

65 p

M JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAYEN ARTOIS
Tel (21) 62.57.22

"AUTOTEXTE"

SYSTEME DE TRAITEMENT DE TEXTE

MANUEL D'UTILISATION

VERSION 1.0 (FRANCAISE)

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

AUTOTEXTE

créé par Bill Depew

sous le nom de

MAGIC WINDOW II (TM)

Pour tous les modèles d'APPLE II, //e,

Documentation originale par
Marlene Hamerling

(C) 1982 par ARTSCI, Inc.
5547 Satsuma Avenue
North Hollywood, CA 91601
(213) 985-2922

Traduction et adaptation par
D.MAES, sous l'égide de

ORDINATEUR EXPRESS
3, rue Pelouze
75008 PARIS
(1) 522 15 15

Aucune reproduction totale ou partielle du logiciel
et de la documentation ne peut être faite, sous
quelque forme que soit, physique ou électronique,
sans l'autorisation écrite de ses auteurs.

ARTSCI inc. et ORDINATEUR EXPRESS se réservent le
droit de modifier le progiciel et le manuel sans
notification.

Le progiciel est vendu "comme il est", sans garantie
en ce qui concerne l'usage qui en est fait, qui
reste de la responsabilité de l'acheteur.

La période de garantie est de 90 jours et ne
s'applique qu'aux défauts matériels et de
main d'oeuvre. La disquette serait retournée par
l'acheteur avec facture d'achat.

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

SOMMAIRE

Préambule.....	6
Préface.....	8
Introduction.....	10
Votre premier contact.....	12
Pourquoi la microinformatique.....	14
Analyse rapide du matériel.....	18
Le menu.....	25
Que veut dire traitement de texte.....	26
Faisons connaissance	28
Section 1. MENU D'EDITION	34
Le menu editeur.....	34
choix d'un menu.....	36
changement de menu.....	37
pour sortir de l'éditeur.....	37
choix d'options.....	39
sommaire de commandes.....	41
Section 2. MENU DES FICHIERS	42
Type des fichiers.....	42
Nom des fichiers.....	43
Menu des fichiers.....	45
Menu d'options.....	46

Ordres DOS.....	52
Messages d'erreur.....	54
Section 3. MENU D'IMPRESSION	56
Menu d'impression.....	57
Section 4. MENU D'ECRITURE.....	66
Affichage écran	67
Messages et indications	69
Lettres majuscules	71
Frappe de texte.....	73
Tabulations	75
Fonction d'édition	80
- menu.....	80
- mode paragraphe	80
- répétiteur sonore	80
- recherche et remplacement.....	81
Edition de caractères.....	84
Edition de lignes	85
Recopie de ligne.....	86
Sectionnement de ligne	87
Reconstitution de ligne.....	88
Justification.....	88
Caractères DITTO.....	90
Section 5. MENU DE MISE EN PAGE.....	92

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

Le menu	93
Le menu des options	93
Le menu des fonctions.....	95
Section 6. MENU DE CONFIGURATION	96
Menu des options	97
Section 7. MENU DES FICHIERS NON FORMATES.....	100
Le menu des options.....	102
Le menu des fonctions.....	107
Section 8. SORTIE VERS LE BASIC	112
ANNEXE 1. CODES ASCII.....	114
ANNEXE 2. MENUS ET MESSAGES.....	116
ANNEXE 3. AIDE MEMOIRE DES COMMANDES.....	126
APPLE II + et APPLE //e	

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

AVERTISSEMENT AU LECTEUR

Cette traduction du Manuel est la version 1.0.

Elle comporte sans aucun doute quelques erreurs qui, malgré les précautions prises, ont pu échapper au rédacteur.

Qu'il lui soit pardonné car son principal souci a été de vous permettre de disposer le plus vite possible du moyen commode pour pleinement utiliser l'objet de votre investissement.

Vos avis et vos remarques seraient les bien venus pour les révisions à venir.

La rédaction de ce manuel a été faite uniquement avec AUTOTEXTE, sur APPLE II et //e.

L'édition a été rendue possible grâce à une machine à écrire OLIVETTI connectée à l'APPLE en mode imprimante.

JAYET Albin
43 bis, rue des Postes
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tel (21) 62.57.22

PREAMBULE

Vous venez d'acquérir un ensemble de traitement de texte aussi puissant que simple à utiliser. Compagnon utile de vos relations avec votre Micro, il vous permettra de rédiger avec aisance, tant votre correspondance personnelle que professionnelle.

Avec une imprimante à marguerite, votre courrier sera parfait avec :

- . Lettres françaises accentuées,
- . mise en page précise,
- . frappe exempte de corrections visibles,
- . commandes particulières de l'imprimante (frappe en caractères gras, soulignement, etc ...).

Même si vous n'avez qu'une expérience restreinte ou nulle, vous deviendrez très vite opérationnel et efficace.

JANET BÉGIN
43 bis, rue des Postaux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tel. (21) 62.57.22

PREFACE

Une partie d'entre nous est familiarisée avec les micro-ordinateurs, l'autre en a seulement des notions plus ou moins précises.

Certains connaissent le Traitement de textes, d'autres ont une machine à écrire mécanique, d'autres encore ont tout à apprendre.

La seule chose que nous ayons en commun, est que AUTOTEXTE.MWII nous est nouveau et que nous sommes décidés à apprendre à nous en servir.

Il y a trois obstacles à l'apprentissage :

- 1- On croit déjà tout savoir,
- 2- On est persuadé qu'on n'y arrivera pas,
- 3- On laisse de côté ce que l'on n'a pas bien assimilé.

Si vous savez tout, sans avoir utilisé auparavant AUTOTEXTE, il y a peut-être quelque chose que nous pourrions encore vous apprendre, en dépit de votre expérience des Micros et du Traitement de textes.

Dans le deuxième cas, nous ne saurions garantir le succès, mais en surmontant son impression et en prenant les choses par le début, cela rend les choses beaucoup moins difficiles. Et finalement rien n'empêche que vous appreniez, sinon vous-même .

Si vous vous placez dans le dernier groupe, il se pose une question de responsabilité mutuelle, vous vous engagez à vous assurer de comprendre les termes et nous, à formuler les explications le plus clairement possible.

Nous avons essayé de définir chaque nouveau concept et d'éviter les mots du jargon informatique, ou ceux susceptible de prêter à confusion, s'ils sont utilisés dans un autre contexte courant.

Nous avons aussi évité de vous faire parcourir ce manuel, à la recherche d'une figure ou d'un terme.

Il veut être la combinaison d'un aide-mémoire et d'un livret de formation.

Il comprend des descriptions, des explications, des exercices, un sommaire et à la fin une carte aide-mémoire.

Nous espérons pour vous qu'apprendre à utiliser les ressources de AUTOTEXTE.MW II sera sans problèmes.

Ce que nous savons c'est qu'une fois que vous dominerez la méthode, vous aurez grand plaisir à employer AUTOTEXTE.MW II.

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

INTRODUCTION

A la différence de beaucoup d'autres programmes similaires, l'aptitude au déroulement horizontal que présente AUTOTEXTE.MW II, permet de visualiser le document tel qu'il est tapé et non tel que formaté à l'écran. Ce qui est vu à l'écran est ce qui sera imprimé.

AUTOTEXTE.MW II accepte toutes les tailles courantes d'affichage.

-APPLE][40 colonnes, cartes 80 colonnes, même un affichage en 70 colonnes incorporé.

Mais qu'elle que soit le mode choisi, AUTOTEXTE.MW][permet d'obtenir des lignes jusqu'à 160 caractères.

AUTOTEXTE.MW II dispose aussi d'un système de Menu, sans contrainte de syntaxe, permettant une sélection claire, directe ou séquentielle; donc, pas d'effort de mémorisation ou d'omission.

Beaucoup des fonctions de AUTOTEXTE.MW II font gagner un temps précieux, parmi elles :

RECHERCHE ET REMPLACEMENT permet de choisir 1 ou un groupe de caractères que l'on peut retrouver à travers tout le texte, compter ou remplacer manuellement ou automatiquement par un autre que vous spécifiez.

REGROUPEMENT ET JUSTIFICATION DE PARAGRAPHES. Permet de regrouper ou justifier un paragraphe en une seule manoeuvre.

COMMANDES "DOS"

Permet d'utiliser toutes les commandes du DOS sans quitter le programme

- Pour initialiser une disquette, renommer un fichier, etc.....

COPIES MULTIPLES.

Permet d'imprimer jusqu'à 255 copies du même document.

IMPRESSION D'UNE LISTE DE FICHIERS.

Une liste de fichiers sur disque peut être choisie et imprimée en série automatiquement, dans l'ordre déterminé.

SECURITE DE SAUVEGARDE.

Affichage d'avertissement à chaque tentative de chargement, effacement ou sortie, lorsqu'un texte est encore en mémoire.

Et AUTOTEXTE.MW][accepte aussi :

- la modification de la touche SHIFT,
- les disques durs,
- le soulignement,
- tous les autres programmes de la série "MAGIC", tel MAGIC MAILER (AUTOCOURRIER)
- le soulignement,

JAYET Alain

43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS

Tel. (21) 62.57.22

VOTRE PREMIER CONTACT

1. Type d'équipement :

Il existe plusieurs types de modèles du Micro ordinateur APPLE II

- . APPLE II standard 48 K,
- . APPLE II standard 64 K, (carte langage)
- . APPLE II plus carte 80 colonnes,
- . APPLE II plus clavier AZERTY
- . APPLE //e,
- . APPLE //e plus carte 80 colonnes.
- . ITT 2020 , composites et compatibles

Pour savoir de quel équipement vous disposez, consultez votre notice ou votre revendeur.

Ces questions sont très importantes pour MAGIC WINDOW II, afin qu'il puisse s'adapter au mieux aux possibilités de votre matériel

2. Vérifications :

Vérifiez que votre équipement est correctement installé.

- . Moniteur (écran) relié à l'ordinateur par un câble type TV et au réseau électrique .
- . Lecteur(s) de disquettes connectés,
- . Unité centrale (votre APPLE) alimentée.

3. Mise en route :

- . Placez votre disquette MAGIC WINDOW II dans le lecteur de disquettes,
- . basculez l'interrupteur du moniteur,
- . vérifiez l'allumage du voyant,
- . après quelques secondes basculez l'interrupteur du Micro ordinateur qui se trouve situé sur la face arrière gauche (par rapport au clavier),
- . le voyant POWER doit s'allumer et le lecteur de disquette doit se mettre automatiquement en fonctionnement.

Si ce n'est pas le cas, éteignez immédiatement et

Si tout est normal (cas le plus probable), vous verrez apparaître sur l'écran :

MAGIC WINDOW II

PLEASE SELECT VERSION:

1 - 40/80 COLUMN (MORE FREE SPACE)

2 - 40/70/80 COLUMN (LESS FREE SPACE)

YOUR SELECTION ?

NOTE : Cette indication concerne la version (*) américaine, la version française affichera :

AUTOTEXTE.MW II

CHOISISSEZ UNE VERSION :

1 - 40/80 COLONNES (PLEINE MEMOIRE)

2 - 40/70/80 COLONNES (MEMOIRE REDUITE)

VOTRE CHOIX S.V.P ?

(*)- Sous réserves de contraintes techniques.

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

POURQUOI LA MICRO-INFORMATIQUE ?

Cette partie ne concerne que ceux qui n'ont jamais utilisé ce type de matériel.

Si vous êtes familiarisé à l'APPLE][, vous pouvez l'outrepasser et vous rendre au chapitre suivant, si vous ne voulez vous informer que sur le Traitement de textes.

Ceux qui ne souhaitent ni l'un, ni l'autre, sautent les deux chapitres suivants.

Il est entendu que ce qui va suivre ne remplace aucunement le Manuel d'utilisation fourni avec votre APPLE][. Il vous apportera des éléments succincts sur le fonctionnement des micro-ordinateurs et vous permettra de mieux aborder AUTOTEXTE.MW][.

Le micro-ordinateur:

Le principal composant du micro-ordinateur est un très petit circuit électronique : le Microprocesseur Lui sont associés des mémoires électroniques.

Quand vous tapez quelque chose à partir du clavier, le système le transforme en signaux électroniques codés, qu'il range dans ses circuits.

Tant que vous ne lui intimez pas l'ordre de l'effacer ou que vous ne coupez pas le courant, il reste dans la mémoire et peut être vu sur l'écran.

Malheureusement une coupure de courant accidentelle peut survenir et vous faire perdre vos données.

En tout état de cause, la principale fonction du micro-ordinateur est sa capacité à mémoriser des

signes que l'on peut, à volonté, manipuler pour les ordonner, compter, trier, sélectionner, combiner etc.... (en se rappelant que les signes peuvent être des chiffres ou des lettres, on peut voir tout ce qu'il est possible de faire !)

Le Matériel :

Commençons avec ce qui se présente à nos yeux.

-un clavier, avec des rangées de touches et une large touche, en bas du clavier, dite barre ESPACE,

-un écran, ou moniteur,

-un ou deux coffrets plus petits, présentant sur la face avant, une trappe mobile, c'est ou ce sont les lecteurs de disquettes magnétiques qui servent à conserver les informations après extinction du micro-ordinateur

-une imprimante, avec ou sans clavier.

