

Le système 8

Le système 8 s'inscrit dans la continuité du système 7. Pas de grands bouleversements donc, mais une série d'améliorations qui visent à rendre l'utilisation du SMAKY encore plus agréable.

Les logiciels PAGE 3.0 et le tout nouveau CROQUIS fonctionnent exclusivement avec le système 8. Ils peuvent tous les deux prononcer à haute voix une partie quelconque de texte en français, sur un SMAKY130 ou 300.

Le système 8 est disponible auprès d'EPSITEC pour 250.-, ou gratuitement dans le cadre du contrat de maintenance.

Prend et sauve

La reprise ou le sauvetage d'un document depuis un logiciel est enrichi de nouvelles fonctions (figure 1).



Agrandit ou réduit le dialogue (figure 1). Lorsqu'il est agrandi, une liste montre tous les documents présents dans le dossier courant, puis tous les sous-dossiers.

MET >

Met le nom sélectionné com-

me nom à prendre ou à sauver. Un double-clic sur le nom dans la liste a le même effet.

OUVRE

Ouvre le dossier sélectionné dans la liste. Un double-clic est aussi possible.

FERME

Ferme le dossier, et remonte au niveau précédent. Un clic dans le chemin d'accès présente un menu permettant de fermer plusieurs niveaux d'un seul coup.

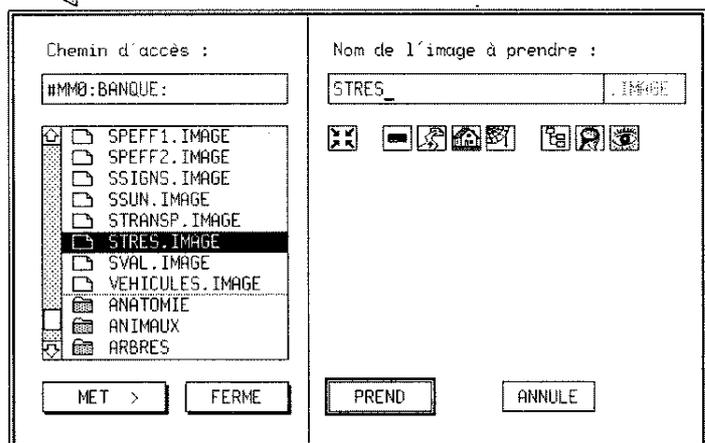
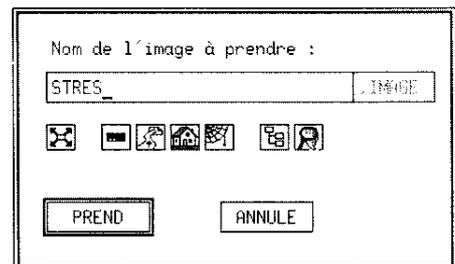


Figure 1: Reprise d'une image ...



Présente un menu avec toutes les unités physiques. Ceci permet, par exemple, de sauver un document sur un lecteur de disquette.



Les chemins permettent d'atteindre certains endroits privilégiés choisis, tels que des banques de textes ou d'images, sur la même machine ou sur d'autres à travers le réseau.



Retourne dans le dossier courant, ou change de dossier courant. **Rappel:** le dossier courant est le dossier à partir duquel est exécuté un logiciel, et dans lequel sont repris ou sau- vés les documents, tant que d'autres dossiers n'ont pas été ouverts ou fermés.



Propose un menu avec les der- niers noms de fichiers utilisés, par n'importe quel logiciel.



Montre l'arborescence des sous-dossiers à partir de l'en- droit actuel (figure 3). Pour at- teindre un sous-dossier, il suffit de le *double-cliquer*.



Fouille tous les sous-dossiers pour rechercher le ou les fi- chiers correspondant approxi- mativement au nom donné. Par exemple, "#MM0:ABC .TEXT" cherchera tous les fi- chiers correspondant au critère "#MM0:ABC*.TEXT" dans tous les dos- siers et sous-dossiers de l'unité "#MM0:" (figure 4). Les fichiers trouvés apparaissent au fur et à mesure dans une liste, qui peut être interrompue en cliquant dans (STOPPE). Si nécessaire, les différents fichiers trouvés peuvent être visualisés, afin d'en faciliter la recherche.



