *filespec*

**CP/M Plus** affiche le précédent message si la disquette est défectueuse ou incorrectement formatée (densité non conforme).

CP/M Error on *d* : Invalid Drive

BDOS Function = *xx* File = *filespec*

**CP/M Plus** affiche le précédent message quand il n'y a pas de disque dans le lecteur, le clapet de verrouillage est mal enclenché, ou le lecteur est déconnecté. Le message peut apparaître aussi si le drive spécifié est inconnu du système.

CP/M Error on *d* : Read/Only File

BDOS Function = *xx* File = *filespec*

**CP/M Plus** ne vous permet plus d'effacer, de renommer, de mettre à jour ou de changer les attributs du fichier qui se trouvent dans un drive qui est en lecture seule. Utilisez la commande SET pour mettre le drive en lecture-écriture.

CP/M Error on *d* : Read/Only File

BDOS Function = *xx* File = *filespec*.

**CP/M Plus** ne vous permet plus d'effacer, de renommer, de mettre à jour ou de changer les attributs d'un fichier qui est en lecture seule. Utilisez la commande SET pour mettre le fichier en lecture-écriture.

Date and Time Stamping Inactive.

**DIR.** L'option DATE est spécifiée, mais le disque n'a pas été initialisé avec la date et l'heure.

DESTINATION IS R/O, DELETE (Y/N) ?

**PIP.** Le fichier de destination spécifié dans la commande PIP existe en lecture seule. Si vous tapez Y, le fichier de destination est effacé avant que la copie du fichier soit faite. Si vous tapez N, PIP affiche le message **\*\*NOT DELETED\*\*** et abandonne l'opération de copie.

Device Reassignment Not Supported  
Enter new assignment or hit RETURN.

**DEVICE.** L'affectation de périphérique est incorrecte.

Directory already re-formatted.

**INITDIR.** Le répertoire est déjà initialisé avec la date et l'heure.

DIRECTORY FULL.

**ED.** Il n'y a pas assez de place dans le répertoire, dans la disquette de destination pour que le fichier puisse s'enregistrer. Vous pouvez utiliser la commande **OXfilespec** pour effacer les fichiers dont vous n'avez plus besoin sans pour autant quitter l'éditeur.

**SUBMIT.** Il n'y a pas assez de place sur l'unité prévue pour les fichiers temporaires pour écrire le fichier temporaire utilisé pour le traitement des fichiers SUBMIT. Employez la commande SETDEF pour déterminer quel est le lecteur prévu à cet effet. Utilisez la commande ERASE pour effacer les fichiers inutiles ou changez le drive destiné aux fichiers temporaires et réessayez.

**LIB-80, LINK-80.** Il n'y a pas assez de place dans le répertoire pour les fichiers de sorties ou intermédiaires. Utilisez la commande ERASE afin de détruire les fichiers dont vous n'avez plus besoin.

**HEXCOM.** Il n'y a pas de place dans le répertoire pour les fichiers de sortie COM.

Directory needs to be reformatted for date/time stamps.

**SET.** L'option de la date et l'heure est spécifiée, mais le répertoire ne l'a pas été par l'horodateur. Utilisez la commande INITDIR pour initialiser le répertoire avec l'horodateur.

## DISK FULL

**ED.** Il n'y a pas assez d'espace sur le disque pour le fichier de sortie. Cette erreur peut survenir avec les commandes E, H, W ou X. Si cela se produit avec la commande X, vous pouvez répéter la commande, précédée du nom de fichier avec un drive différent.

## DISK READ

DISK READ ERROR :

DISK READ ERROR — *filespec*

**HEXCOM, LIB-80, LINK-80, PIP.** Le fichier spécifié ne peut être lu.

## DISK WRITE

DISK WRITE ERROR

DISK WRITE ERROR — *filespec*

DISK WRITE NO DATA BLOCK

**HEXCOM, LIB-80, LINK-80, PIP, SUBMIT.** L'opération d'écriture sur le disque ne peut se dérouler normalement, probablement parce que la disquette est pleine. Utilisez la commande ERASE pour effacer les fichiers inutiles.

Do you want another file ? (Y/N)

**PUT** Pressez Y pour rediriger la sortie dans un fichier supplémentaire, sinon, pressez N.

Drive defined twice in search path

**SETDEF.** Un lecteur ne peut être spécifié seulement une fois dans la recherche d'un chemin.

Drive Read Only

**ERASE, RENAME.** Le fichier spécifié se situe dans un drive en lecture seule et ne peut être effacé ou renommé.

Duplicate RSX in header. Replacing old by new. This file was not used.

**GENCOM.** Le fichier RSX est déjà attaché au fichier COM. L'ancien est abandonné.

## Annexe IV : Messages d'erreur

---

Duplicate input RSX.

**GENCOM.** Deux ou plus de fichiers RSX du même nom sont spécifiés. GENCOM n'en utilise qu'un seul.

END OF FILE, ^Z, ?

La commande PIP a rencontré une fin de fichier inattendue durant un transfert de fichier HEX.

End of line expected.

**DEVICE, GET, PUT, SETDEF.** La commande tapée ne doit pas avoir d'autres paramètres. Une fin de ligne est attendue. Tous les caractères supplémentaires sur la ligne sont ignorés.

Error at end of line :

**DEVICE, GET, PUT, SETDEF.** L'erreur détectée survient à la fin de ligne.

Error on line *nnnnn* :

**SUBMIT.** Le programme SUBMIT affiche ses messages dans le format précédent où *nnnnn* représente le numéro de ligne du fichier SUBMIT. Voir le message suivant le numéro de ligne pour l'explication de l'erreur.

FILE ERROR

**ED.** Disque ou répertoire plein, et ED ne peut rien écrire sur le disque. C'est une erreur fatale ! Assurez-vous qu'il reste assez de place sur la disquette pour contenir une deuxième copie de fichier avant de solliciter ED.

File already exists;Delete it ? (Y/N)

file already exists, delete (Y/N) ?

**PUT.** Tapez Y pour effacer le fichier. Sinon fin d'exécution de programme.

**RENAME.** Le message ci-dessus est précédé par le type de fichier. Vous avez demandé à CP/M Plus de créer ou de renommer un fichier utilisant une extension qui est déjà assignée à un autre fichier. Soit vous détruisez le fichier existant, soit vous utilisez une autre extension.

File exists, erase it

**ED.** Le nom du fichier existe déjà lorsque vous avez placé le fichier de destination sur une disquette différente que la disquette source. Il doit être effacé ou une autre disquette doit être choisie pour recevoir ce fichier.

FILE IS READ/ONLY

**ED.** Le fichier souhaité dans la commande ED possède l'attribut lecture seule. ED peut lire le fichier que vous pouvez vérifier, mais ED ne peut changer un fichier lecture seule.

**PUT.** Le fichier désiré pour recevoir la sortie est en lecture seule.

FILE NAME ERROR :

**LIB-80.** Le nom du fichier source est incorrecte.

File not found.

FILE NOT FOUND — *filespec*

**DUMP, ED, GENCOM, GET, PIP, SET.** Le fichier d'entrée que vous avez demandé n'existe pas. Vérifiez que vous avez entré correctement la spécification du drive ou que vous avez mis le bon disque dans le lecteur.

First submitted file must be a COM file.

**GENCOM.** Le fichier COM est attendu comme premier fichier dans la liste de commande. La seule fois où GENCOM n'attend pas un fichier COM en première position dans une liste de commandes c'est lorsque l'option NULL est précisée.

FIRST COMMON NOT LARGEST :

**LINK-80.** La déclaration COMMON qui suit est plus grande que la première déclaration COMMON pour le bloc indiqué. Vérifiez que le fichier a été chaîné dans l'ordre approprié, ou que les modules dans la bibliothèque sont dans l'ordre approprié.