Ces éléments sont communément appelés "Hardware" ou en français littéral : "quincaillerie" ; c'est la partie matérielle, qui ne change pas.

L'association de ces composants s'appelle une Configuration.

Souvent lié à tout propos touchant à l'informatique, le mot "Software" désigne simplement la série d'instructions donnée au micro-ordinateur pour qu'il exécute une tâche bien précise, avec les signes, c'est à dire : un Programme.

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

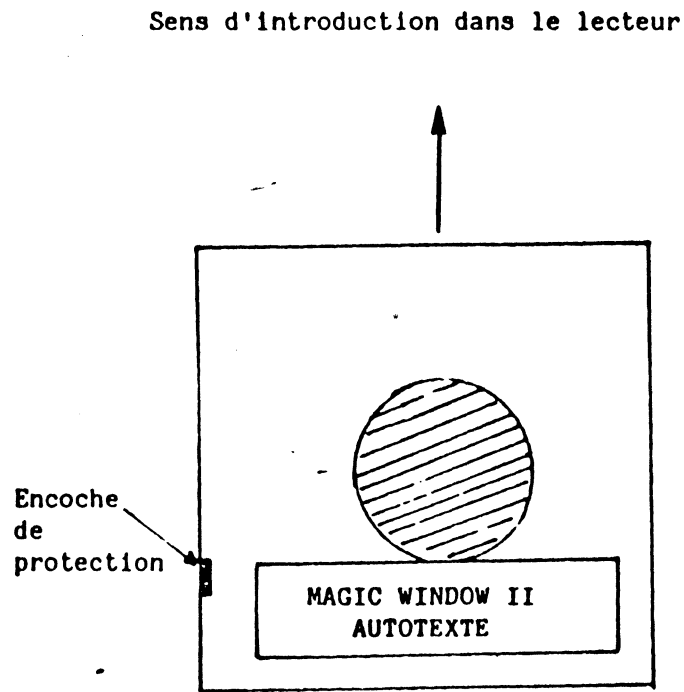
Les programmes sont le plus souvent enregistrés de façon permanente sur cassette ou sur une disquette de la dimension d'un disque 45 Tours.

Par exemple, votre programme de Traitement de texte AUTOTEXTE.MW][figure sur les disquettes qui accompagnent ce Manuel.

A la mise en route ce programme est entièrement transféré en mémoire, et vous pouvez ainsi archiver votre disquette. Il y restera jusqu'à extinction du micro-ordinateur.

Cette méthode est la seule qui permette à votre APPLE II d'exécuter toutes les tâches spécifiques dont il est capable.

FIG 1 . DISQUETTE 5 1/2 POUCES



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

ANALYSE RAPIDE DU MATERIEL

1- LE CLAVIER :

C'est le point d'entrée des signes (que nous appellerons, par commodité, les données). Pour le micro-ordinateur, chaque touche frappée au clavier est une "entrée". Il ressemble beaucoup au clavier d'une machine à écrire courante à quelques nuances près, selon le modèle d'APPLE II que vous avez, ou les modifications qu'il a subies.

D'autre part, des signes propres à l'informatique, le diffèrent quelque peu; trois d'entre-elles en particulier seront nouvelles pour vous :

- la touche marquée "ESC", en haut, à gauche,
- la touche marquée "CTRL", à gauche, plus bas,
- la touche marquée "RESET", en haut, à droite.

Ces indications ne concernent géographiquement que les modèles APPLE II et APPLE][+.

Autre point important, les touches peuvent servir, seules, ou combinées à d'autres, à déclencher des fonctions entières, comme le ferait un petit programme.

La touche "ESC" doit toujours être pressée en même temps qu'une autre.

La touche marquée "SHIFT" présente un caractère particulier, par rapport à celui d'une machine à écrire, mais aussi selon votre type d'APPLE II.

- a) APPLE II standard : Elle ne sert qu'à sélectionner les signes gravés sur le haut des touche
- par ex.: +, *, (, & etc...

- b) APPLE][modifié "SHIFT Activé" : sert, en plus à imprimer les minuscules et les majuscules sur l'imprimante, selon le programme utilisé (elles apparaissent à l'écran que si votre APPLE][a été modifié pour le Traitement de textes en français).
- c) APPLE II, clavier AZERTY : sert encore, en plus du précédent à reconfigurer le clavier.
- d) APPLE //e : il agit presque comme dans le cas b .

Pour la France, l'APPLE II standard présente dans la disposition des touches, une notable différence par rapport à celle des machines courantes.

Les chiffres et les signes de ponctuation sont inversés, de même que certaines lettres telles QWA+ZM..., d'où, pour simplifier, on parle de clavier QWERTY pour la disposition américaine et AZERTY pour la disposition française.

Voyez votre Manuel pour développer ces points selon la configuration dont vous disposez.

Une dernière différence par rapport à une machine à écrire est que lorsque vous avez frappé une touche classique, le signe équivalent s'imprime immédiatement sur le papier (si vous en aviez mis) et reste ineffaçable, en principe.

Ici, et c'est l'un des points importants, vous pouvez rectifier, déplacer etc... très facilement, car il s'affiche sur l'écran, à l'endroit ou clignote un petit rectangle (ou autre) qui se déplace au fur et à mesure, de gauche à droite et de haut en bas, comme sur une feuille de papier.

Une partie de ces circuits sert à stocker provisoirement les données, ce sont les RAM (mémoires fugitives ou dites vives).

D'autres comportent des programmes qui persistent même après extinction, ce sont les ROM (mémoires à lecture seulement. Ce sont les mémoires qui créent et gèrent l'affichage des caractères par exemple, d'où leur changement pour obtenir les minuscules et caractères accentués français).

Pour communiquer avec les éléments extérieurs, l'imprimante par exemple, APPLE II a besoin d'un programme spécial de commande qui est implanté sur une plaque supplémentaire, de façon permanente, appelée "Carte d'Interface".

Selon l'élément périphérique utilisé, lecteur de disquettes, modem téléphonique ou autre, il faut enficher une carte adaptée, qui le relie par un câble au micro-ordinateur.

APPLE II offre 7 emplacements de cartes (il s'agit de connecteurs, encore appelés slots); en général la carte d'imprimante occupe le N°1 et le (ou les) lecteur de disquettes le N°6.

2- L'ECRAN (ou MONITEUR)

L'écran sert à voir ce que l'on frappe au clavier, ou mieux, ce qui est stocké en mémoire.

L'APPLE II standard affiche 40 colonnes sur 24 lignes.

Certains équipements permettent de voir, en ligne, 80 colonnes, ce qui est plus proche de la réalité par rapport à une feuille de papier.

Quand vous tapez A, la lettre A apparaît à l'écran à la place qu'occupait le curseur, qui, lui, s'est déplacé d'une case pour vous montrer où sera affiché le signe suivant.

Notre mode courant d'écriture suit le chemin Gauche vers la Droite et en fin de ligne, et de haut en bas pour la ligne suivante (sinon elle se chevaucherait).

Une touche permet ce retour à la ligne direct. Selon le cas elle est marquée "RETURN", ou gravée d'une large flèche descendant en s'incurvant vers la gauche.

Elle est toujours située à droite du clavier et un peu plus largement dimensionnée que les autres touches.

On peut remarquer que l'usage de la barre "ESPACE" provoque, comme son nom l'indique, l'apparition d'un espace vide sur l'écran. Toutefois, si le curseur se trouve devant des caractères déjà affichés, ils sont effacés pour être remplacés par des espaces vides. Il en est de même pour tout autre caractère .

Pour se déplacer par dessus les caractères déjà affichés sans les effacer, vous userez des deux touches marquées d'une courte flèche pointant dans le sens désiré.

Si vous avez l'occasion de soulever le capot supérieur de votre APPLE II , vous verrez une série de circuits alignés.

99% de ces circuits ont pour principale mission d'assister le "microprocesseur", qui n'est autre qu'un circuit intégré lui-même qui est l'âme de votre appareil, et dont la mission essentielle est de gérer les données que vous lui avez communiqués.

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

Pour ceux qui ne souhaitent pas investir dans un tel accessoire, AUTOTEXTE.MW II permet de déplacer le texte horizontalement sur l'écran, pour suivre une ligne entière de texte.

Cette commande, au contraire de la plupart des autres programmes de Traitement de textes, offre l'incontestable avantage de voir les lignes s'inscrire à l'écran comme elles seront reproduites sur la feuille de papier lors de l'impression (que de tâtonnements évités et de temps gagné.....!)

Elle est aussi utile aux possesseurs d'adaptateurs 80 colonnes, car AUTOTEXTE.MW][permet les éditions dite "à l'Italienne" sur 160 colonnes (80+80). L'alignement des tableaux devient alors un plaisir.

Nous avons vu que le Micro-ordinateur conçoit les programmes en mémoire tant qu'il est allumé, et les oublie à l'extinction. C'est dû à la limitation de la taille de sa mémoire, et au fait qu'il reste ouvert à des emplois divers.

Pour compenser cela et éviter la reffrappe de très longs programmes régulièrement utilisés, la solution consiste à transférer sur un support permanent programmes et données.

Plusieurs solutions existent, mais la plus rapide et la plus pratique dans un rapport qualité/prix acceptable, est celle de la disquette souple qui a la taille d'un disque 45T, protégé par une enveloppe en papier.

Le principe de son utilisation est le même que celui de votre cassetophone (à la place de la musique on enregistre des 0 et des 1).

Une disquette vierge doit être préparée pour être utilisable, on pourrait la comparer à un disque sans sillons.

Cette préparation s'appelle "Initialisation" ou "formatage".

L'opération d'initialisation est prise en charge par un programme figurant sur des disquettes déjà enregistrées, tel AUTOTEXTE.MW II, s'appelle le DOS (Disk Operating System= système de contrôle du disque).

Sans entrer dans les détails techniques, sachez que le DOS trace sur votre disquette vierge, 35 sillons concentriques, les "pistes" et divise chaque piste en 16 parties ou "Secteurs".

Quand vous saurez que chaque secteur peut contenir 255 caractères ou signes, nous arrêterons là cet exposé technique.

Nous en avons fait état pour que vous sachiez que cette topographie permet au MO de dresser un catalogue interne qui lui permet, à la demande de retrouver très rapidement et sans erreur, les fiches ou les textes que vous lui avez demandé de stocker.

4 - LE LECTEUR DE DISQUES

Pour écouter vos airs préférés, vous utilisez un "tourne disque" séparé ou incorporé à votre électrophone.

Ici le tourne disque s'appelle "Lecteur de disquette" (Drive, prononcez draive, dans le "français" des informaticiens).

Son rôle est d' Enregistrer les programmes et données et de les remettre dans la mémoire après une coupure, ou en cas de besoin.

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

5- L'IMPRIMANTE

Il y en a de plusieurs sortes, avec différentes possibilités selon besoin. l'usage qui doit en être fait.

Deux grandes familles courantes :

- les imprimantes à aiguilles, rapides, pouvant dessiner, mais peu prévues pour le courrier de haute qualité.
- les imprimantes à marguerite (disque de plastique avec les caractères moulés sur la pointe de "pétales", d'où le nom), moins rapides rarement capables de reproduire les graphiques, mais reproduisant parfaitement les caractères typographiques usuels (PICA, ELITE etc....)

LE MENU

Lorsqu'un programme laisse une possibilité de choix dans ses actions, il est plus commode d'afficher, comme au restaurant, un Menu.

En plus de son rôle d'aide-mémoire, il permet d'éviter des erreurs et de gagner du temps.

Pour être efficace, un menu doit être présenté de façon ordonnée, complète et claire.

Un programme quoiqu'il soit en général spécialisé, ne peut offrir que les fonctions qu'il assure.

Le menu doit selon la puissance du programme les classer par famille (hors d'oeuvres, plats, desserts....) et les sous-classer selon les possibilités dans le groupe (cruautés, charcuterie etc....).

Certaines fonctions, comme les plats ont un titre assez malaisé à lire ou à écrire, il doit être possible de les désigner par un code réduit placé en regard (un numéro d'ordre ou un index mobile).

AUTOTEXTE.MW] [a été conçu avec cette démarche, vous offrant deux méthodes de choix par N° et par déplacement d'index et pour vous permettre de contrôler votre choix, une bande indicatrice encadre votre sélection pour que, d'un coup d'oeil vous détectiez toute erreur.

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

QUE VEUT-DIRE "TRAITEMENT DE TEXTES"

Il est certain que vous avez déjà entendu parler de traitement de textes en vous demandant ce que ce vocable recouvre exactement. Supposons que vous dactylographiez une lettre sur votre machine à écrire ordinaire.

Bien que vous, ou votre secrétaire, soyez un "champion" du clavier, par principe, ce qui est tapé est tapé. Et bien sûr, même un champion peut taper un caractère erroné, ou mieux vouloir après-coup modifier un mot, une ligne, voire un paragraphe.

Comment faire ? Tout refrapper ou mettre une bande correctrice sur ce qu'il faut faire disparaître.

Aucune de ces solutions n'est en soi satisfaisante car ou vous perdez un temps précieux en recommençant, ou la présentation ne sera pas irréprochable. Et si la question se pose sur un texte de plusieurs pages.....!

Les possibilités offertes par l'informatique pour la manipulation en mémoire des données, s'appliquent aussi aux caractères, aux mots et donc aux groupes de mots, c'est à dire aux textes.