Montre le fichier sélectionné dans la liste (figure 5). Deux boutons permettent de visuali- ser le fichier précédent ou sui- vant.

unités chemins dossier courant derniers fichiers

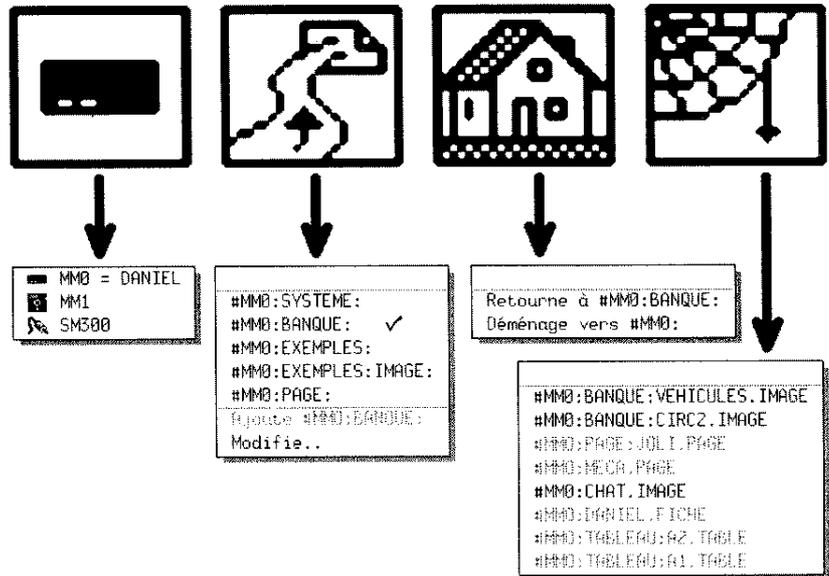


Figure 2: Quatre icônes qui proposent quatre menus.

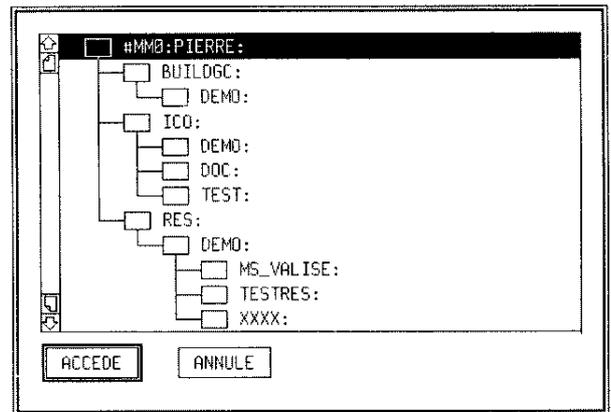


Figure 3: Vue des dossiers et des sous-dossiers.

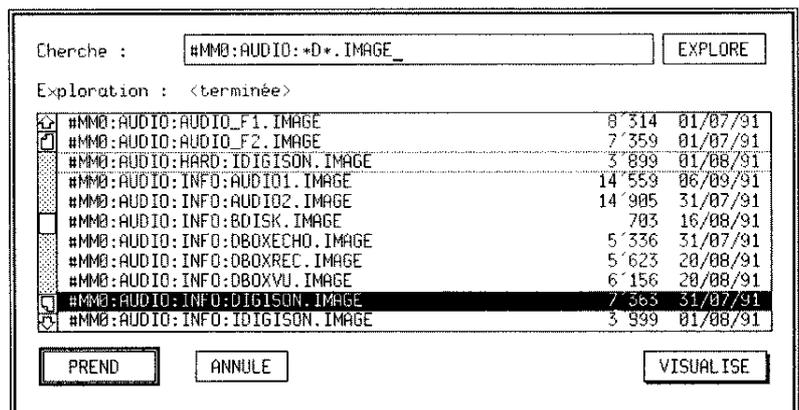


Figure 4: Le SMAKY fouille les sous-dossiers à la recherche d'un fichier.

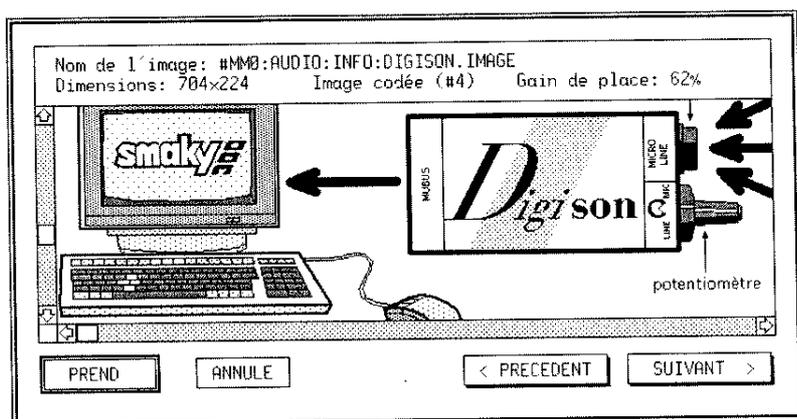


Figure 5: Visualisation d'une image pendant une fouille.