## Annexe IV : Messages d'erreur

---

HELP. DAT not on current drive.

**HELP.** HELP ne peut trouver le fichier HELP.DAT.

Illegal command tail.

**DIR.** La ligne de commande possède un format ou une option incorrecte.

Illegal Format Value.

**DIR.** Seules les options SIZE et FULL peuvent être utilisées.

Illegal Global/Local Drive Spec Mixing.

**DIR.** Le type de fichier avec la spécification du drive apparaissent dans l'option DRIVE de cette commande.

Illegal filename.

**SAVE.** Il y a une erreur dans la spécification du fichier dans la ligne de commande.

Illegal Option or Modifier.

**DIR.** Une option ou une abréviation incorrecte est utilisée.

Illegal date/time specification.

**DATE.** Le format de la date et l'heure est incorrect.

Incorrect file specification.

**RENAME.** La forme de la spécification de fichier est incorrecte.

INDEX ERROR :

**LINK-80.** L'index IRL contient des informations erronées.

INSUFFICIENT MEMORY :

**GET, LINK-80, PUT, SUBMIT.** Il n'y a pas assez de mémoire pour allouer des mémoires tampons, ou il y a trop de niveau d'imbrication dans les fichiers SUBMIT.

Invalid ASCII character.

**SUBMIT.** Le fichier **SUBMIT** contient un caractère invalide (#OFF).

Invalid command.

**GET and PUT.** La chaîne ou la sous-chaîne tapée dans la ligne de commande n'est pas reconnue comme une commande correcte dans le contexte utilisé.

Invalid delimiter.

**DEVICE, GET, PUT, SET.** Les bornes, [ ], = ou l'espace, n'est pas correcte à l'endroit utilisé. Par exemple un [ est utilisé ou un = aurait dû être employé.

INVALID DESTINATION :

**PIP.** Un lecteur ou un périphérique est incorrectement spécifié.

INVALID DIGIT - *filespec*

**PIP.** Un chiffre hexadécimal incorrecte a été rencontré durant la lecture d'un fichier hexadécimal. Celui-ci doit être corrigé, en le recréant.

Invalid drive.

**SETDEF.** Le lecteur spécifié est incorrect. Les unités reconnues par **SETDEF** sont \* (lecteur par défaut) et de A à P.

**GENCOM, TYPE.** Seuls les lecteurs de A à P sont correctes.

Invalid file.

INVALID FILENAME

Invalid file specification.

**ED, ERASE, GENCOM, GET, PIP, PUT, SET, SUBMIT, TYPE.**  
Les noms de fichiers tapés ne sont pas conformes à la syntaxe des noms de fichiers du CP/M Plus.

INVALID FORMAT

**PIP.** La syntaxe que vous avez employé avec la commande **PIP** est incorrecte. Voir le descriptif de la commande **PIP**.

**INVALID HEX DIGIT.**

**HEXCOM.** Un chiffre hexadécimal incorrect a été rencontré pendant la lecture d'un fichier hexadécimal. Celui-ci doit être corrigé en le recréant.

**Invalid number.**

**DEVICE.** Un nombre est attendu, mais n'est pas trouvé, ou le nombre donné n'est pas compris entre 0 et 255.

**Invalid option.**

**DEVICE et GET.** Une option est attendue et la chaîne trouvée n'est pas une option de device ou celle-ci est incorrecte.

**SETDEF.** L'option tapée dans la ligne de commande est incorrecte. Seules les options suivantes sont valides : **DISPLAY, NO DISPLAY, NO PAGE, ORDER, PAGE, TEMPORARY.**

**Invalid option or modifier.**

**DIR, GET, PUT.** L'option tapée est incorrecte.

**INVALID PARAMETER :**

**MAC, RMAC.** Un paramètre incorrect en assembleur est trouvé dans la ligne d'entrée. Les paramètres assembleurs sont affichés à l'endroit de l'erreur.

**INVALID PASSWORD**

**Invalid password or passwords not allowed.**

**ED, PIP.** Le mot de passe spécifié est incorrect, ou bien un mot de passe a été donné, mais le fichier n'est pas protégé par un mot de passe.

**Invalid physical device.**

**DEVICE.** Un nom de périphérique physique est attendu. Le nom trouvé dans la chaîne de commande ne correspond à aucun nom de périphérique physique reconnu par le système.

INVALID REL FILE :

**LINK-80.** Le fichier contient une configuration binaire incorrecte. Assurez-vous qu'un fichier IRL ou REL a été spécifié.

Invalid RSX type.

**GENCOM.** L'extension du fichier doit être de type RSX.

Invalid SCB offset.

**GENCOM.** Le fichier SCB spécifié est hors-limite. Sa plage de déplacement est comprise entre #00 et #64.

INVALID SEPARATOR

**PIP.** Vous avez dû mettre un caractère de séparation incorrect entre deux noms de fichiers.

INVALID SOURCE

**PIP.** Un lecteur ou un périphérique incorrect a été spécifié. Seuls les périphériques AUX et CON sont conformes.

Invalid type for ORDER option.

**SETDEF.** L'extension spécifiée dans la ligne de commande était autre que COM ou SUB.

Invalid SYM file format

**XREF.** Le nom de fichier. SYM est incorrect.

INVALID USER NUMBER

**PIP.** Vous avez spécifié un numéro de zone utilisateur plus grand que 15. Les numéros des zones utilisateurs sont compris entre 0 et 15.

Invalid wildcard.

**RENAME.** La spécification de fichier contient un joker incorrect.

Invalid wild card in the FCB name or type field.

**GENCOM.** GENCOM ne permet pas les jokers dans la spécification des fichiers.

## **Annexe IV : Messages d'erreur**

---

LOAD ADDRESS LESS THAN 100.

**HEXCOM.** L'origine du programme est inférieur à #100.

MAIN MODULE ERROR :

**LINK-80.** Un second module principal a été rencontré.

Make error

**XREF.** Il n'y a plus de place dans le répertoire sur le lecteur spécifié.

MEMORY OVERFLOW :

**LINK-80.** Il n'y a pas assez de place mémoire pour finir l'opération de chaînage.

Missing Delimiter or Unrecognized Option.

**ERASE.** La ligne de commande est incorrecte.

Missing left parenthesis.

**GENCOM.** L'option SCB doit être délimitée par une parenthèse gauche.

Missing right parenthesis.

**GENCOM.** L'option SCB n'est pas délimitée par une parenthèse droite.

Missing SCB value.

**GENCOM.** L'option SCB demande une valeur.

More than four drives specified.

**SETDEF.** Plus de 4 lecteurs sont spécifiés dans une chaîne de recherche de lecteurs.

MULTIPLE DEFINITION :

**LINK-80.** Le symbole spécifié est défini dans plusieurs modules qui ont été chaînés.

n ?

**USER.** Vous avez désigné un numéro de zone utilisateur supérieure à 15. Par exemple, si vous tapez USER 18 l'écran affiche 18 ?

No directory label exists.

**SHOW.** L'option LABEL est demandée mais le disque n'a pas de label.

No directory space

NO DIRECTORY SPACE - *filespec*

**GENCOM, MAC, PIP, RMAC, and SAVE.** Il n'y a pas assez de place dans le répertoire pour le fichier de sortie. Utilisez la commande ERASE pour effacer les fichiers inutiles sur le disque et réessayez.

No disk space.

**SAVE.** Il n'y a pas assez de place sur la disquette pour le fichier de sortie. Employez la commande SHOW pour afficher l'espace restant sur la disquette et utilisez la commande ERASE pour détruire les fichiers dont vous n'avez plus besoin, ou utilisez une autre disquette sur laquelle plus de place est disponible.