En conclusion, il est ainsi possible de mémoriser les mots ou ensembles de mots, et de les manipuler en mémoire jusqu'à satisfaction, avant de les imprimer automatiquement sur le papier.

Un bon programme de Traitement de Textes doit permettre de réaliser au moins les opérations suivantes aisément :

- corriger les caractères erronés,
- mémoriser un texte frappé au clavier,
- rechercher et remplacer une occurrence dans le texte,
- en modifier la présentation sans parler de nombreuses autres commandes manuelles ou automatiques, accélérant très notablement l'édition de rapports, lettres, contrats, formulaires etc...., en un ou plusieurs exemplaires originaux, avec des substitutions automatiques de mots selon vos souhaits (courrier personnalisé.....).

On peut résumer en disant que tout ce qui peut être répétitif dans un texte, peut être pris en charge le programme de Traitement de Textes .

Vous voyez ainsi toutes les bonnes raisons pour que vos écrits soient parfaits rapides et....moins coûteux.

Vous comprenez mieux, je pense, l'énorme succès de cette technique !

JAYET Alain

43 bis, rue des Festeux

52700 BRUAY EN ARTOIS

Tel (21) 62 57 82

SECTION 1

FAISONS CONNAISSANCE

Votre programme vous a été livré avec deux disquettes :

- une disquette marquée AUTOTEXTE.MW II (MAGIC WINDOW II.
- un disque marqué DRIVER DISQUETTE.

1- PROGRAMME

Cette disquette comporte dans son programme, toutes les instructions nécessaires pour vous permettre d'entrer, de stocker, de retrouver et d'imprimer vos documents.

Quand vous démarrez votre système, avec ce programme placé dans le lecteur, ces instructions sont transférées dans la mémoire du micro-ordinateur . Un menu s'affiche, prêt à recevoir vos ordres.

2- DRIVER

Celle là contient une série de programmes permettant d'adapter AUTOTEXTE.MW II à votre configuration au moyen d'un Menu sélectif.

La disquette DRIVER livrée est une disquette "Maître" ou "Master" car elle comporte toutes les possibilités de configuration possibles.

Lorsque vous aurez démarré cette disquette, et répondu aux questions posées, vous aurez à créer une disquette "Esclave" qui mémorisera votre sélection de manière permanente.

Création d'une disquette DRIVER esclave

Démarrez le disque original DRIVER par les méthodes usuelles selon votre modèle d'APPLE][.
Répondez au Menu ou sous-Menus qui apparaissent à l'écran concernant : l'affichage, l'imprimante, le type de clavier.....

Après chaque réponse, tapez RETURN.
Quand vous en aurez terminé la liste, tapez un caractère quelconque répondez Y ou N à la question : " Etes-vous d'accord ? "

Si vous vous êtes trompé sur un ou plusieurs points, le fait de presser toute autre touche que Y vous ramène au début de la liste.

Tout est parfait ?
Enlevez le disque Maître et remplacez le par une disquette initialisée ou même pouvant comporter des enregistrements, (ils ne seront pas effacés).

Si vous placez une disquette non formatée, ou une disquette endommagée, le programme vous en informe et vous demande s'il doit l'initialiser. Répondez par oui ou non, selon le cas

Rappelez vous que cette procédure efface toute données sur la disquette.

Création d'un esclave avec un disque DUR

Démarrez votre disque dur et introduisez votre disquette DRIVER dans le lecteur approprié. Tapez "RUN DCP" puis RETURN.
Répondez aux questions du Menu .
Copiez votre programme sur le disque Dur sous n'importe quel Volume.

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

Démarrage du programme

Pour démarrer AUTOTEXTE.MW II dans votre APPLE II , placez le disque marqué AUTOTEXTE.MW, et allumez le, ou si vous l'aviez déjà fait, tapez PR*6 , suivi de RETURN.

Note : Dans le système AZERTY, le signe @ est remplacé par ª

Dans le cas où vous utilisez un disque dur, tapez [CATALOG]+[RETURN].
Si votre catalogue a un fichier marqué BRUN MW2, tapez BRUN BRUN MW2.
A l'extinction du voyant rouge du lecteur, apparaît le Menu suivant :

- 1 - 40/80 COLONNES (PLUS D'ESPACE LIBRE)
- 2 - 40/70/80 colonnes (MOINS D'ESPACE LIBRE)

VOTRE CHOIX ?

Ce Menu vous permet d'opter pour l'affichage en 40 colonnes standard ou en 80 colonnes, avec un maximum d'espace mémoire ,(texte important, mémoire supplémentaire sur carte langage et...); ou pour le triple affichage, incluant l'option 70 colonnes incorporée à AUTOTEXTE.MW II

- NOTE : L'option 70 colonnes fait intervenir un programme qui prend place dans la mémoire centrale.
En conséquence, l'espace mémoire disponible se trouve réduit d'autant. Son intérêt devient évident si vous ne disposez pas de carte 80 col., si vous avez un supplément mémoire et pour des lettres courtes.

A - OPTION 40/80 colonnes.

Elle correspond à la réponse 1 du Menu.
Après appel d'un programme sur le disque, vous obtenez l'affichage suivant :

ENLEVEZ LE SYSTEME MAITRE.

Tant que les instructions sont encore en mémoire, vous n'avez pas besoin du Programme, sauf en cas d'extinction ou au démarrage.

Cette disquette est protégée par une pastille recouvrant l'encoche sur le coté de la disquette et qui ne laisse que la possibilité de lire les programmes (voir schéma en fin de chapitre).
On évite ainsi l'effacement du programme par erreur.

L'affichage devient alors : METTEZ LE DISQUE DRIVER.

Introduisez votre DRIVER "Esclave" préparé et personnalisé comme nous l'avons vu précédemment.

Si vous n'en aviez pas préparé, vous pouvez toujours apporter manuellement vos modifications immédiates par l'option du Menu : MENU DE CONFIGURATION

Il ne sera question, dans ce cas, de changer le mode d'affichage écran, ni les ordres pour l'imprimante. Ils ont été chargés au moment du démarrage.

SI.....

- L'Esclave est une disquette autre que celle qui a servi au démarrage,
- L'Interface du lecteur utilisé est placée dans un connecteur différent (slot 6 en général).

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

- Vous faites usage d'un Disque Dur, vous devez l'indiquer au système en tapant :
,S (numéro),D(lecteur no.), V(volume no.)
Le cas échéant, voir votre manuel DOS.

Attention : vous devez commencer et séparer avec une virgule.

La dernière indication écran devient alors :
PRESSER RETURN, OU ESC SI AUCUN DRIVER.

Si vous avez introduit votre disquette DRIVER et avez indiqué Slot,Disque, Volume... pressez RETURN et le système chargera vos fichiers personnalisés.

Si vous n'avez pas mis la disquette ou si vous n'avez pas indiqué S, D, V, taper simplement ESC. Le système fera appel aux valeurs par défaut, chargées au démarrage.

B - OPTION 40/70/80 colonnes.

Elle correspond à la réponse 2 du Menu. Sur l'écran vous avez le Copyright, suivi de l'indication :

OTEZ LE DISQUE MAITRE, INSERER LE DRIVER
TAPER RETURN POUR CHARGER L'OPTION 70

Les deux premières options sont les mêmes que pour la réponse 1. La troisième option permet de charger en mémoire l'affichage en 70 colonnes, si vous pressez RETURN.

SECTION 1

1. MENU EDITEUR - Si vous choisissez ce menu, une "page" blanche apparaît à l'écran. C'est sur cette page que vous taperez votre document. Elle simule le format exact qu'aura votre papier par exemple.

2. MENU FICHER - Ce Menu contient tous les éléments qui vous permettront de sauvegarder et de relire vos documents sur disque.

A partir de ce Menu, vous pourrez :

- Enregistrer vos documents, et les relire.
- Lister vos documents,
- Utiliser les commandes classiques de votre APPLE
- Effacer le contenu de la mémoire.
- D'ajuster votre système de lecture/écriture sur disquette.

3. MENU D'IMPRESSION - C'est le menu qui vous permet de copier votre texte sur une imprimante, une table traçante ou tout autre périphérique connectable en texte.

Il permet aussi de transmettre votre document par téléphone (via un Modem) ou sur disque. Ce menu fait apparaître un autre, plus détaillé, par lequel vous pourrez choisir le mode d'impression voulu, le type de papier utilisé (feuille à feuille ou continu), le nombre de copies etc....

4. MENU DE MISE EN PAGE - C'est celui qui vous aide à définir les caractéristiques physiques du document.

Vous l'utiliserez pour prédéfinir la largeur de la page, sa longueur, les marges. Comme les précédents, il appelle un menu spécialisé.

5. MENU DE CONFIGURATION - Il vous donne toute la souplesse nécessaire pour ajuster votre matériel aux performances de MAGIC WINDOW II. Il reflète vos conditions imposées soit par le disque de configuration soit manuellement pour un travail précis (ou un matériel de remplacement).
6. LANGAGE BASIC - Cette option vous facilite le passage au langage de programmation, sans être obligé d'éteindre et de rallumer votre APPLE II.

JEFF ALAN
23701 E. COLLEEN AVENUE
DENVER, CO 80231
TEL: 321-5432-90

CHOIX D'UN MENU

Si vous n'avez pas encore testé votre programme, vous verrez que, au stade du choix des menus, il apparaît sur l'écran une barre horizontale qui fait ressortir, en image inversée, une des lignes du MENU PRINCIPAL.

Cet indicateur en vous montre la fonction qui serait exécutée si vous tapez la touche "RETURN".

1- Notez que chaque ligne du menu comporte, à gauche, soit un N°, soit une lettre.

Pour choisir un Menu il y a deux solutions :

- Déplacer la barre inversée à l'aide des flèches ou gauche (<-) et taper "RETURN" lorsque la position voulue est atteinte pour signaler au système que votre choix est arrêté.
- Taper la lettre ou le chiffre de référence de la ligne du menu. Vous verrez alors la barre se positionner immédiatement en recouvrement de cette ligne.

A ce stade deux possibilités vous sont encore offertes pour confirmer :

- Retaper la lettre (ou chiffre),
- Taper "RETURN".

Vous ne trouverez des lettres que dans les menus spécialisés.

Vous appliquerez bien sûr la méthode qui vous sera la plus propice.

CHANGEMENT DE MENU

Si vous êtes dans un Menu spécialisé et que vous souhaitez en appeler un autre, vous devez d'abord passer par le MENU PRINCIPAL.

Par exemple, vous avez utilisé le menu d'impression pour éditer vos copies, et vous constatez que vous avez omis de faire ressortir les titres en caractères "gras" (cela dépend de votre imprimante).

Pour revenir au menu d'édition, vous devez repasser par le menu principal en tapant soit "1", soit en déplaçant la barre (← → , soit encore en frappant la touche "ESC" .

ATTENTION : Ne faites pas usage de la touche RESET, si accidentellement vous avez constaté qu'elle vous renvoyait au MENU PRINCIPAL, cela est dû à une sécurité qu'offre AUTOTEXTE.MW II, mais cela pourrait vous conduire à détruire votre travail résident en mémoire. Imaginez la perte de la rédaction de 10 pages !

POUR SORTIR DE L'EDITEUR

L'éditeur est le seul menu qui demande la frappe d'une séquence de touches pour revenir au MENU.

Le code nécessaire est : CNTRL- à (signe AT ou à selon votre type de clavier)

Ces explications vous paraissent abstraites ? Faisons un essai pratique et vous verrez comme c'est simple.

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

Faites l' exercice suivant :

1. Mettez votre disque programme MAGIC WINDOW II dans votre lecteur N°1,
2. Allumez votre APPLE II, le disque tourne,
3. Lorsque paraît le premier menu, répondez 1 "OPTION 40/80 Colonnes (Mémoire maximale)",
4. Après extinction du voyant rouge du lecteur de disque, tapez directement ESC (pas de CONFIGURATION),
5. Vous devez avoir devant vous le menu suivant :

VERSION FRANCAISE	VERSION AMERICAINE
1. MENU EDITEUR	1. EDITOR SUBSYSTEM
2. MENU FICHER	2. FILER SUBSYSTEM
3. MENU IMPRESSION	3. PRINT SUBSYSTEM
4. MENU MISE EN PAGE	4. FORMAT SUBSYSTEM
5. MENU CONFIGURATION	5. CONFIGURATION SUBSYSTEM
6. LANGAGE BASIC	6. EXIT TO BASIC

CHOISISSEZ NOMBRE OU LETTRE, TAPER RETURN
SELECT NUMBER OR LETTER, PRESS RETURN

6. Taper deux fois sur 5 (avec une pause pour observer le résultat).
 7. Répondez aux questions selon votre configuration, et pour revenir au MENU PRINCIPAL, taper 1, puis encore 1
 8. Vous voilà à la page d'écriture où vous ferez vos premières armes, voyez comme c'est simple !
- Observez les limites de la feuille, les indicateurs P/age, l/ligne, C/olonne, nous verrons

9. Pour revenir au MENU, taper CTRL (la touche à gauche environ au milieu du clavier) et en même temps la touche "à" ou " " (avec SHIFT le cas échéant).

10. Revenons au BASIC en tapant 6, puis RETURN (ou 6 deux fois).

Vous voyez que c'est bien plus facile à faire qu'à dire!