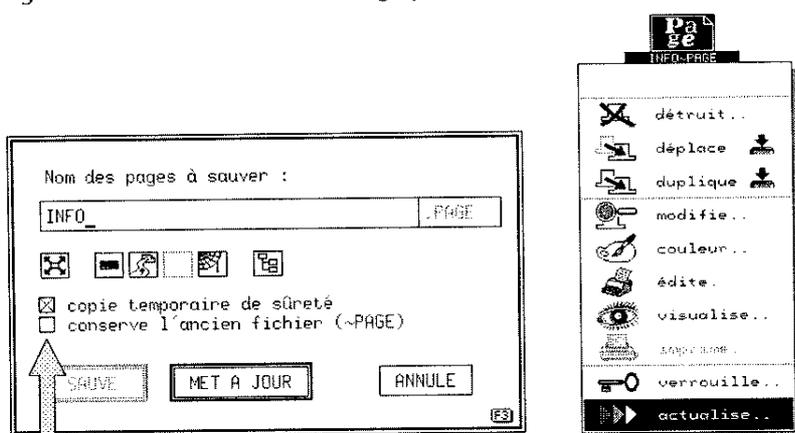


Figure 6: Deux nouveaux boutons pour conserver une copie.

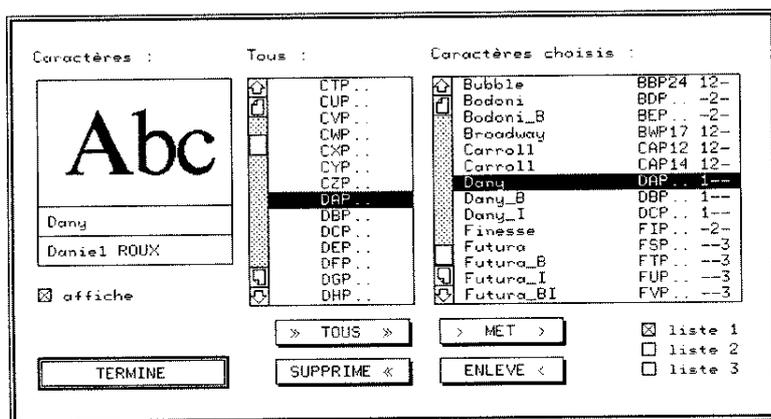


Figure 7: Choix d'un sous-ensemble de caractères.

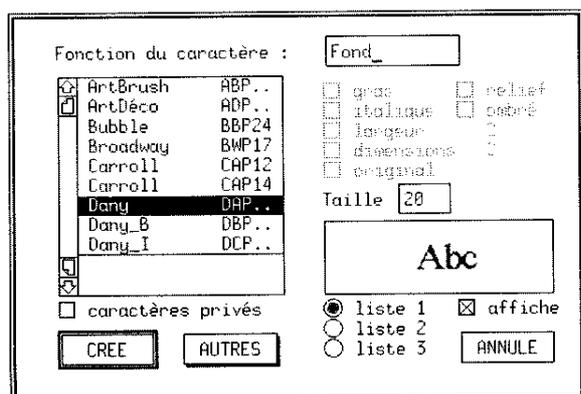


Figure 8: Choix d'un caractère depuis DESSIN4.

Les copies

Le dialogue sauve propose deux nouveaux boutons pour la plupart des logiciels (figure 6).

Le bouton "copie temporaire de sûreté" conserve une copie du fichier pendant le sauvetage. Ainsi, en cas de panne de courant pendant le sauvetage, la version précédente reste disponible.

Le bouton "conserve l'ancien fichier" garde une copie de la version précédente, jusqu'au prochain sauvetage.

Les fichiers de copie ont le même nom que les fichiers originaux, avec simplement le "." remplacé par un "~"; par exemple "JOURNAL~PAGE". Pour utiliser une copie, cliquez sur l'icône avec le bouton de droite depuis START, puis choisissez "actualise..".

Les caractères

Pour choisir le sous-ensemble des caractères que vous souhaitez utiliser, appuyez sur le bouton du milieu de la souris depuis START, et sélectionnez "réglages.." puis "choix des caractères".

La liste de gauche montre tous les caractères contenus dans le dossier système, et celle de droite ceux que vous avez choisis (figure 7). Vous constituez en fait trois listes distinctes, ce qui permet par exemple de mettre tous les caractères d'usage courant dans la liste 1, tous les caractères fantaisies dans la liste 2, et tous les caractères à chasse fixe dans la lis-

te 3. Vous avez toute liberté d'organiser ces listes selon vos besoins. Un caractère peut appartenir à plusieurs listes simultanément. Lorsqu'un nouveau caractère est créé ou dupliqué, il ne faut pas oublier de l'insérer dans une liste, sous peine de ne pas pouvoir l'utiliser. Les trois listes de caractères sont conservées dans le fichier "#:GENC_no.INFO".