NO FILE :

NO FILE - *filespec*

**DIR, ERASE, LIB-80, LINK-80, PATCH, PIP, RENAME, TYPE**  
Le fichier spécifié ne peut être trouvé dans le(s) lecteur(s) sollicité(s).

No HELP.HLP file on the default drive.

**HELP.** Le fichier HELP.HLP doit être sur l'unité par défaut.

NO INPUT FILE PRESENT ON DISK

**DUMP.** Le fichier que vous avez demandé n'existe pas.

No memory

Il n'y a pas assez de place disponible pour le chargement d'un programme.

## Annexe IV : Messages d'erreur

---

No modifier for this option.

**GENCOM.** Un modificateur est spécifié mais aucun n'est demandé.

NO MODULE

**LIB-80.** Le module indiqué ne peut être trouvé.

No more space in the header for RSXs or SCB initialization.

**GENCOM.** L'en-tête ne permet seulement que 15 entrées, ou la combinaison des RSX et SCB excède le maximum.

No options specified.

**SET.** Spécifiez l'option.

No PRN file.

**XREF.** Le fichier nom de fichier.PRN n'est pas présent sur l'unité sollicitée.

No Records Exit.

**DUMP.** Seule une entrée de répertoire existe pour le fichier.

NO SOURCE FILE PRESENT :

**MAC, RMAC.** Le fichier source ne peut être trouvé sur l'unité spécifiée.

NO SPACE

**SAVE.** Il n'y a pas de place dans le répertoire pour la sauvegarde du fichier.

No 'SUB' file found

**SUBMIT.** Le fichier SUB tapé dans la ligne de commande ne peut être trouvé dans la procédure de recherche de drive.

No such file to rename.

**RENAME.** Le fichier à renommer n'existe pas sur le lecteur spécifié.

No SYM file

**XREF.** Le fichier nom de fichier.SYM n'est pas présent sur le lecteur spécifié.

## NON-SYSTEM FILE(S)EXIST

**DIRSYS.** S'il n'existe pas de fichiers systèmes sur le lecteur spécifié.  
**DIRSYS** affiche ce message.

Not enough available memory.

Not Enough Memory

Not Enough Memory for Sort.

**DIR, INITDIR.** Il n'y a pas assez de mémoire pour les données  
ou le tri.

Not enough room in directory.

**INTDIR.** Il n'y a pas assez de place dans le répertoire pour  
permettre le marquage de la date et de l'heure.

## NOT FOUND

**PIP.** PIP ne peut pas trouver le fichier spécifié.

Not renamed, *filespec* read only.

**RENAME.** Le fichier indiqué ne peut être renommé parce qu'il  
est en lecture seule.

## OPEN FILE NONRECOVERABLE

**PIP.** Le disque est d'un format incorrect ou possède un secteur  
défectueux.

Option only for drives.

**SET.** L'option spécifiée est incorrecte dans le cas de fichiers.

Option requires a file reference.

**SET.** L'option souhaitée demande une spécification de fichier.

Options not grouped together.

**DIR.** Les options peuvent seules être indiquées entre crochets.

Output File Exists, Erase It.

Le fichier de sortie spécifié ne doit pas déjà exister.

## Annexe IV : Messages d'erreur

---

### OUTPUT FILE READ ERROR :

**MAC, RMAC.** Un fichier de sortie ne peut être enregistré correctement, probablement parce qu'il n'y a plus de place sur la disquette. Utilisez la commande **ERASE** pour effacer les fichiers inutiles.

### OVERLAPPING SEGMENTS :

**LINK-80.** LINK-80 tente d'écrire un segment en mémoire déjà utilisé par un autre segment.

Page and nopage option selected.

No page in effect.

**SET.** Les options précédentes s'excluent.

### Parameter Error

**SUBMIT.** Dans un fichier **SUBMIT** de type **SUB**, les paramètres corrects sont #0 à #9.

### Password Error.

**DUMP, ERASE, GENCOM, TYPE.** Le mot de passe est incorrect.

### Physical Device Does Not Exist.

**DEVICE.** Le périphérique physique spécifié n'est pas reconnu par le système.

### PROGRAM INPUT IGNORED

**SUBMIT.** Ce message est précédé par « **WARNING** ». Le fichier **SUBMIT** contient une ligne avec le signe <, et le programme ne demande pas de données supplémentaires.

### PUT >

**PUT.** Ce prompt apparaît lorsqu'un programme demande des données pendant l'exécution de la commande **PUT FILE [NO ECHO]**.

### PUT ERROR : FILE ERASED.

**PUT.** Le fichier de sortie **PUT** est effacé et ne peut être fermé.

## QUIT NOT FOUND.

**PIP.** La chaîne d'argument pour un paramètre Q n'est pas trouvée dans votre fichier entré.

## Random Read

**SUBMIT.** Une erreur est survenue pendant la lecture du fichier temporaire utilisé par la commande SUBMIT.

## Read only.

**GENCOM, SET.** Le lecteur ou le fichier spécifié est protégé en écriture.

## Read error

**TYPE.** Une erreur est parvenue pendant la lecture d'un fichier spécifié dans la commande TYPE. Vérifiez le disque et recommencez.

## Reading file HELP.HLP

## Reading HELP.HLP index

**HELP.** Une erreur est survenue durant la lecture HELP.HLP. Copiez le fichier HELP.HLP du disque système.

## RECORD TOO LONG

**PIP.** Un enregistrement HEX dépasse 80 caractères dans un fichier étant copié avec l'option [H].

## Requires CP/M 3.0 or higher.

**DATE, DEVICE, DIR, ERASE, GENCOM, HELP, INTDIR, PIP, SET, SETDEF, SHOW, RENAME, TYPE.** Ces utilitaires doivent être exécutés sous CP/M 3.0 ou une version supérieure.

## R/O DISK

## R/O FILE

**PIP.** Le fichier ou le drive de destination est configuré en lecture seule et PIP ne peut écrire dessus.

## Sort Stack Overflow

**DIR.** Il n'y a pas assez de place disponible pour le tri.

## Annexe IV : Messages d'erreur

---

SOURCE FILE READ ERROR :

**MAC, RMAC.** Le fichier source ne peut être lu correctement par MAC.

SOURCE FILENAME ERROR :

**MAC, RMAC.** Le nom du fichier source est incorrect.

START NOT FOUND

**PIP.** La chaîne argument pour le paramètre S ne peut être trouvée dans le fichier source.

Symbol Table Overflow

**XREF.** Plus de place disponible pour un essai d'allocation de symboles.

Symbol Table reference overflow

**XREF.** Plus de place disponible pour un essai d'allocation de symboles de référence.

SYNTAX ERROR :

**LIB.** La syntaxe de la commande LIB-80 est incorrecte.

Too many entries in Index Table.

Not enough memory

**HELP.** Il n'y a pas assez de place disponible pour contenir les rubriques pendant la création de HELP.HLP.

Topic :

xxxxxx

Not found.

**HELP.** La rubrique demandée n'existe pas dans le fichier HELP.HLP.HELP affiche les rubriques disponibles.

Total file size exceeds 64K. \*

**GENCOM.** Le fichier de sortie dépasse le maximum permis.

Try 'PAGE' or 'NO PAGE'

**TYPE.** Seules les options PAGE ou NO PAGE sont correctes.

Unable to close HELP.DAT.

Unable to close HELP.HLP.

**HELP.** Une erreur est apparue pendant la fermeture de fichier HELP.HLP ou HELP.DAT. Il n'y a pas assez de place dans le répertoire ou sur le disque.

Unable to find file HELP.HLP

**HELP.** HELP demande le fichier HELP.HLP pour s'exécuter. Copiez-le dans votre drive par défaut de votre disque CP/M Plus.

Unable to Make HELP.DAT.

Unable to Make HELP.HLP.