Profitez pour refaire cet essai en utilisant les diverses méthodes décrites plus haut.

CHOIX D'OPTIONS

Les Menus spécialisés permettent de faire des choix d'option selon le travail à faire.

Il existe deux façons de répondre après avoir choisi la ligne concernée :

Tout d'abord observons ces Menus, ils se présentent en deux parties, l'une en haut, avec des LETTRES pour les changements d'option, commandée par la ligne 2 de la liste du bas CHANGEMENT D'OPTIONS, l'autre partie pour des commandes directes ou qui peuvent, dans certains cas faire apparaître un troisième menu (on n'est jamais perdu avec M W)au fait, me suivez vous encore ?

1. Choisissez la ligne "CHANGEMENT D'OPTION" par l'une ou l'autre des méthodes vues précédemment. la barre va se positionner sur la première rubrique en haut de l'écran ou directement sur la lettre choisie.

JAYET Alain

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

Appuyez sur RET: ou une autre fois sur la lettre, il apparaît l'indication : "ENTREZ UNE VALEUR DE....A....

votre choix doit rester dans les limites indiquées.

2. Même chose, mais seule l'indication OUI (ou NON) s'inverse .

Pour revenir au menu principal, taper 1.

SOMMAIRE DES COMMANDES DU MENU

1. Pour choisir et faire exécuter une fonction, taper son N° deux fois,
2. Pour choisir et faire exécuter une option numérique
 - taper sa lettre-code deux fois,
 - entrer la valeur souhaitée,
 - tapez RETURN.
3. Pour changer et faire exécuter une option logique, tapez sa lettre-code deux fois,
4. Pour quitter la section des options :
 - tapez le numéro de la fonction que vous voulez et
 - tapez ESC.
5. Pour afficher un autre menu :
 - Tapez 1, puis 1.
 - Choisissez et afficher le menu voulu, en tapant deux fois son chiffre-code.

J. Y. F. S. S. I. N.
23 bis, rue des Flandres
52700 BRUAS EN ARTOIS
Tel. (21) 52.57.92

SECTION 2

MENU FICHIERS

Ce menu offre toutes les fonctions nécessaires pour la gestion des textes et documents sur disque et en mémoire centrale. Il vous permet d'initialiser une disquette, de sauvegarder, charger, effacer un texte et de vider la mémoire.

Il permet aussi de fixer la configuration disque. Avant de voir en détail ce menu, voilà quelques informations concernant les fichiers et les disquettes.

TYPES DE FICHIERS

FORMATES

Un fichier formaté est l'exacte reproduction du document que vous avez tapé, avec les marges, espaces et tabulations. Il est considéré comme une unité complète et de ce fait ne peut être divisé. Ainsi, il n'est pas possible de l'ajouter à un autre texte en mémoire .

Quand vous sauvegardez un tel fichier sur disquette, il retient le format sous lequel vous l'avez créé, et en relecture, il restitue toutes les conditions de sa création.

FICHIERS NON FORMATES

Quand vous le tapez, un fichier non formaté est comme un fichier formaté, à la différence près que lorsque vous le sauvegardez, il ne retient pas les marges, tabulations etc...., et seules chaque ligne est considérée comme une unité.

Cela veut dire que vous pouvez sauvegarder ou charger toute ou partie de ce texte. Si vous souhaitez faire un texte reconstitué à partir de parties préalablement enregistrées, c'est par ce type de texte que vous pourrez le faire.

Il existe un menu spécialisé pour la gestion des Fichiers non formatés.

NOM DES FICHIERS

Chaque fois que vous voudrez sauvegarder un texte, il vous faudra lui attribuer un nom, afin que le système etvous-même puissiez le retrouver par la suite.

Le nom choisi doit respecter quelques règles : Il ne doit pas comporter plus de 15 caractères et doit commencer par une lettre alphabétique. Par contre, vous pourrez y inclure des chiffres ou des caractères spéciaux.

Aucune importance si vous taper le nom en minuscules ou en MAJUSCULES, le système ne fait pas la différence.

Une astuce consiste à inclure dans le nom de vos textes un mot qui en rappelle le contenu, suivi d'un numéro d'ordre s'il est en plusieurs parties.

Par exemple un article sur la vie des chats enregistré par chapitre, serait :
CHAT 1 , CHAT 2 etc.....

ESPACE DISPONIBLE SUR LA DISQUETTE

Une disquette a 560 secteurs (16 secteurs par piste, 35 pistes).

Apple Disk II
51200 BYTES PER TRACK
FORM 121 52 57 92

Quelques unes des pistes d'une disquette initialisée sont occupées par des programmes de configuration. En fait il reste en moyenne 400 secteurs disponibles pour vos textes.

Le nombre de secteurs qu'occupe un texte donné est indiqué en regard de son nom lorsque vous commandez la liste des textes au menu. Il apparaît aussi une courte indication concernant la place restant sur la disquette.

Si vous essayez d'enregistrer un texte sur une disquette où la place disponible est insuffisante, un message apparaît :
"DISQUE PLEIN, TAPER RETURN POUR CONTINUER"

Vous pouvez soit changer de disquette ou effacer un texte périmé (nous verrons plus loin le processus).

COPIE DE DISQUETTE

Les disquettes ont une grande fiabilité mais néanmoins subissent une usure d'autant plus prononcée que vous les utiliserez fréquemment.

Il est donc prudent d'en faire régulièrement une copie.

Pour copier une disquette, vous devez utiliser votre programme de copie favori ou celui figurant sur votre disquette APPLE "MASTER DISKETTE".

MENU FICHIER

Il se présente comme suit, selon la version :

FRANCAISE

- A. PORT DISQUE.....6
- B. N° LECTEUR.....1
- C. N° VOLUME.....0

- 1. MENU PRINCIPAL
- 2. CHANGEMENT D'OPTIONS
- 3. SAUVEGARDE FORMATEE
- 4. CHARGEMENT FORMATE
- 5. LISTE DES FICHIERS
- 6. MENU FICH. NON FORMAT.
- 7. COMMANDES DOS
- 8. EFFACEMENT MEMOIRE

AMERICAINE

- A. DISK SLOT.....6
- B. DISK DRIVE.....1
- C. DISK VOLUME.....0

- 1. MAGIC WINDOW II SYSTEM MENU
- 2. CHANGE OPTIONS
- 3. SAVE FORMATTED FILE
- 4. LOAD FORMATTED FILE
- 5. FILES DIRECTORY
- 6. UNFORMATTED FILER SYSTEM
- 7. DOS COMMAND
- 8. CLEAR FILE IN MEMORY

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

MENU D'OPTIONS

Ce menu permet de dire au système quel connecteur est en usage pour la commande du lecteur, le numéro du lecteur et le Volume de la disquette courante.

- A. PORT DISQUETTE- Vous indiquez au système le N° du PORT utilisé, dans les limites de 1 à 7. La valeur par défaut est 6 , qui est celui habituellement utilisé. Toutefois, s'il en est autrement, port 5 par exemple, inscrivez ce chiffre. Si vous utilisez deux unités de lecteur, ou un Disque dur, vous préciserez celui que vous utilisez.
- B. LECTEUR DE DISQUETTE- Il indique au système le numéro du lecteur utilisé (1 ou 2). La valeur par défaut est fixée à 1. Si, en cours de travail, vous voulez changer de lecteur, vous devez le préciser à chaque fois. Pour permettre le bon usage des Disques Durs, la limite des valeurs va de 1 à 255.
- D. VOLUME DE LA DISQUETTE- D'un enregistrement à un autre les données et programmes stockés sur un disque dur peuvent représenter l'équivalent d'environ 100 disquettes. Le Volume est un repère numérique qui permet d'avoir accès à un enregistrement spécifique. Ce n'est pas nécessaire sur les disquettes souples, et la valeur par défaut est fixée à 0. Vous n'aurez pas à la modifier.

MENU DE FONCTIONS

1. MENU PRINCIPAL- Si vous tapez 1 ou pressez "RETURN" (si l'indicateur s'y trouve déjà), ou encore ESC, vous reviendrez au MENU PRINCIPAL.

Note : Sur APPLE //e la touche RETURN est remplacée par une longue flèche descendante, coudée vers le clavier.

2. CHANGEMENT D'OPTIONS- Si vous souhaitez changer une des options figurant sur la partie haute du Menu, vous devez passer par cette étape. Positionnez le curseur sur cette rubrique et tapez RETURN.

La barre apparaîtra sur la première rubrique du menu alphabétique,(Option A). Il est aussi plus simple de taper directement la lettre qui vous intéresse, une fois pour sélectionner, puis une autre fois pour modifier.

3. SAUVEGARDE FORMATEE- Cette commande vous permet de sauvegarder tout le contenu de la mémoire.

Quand vous avez complètement dactylographié un nouveau texte, et si vous tapez, à partir de ce menu le chiffre 3, ou tapé RETURN si l'indicateur y est déjà, vous verrez apparaître une liste des textes formatés.

Chaque nom de document est précédé par l'indication du nombre de secteurs qu'il occupe sur la disquette. Vous pouvez ainsi estimer la place restante.

Bien sûr, si votre disquette est neuve, une indication mentionnera "AUCUN".

En dessous, un curseur clignotant, précédé de la mention "NOM ?".

JAYET Alain
43 bis, rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tel. (21) 62 57 22

Ex : 007 CHAT1
013 CHAT2
057 LIVRET

NOM ?-->

Taper le nom que vous voulez donner à ce texte, suivi de RETURN.

Après quelques tours de disque, la liste réapparaîtra, mise à jour, qui vous permettra de voir le nombre de secteurs qu'occupe ce nouveau texte.

En tapant encore RETURN vous reviendrez au Menu, en position 1. MENU PRINCIPAL.

Si le texte que vous tentez de sauvegarder avait été déjà appelé du disque (et de ce fait comporte un nom), la question suivante vous sera posée : TOUJOURS "ancien nom"?

Si vous souhaitez garder le même nom, taper Y suivi de RETURN, sinon répondez N, suivi de RETURN. Le système réorganisera en conséquence vos textes sur la disquette.

Si vous avez utilisé une nouvelle disquette, l'ancien texte ne sera pas bien sûr modifié.

Cette possibilité qu'offre MAGIC WINDOW II fait gagner du temps et évite des erreurs irrécupérables.

4. CHARGEMENT FORMATE- Cette commande vous permet de remettre en mémoire centrale les textes préalablement enregistrés. On peut ainsi les relire, les modifier ou les imprimer.

Pour charger un texte formaté, positionnez le curseur sur la ligne 4 et tapez RETURN

S'il n'en existe pas sur la disquette, un indicateur le précisera.

Si vous n'étiez pas entré dans l'EDITEUR ou si il n'y a pas de texte en mémoire ou encore si votre texte vient juste d'être sauvegardé, la liste des fichiers formatés sera affichée.

En face de chaque nom ne figurera pas le nombre de secteurs occupés, mais un chiffre partant de 1 pour le premier texte, 2 pour le deuxième etc.....

EX : 1. LETTRE1
 2. LETTRE2
 3. PAUL
 N° DOCUMENT

En tapant le N° du texte voulu, il se charge automatiquement en mémoire.

Que de temps gagné, que d'erreurs évitées!

Si vous étiez entré dans l'EDITEUR, et si il y a un texte en mémoire qui n'a pas été sauvegardé, (et même s'il n'y en pas d'ailleurs), une indication vous dira:

ATTENTION : TEXTE NON SAUVEGARDE !ON CONTINUE O/N ?

Cette sécurité vous empêchera de perdre un texte, en essayant de charger un autre par exemple.

Si vous ne voulez pas conserver le texte en mémoire, taper O (ou Y en anglais) et toujours RETURN pour confirmer, et le processus de chargement continuera normalement.

Si vous souhaitez sauvegarder votre texte, frappez tout autre caractère que O, puis RET.

JAYET Alain
43 bis, rue des Fêstoux
57100 BRULLEMONT
TÉL. (21) 54 52 27

Le Menu de fichier viendra à l'écran et vous pourrez sauvegarder votre texte.

Taper un chiffre au lieu d'un nom complet fait bien sûr gagner un temps précieux en éliminant les erreurs typographiques, mais si vous y tenez vous pouvez néanmoins dactylographier le nom du texte après la flèche de l'indicateur.

Si vous tapez un chiffre différent de ceux de la liste, le programme vous renverra à la liste de départ.

5. LISTE DES FICHIERS- Cette commande affiche la liste des textes ou documents figurant sur la disquette, formatés ou non formatés. Chaque rubrique commence avec la lettre F/Formaté ou U /non formaté suivi du nombre des secteurs occupés.

EX F008 ESSAI
 U045 LETTRE3

S'il n'y a pas de textes sur la disquette, le message PAS DE FICHER apparaît.

Si il ya plusieurs noms sur la disquette, ils apparaîtront sur deux colonnes, à raison de 20 par colonne. La touche RETURN renvoie au Menu.

6. FICHIERS NON FORMATE- Cette commande appelle un autre menu à l'écran qui contient toutes les options et les commandes relatives à la sauvegarde, le chargement et le transfert de tout ou partie du texte en mémoire ou sur la disquette..Nous le verrons plus loin en détail

7. COMMANDE DOS- L'appellation DOS concerne le programme qui permet de gérer les lecteurs de disquette à partir de l'ordinateur. Cette fonction vous permet, sans quitter le programme de faire usage de toutes les commandes classiques du disque .