Le choix d'un caractère depuis un logiciel s'effectue avec le dialogue de la figure 8. Les trois boutons ronds déterminent la liste à utiliser. Le bouton carré "caractères privés" indique que la liste débute par les caractères présents dans le dossier courant. Ceci permet de créer avec EDICAR ou XCAR un caractère spécial dans un dossier particulier, qui n'encombrera pas le dossier système.

START

START affiche simultanément un plus grand nombre d'icônes qu'avant. L'option "affichage.." du menu du bouton du milieu permet de choisir la taille des icônes et des noms (figure 9).

L'ouverture d'un serveur à travers le réseau ne montre plus spontanément le contenu de son disque principal #MM0:, mais la liste de ses unités physiques (point 2 de la figure 10). Ceci permet, entre autres, d'accéder très simplement au lecteur de disquette d'une autre machine.

Lorsque le SMAKY s'endort, l'habituelle horloge peut être remplacée par différents effets

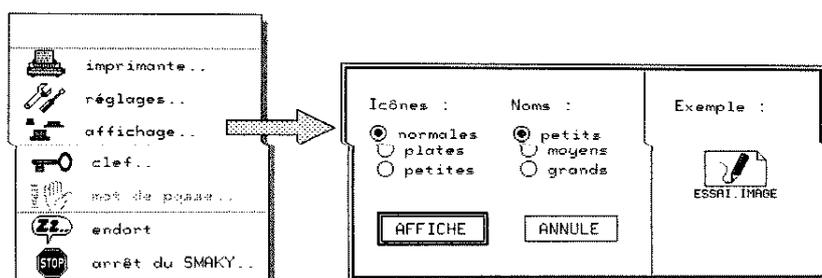


Figure 9: Changeement de la taille des icônes et des noms.

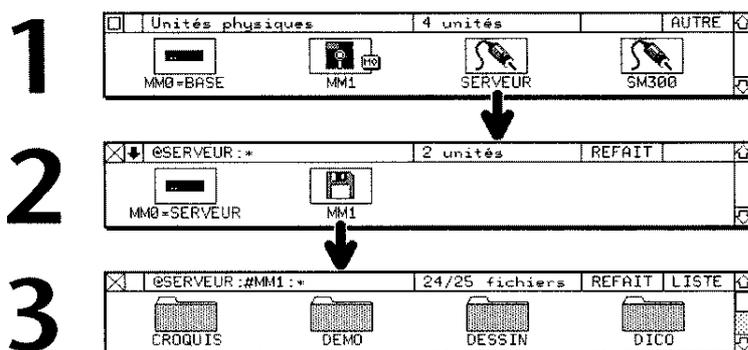


Figure 10: Ouverture d'un serveur à travers le réseau.

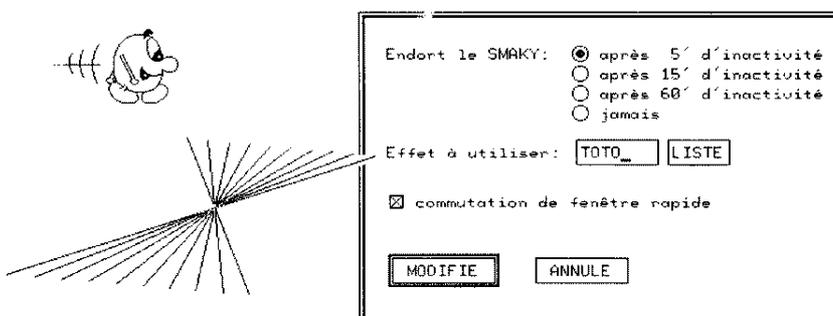


Figure 11: Choix de l'effet lorsque le SMARY s'endort.

(figure 11). Ces effets sont contenus dans les fichiers "START_effet.BIN" du dossier système.

Si vous dupliquez un jeu contenu sur une disquette dans le dossier "JEUX:" de votre disque dur, son icône sera installée dans le dossier système, et non plus dans "JEUX:", permet-

tant ainsi de la voir apparaître.

Lorsque START_USER.INFO utilise plus de 128 icônes, START gère les icônes utilisateur dans les fichiers "SMA_JIP24.GENC", "JIP25", "JIP26" et "JIP27". Par exemple, si START_USER contient "j130", cela indique l'icône numéro 2 (130-128) de JIP25.