**HELP.** Il n'y a pas assez d'espace sur le disque pour HELP.HLP ou HELP.DAT, ou les fichiers sont en lecture seule.

UNBALANCED MACRO LIBRARY.

**MAC, RMAC.** Une définition MACRO est commencée dans une macro-librairie, mais la fin de fichier est trouvée dans la librairie avant que l'équilibrage ENDM soit rencontré.

UNDEFINED START SYMBOL :

**LINK-80.** Le symbole spécifié avec l'interrupteur (switch) G n'est pas défini dans tous les modules étant chaînés.

UNDEFINED SYMBOLS :

**LINK-80.** Les symboles suivant ce message sont référencés mais pas définis dans tous les modules qui ont été chaînés.

UNEXPECTED END OF HEX FILE - *filespec*

**PIP.** Une fin de fichier a été rencontrée avant la fin de l'enregistrement hexadécimal. Le fichier hexadécimal sans fin d'enregistrement doit être corrigé probablement en recréant le fichier.

Unrecognized drive.

**SHOW.** Le lecteur spécifié n'est pas conforme. Les lecteurs corrects sont A à P.

UNRECOGNIZED ITEM :

**LINK-80.** Une configuration binaire non reconnue a été dépistée et ignorée par LINK-80.

Unrecognized input.

**SHOW.** La syntaxe de la ligne de commande employée avec SHOW est incorrecte.

Unrecognized option.

**GENCOM** et **SHOW.** Une option saisie dans la ligne de commande est incorrecte.

USER ABORTED

**PIP.** Vous avez arrêté l'exécution de PIP en tapant CTRL-C.

VERIFY ERROR : *filespec*

**PIP.** Pendant la copie avec l'option V, PIP a trouvé une différence pendant la relecture des données que vous venez d'enregistrer et les données contenues dans sa mémoire tampon.

Write error

**XREF.** Le fichier est précédé par le *nom-de-fichier.XRF* et il indique qu'il n'y a pas d'espace disponible sur le disque, ou sur le répertoire sur le drive spécifié.

Writing file : *filespec*

**HELP.** Une erreur est survenue pendant l'essai d'écriture du fichier spécifié par *filespec*.

Wrong Password.

**SET.** Le mot de passe est incorrect ou invalide.

?

**SID.** SID a rencontré une erreur.

## Messages d'erreurs MAC/RMAC

- B Balance error** (erreur d'équilibre) : erreur de fin de macro, ou d'opération d'assemblage conditionnelle.
- C Comma error** (virgule manquante) : l'expression rencontrée n'est pas séparée de la donnée suivante par une virgule.
- D Data error** (erreur de données) : un élément dans une instruction (DB ou DW) ne peut être placé dans la zone de données spécifiée.
- E Expression error** (erreur d'expression) : l'expression est incorrecte et ne peut être exécutée pendant la durée d'assemblage.
- I Invalid character error** (caractère incorrect) : un caractère non graphique a été trouvé autre que le retour chariot, le saut de ligne, la tabulation, ou la fin de fichier ; éditez le fichier et corrigez la ligne en question.
- L Label error** (erreur de label) : le label ne peut apparaître dans ce contexte ; il est possible que ce soit un second label.
- M Macro overflow error** (dépassement de la capacité macro) : dépassement de la capacité interne de la table d'extension, ceci peut être dû à trop d'imbrications ou de réactivité à l'infini.
- N Not implemented error** (erreur non réalisé) : les caractéristiques qui apparaissent dans RMAC, comme la réallocation, sont reconnues, mais dépitées dans MAC.
- O Overflow error** (dépassement de capacité) : l'expression est trop compliquée (c'est-à-dire trop d'opérateurs en attente), la chaîne est trop longue, trop de substitutions successives de valeur réelle à un paramètre formel d'une expansion macro. Cette erreur survient si le nombre de labels LOCAL dépasse 9999.

## Annexe IV : Messages d'erreur

---

- P**     **Phase error** (erreur de phase) : le label n'a pas la même valeur pour deux passages de programme, ou l'ordre des macro diffère entre deux passages successifs ; ceci peut être dû à MACLIB qui suit la macro principale, déplacez MACLIB en début de programme.
- R**     **Register error** (erreur de registre) : la valeur spécifiée comme un registre n'est pas compatible avec le code d'opération.
- S**     **Syntax error** (erreur de syntaxe) : les champs de cette instruction sont incorrects et ne peuvent être traités correctement ; ceci peut être dû à des caractères invalides ou à des séparateurs mal placés.
- U**     **Undefined symbol** (symbole non défini) : le label dans cette instruction a été défini nulle part dans le programme.
- V**     **Value error** (erreur de valeur) : l'opérande rencontré dans l'expression est incorrect, peut être dû à un séparateur mal placé ou à un opérande non numérique.

## Messages d'erreur de LIB-80

- CANNOT CLOSE**     LIB-80 ne peut fermer un fichier de sortie. Le disque est protégé en écriture.
- DIRECTORY FULL**     Il n'y a pas assez de place pour le fichier de sortie.
- DISK READ ERROR**     LIB-80 ne peut lire le fichier correctement.
- DISK WRITE ERROR**     LIB-80 ne peut écrire correctement sur le fichier, probablement parce que le disque est plein.
- FILE NAME ERROR**     La syntaxe du nom du fichier source n'est pas conforme.

|              |  |
|--------------|--|
| NO FILE      | LIB-80 ne peut trouver le fichier indiqué. |
| NO MODULE    | LIB-80 ne peut trouver le module indiqué.  |
| SYNTAX ERROR | La ligne de commande est incorrecte.       |

## **Messages d'erreur de programmation**

- ERROR (8) OVERLAY, NO FILE *d* : *nom de fichier*. OVL  
Le gestionnaire de recouvrement (Overlay Manager) ne peut pas trouver le fichier indiqué.
- ERROR (9) OVERLAY, DRIVE *d* : *nom de fichier*. OVL  
Un code de lecteur incorrect est passé comme un paramètre de recouvrement.
- ERROR (10) OVERLAY, SIZE *d* : *nom de fichier*. OVL  
Le recouvrement indiqué pourrait remplacer le bloc PL/I et/ou l'espace libre s'il était chargé.
- ERROR (11) OVERLAY, NESTING *d* : *nom de fichier*. OVL  
Le chargement du recouvrement indiqué pourrait dépasser le niveau maximum d'imbrication.
- ERROR (12) OVERLAY, READ *d* : *nom de fichier*. OVL  
Erreur de lecture sur le disque durant le chargement d'un fichier de recouvrement, probablement causé par une fin de fichier prématurée.