Quand vous la demandez, une indication : COMMANDE DOS apparaît à l'écran suivi d'un curseur clignotant.

Après chaque commande DOS, il reparaitra.

Tapez vos ordres DOS de façon classique avec tous les suffixes nécessaires.

Pour revenir au menu, tapez RETURN à la place d'un ordre.

NOTE : Si vous enregistrez un nom de fichier, faites le suivre par .MW. Ce suffixe permettra de la faire apparaître dans les listes demandées par le programme. MW II le fait automatiquement.

REVUE
des logiciels
pour les
micro-ordinateurs
1982-1983

Voyons les différents ordres DOS classiques.

INIT

Pour initialiser une disquette vierge, tapez INIT"nom du fichier" puis RETURN. Cet ordre transfère le fichier et le programme DOS sur la disquette.

En tant que fichier un nom est nécessaire, mais il n'est pas utile qu'il soit suivi de .MW .

Ce fichier qui n'est pas créé par l'EDITEUR ne peut être imprimé ou appelé par le programme.

S'il contient des données inutiles, vous pouvez l'effacer avec la commande DOS, DELETE"nom", une fois le formatage terminé.

EX. COMMANDE DOS--> INIT HELLO (RETURN)
COMMANDE DOS--> DELETE HELLO (RETURN)
Nous verrons DELETE plus loin.

CATALOG

Tapez CATALOG SUIVI DE RETURN, vous voyez à l'écran, une liste des fichiers enregistrés sur la disquette. Tout ce qui a été enregistré y figure, programmes, textes...

EX : COMMANDE DOS--> CATALOG (RETURN)

- B 058 ROSE.MW
- B 023 FLEUR.MW
- T 057 LETTRE.MW
- B 002 SYS.OPTIONS
- A 007 PROGRAMME APPLE

NOTE : B veut dire programme binaire. T "texte" tel que les textes non formatés. SYS.OPTIONS n'est pas suivi par .MW, car ce n'est pas un fichier transférable en EDITEUR.

DELETE

Cette commande permet d'effacer les fichiers du disque.

Un fichier effacé est irrécupérable !

EX : COMMANDE DOS---> DELETE ROSES.MW (RETURN)

RENAME

Cette commande permet de Renommer un fichier. Pour ce faire, tapez le nom du fichier à renommer suivi d'une virgule et du nouveau nom.

Si vous omettez la virgule, un message d'erreur vous sera affiché.

De même n'oubliez pas de taper .MW à la fin de votre nouveau nom sinon AUTOTEX? / MW II ne pourra en tenir compte.

EX : COMMANDE DOS--> RENAME FLEUR.MW,POMME.MW (RET)

Si vous avez fait une erreur, il suffit de recommencer.

LOCK

Quand vous tapez LOCK "nom", le fichier concerné se trouve protégé contre un effacement accidentel. Lors d'un listage, le nom des fichiers protégés apparaît avec à gauche l'indicateur: ".
EX : "B.000.HALL.MW

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

UNLOCK

A l'inverse du précédent, permet de déverrouiller un fichier.

Il devient ainsi possible de l'effacer ou de sauvegarder un nouveau texte sous le même nom.

8. EFFACEMENT MEMOIRE- Quand vous commandez cette instruction, le texte en mémoire est effacé. Le fait de charger un document ou un texte à partir du disque efface aussi le texte présent en mémoire centrale.

Vous n'avez pas ainsi à effacer d'abord le texte précédent.

Messages d'erreur

Une série de messages à divers stades de vos actions vous préviennent des anomalies. Ils sont tous suivis de l'indication : TAPEZ RETURN POUR CONTINUER.

En voilà les principaux :

DISQ. PLEIN (DISK FULL)

Ce message vous prévient que les données ne peuvent plus tenir sur la disquette. Le programme essaie de sauvegarder un maximum avant d'émettre cette indication.

Rassurez vous le texte en mémoire centrale n'est pas perdu, il vous suffit de changer de disquette et de recommencer.

Si vous devez initialiser une disquette vierge, utilisez les commandes DOS.

FICHER INTROUVABLE

Indique que le système ne retrouve pas dans sa liste le document que vous lui avez indiqué. Vérifiez que vous n'avez pas simplement oublié le suffixe .MW .

ERREUR SUR TRANSFERT

Cette indication veut dire que la lecture ou l'écriture sur disquette n'a pu se faire correctement. Les raisons les plus courantes sont : porte du lecteur ouverte, lecteur vide ou disquette défectueuse. Essayez-en une autre.

FICHER PROTEGE

Si vous essayez de surcharger ou d'effacer un fichier existant. Il faut d'abord le déverrouiller (UNLOCK)

DISQUETTE PROTEGEE

Si vous essayez de sauvegarder ou d'effacer sur une telle disquette. Si vous tenez à opérer sur cette disquette, enlevez l'autocollant recouvrant l'encoche de l'étui.

TYPE DE FICHER INCORRECT

Alerte à l'écran quand vous essayez de donner le même nom à un fichier déjà existant dans un format différent. Par exemple un texte formaté et un texte non formaté.

Si il n'y a pas d'erreur de frappe, utilisez une autre disquette, ou effacez l'indésirable à l'aide d'une commande DOS.

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

SECTION 3

MENU IMPRESSION

Une des plus importantes possibilités de votre programme est celle qui lui permet d'imprimer vos documents.

L'imprimante va reproduire exactement ce que vous avez enregistré dans la mémoire de l'ordinateur. Cela veut dire que si vous avez chargé un programme et que vous l'avez reformaté, c'est le modèle reformaté qui sera imprimé et non celui qui est sur la disquette initiale.

Toutefois cette mesure reste valable pour les textes qui ont été enregistrés formatés, si vous n'y apportez aucune modification. Vous pouvez aussi, bien sûr, taper directement un texte et le reproduire immédiatement, au besoin sans l'enregistrer sur la disquette.

La fonction de base de l'imprimante est de retranscrire fidèlement les caractères qui lui sont dictés par l'ordinateur.

Cependant certaines imprimantes ont des modes opératoires différents ou des possibilités évoluées. Par exemple certaines peuvent écrire en italique, en caractères gras, en intervalles doubles et pour les mettre en oeuvre, il convient de leur communiquer vos instructions par l'intermédiaire de codes appelés caractères de contrôle.

En effet, comme leur nom l'indique, ils servent à contrôler un périphérique, en général.

MENU D'IMPRESSION

- A. N° DE DEPART.....1
- B. NOMBRE DE COPIES.....1
- C. FEUILLE A FEUILLE.....NON
- D. MARQUES DE PERFORATION...NON
- E. IMPRIMER TOUT.....OUI
- F. IMPRIMER DE LISTE.....NON

- 1. MENU PRINCIPAL
- 2. CHANGEMENT D'OPTIONS
- 3. IMPRESSION PAPIER
- 4. IMPRESSION AUTRE
- 5. CREATION LISTE

A. N° DE DEPART- Cette option vous permet d'indiquer au programme le premier numéro que vous souhaitez voir sur la première page imprimée sur papier.

Cela n'a rien a voir avec le nombre de copies qui seront imprimées.

Cette indication se rapporte à la numérotation automatique des pages à la place que vous désignerez.

Il y a dans l'éditeur une fonction qui permet de procéder à la numérotation automatique des pages de votre document, en haut de page, en bas, au centre, à gauche, droite etc...
(Nous verrons comment faire plus loin).

Note : La valeur qui figure sur cette ligne ne revient pas à zéro après chaque impression. Ce qui est un avantage lorsque vous avez morcelé votre texte en plusieurs enregistrements sur la disquette (ce qui est prudent), ou si l'ordre d'impression que vous voulez ne suit pas celui du texte en mémoire.

INSTITUT
 2700 BRAY LE RAYON
 TEL (21) 62.37.22

vous devez donc procéder à une correction manuelle, le cas échéant.

B. NOMBRE DE COPIES- Voilà où vous direz au progr. le nombre de copies du même texte que vous souhaitez.
La valeur par défaut est fixée à 1, mais vous pouvez aller jusqu'à 255.

C. FEUILLE A FEUILLE- Très souvent la reproduction de textes longs se fait sur du papier en continu, ce qui permet des économies et rend les manipulations moins fréquentes (donc temps gagné). C'est pourquoi, AUTOTEXTE.MW II a fixé la valeur par défaut à cette éventualité.

Mais si, pour votre courrier vous utilisez du papier à en-tête, ou des feuillets, précisez le en changeant l'indicateur en OUI.

Le programme enverra à chaque fin de page, un signal à l'imprimante qui stoppera pour vous permettre de changer de feuille. Un signal s'affichera à l'écran, précisant : POSITIONNER FEUILLE; UNE PRESSION SUR RETURN provoquera le démarrage.

D. MARQUES DE PERFORATION- Cette commande demande à l'imprimante de marquer par des tirets la fin des pages sur du papier continu. Ce type de papier étant d'un usage plus rare, la position de défaut est NON.

Veillez à ne pas répondre oui pour votre belle lettre sur papier de luxe. MW n'a pas la même notion des valeurs que nous! De même, le papier préperforé courant, serait décalé par rapport à vos prévisions, cette option générant une ligne blanche supplémentaire.

E. IMPRIMER TOUT- La valeur par défaut est OUI. Le programme démarrera de la page 1 en mémoire jusqu'à la dernière page; Si vous ne souhaitez imprimer qu'une partie du document, changez cette réponse en NON.
Alors, au stade de l'ordre d'imprimer, le progr. vous demandera : PAGE DE DEPART ? et COMBIEN DE PAGES ?

F. IMPRIMER SELON LISTE- Que veut dire cela ? Voyez à la ligne 5-CREATION DE LISTE, MW II permet d'imprimer des fichiers différents que vous pouvez classer dans l'ordre qui vous convient. Cette commande indique au programme qu'il doit procéder à l'impression automatique selon l'ordre que vous avez indiqué.

MENU DES FONCTIONS

1. MENU PRINCIPAL- Si vous taper 1 ou si vous taper RETURN (ou aussi ESC) lorsque l'indicateur est sur cette ligne, vous reviendrez au menu principal.
2. CHANGEMENT D'OPTIONS- Si vous souhaitez changer une des options qui figure sur le haut du menu, placer l'indicateur sur cette ligne, ou taper 2 (suivi de RETURN).
Un nouvel indicateur apparaîtra sur l'option A.

Il aurait été plus rapide de taper directement la lettre - code de la ligne concernée.
3. IMPRESSION PAPIER- Cette commande indique au programme que vous souhaitez imprimer sur papier.

Pour imprimer le texte en entier :
Assurez-vous que l'indicateur E. IMPRIMER TOUT affiche OUI. Selon la position de l'indicateur

JAYET Alain
43 bis, rue des Foyatoux
57000 PASTY - LUXEMBOURG
TÉL. 021 56 51 52

POSITIONNER FEUILLE.

Tapez RETURN. L'impression démarre alors.

NOTE : Si la réponse à la ligne E n'avait pas été placée sur OUI, il s'afficherait N° DEBUT PAGE et COMBIEN DE PAGES. Il suffit alors de répondre 1 et un nombre de pages au moins égal au nombre de pages en mémoire.

Pour imprimer une partie du texte :

Assurez-vous que l'indicateur de la ligne E est sur NON.
Dans ces conditions vous serez interrogé sur le numéro de la première page et sur le nombre de pages voulu.
Taper le numéro de page qui figure dans l'éditeur (et non pas le numéro de page que vous voulez lui attribuer)
Presser RETURN. Viendra alors à l'écran la demande suivante COMBIEN DE PAGES. Indiquez le nombre de pages que vous souhaitez imprimer et taper RETURN.
Suivez le conseil PLACER PAPIER puis RETURN.
L'impression démarre.

POSITIONNEMENT DU PAPIER

L'imprimante considère la ligne 1 et la position 1 au coin supérieur gauche de la feuille.

Aussi placez votre feuille au niveau du guide de votre imprimante.

Elle prendra en compte toutes les indications de format, y compris la marge par rapport au sommet de la feuille.

Aussi, si vous avez placé votre feuille en tenant compte de l'endroit où vous voulez débiter votre

texte, alors que vous aviez déjà fixé cette limite dans l'éditeur, vous aurez une surprise, car votre marge haute sera double.

Pour centrer votre texte sur la page (si vous ne l'avez pas déjà fait à l'éditeur), changez, grâce au menu de mise en page, les marges haute et gauche.

Ne changez pas la position du papier.

POUR ARRÊTER L'IMPRIMANTE.

Si vous souhaitez arrêter l'imprimante, tapez la touche ESC. Elle complètera la ligne en cours et s'arrêtera après avoir éjecté la feuille. Tout le texte après cette ligne (celle sur laquelle vous avez appuyé ESC) sera effacé.

4. **AUTRE IMPRESSION-** Cette commande vous permet de faire une copie conforme de votre texte sur la disquette. Son contenu est identique à celui destiné à l'imprimante Seul le mode de sauvegarde est différent.

Le texte peut ainsi être transmis par téléphone à un récepteur approprié. Vous pouvez imprimer soit tout ou partie du texte. De même vous pouvez faire usage de la liste d'impression.

5. **CREATION DE LISTE-** Cette commande demande au système de créer un fichier non formaté qui contient une liste des fichiers formatés qui l'imprimera séquentiellement dans l'ordre que vous aurez spécifié (vous ne pourrez dans ce cas imprimer que des fichiers formatés et ces textes doivent être sur la même disquette).

Cette fonction est utile si vous avez un document sauvegardé dans des fichiers différents. Elle élimine d'avoir à faire plusieurs manoeuvres par l'intermédiaire du menu

Vous pouvez l'utiliser pour des copies papier ou autre.

Elle fonctionne ainsi :

Quand vous appelez cette commande, la liste des fichiers non formatés apparaît à l'écran suivie de l'indication :NOM DU DOCUMENT avec le curseur clignotant.

EX : 006 UROSE
013 UVENUS
020 UCARTE

NOM DU DOCUMENT -->

Taper le nom que vous souhaitez donner à la liste et suivi de RETURN.

EX : 006 UROSE
013 UVENUS
020 UCARTE

NOM DU DOCUMENT --> IMPRIMER LISTE

La liste des textes formatés apparaît avec la note ENTRER LISTE (1,2 etc). Le curseur clignotant se place juste sous cette indication.

Taper le numéro des textes voulus et dans l'ordre choisi, chaque numéro séparé par une virgule.

NOTE : Vous pouvez répéter un numéro aussi souvent que vous le souhaitez. Cela peut être utile pour insérer des pages blanches entre chaque partie par exemple.
Vous pouvez aussi créer une page blanche dans un certain format et y insérer son numéro chaque fois que nécessaire.

- EX : 1.MARS
- 2.AVRIL
- 3.PAGE BLANCHE

TAPER LISTE (1,2 etc)
3.1.3.2,3

Tapez RETURN. La liste des textes que vous avez choisis vous apparaîtra dans l'ordre, suivie de la demande CORRECT O/N.

Sinon vous serez renvoyé à la liste des textes non formatés et vous pourrez recommencer. Le nom du fichier liste n'y figurera pas, tant qu'elle ne sera pas sauvegardée.

Si oui, le fichier sera sauvegarde et la liste des textes non formatés sera mise à jour pour vous montrer le nom de votre fichier liste.

- EX : 006 UROSE
- 013 UVENUS
- 020 UCARTE
- 003 LISTE D'IMPRESSION

TAPER RETURN

La création de votre liste de fichiers est terminée. Taper RETURN pour revenir au menu principal.

Quant vous voudrez imprimer d'après cette liste faites apparaître OUI à la ligne F du menu.

Si vous décidez autrement en ayant oublié de changer cette indication, il vous suffit de ne pas taper de numéro lorsque cela vous sera demandé.

Vous reviendrez alors au menu d'impression.

NOTE : Une liste de fichiers est enregistrée sous

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

formatés, le charger en mémoire comme n'importe quel fichier non formaté.

Cela signifie que vous n'aurez pas à créer un fichier liste complet chaque fois que vous voudrez ajouter ou supprimer un ou deux textes à imprimer.

Chaque fois que la liste de texte est chargée en mémoire vous pouvez entrer dans l'éditeur et procéder comme pour n'importe quel autre texte, puis l'enregistrer comme tout fichier non formaté.

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

Page - 66

SECTION 4

MENU ECRITURE

L'éditeur est l'espace où apparaît le texte.
Vous pouvez l'inscrire dans la mémoire centrale
(l'"entrer en mémoire") en le dactylographiant à
partir du clavier ou en le recopiant à partir de la
disquette.

Vous avez vu déjà comment le dimensionner et le
mettre en page grâce au menu de mise en page. Vous
avez aussi vu que chaque fois qu'il est en mémoire,
vous pouvez le lire au moins en partie sur l'écran
(en partie car il ne peut afficher que 22 lignes en
une fois).

C'est dans la mémoire que toutes les fonctions
agissent.

Chaque fois que vous taper un texte ou que vous le
charger à partir de la Disquette il est stocké dans
la mémoire. C'est là seulement qu'il peut être
édité, sauvegardé, ou imprimé.

Sur votre Disquette de programme figure un texte
nommé REDRIDE prévu pour les exercices. Il comporte
des fautes qui so sont volontaires. Il serait bon
que vous le sauvegardiez sur une autre Disquette .

AFFICHAGE ECRAN

MAJUSCULES ET MINUSCULES

L'affichage standard montre tous les caractères en majuscules. Pour rendre le texte compréhensible, les vrais caractères majuscules apparaissent en inverse.

Le curseur est un petit rectangle clignotant qui montre à l'écran où une fonction va commencer ou intervenir.

Par exemple si vous taper un caractère il apparaîtra à la position qu'occupait le curseur, qui, lui, s'est déplacé d'une colonne à droite.

Quand vous tapez ESC pour les majuscules ou utilisez la touche SHIFT, si cette commande est verrouillée, le curseur présente un point en son centre.

En position "minuscules", deux points.

Il est possible d'afficher les lettres minuscules à l'écran si votre matériel le permet (adaptateur, APPLE //e, clavier AZERTY).

Dans ce cas, il convient de le préciser soit sur votre disquette de configuration, soit manuellement, par le menu de configuration option A. MINUSCULES ECRAN.

LARGUEUR D'AFFICHAGE

L'écran est une fenêtre par laquelle on peut voir une partie du texte même si il y en a plus en mémoire.

Le nombre de caractères visibles horizontalement à l'écran dépend de votre matériel.

L'APPLE standard affiche 40 colonnes.

JAYET Alain -
13 bis, rue des Festieux
52100 BRUAY EN ARTOIS
Tel (21) 52 57 22

Si vous avez choisi l'option 70 colonnes vous verrez 70 caractères par ligne.
Si vous avez une carte 80 colonnes, vous verrez 80 caractères.

Cela n'affecte en rien la largeur de texte spécifié au menu de mise en page.

Vous pouvez éditer un texte d'une largeur allant jusqu'à 160 caractères.

L'affichage ne montrera que 40, 70, ou 80 colonnes à la fois, selon votre équipement.

AJUSTEMENT DE L'AFFICHAGE

Horizontal

Le sommet gauche de l'écran représente l'intérieur de la marge gauche.

Aussi, si vous avez choisi une marge gauche de 10 colonnes, le curseur se positionnera à la 11ème. Lorsque vous dactylographiez, l'affichage d'écran ne bouge pas tant que vous n'avez pas atteint le bord droit de l'écran avec le curseur.

Si votre texte a une largeur inférieure à la capacité d'affichage, la fenêtre ne bougera pas. Par exemple, texte de 20 colonnes sur un affichage de 40, ou texte de 65 colonnes sur un affichage de 80.

Si votre texte est plus large que l'affichage d'écran, il s'ajustera au fur et à mesure par déplacement de la fenêtre de visualisation de gauche à droite ou vice-versa.

Pendant ces mouvements vous pouvez continuer à taper.

Par exemple si vous utilisez un affichage de 80 colonnes et que votre texte comporte une marge gauche de 10 et une largeur de 65 colonnes, la fenêtre de texte à l'écran se déplacera d'un bloc à droite lorsque vous atteindrez la 50ème colonne.

Une bonne partie de la ligne que vous êtes en train de taper restera visible à gauche.

De même quand vous atteindrez la marge droite le mouvement se fera dans l'autre sens.

Vertical

Si la longueur de votre texte dépasse 22 lignes l'écran s'ajustera au fur et à mesure.

Quand vous approcherez du bas de l'écran, la fenêtre se déplacera pour rendre visibles un plus grand nombre de lignes. Elle bougera d'une demie capacité (11 lignes). Une ligne pointillée marque la fin des pages et le début des suivantes.

MESSAGES ET INDICATIONS

Un certains nombres de messages et d'indications apparaissent sur l'écran en haut et en bas, pour vous situer dans le texte.

Voyons les ensemble :

! NOM DOCUMENT P3 L20 C38 !
OU
! NOM DOCUMENT P3 L20 C38)

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

OU

(NOM DOCUMENT P3 L20 C38)

OU

(NOM DOCUMENT P3 L20 C38 !

!-- Le point d'exclamation signifie que vous êtes à la marge (à gauche ou à droite).

Si votre texte est plus petit que la largeur d'affichage il apparaîtra à chaque bout (ex. 1)

-- Signifie qu'il reste de la place entre sa position et la marge de droite.(l'affichage d'écran se déplacera)

-- Même signification que le précédent, pour la marge de gauche (lorsque vous êtes en partie droite de l'affichage).

NOM DOCUMENT -- c'est le nom du fichier formaté qui se trouve en mémoire.

Cette indication n'est valable que si vous avez chargé le texte à partir de la disquette .

Le nom indiqué est celui sous lequel il a été enregistré; c'est aussi celui qui figure dans la question affichée lors d'une nouvelle tentative de sauvegarde TOUJOURS "NOM DOCUMENT"?

Si vous avez tapé un nouveau texte, il indiquera (NOM ?).

P-- P = PAGE suivi du numéro de la page où vous êtes en train d'écrire (dans notre exemple, P 3 signifie page 3).
C'est précisément la page où se trouve le curseur.

L-- L = LIGNE le chiffre qui suit indique la position de la ligne où est le curseur.

C-- C = COLONNE, comme les précédents.

Dans l'exemple donné, le curseur se trouve à la page 3, à la ligne 20, à la colonne 38.

Dans le bas de l'écran vous est indiqué le nombre de secteurs restant disponibles en mémoire (1 secteur= 254 caractères).

Cette indication peut être remplacée provisoirement par d'autres : Entrée de caractères de contrôle, justification.

Entrée de texte.

La dactylographie sur le clavier d'un ordinateur est similaire à celle sur une machine à écrire. Il y a cependant quelques exceptions.

LETTRES MAJUSCULES

Sur, la plupart des APPLES, il faut taper la touche ESC pour obtenir les majuscules.

La première frappe de cette touche capitalise le caractère suivant, une frappe redoublée de ESC établit la capitalisation permanente.

Pour revenir aux lettres minuscules, il suffit de retaper la touche ESC.

Cette manière de faire correspond à l'usage de la touche MAJ sur une machine à écrire.

Il faut noter que cette commande n'affecte pas la

continueront à dépendre de l'usage de la touche SHIFT.

Donc, ne pas confondre caractères majuscules et disposition des touches.

Certains modèles d'APPLE ont subi une modification de la touche SHIFT. Il devient possible de l'utiliser pour capitaliser, aux lieu et place de la touche ESC.

Cette modification doit être signalée lors de la configuration (sur disquette ou manuellement au menu spécialisé, ligne C. TOUCHE SHIFT MODIFIEE. Si vous ne le faites pas, la touche ESC restera en usage.

Si vous avez un adaptateur pour les minuscules, vous devez aussi l'indiquer au programme de configuration qui l'incluera dans le programme d'adaptation SYS.OPTIONS.

Vous pourrez aussi le faire manuellement au menu de configuration, option A. MINUSCULES ECRAN. Là, pour rendre opérationel l'usage de la touche SHIFT, vous devez taper, lorsque le programme est en mémoire centrale, SHIFT + RESET (clavier AZERTY)

RENOVI A LA LIGNE

MW II renvoie automatiquement à la ligne suivante toute suite de caractères, non séparés par un espace qui ne tiendrait pas à l'intérieur de la marge de droite.

Par exemple, supposons que le curseur se trouve à 4 colonnes de la marge de droite et que nous voulions taper le mot "entier" (6 caractères), il sera intégralement renvoyé à la ligne suivante. Cette particularité du programme, évite les pertes de temps entraînées par la commande manuelle de RETURN (retour chariot).

FRAPPE DE TEXTE

Peut-être que le moyen le plus simple (mais pas forcément le plus rapide) consiste pour entrer un nouveau texte à taper par dessus celui qui existerait en mémoire.

Les caractères que vous frappez remplace au fur et à mesure ceux qui sont affichés.

Grâce à cette méthode vous pouvez utiliser la barre d'espacement pour effacer un mot.

Il y a une méthode plus perfectionnée pour éditer un texte, elle fait appel aux possibilités offertes par l'utilisation des touches CTRL et SHIFT qui donnent à certains caractères des fonctions d'édition étendues.

Une description de ces fonctions va suivre, elles seront par ailleurs résumées à la fin, sur une page de référence.

Commandes du curseur

Nous avons dit que les fonctions commencent ou interviennent à l'endroit du curseur. Donc, la principale opération à apprendre est l'usage de ces commandes.

MW II a plusieurs méthodes pour mouvoir le curseur. Leur usage dépend de ce que vous voulez obtenir. Ces commandes ont été conçues de façon logique, faciles à apprendre et à retenir.

NOTE : Les APPLES disposent d'une commande de répétition de la frappe des touches (soit en maintenant la touche appuyée soit par une commande séparée).

JAYET Alain
48 bis, rue des Esjeux
51700 BEAULIEU EN ARGONN
Tel (21) 67 51 92

Toutes les fonctions dont il est question ci-dessous sont répétitives.

Toutes les commandes faisant appel à la touche CTRL+"caractère" veut dire que ces touches doivent être pressées ensemble.