## Message d'erreur de DR Logo

### Messages généraux

I don't know how to *name*  
(je ne sais pas comment nommer)

Primitive not implemented  
(primitive non exécutée)

Can't *action* from the editor  
(ne peut rien faire en édition)

I can't *action* while loading  
(je ne peux rien faire\* pendant le chargement)

Can't divide by zero  
(ne peut diviser par zéro)

Turtle out of bounds  
(tortue hors des limites de l'écran)

Out of space  
(plus d'espace)

Too few items in *list*  
(trop peu d'éléments dans la liste)

### Actions à réaliser

Vérifiez l'orthographe du nom  
(*name*)

Essayez d'une autre façon pour avoir le résultat désiré

Attendez avant de repasser en mode texte

Attendre

Vérifiez l'opération que vous voulez faire

Vérifiez votre instruction

Utilisez l'instruction *recycle* afin d'ordonner l'espace de travail

Vérifiez soit votre instruction soit votre liste

### Procédures

*name* is a primitive (le *nom* est une primitive)

Not enough inputs to *procedure-name*  
(pas assez de données pour le *nom de procédure*)

*variable* has no value  
(la *variable* n'a pas de valeur)

Choisissez un autre nom

Vérifiez la syntaxe de votre instruction

Modifiez votre programme pour que ce soit configuré

| Messages généraux   | Actions à réaliser  |
|---|---|
| <i>variable</i> is not true or false<br>(la <i>variable</i> n'est ni vrai ni fausse)                | Modifiez votre programme pour que ce soit configuré                       |
| The word is too long<br>(le mot est trop long)  | Vous avez surestimer le nombre de caractères que peut contenir une chaîne |
| Number too big<br>(nombre trop long)  | Modifiez ce que vous avez demandé à DR Logo de faire                      |
| <i>variable</i> is not a parameter<br>(la <i>variable</i> n'est pas un paramètre)                   | Vérifiez la définition de la procédure                                    |
| I don't know what to do with <i>name</i><br>(je ne sais pas quoi faire avec ce nom)                 | Vérifiez votre programme  |
| Can't find label <i>name</i><br>(ne peut trouver le nom de label)                                   | Vérifiez votre programme  |
| Can't find catch for <i>name</i><br>(ne peut trouver d'arrêt pour le nom)                           | Vérifiez votre programme  |
| )without(<br>(parenthèses restées ouvertes)   | Vérifiez votre programme pour les parenthèses sans correspondance         |
| if wants [ ]'s around instruction list<br>(l'instruction de la liste doit être entouré de crochets) | Vérifiez votre programme pour les crochets sans correspondance            |
| <i>procedure-name</i> doesn't like <i>name</i> as input<br>(le nom de procédure est incorrect)      | Vérifiez la définition de la procédure                                    |
| <i>procedure-name</i> didn't output<br>(le nom de procédure n'est pas sortie)                       | Vérifiez la définition de la procédure.                                   |

| <b>Message<br/>du disque</b>  | <b>Actions<br/>à réaliser</b>                              |
|---|--|
| I'm having trouble with the disk<br>(problème de disquette)   | Essayez une nouvelle fois                                  |
| Disk is full<br>(disque plein)  | Regardez si vous pouvez effacer quelques fichiers          |
| File already exists<br>(fichier déjà existant)  | Effacez le fichier existant ou choisissez un nom différent |
| File not found<br>(fichier non trouvé)  | Vérifiez le répertoire                                     |
| Disk is write protected<br>(disquette est protégé en écriture)  | Déprotégez la disquette ou utilisez-en une autre           |
| The file is write protected<br>(le fichier est protégé en écriture)                                   | Mettez le fichier en lecture écriture                      |
| I can't find that drive<br>(je ne trouve pas ce lecteur)  | Vérifiez votre instruction                                 |
| I can't find the disk drive<br>(je ne trouve pas l'unité de disquette)                                | Vérifiez votre instruction                                 |
| You need at least 2 drives to do this<br>(vous avez au moins besoin de deux lecteurs pour faire cela) | Choisissez une opération différente                        |
| Source and Destination diskettes differ<br>(les disquettes sources et destination sont différents)    | Vérifiez votre instruction                                 |

## Important

**LE LOGICIEL CONTENU DANS L'EMBALLAGE DES DISQUETTES VOUS EST LIVRE SELON LES CLAUSES ET CONDITIONS SPECIFIEES CI-APRES. L'OUVERTURE DE L'EMBALLAGE IMPLIQUE VOTRE ACCEPTATION DE CES CLAUSES ET CONDITIONS. EN CAS DE NON-ACCEPTATION DE VOTRE PART DE CES CLAUSES ET CONDITIONS, VOUS DEVEZ RETOURNER L'EMBALLAGE, SANS L'AVOIR OUVERT, A VOTRE FOURNISSEUR ET VOUS SEREZ REMBOURSE. SAUF EN CAS DE PRODUIT DEFECTUEUX, AUCUN REMBOURSEMENT NE SERA CONSENTI SI L'EMBALLAGE A ETE OUVERT. LES CONDITIONS DE REMBOURSEMENT SONT ALORS SOUMISES A LA CLAUSE 7 CI-DESSOUS.**

Dans cette notice, les termes :

« Locomotive » signifie Locomotive Software Limited

« Amstrad » signifie Amstrad Consumer Electronics plc

« Le programme » signifie le programme LocoScript 2 fourni en standard avec votre ordinateur.

## 1. Copyright

Le Copyright du matériel relevant du programme appartient à Locomotive. Locomotive concède à l'acquéreur un droit d'exploitation non exclusif du programme, selon les présentes clauses et conditions. Un tel droit de licence ne peut être transmis que sous les conditions énoncées dans la clause 3 ci-dessous. Tout type d'exploitation ou de transaction autre que celles expressément autorisées par ces clauses et conditions est strictement interdit.

## 2. Exploitation

Le programme ne peut être utilisé que sur une seule machine ou terminal à la fois, mais peut, dans le cadre de cette utilisation, être copié ou fusionné avec d'autres programmes.

---

De telles copies ou fusions sont autorisées à la condition qu'aucune modification ne soit apportée au programme et, en particulier, que la notice de Copyright de Locomotive soit conservée dans la copie ou le programme fusionné. A l'exception de copies ou fusion avec d'autres programmes, toute autre opération (modification et traduction depuis la forme exploitable par le système inclus) est rigoureusement interdite.

### **3. Transfert**

Le programme peut être transféré à un tiers sous réserve: 1) que le programme original et toutes ses copies soient transférés ou sinon détruits, 2) que les présentes clauses et conditions soient produites à ce tiers, qui en acceptera les termes et s'engagera à les respecter, avant le transfert. Hors les conditions de transfert et d'engagement énoncées ci-dessus, Locomotive ne concède à quiconque aucun droit d'application du programme ou de ses copies, qui s'effectueraient en violation du Copyright de Locomotive et autres droits de propriété.

### **4. Documentation**

La documentation qui accompagne le programme est également un Copyright de Locomotive. Locomotive ne concède aucun droit de reproduction de cette documentation, en tout ou partie. Toute demande d'exemplaires supplémentaires de la documentation doit être adressée par écrit à Locomotive, qui se réserve toute autorisation pour l'accorder.

### **5. Violation de contrat**

En cas de violation par l'utilisateur des présentes clauses et conditions, pour la période considérée, l'utilisateur sera tenu d'indemniser Locomotive pour tout préjudice subi (y compris le manque à gagner) et il sera aussitôt mis fin à la présente licence d'exploitation. En ce cas, l'utilisateur devra restituer à Locomotive toutes les copies — frauduleuses et légales — du programme.

---

## **6. Limitation de la garantie**

Locomotive, ainsi que toute personne autorisée par Locomotive, ne fournit aucune garantie ni ne fait valoir que le programme est sans défaut ou correspondra aux besoins de l'utilisateur. Il incombe à l'utilisateur de s'assurer que le programme satisfera à ses besoins. Le programme est fourni sans garantie d'aucune sorte (explicite ou implicite), sinon celles explicitement énoncées dans les présentes clauses.

## **7. Responsabilité**

Amstrad garantit que la disquette sur laquelle le programme est fourni est sans défaut matériel et le restera, en utilisation normale pour une période de 90 jours après l'achat. En cas de défaut constaté couvert par la garantie (garantie statutaire ou dans le cadre des conditions ci-énoncées), la responsabilité d'Amstrad sera limitée au remplacement du programme en question ou au remboursement du prix payé, selon accord avec le client.

Seule exception à la clause énoncée ci-dessus, Locomotive assumera ses responsabilités en cas de décès ou de blessure de personne qui résulteraient de négligence de Locomotive. En aucun cas, Locomotive ne sera responsable pour tout dommage ou perte économique indirects (financiers, gestionnaires ou autres) qui résulteraient de l'exploitation ou de la mauvaise exploitation du programme et de la disquette fournie, que Locomotive ait été ou non averti de tels risques.

Cette notice ne porte pas atteinte à vos droits statutaires.

# **Contrat de licence pour l'utilisateur**

**NOTE A L'UTILISATEUR: VEUILLEZ LIRE CETTE NOTICE ATTENTIVEMENT. N'OUVREZ PAS L'EMBALLAGE DES DISQUETTES AVANT D'AVOIR LU CE CONTRAT DE LICENCE.**

**L'OUVERTURE DE L'EMBALLAGE DES DISQUETTES IMPLIQUE VOTRE ACCEPTATION DES TERMES ET CONDITIONS DE CE CONTRAT.**

## **1. Définitions**

Dans ce contrat de licence, les termes :

- 1. DRI signifie DIGITAL RESEARCH (CALIFORNIA) INC, BOX DRI, Monterey, California 93942 (USA), propriétaire des droits du programme ou ayant droit de le concéder.**
- 2. Machine signifie le micro-ordinateur unique sur lequel vous utilisez le programme. Les systèmes multi-utilisateurs nécessitent des licences complémentaires.**
- 3. Programme signifie l'ensemble des programmes, de la documentation et des matériaux annexes contenus dans cet emballage, ainsi que toute mise à jour et amélioration fournies par DRI indépendamment de la forme sous laquelle vous pouvez les utiliser ensuite et indépendamment des autres modifications que vous leur faites subir.**
- 4. AMSTRAD signifie AMSTRAD INTERNATIONAL S.A., 72, 78 Grande Rue, B.P. 12, 92312 Sèvres.**

**Vous assumez la responsabilité du choix du programme à exécuter pour l'obtention des résultats que vous en attendez et pour son installation, son exploitation et les résultats obtenus.**

## 2. Licence

Vous pouvez :

1. Utiliser le programme sur une seule machine.
2. Copier le programme sous une forme exploitable par le système à des fins de sauvegardes ou de modifications dans le cadre de votre utilisation du programme sur une seule machine. Vous pouvez réaliser dans ce but jusqu'à 3 (trois) copies du programme (certains programmes peuvent inclure des protections visant à limiter ou à empêcher la copie ; ils sont marqués « Protégé contre la copie »). La copie de la documentation et autre matériel imprimé est interdite. L'utilisation d'un désassembleur en langage machine est interdite.
3. Vous pouvez modifier le programme et/ou le fusionner à un autre programme pour votre propre utilisation sur une seule machine (toute partie de ce programme fusionnée dans un autre programme est toujours soumise aux termes et aux conditions de ce contrat).
4. Transférer le programme et la licence à une autre personne en indiquant à DRI le nom et l'adresse de la personne en question et sous réserve que l'autre utilisateur a) accepte les termes et les conditions du contrat, b) signé et adresse à DRI une copie de la carte d'enregistrement et c) paie les frais de transfert en vigueur. Si vous transférez le programme, vous devez simultanément soit transférer tous les exemplaires, y compris l'original, sous forme imprimée ou exploitable par le système à l'autre utilisateur, soit détruire toute copie non transmise ; ceci inclut toute modification et partie du programme contenue et fusionnée dans d'autres programmes.

**CHAQUE DISQUETTE COMPORTE UN NUMERO DE SERIE ET VOUS NE POUVEZ EXPLOITER, COPIER, MODIFIER, TRANSFERER NI RENDRE AUTREMENT DISPONIBLE A TOUTE AUTRE PERSONNE LE PROGRAMME OU TOUTE COPIE, SINON LES CONDITIONS EXPRESSEMENT PREVUES DANS CE CONTRAT DE LICENCE.**

**VOTRE LICENCE PREND FIN SITOT QUE VOUS CEDEZ A UN TIERS LA POSSESSION DE TOUTE COPIE, MODIFICATION OU PARTIE FUSIONNEE DU PROGRAMME.**

---

### 3. Fin de contrat

La licence est effective jusqu'à son échéance. Vous pouvez y mettre fin à tout autre moment en détruisant le programme et la totalité des copies, modifications et parties fusionnées sous toute forme. Elle se terminera également aux conditions indiquées ailleurs dans ce contrat ou si vous ne respectez pas une clause ou condition quelconque de ce contrat. Vous acceptez, en cas de fin du contrat de détruire le programme et la totalité des copies, modifications et parties fusionnées sous toutes formes.

### 4. Garantie limitée

**LE PROGRAMME EST FOURNI « TEL QUEL » NI DRI NI AMSTRAD NE FOURNISSENT AUCUNE GARANTIE D'AUCUNE SORTE, EXPLICITE NI IMPLICITE, EN PARTICULIER — MAIS SANS LIMITATION — AUCUNE GARANTIE IMPLICITE DE COMMERCIALISATION ET D'ADAPTATION DANS UN BUT PARTICULIER. LE RISQUE, QUANT A LA QUALITE ET AUX PERFORMANCES DU PROGRAMME EST A VOTRE CHARGE. SI LE PROGRAMME SE REVELE DEFECTUEUX, VOUS (ET NON PAS DRI OU AMSTRAD) ASSUMEZ LA DEPENSE CORRESPONDANT A VOTRE REPARATION OU MODIFICATION NECESSAIRE.**

Ni DRI ni AMSTRAD ne garantissent que les fonctions contenues dans ce programme correspondront à vos besoins, ni que le fonctionnement du programme sera ininterrompu ou sans défaut.

Cependant, AMSTRAD garantit que la disquette sur laquelle le programme est fourni est sans défaut de matière et de réalisation normale pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours de la date de livraison, la copie de votre reçu faisant foi.

### 5. Limitations de recours

L'entière responsabilité d'AMSTRAD et votre seul recours contre AMSTRAD sera le remplacement de toute disquette ne correspondant pas à cette « garantie limitée », qui sera retournée à AMSOFT accompagnée d'une copie de votre reçu.

---

**EN AUCUN CAS DRI ET AMSTRAD NE SERONT RESPONSABLES POUR TOUT DOMMAGE, Y COMPRIS TOUTE PERTE DE PROFIT, PERTE ECONOMIQUE OU AUTRES CONSEQUENCES DIRECTES OU INDIRECTES, MEME S'ILS ONT ETE AVERTIS DE LA POSSIBILITE D'UN TEL DOMMAGE, OU POUR TOUTE AUTRE PLAINTIE ISSUE DE TOUTE AUTRE PARTIE.**

## **6. Carte d'enregistrement**

DRI peut occasionnellement mettre à jour ses programmes. Les mises à jour vous seront fournies seulement si une carte d'enregistrement signée a été enregistrée dans les bureaux de DRI ou chez un représentant autorisé. DRI n'est tenu à aucune mise à jour, ni à aucune communication envers vous de telles mises à jour.

## **7. Généralités**

Vous n'avez pas le droit de concéder une sous-licence, d'attribuer ou de transférer la licence du programme si non selon les conditions expressément définies dans ce contrat. Toute tentative de concéder sous-licence, d'attribuer ou de transférer l'un des quelconques droits ou obligations ci-dessous est illégale.

Ce contrat se conforme aux règlements et à la législation en vigueur en Grande-Bretagne.

Pour toute demande d'information concernant ce contrat, adressez-vous à DRI, en écrivant à Digital Research Inc, BOX DRI, Monterey, California 93942 (USA).