- Curseur 1 caractère à gauche CTRL + H ou --
- Curseur 1 caractère à droite CTRL + U ou --
- Curseur 1 ligne en haut CTRL + Q
- Curseur 1 ligne en bas CTRL + Z
- Curseur 10 lignes en haut CTRL + W
- Curseur 10 lignes en bas CTRL + X
- Curseur en début de texte CTRL + E
- Curseur en fin de texte CTRL + C

NOTE : La position des lettres associées à CTRL pour les déplacements du curseur ont été choisies dans la logique de la disposition du clavier standard QWERTY.

Si vous avez un tel clavier, observez la disposition des touches et leur action sur le curseur. Les touches du haut (Q,W,E,), pour les mouvements vers le haut; les touches du bas (Z,X,C), pour les mouvements vers le bas de l'écran, ainsi de suite.

Cette logique n'est plus évidente avec la disposition du clavier français.

CTRL+E et CTRL+C ne se réfèrent qu'au texte, et non à la page; c'est à dire que si vous avez un texte qui commence à la ligne 12 et que vous vous trouvez à la ligne 32 de la page 5, la commande CTRL+E vous placera à la ligne 12 et non à la ligne 1.

TABULATIONS

L'utilisation des tabulations permet de se déplacer plus rapidement à l'intérieur des lignes.

A l'inverse de bien des programmes de traitement de textes, MW II permet de se mouvoir sur les taquets de tabulation de gauche à droite, mais aussi de droite à gauche.

La pose de taquets de tabulation est aussi très utile pour la frappe de textes décalés (paragraphes) ou en colonnes.

De même pour un contrôle rapide dans les fenêtres non visibles.

Commandes de tabulation :

POSE	CTRL+SHIFT N
SUPPRESSION	CTRL+SHIFT M

JAYFT Alain
 49 bis rue des Postes
 92010 PLEIN SAISON
 TEL. 01 1 42 57 91 91

NOTE : Si vous avez un clavier AZERTY VIDEX,
 utilisez les séquences suivantes :
 CTRL + SHIFT + 6 =POSE
 CTRL + SHIFT + 5 =SUPPRESSION

Pour supprimer toutes les tabulations, à partir de l'Editeur, tapez CTRL + Y qui fait apparaître un court menu, et positionnez la barre sur la ligne SUPPRIMER TABULATIONS.(voir détail sur ce menu FONCTION D'EDITION.

Vous pouvez vous mouvoir d'un taquet à l'autre, de droite à gauche ou de gauche à droite; cette fonction est extrêmement utile lors de la réalisation de tableaux.

Les commandes sont les suivantes :

Curseur au taquet droit	CTRL + S
Curseur au taquet gauche	CTRL + A

Lorsque l'affichage d'écran ne permet pas de visualiser l'ensemble du texte, comme c'est souvent le cas en 40 colonnes, un taquet placé vers le centre de la ligne de texte permet un basculement rapide de part et d'autre de la fenêtre de visualisation.

CHOIX DE PAGE

Nous venons de voir comme il est facile de déplacer le curseur par ligne ou par bloc de lignes.

Il est parfois utile, dans un texte long, de pouvoir positionner rapidement le curseur dans une page déterminée ou simplement le remettre au début de la page en cours.

Une commande, facile à mémoriser le permet aisément, il s'agit de CTRL + P (P/age).

Si vous tapez cette commande, alors que vous vous trouvez au milieu de la page ou plus loin, une indication s'inscrira en bas de la page: PAGE- suivi du curseur clignotant qui pour la circonstance aura quitté sa place dans le texte.

En tapant alors return le curseur réapparaîtra au début de la page en cours.

Voilà la liste des diverses possibilités offertes par cette commande :

NOTE : La séquence est toujours la même, CTRL+P, confirmation pour exécution avec RETURN .

CURSEUR EN DEBUT DE LA PAGE EN COURS

Si vous ne tapez aucune valeur au curseur après l'indicateur en bas de page, le curseur se placera en tête de la page courante.

CURSEUR EN TETE DE LA PAGE xx

Si vous tapez à l'endroit du curseur le numéro de la page où vous voulez vous rendre, il se placera, après RETURN au début de cette page.

EX : Vous êtes à la page 11 et vous voulez revenir à la page 5, vous tapez PAGE-5, RETURN.

CURSEUR EN TETE DE LA PAGE PRECEDENTE

Vous tapez PAGE- ← (flèche gauche), RETURN.

CURSEUR EN TETE DE LA PAGE SUIVANTE

Vous tapez PAGE- → (flèche droite), RETURN.

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

CURSEUR EN TETE DE xx PAGES PRECEDENTES

Vous tapez PAGE- → (flèche droite)xx , RETURN.

EX : PAGE- ← 3 (flèche G + 3) vous replacera 3 pages avant celle où se trouve le curseur.

Même processus avec la flèche droite pour les pages suivantes.

FONCTIONS D'EDITION

CTRL + Y

En composant CTRL + Y, à partir de l'Editeur, on fait se substituer au texte le menu suivant :

Menu d'édition

- A. MODE PARAGRAPHE.....NON
- B. REPETITEUR SONORE.....NON

- 1. RETOUR A L'EDITEUR
- 2. CHANGEMENT D'OPTIONS
- 3. RECHERCHE ET REMPLACEMENT
- 4. LIGNE DE TITRE
- 5. SUPPRESSION DES TABULATIONS

MENU DES OPTIONS

A.MODE PARAGRAPHE--Si vous choisissez exécutez cette option, le système regroupera ou justifiera en un seule fois et automatiquement tout le paragraphe suivant la position du curseur.

Un paragraphe est constitué par un groupe de lignes consécutives, limité par une ligne en retrait ou un espace double (si vous travaillez en espacement double, l'espacement retenu sera de 4 lignes).

B.REPETITEUR SONORE--Cette commande met en/hors service, l'écho de la frappe des touches dans le Haut-parleur.

MENU DES FONCTIONS

- 1. RETOUR A L'EDITEUR--En tapant 1, on se retrouve dans la page d'écriture, le curseur placé à l'endroit où avait été commandé le menu; La ligne où il se trouve est centrée verticalement sur l'écran.

- 2. CHANGEMENT D'OPTIONS--Permet de positionner la barre sur le menu d'options en haut.Vous devez maintenant bien connaître les divers moyens pour y accéder.
- 3. RECHERCHE ET REMPLACEMENT--Une des fonctions les plus utiles apportée par les systèmes de traitement de textes. Elle commande au système de rechercher dans le texte, toutes les occurrences d'un mot d'une phrase, etc....Il pourra si vous lui en donnez l'ordre le remplacer cas par cas ou systématiquement.

Cela dépendra des réponses que vous donnerez aux questions posées.

Réponse aux questions

La sélection de cette fonction laisse place, sur l'écran, à la partie supérieure gauche, à la question : RECHERCHER, suivie du curseur d'attente.

Il y a trois facteurs important à retenir pour obtenir un fonctionnement correct de cette fonction.

- Le système recherche la séquence indiquée dans son entier, et s'il ne la retrouve pas comme telle, en outre passe les parties.

EX : etc.... (demandé), etc (ignoré)

- Le système lit chaque ligne comme une unité distincte, et non d'une ligne à la suivante.

EX : YO-YO (demandé) YO- (ignoré car sur deux lignes)

JAYE S. NASH
 43 BIS, RUE DE LA POSTOLLE
 62700 BRAY-SUR-ARTOIS
 Tel (21) 62.57 82

- Si la série recherchée comporte un ou deux espaces avant et après, le système en tiendra compte dans sa recherche.

EX : -le- (tiret=espace) sera distinct de bel(le)vue;

Ces trois règles permettent de voir les pièges à éviter pour un recherche convenable et efficace.

Le système ne reconnaît pas les majuscules des minuscules, ceci évite qu'une recherche soit tronquée parce que, dans le texte, la typographie aurait été mélangée.

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

Page - 84

EDITION DE CARACTERES

Refrappe

Une des fonctions de base consiste à remplacer les caractères erronés en les surchargeant .
Les nouveaux caractères effacent les anciens au fur et à mesure, ce qui est très pratique pour les erreurs typographiques.

EX : pour corriger "Risé", reculez le curseur jusqu'à i et reffrappez "ose" vous obtiendrez "Rose".

Effacement de caractères. CTRL + D

Si vous tapez CTRL + D (pour Détruire), vous verrez disparaître le caractère (ou l'espace) suivant le curseur et le reste de la ligne se réajuster pour combler le vide laissé.

Cette commande permet de supprimer commodément les mots excédentaires, ou les caractères frappés en trop.

Insertion d'espace CTRL + F

Si, à l'inverse, vous avez oublié un mot ou un caractère dans un mot, vous pourrez l'inclure sans avoir à tout retaper. CTRL +F (Forcer) oblige le programme à ménager un ou plusieurs espaces libres dans la phrase (dans la limite laissée par la marge de droite), et vous pouvez ainsi insérer les caractères manquants.

Vous pouvez vous aider de la fonction répétition de votre APPLE II.

EDITION DE LIGNES

Pour AUTOTEXTE , une ligne de texte ou une ligne remplie d'espaces (lignes visuellement vide) ont la même signification, car en informatique, un espace est un caractère au même titre qu'un autre, ou presque.

Suppression de fin de ligne

Cette commande permet de supprimer tous les caractères suivant le curseur, quelle que soit sa position dans la ligne.

EX : Le chat est un animal*sauvage et surnois
devient :
Le chat est un animal

Insertion de ligne vide CTRL + I

I pour Insérer, place une ligne vide juste au dessus de celle où est placé le curseur. Elle est refoulée vers le bas.

EX : Le vent souffle dans les arbres,
*il pleut dans la campagne.

devient :

Le vent souffle dans les arbres,
*il pleut dans la campagne.

Suppression de ligne CTRL + K

A quelque position que se trouve le curseur dans la ligne, cette commande permet de la supprimer dans son entier.

La ligne concernée est remplie d'espaces (lignes visuellement vide).

JATTE Alain
43 bis, rue Les Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tel: (21) 62.57.22

La disparition de la ligne concernée n'est pas définitive; elle est simplement déplacée de l'écran vers une mémoire de réserve. Cette mémoire annexe peut contenir jusqu'à 16 lignes. Nous verrons plus loin comment la récupérer le cas échéant.

Recopie de ligne CTRL + O

Lorsque vous tapez cette commande, la ligne sur laquelle se trouve le curseur est recopiée dans la mémoire auxiliaire, mais ne disparaît pas cette fois de l'écran.

Récupération de ligne CTRL + R

R comme Retrouver, voilà la commande qui rend utile les deux fonctions précédentes.

Grâce à leur combinaison, nous voilà en mesure de déplacer des lignes, de les recopier où nous le voulons.

Que de temps gagné lors de la frappe de textes ou des groupes de phrases sont similaires !

En liaison avec CTRL + K, vous pourrez déplacer en une fois de 1 à 16 lignes de texte.

Voici comment procéder:

Placez le curseur sur la ou la première des lignes à transférer, tapez CTRL + K, la ligne disparaît et le curseur se retrouve en face de la ligne suivante.

Continuez s'il y a lieu à supprimer les lignes . A l'aide des commandes de déplacement du curseur, amenez le à la ligne exacte où vous voulez replacer votre (ou vos lignes).

Là appuyez en même temps sur les touches CTRL et O, vous aurez l'agréable surprise de voir réapparaître dans l'ordre inverse, les lignes que vous aviez supprimées.

NOTE : La dernière ligne supprimée est la première à réapparaître, ce qui en toute logique permet de les replacer dans l'ordre en faisant des CTRL + O répétés.

DERNIER SORTI. --- PREMIER ENTRE.

ATTENTION : Si vous devez déplacer ou recopier un nombre de lignes voisin de 16, procédez à un comptage, car la 17ème ligne éliminera irrémédiablement la première, en la chassant de la mémoire auxiliaire. Dans ce cas il vaut mieux procéder en plusieurs étapes.

Pour le cas où vous auriez utilisé un espacement double, il peut être intéressant de sauter les lignes vides qui sont recrées par CTRL + I.

Bien sûr, selon le même principe, vous pourriez, avec la conjugaison de CTRL + O, recopier une ou plusieurs lignes sur une autre partie du texte.

Sectionnement de ligne CTRL + T

Bien que MW II travaille sur le principe des lignes entières, il est possible de procéder à leur découpage à l'aide de cette commande.

Elle sépare la ligne à l'endroit précis où est placé le curseur, et renvoie la partie de ligne située à droite, en début de la ligne suivante.

Le texte qui éventuellement, l'occupait est repoussé

INSTITUT AGRICOLE
43 DES CHAMPS FLEURS
82700 BEAUMONT EN ARTOIS
TÉL. (03) 52 52 74

C'est avec cette commande qu'il devient facile de rajouter une suite de mots dans le texte, mieux qu'avec CTRL+F qui est limité par la marge de droite.

La combinaison de cet ordre et du suivant, sont des outils efficaces pour rectifier la rédaction ou la présentation des textes.

Ne voilà t-il pas un moyen pour créer un nouveau paragraphe ?

Reconstitution de lignes CTRL + G

A l'inverse de ce que nous venons de voir, voilà le moyen de reconstituer les lignes, qu'elles aient ou non été séparées au moyen de CTRL+T.

Cette commande regroupe les mots de la ligne inférieure, à partir du niveau du curseur, en essayant de remplir au mieux avec des mots entiers, l'espace disponible entre le curseur et la marge de droite.