---

**CE CONTRAT NE PEUT ETRE ET NE SERA PAS MODIFIE PAR DES BONS DE COMMANDE, PUBLICITES OU AUTRES DECLARATIONS DE QUELQUE ORIGINE QUE CE SOIT, ET NE PEUT ETRE MODIFIE QUE PAR UN AVENANT CONCLU ENTRE VOUS ET UN REPRESENTANT AUTORISE DE DRI ET AMSTRAD.**

**VOUS RECONNAISSEZ AVOIR LU CE CONTRAT ET L'AVOIR COMPRIS, ET VOUS ACCEPTEZ D'ETRE LIE PAR SES TERMES ET CONDITIONS. VOUS RECONNAISSEZ EGALEMENT QUE CE CONTRAT CONSTITUE LE TEXTE COMPLET DE L'ACCORD QUI INTERVIENT ENTRE VOUS, DRI ET AMSTRAD, RENDANT NULS TOUTE PROPOSITION OU ACCORD PREALABLE, ECRIT OU ORAL, ET TOUTE COMMUNICATION ENTRE VOUS ET DRI OU AMSTRAD CONCERNANT L'OBJET DE CE CONTRAT.**

**CE CONTRAT NE PORTE PAS ATTEINTE A VOS DROITS STATUTAIRES.**

# Index

- A : (Unité A), **61**
- ADRESSE.LST (Exemple), **304, 308**
- ASSIGN.SYS, 515
- Abandon de modifications, 121
  - d'impression, **102**
  - d'une action, 54
- Accents, **90**
- Affichage de fichiers cachés, **141**
  - temporaires, **141**
  - des blocs, **125**
  - des formats, **201**
  - du contenu d'un fichier, **582**
- Alignement à droite, **167**
  - de texte, **168**
- Arrêt du PCW, **15**
  - imprimante, **102**
- Assembleur, 568
- Attente papier, **107, 665**
- Augmente déport, **204**
- Autre format de page, **282**
  - type de papier, **282**
- Avec justification, **169**
  
- B : (Unité B), **61**
- Barre presse papier, **20**
- Basic, 585
  - contrôle de l'imprimante, 691
- Basic Mallard, 585
  - Mots clés, 609
- Blancs, 117
- Blocs de texte, **125**
- Bourrage papier, **108**
- Bouton de contraste, **8**
  
- CONFIG.STD, **277**
- COURRIER.EX, **311**
- Cadre document, **243**
- Caps Lock, **89**
- Caractère zéro, **192**
  - \*, 462, 463
- ?, 462, 463
- Caractères, **89**
  - Caractères Etrangers, 533
  - Caractéristiques propre à chaque langue, 643
  - Marguerite standard, 391
  - Symboles mathématiques, 397
- Caractères autorisés pour les noms de fichiers LocoScript, **402**
  - cyrillique, **89**
  - doublé largeur, **180**
  - étrangers, **89**
  - grecs, **89**
  - russes, **89**
- Ce nom existe déjà
  - Message, **137**
- Centrage de texte, **167**
  - Position des tabulations, **190**
- Césure automatique, **72**
- Cesures de page, **233**
- Chaîne d'extension, 574
- Changement
  - de format, **260**
  - de marguerite, **330**
- Changements de ligne, **227**
- Chargement de DR LOGO, 612
  - de LocoScript, **6**
  - de phrases, **222**
  - du BASIC Mallard, 588
  - du papier, **99**
- Chemin d'accès, 496
- Clavier, 2
- Code Mail, **296, 297**
  - de contrôle imprimante, 511
  - d'extension, 574
- Codes, 173
  - de contrôle, **642**
  - Ecran, 511
  - Imprimante, 671
  - de traitement de texte, **173**
- Coller des blocs, **125**
  - des phrases, **220**
- Combinaison de touches, **401, 635**
- Commande DIR, **442**
  - ERASE, 471

- Encoches de protection contre l'écriture, 8
- Enregistrement, 316
- En-têtes et pieds de page, 242
- Dernière page, 252
- Documents d'une page, 253
- Pages de droite et de gauche, 248, 249
- Première page, 252
- Erreurs GSX, 520
- Espace RC en plus, 180
- libre, 228
- Espacement entre les caractères, 180
- proportionnel, 181
- Espaces, 117
- fixes, 231
- Etiquettes, 278
- Exemple LETTRE 1, 298
- de modèles, 351
- Exposants, 177
  
- Feuille de papier simple, 278
- Fichiers, 63
- ASCII, 223, 224
- Fichier COM, 572
- KEYS.DRL, 647
- KEYS.WP, 647
- PHRASES.STD, 221
- de définition de touches, 648
- de données LocoMail, 315
- d'imprimante DMP.PRI, 328
- imprimante PCW9512.PRI, 328
- Fichiers REL, 553
- RSX, 550
- SUB, 580
- cachés, 141
- de texte, 468
- d'entrée, 550
- imprimante, 328
- système, 141
- temporaires, 141
- texte, 223
- Fin de document, 114
- de page, 114, 237, 87
- d'un passage avec LocoMail, 302
- Fixe haut de feuille, 107
- Fixer 1<sup>re</sup> page, 272
  
- total page, 273
- Fonctions en Basic, 592
- Force d'impression, 105
- Formats, 187
- Changements, 197
- Formats types, 198
- Format Portrait, 281
- de la page, 258
- inadapté au papier, 282
- italienne, 281
- pagination, 244
- requis pour pages numérotées, 244
- sauvegardé, 198
- Formatage de disquettes, 132
- Formule mathématique, 185
- Fusion, 306
- de fichiers, 561
  
- GENGRAF.COM, 515
- Garde lignes, 233
- Garder ce type de papier, 283
- Gestion du terminal, 695
- d'écran, 511
- Graphiques, 513
- Groupes, 81
- GSX, 513
- Caractéristiques techniques, 521
  
- Hauteur, 279
  
- Identité d'un texte, 146, 147
- Ignore senseur papier, 287
- Impression, 95
- Reprendre l'impression, 107
- d'une partie d'un document, 100
- en qualité brouillon, 97
- qualité courrier, 97
- Imprimantes à marguerite, 325
- Restrictions, 175
- Imprimante, 99, 325
- Choix d'une autre imprimante, 27
- Compatible FX80, 554
- Compatible 630, 530
- Configuration de l'imprimante intégrée, 663

- Contrôle à partir du basic, 691
- Variantes des langues étrangères, 669
- PCW9512, 478
  - installée, 340
  - standard, 340
- Imprimantes Laser, 325
  - matricielles, 325
- Indices, 177
- Insérer texte, 217
- Insertion de commandes LocoMail, 313
  - de fichiers ASCII, 223
- Insertions de documents, 217
- Inspecter document, 146
- Inspection de phrases, 219
  - des blocs, 217
- Installation des marges à l'impression, 676
  - d'un logiciel d'application, 508
- Interface
  - CPS 8256, 30
  - Centronics, 28, 326
  - Centronics RS232C, 577
    - parallèle, 28
    - série, 326, 577
- Interligne, 191
  - double, 180
- Jeu de caractère par défaut, 341
- Jeux de caractères, 326
  - nationaux, 533
- Jokers, 208
- Justification de texte, 169
- K (Kilo-Octet), 64
- Lecteur par défaut, 437
- Lettres standards, 295
  - types, 295
- Liaison modem, 488
  - de communication, 30
- Ligne de fin de page, 69
  - d'information, 69
  - Tabulateur, 69
  - Position des tabulations, 165
- Lignes isolées, 233
  - précédentes, 234
  - suivantes, 234
- LocoScript 1 : conversion, 363
- Logiciels commercialisés, 503
- Logo, 611
- M: (Unité M), 61
- MODELE.STD, 343
- Molette d'ajustement vertical, 8
- Marge de gauche, 189
  - droite, 189
  - inférieure, 242
  - supérieure, 242
- Marges, 242, 87
- Marguerite supplémentaire, 681
  - prestige Pica, 391
- Marguerites, 24, 325, 330
  - ASCII, 327
- Marquage de blocs, 126
  - de date, 552
- Menu Echange, 212
  - Exit, 91
  - Format, 188
  - de commandes, 77
  - de sélection, 85
  - de visualisation, 87
  - marges, 189
  - options, 117
  - page, 234
  - recherche, 208
  - style, 171
  - taille, 180
  - , 175
  - , 175
- Menus
  - Options de sélection, 78
  - Types, 364
  -  et , 212
- Message d'erreurs, 93
  - Erreurs GSX, 520
  - Disque plein, 123
  - Pas de papier, 107
- Mode dactylo, 203
- Modèle de facture, 353
  - de mailing, 353
  - de manuscrit, 352

- de notes, 352
- Modèles de documents, 343
  - de lettre, 392
  - d'étiquettes, 295, 352
- Modification de documents, 111
  - de fichiers texte, 468
  - d'une ligne de commande, 467
- Modifie format, 188
  - format type, 260
- Mots clés en BASIC, 609
  - de passe, 491
- Nombre de lignes, 91
  
- Noms, 85
  - de disques, 144
  - de documents, 85
  - de fichiers, 64
  - de groupes, 145
  - des champs dans un document, 323
  - des formats, 195
  - des types de papier, 293
- Nouveau type de papier, 286
- Nouveaux documents, 81
- Nouvelles lignes, 227
  - pages, 232
- Numéro de la première page, 257
  - de page courant, 247
  - d'utilisateur, 583
- Numéros de touches, 649
- Numérotations des pages, 246
  
- Options d'échange, 212
  - cadre document, 247
- Ordre de recherche, 571
- Pas de papier, 665
- Pas de ruban, 665
  
- PROFILE.SUB, 485
- Pagination de texte, 244
- Papier, 20
  - continu, 22, 278
- Paragraphe
  - Espacement entre, 181
  - Regroupement, 258
  
- Paramètres imprimante, 340
- Pas, 192
  - de caractère, 180
  - normal, 180
  - de lignes, 181
  - d'échelle, 87
- Paste
  - Coller, 124
- Périphérique Logique AUXOUT, 536
- AUXIN, 536
- LST, 536
- logique : CONOUT, 536
- CONIN, 536
- physique CEN, 537
- CRT, 538
- LPT, 538
- PAR, 538
- SIO, 537
- Périphérique (clavier), 536
  - (console), 536
- Phrases, 218
- Pieds de page, 243
  - Dernière page, 252
  - Pages de droite et de gauche, 249
  - Première page, 252
- Pied de page mobile, 260
- Pilote de table traçante DDHP7470-PRL.515
  - d'écran DDSCREEN.PRL, 515
  - d'imprimante DDFXLR8.PRL, 515
  - d'imprimante DDFXHR8.PRL, 515
- Point décimal, 190
- Pointeur Unit, 265
- Port parallèle, 536
  - série, 536
- Port de sortie, 487
- Position de la tabulation, 187
- Pour imprimante (menu), 330
  - jeu de caractère, 330
- Prendre imprimante prévue pour document, 337
  - l'imprimante en ligne, 337
  - papier prévu, 283
- Préparation des champs, 321
  - des disques, 133, 473
- Primitives Logo, 621

- Problèmes d'imprimante, 106  
Programme de mise au point, 580  
Protection des disques, 19  
Publipostage, 295
- Quitte sans sauver, 92
- Recherche MAJ/min identiques, 208  
  de page, 115  
  de texte, 207  
  mot entier, 211
- Récupération de fichier temporaire, 141
- Regroupement de lignes, 233
- Réimpression des pages, 109
- Réinitialiser le PCW9512, 15, 53
- Réinitialisations de l'imprimante, 667
- Rejet du résultat, 304
- Remise en forme de texte, 73, 116
- Remplacer format, 263
- Remplacement de formats, 263
- Remplir à nouveau, 304
- Remplissage d'un document LocoMail,  
251, 298
- Renommer des documents, 143  
  des fichiers, 493
- Répertoire de la disquette, 84  
  du disque, 64
- Reprendre impression, 107
- Retour chariot, 70  
  Espace supplémentaire, 185
- Ruban, 3, 23  
  Insertion du ruban, 4  
  imprimante, 23  
  Type de ruban, 105, 533
- Sans ligne isolée, 258  
  paragraphe coupés, 258
- Sauts de page, 232
- Sauve et continue, 92  
  et imprime, 92  
  et quitte, 92
- Sauvegarde de documents, 63  
  de phrases, 220  
  du nouveau format, 261
- Sauver phrases types, 221
- résultat, 303
- Senseur papier, 289  
  Configuration du clavier, 486
- Sortie sur un fichier, 566
- Soulignement par mot, 171
- Style de caractère par défaut, 341
- Styles de caractères, 327, 331, 403
- Subdivision des documents, 269
- Super ALT, 89
- Suppression de blocs de texte, 124  
  de caractères, 74  
  de documents, 140  
  de fichiers temporaires, 143  
  de phrases, 219  
  de toutes les tabulations, 190  
  de types de papier, 246  
  des en-têtes et pieds de page, 291  
  des tabulations, 190
- Suspendre impression, 107
- Symboles mathématiques, 397  
  monétaires, 397  
  (mathématique et textuel), 389
- Tableau, 194
- Tabulation alinéa, 165  
  centrale, 190  
  de droite, 190  
  décimale, 190  
  placée tous ??, 190
- Tabulations, 187, 190  
  à intervalles réguliers, 190  
  simples, 165
- Taille de l'écran, 578  
  des fichiers, 132  
  d'un document, 132
- Texte, 242, 297  
  en gras, 171  
  en italique, 171  
  provenant d'un autre programme, 222  
  simple interligne, 180  
  souligné, 171
- Tiret libre, 228
- Tirets fixes, 231
- Total des pages, 249
- Touche CHAR, 134

- ☐, 117
- DOC, 75
- EOL, 114
- EXCH, 211
- EXIT, 76
- EXTRA, 58
- FIND, 208
- LINE, 114
- PAGE, 75
- PARA, 114
- PTR, 103
- RELAY, 75
- RETURN, 70
- SHIFT, 58
- TAB, 163
- WORD, 114
- caractère, 58
- ☒, 117
- ☓, 117
- Touches DEL, 74
  - de curseur, 62
  - de déplacement du curseur, 73
  - de fonctions, 649
- Touche ALT, 58
- Tracteur, 22
- Traits d'union, 228
- Trouve page, 115
- Type de papier par défaut, 340
  - de papier pour un document, 280
- Types de fichiers, 437
  - de papier, 277
- Unité M, 62
- Unités de disques, 62
- Utilisation d'une autre imprimante, 333
- Utilitaire 8000 copy, 528
  - DAISY, 530
  - DATE, 535
  - DEVICE, 536
  - DIRSYS, 540
  - DUMP, 545
  - ED, 545
  - GENCOM, 550
  - GET, 550
  - HELP, 525
  - HEXCOM, 552
  - INITDIR, 552
  - LANGUAGE, 552
  - LIB, 553
  - LINK, 553
  - MATRIX, 554
  - MAC, 554
  - PALETTE, 557
  - PAPER, 557
  - PATCH, 561
  - PIP, 561
  - PUT, 565
  - RMAC, 568
  - RPED, 465
  - SAVE, 569
  - SET, 570
  - SET24 × 80, 578
  - SETDEF, 496
  - SETKEYS, 487
  - SETLST, 575
  - SETSIO, 488, 489
  - SHOW, 458
  - SID, 580
  - SUBMIT, 452
  - TIMEOUT, 581
  - XREF, 583
  - DISCKIT, 439
    - graphique GENGRAF, 517
- Utilitaires, 442
- Vérification de disquettes, 543
  - de la maquette, 315
  - de votre fichier de données, 319
- Voir bloc, 125
  - phrases types, 219
- Zone Pied de page, 242
  - de texte, 242
  - d'en-tête, 242