Le curseur se positionne aussitôt au début de la ligne suivante (ou ne bouge pas de la ligne courante s'il y reste encore de la place.

EX : Le lapin a bondi dans la prairie
quand il entendit le chasseur.

Devient : (curseur après prairie et CTRL + G)

Le lapin a bondi dans la prairie quand il
entendit le chasseur.

Justification CTRL + J

Justifier un texte signifie en général, l'écrire de telle sorte que la 1ère lettre et la dernière de chaque phrase soient placées respectivement

marge de gauche et à celle de droite. Cette technique offre l'avantage d'une présentation plus harmonieuse.

(le texte précédent est justifié)

En pratique, ce terme sert à recouvrir toutes les fonctions rendant possible les divers positionnement des mots par rapport aux marges.

Voyons les possibilités qu'offre MW II. Lorsqu'on tape CTRL + J, la ligne sur laquelle se trouve le curseur clignote en alternance avec une ligne de pointillés.

La ligne suivante apparaît sur la ligne du fond de l'écran :

L/GCH R/DRT C/ENT E/EXPANS P/CMP S/AUT

L--Commande la justification à Gauche, la ligne sera rapprochée au maximum de la marge gauche.

R--Idem, vis à vis de la marge de droite,

C--Centrera entre les marges définies l'ensemble de la ligne,

E--Elargira au mieux la ligne afin qu'elle puisse remplir le plus grand espace possible entre les deux marges.

Le programme procède par adjonction d'espaces entre les mots.

P--Au contraire de E/xpansion, P compactera la ligne au mieux en procédant par suppression des espaces supplémentaires de la ligne,

S--Saute la ligne que l'on ne veut pas modifier par une quelconque justification en cours.

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

En cours d'une opération de justification, le curseur avance d'une ligne au fur et à mesure, ce qui offre l'avantage d'un travail continu.

On peut changer le mode de justification d'une ligne à l'autre, sans avoir à retaper la commande CTRL+J, il suffit de taper la lettre correspondant au type souhaité.

EX: En une seule commande CTRL + J, obtenir :

1.R/	le loup est dans la bergerie
2.C/	le loup est dans la bergerie
3.E/	loup est dans la bergerie

Toute autre touche que celles commandant un type de justification arrête le processus.

CARACTERES DITTO CTRL + V

N'enragez-vous pas lorsque vous avez à taper la même ligne de façon répétitive à un caractère près....!

Vous voilà libéré de cette corvée par cette commande.

Elle reproduit fidèlement tous les caractères de la ligne précédente.

EX :	1253	ASBM
	1253	ASBK
	2253	ASBK
	2263	ASBK

Pas de tabulations, réduction des erreurs, travail plus rapide !

SECTION 5 - MENU DE MISE EN PAGE

Le but de ce chapitre est de définir avec vous les principales attributions et fonctions de ce menu.

Quand vous avez mis en route votre programme, il a dessiné la page d'écriture selon un format standard, proche de celui qui est le plus couramment utilisé. Le menu de mise en page gère toutes dimensions de ce qui pourrait être comparé à une feuille de papier d'écriture.

Il vous permet bien sûr d'adater les mesures que vous préférez.....avec certaines limites.

Les valeurs affichées dans ce menu reflètent fidèlement celles qui représente votre feuille.

Cela veut dire que chaque fois que vous changez une valeur, elle est immédiatement repercutée en mémoire. Ainsi, si vous décidez de changer la présentation du texte en mémoire, vous n'avez pas à extrapoler des résultats sur l'imprimante, car les conséquences sont immédiatement visibles.

Lorsqu'on tape le chiffre 4 à partir du Menu Principal, le menu qui apparaît sur l'écran est le suivant :

Menu Mise en Page

- A. LONGUEUR DE LA PAGE.....66
- B. MARGE D'EN-TETE.....6
- C. LONGUEUR DU TEXTE.....54
- D. LARGEUR DE LA PAGE.....85
- E. MARGE A GAUCHE.....10
- F. LARGEUR DU TEXTE.....65
- G. ESPACEMENT DOUBLE.....NO

- 1. MENU PRINCIPAL
- 2. CHANGEMENT D'OPTIIONS

LE MENU DES OPTIONS

Détermination du format.

Il est bon de savoir les bases sur lesquelles s'appuient les valeurs affichées au menu. Elle se réfèrent au standard dactylographique qui est de 6 lignes verticales pour 2,54 cm (=1Inch) 10 caractères tous les 2,54 cm.

Certaines machines proposent plusieurs "pas", 12 ou de plus en plus 15 caractères au pouce (inch). Plus ce chiffre est élevé et plus les caractères sont petits.

Les dimensions en hauteur varient aussi. Les petits caractères occupent 8 lignes au pouce, en hauteur.

Certaines imprimantes à aiguilles, souvent utilisées en informatique, peuvent avoir des caractéristiques différentes (16.5 CPI).

Ce manuel a été rédigé avec une marguerite au pas de 12 CPI.

JAYET Alain
13 bis, rue des Festeux
57000 BRUAY EN ARTOIS
TEL (02) 52 57 22

A. LONGUEUR DE PAGE - Ce chiffre représente là le nombre total de lignes que peut accepter la feuille de haut en bas.

NOTE : Gardez le plus possible des valeurs standard pour la longueur de page, même si vous rédigez des textes courts. Le programme tient un compte des lignes et ne reconnaîtrait pas les écarts d'où des résultats décevants.

B. MARGE D'EN-TETE - C'est l'espace laissé, mesuré en nombre de lignes, entre le haut de la page et la première ligne de texte. Les valeurs acceptées vont de 0 à 111.

C. LONGUEUR DU TEXTE - Cette valeur représente le nombre de lignes de texte qu'il est possible de placer dans la page prédéterminée. Vous pouvez mettre un nombre de lignes au plus égal à celui de la feuille. Ainsi vous pouvez remplir complètement la page!

Toute valeur supérieure à la longueur de page sera rejetée par AUTOTEXTE.

Par exemple, si vous avez déterminé une longueur de page de 40 lignes, et que vous entrez une longueur de texte de 42 lignes, un message vous dira :

ERREUR DE MISE EN PAGE : EN-TETE + TEXT PAGE

D. LARGEUR DE PAGE - Cette valeur indique le nombre de caractères qu'il sera possible d'inscrire dans la largeur de page, depuis la bord gauche jusqu'à celui de droite (hors marges).

La valeur par défaut est fixée à 85 pour le papier de 8.5 pouces.

MENU DES OPTIONS

Si vous avez fait appel à la disquette de configuration, les valeurs adéquates seront chargées et modifiées automatiquement.

A. MINUSCULES A L'ECRAN - Si votre équipement dispose d'une adaptation aux minuscules, vous pourrez les visualiser à l'écran, si vous modifiez la réponse en OUI.

L'usage de l'option 70 colonnes ou des cartes 80 colonnes, fait basculer automatiquement la réponse.

B. MINUSCULES AU CLAVIER.- Un APPLE II standard ne dispose que de lettres minuscules, AUTOTEXTE a toutefois prévu les modifications possibles (kit AZERTY + TOUCHES DE FONCTION, APPLE//e).

Vous pouvez, sur le matériel standard, commuter cette réponse sur OUI, ce qui aura pour effet de bloquer l'écriture en Majuscules, pour écrire un programme en BASIC par exemple.

C. TOUCHE "SHIFT" MODIFIEE - Sur certaines machines, une modification interne donne à cette touche un rôle voisin de celui des machines à écrire. Une réponse positive à cette ligne du menu, permet de 'utiliser pour passer des minuscules aux majuscules, à la place de la touche ESC.

D. PORT IMPRIMANTE - Cette option permet d'indiquer au programme, le n° de port (slot, connecteur) différent de la valeur préétablie.

Si vous voulez brièvement visualiser l'impression du texte en mémoire, donnez la

J. J. J. J. J.
43 rue des Festeux
62700 BRUAY EN ARTOIS
Tél. (21) 62.57.22

valeur 0 ce poste (ou 3 si vous avez une carte 80 colonnes à ce connecteur).
Les commandes d'impression dirigeront leur sorties sur l'écran, au lieu de l'imprimante.

E. PROGRAMME CONFIGURATEUR D'IMPRIMANTE - Si vous avez utilisé un programme spécial de configuration pour votre imprimante à partir de la disquette de CONFIGURATION (DRIVER DISKETTE), la réponse sera automatiquement commutée sur OUI. Sinon, en le faisant manuellement, vous pourrez en charger un sans être obligé de quitter le programme.

F. PORT ECRAN - Les cartes 80 colonnes sont le plus souvent installées dans le port n°3. Cette option vous permet de l'indiquer à AUTOTEXTE.
Si vous voulez utiliser votre écran pour visualiser l'impression, il est obligatoire de répondre NON à ce poste.

G. PROGR. DE CONFIGURATION ECRAN - Cette option permet de charger à partir de la disquette de CONFIGURATION (DRIVER), un programme adapté aux équipements. Cette option du menu offre la possibilité de désélectionner, ce programme si nécessaire (ou vice versa).

Cette ouverture dans le choix vous permet de mesurer toute la flexibilité de AUTOTEXTE et son aptitude à s'adapter à presque toutes les nouveautés techniques qui pourraient intervenir.

SECTION 7 - MENU DES FICHIERS NON FORMATES

La différence entre un fichier formaté et un fichier non formaté est la suivante :

.Un fichier formaté est considéré comme un tout, c'est à dire un ensemble comprenant les éléments particuliers de positionnement tels, tabulations, marges, format de page etc...

.Un fichier non formaté est lui considéré par le programme comme un ensemble de lignes séparées.

Cela posé, il est alors plus aisé de comprendre pourquoi il est possible de manipuler un fichier non formaté .

Ainsi, il est possible de sauvegarder ou de charger en mémoire une ou plusieurs lignes séparées d'un texte. De l'ajouter à un texte formaté présent en mémoire centrale.

Il est possible de reconstituer un texte complet à partir de paragraphes enregistrés séparément sur une disquette.

Cette possibilité présente un grand avantage dans le cas de contrats et autres lettres-type.

Il est aussi possible d'utiliser les fichiers non formatés pour éditer des textes à partir d'autres programmes tels : MAGICALC (TM), ou VISICALC (TM).

Les facilités d'édition et les puissantes fonctions du traitement de texte peuvent dans ce cas, se mettre au service du programmeur; la rédaction d'un programme en BASIC, comme on le ferait pour un texte est dans le domaine des applications d' AUTOTEXTE.

NOTE : Pour se servir d'AUTOTEXTE dans la réalisation de programme BASIC, voilà comment procéder :

- Entrez dans la page d'édition, comme pour écrire un texte courant,
- Dactylographiez votre programme comme une lettre, en prenant soin de prévoir la numérotation des lignes de programme.
- Faites usage si nécessaire des fonctions du programme telles, RECHERCHE et REMPLACEMENT RECOPIE DE LIGNE (CTRL-O + CTRL-R),
- Enregistrez votre texte/programme sous forme de fichier non formaté.
- Passez au BASIC par l'intermédiaire de l'OPTION 6 du MENU PRINCIPAL.
- Frappez EXEC (nom du programme) puis RETURN Le programme lira le Fichier.
- Tapez LIST puis RETURN, le programme se listera à l'écran et vous pourrez ainsi après une dernière vérification, le sauvegarder par la commande DOS : SAVE suivie de RETURN.

Note : Le programme sera enregistré en APPLESOFT, de façon tout à fait classique.

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

LE MENU DES FICHIERS NON FORMATES

- A. TRANSFERT TOUT.....OUI
- B. INCLURE LES REPERES.....OUI

- 1. MENU FICHIER
- 2. CHANGEMENT D'OPTIONS
- 3. SAUVEGARDE NON FORMATE
- 4. CHARGEMENT NON FORMATE
- 5. INSERER NON FORMATE

MENU DES OPTIONS

C'est le menu qui permet de donner ses instructions au programme : quelle part du texte doit être sauvegardée, chargée ou ajoutée à un texte formaté.

- A . TRANSFERT FICHIER COMPLET - Cette commande vous permet de décider si vous voulez transférer tout ou partie d'un fichier non formaté.

La réponse par défaut est OUI.

Cette commande à prépondérance sur la commande suivante , ce qui veut dire que si vous voulez transférer un fichier complet et que la réponse suivante est commutée sur OUI (INCLURE LES REPERES) , il n'y pas de problème. Cette contradiction n'est qu'apparente.

- B. INCLURE LES REPERES - Afin de sauvegarder, charger ou insérer une partie d'un texte non formaté, il convient de donner au programme des points de repère.

Ils peuvent être soit des caractères spéciaux soit une partie du texte.

Une condition toutefois s'impose : ils doivent être placés tout contre la marge gauche.

Il est possible d'indiquer au programme si vous souhaitez inclure ou non les repères dans le texte.

La réponse par défaut est NON. Rappelez vous que la commande précédente a priorité.

DEFINITION DE TEXTE A L'AIDE DE MARQUEURS

Il y a deux types de repères reconnus par AUTOTEXTE, qui sont des caractères spéciaux ou une partie du texte en mémoire centrale.

Rappelons encore que le programme gère les lignes entières et de ce fait ne peut prendre en compte les repères que s'ils se trouvent en tout début de la marge gauche (que ce soit un début de ligne du texte ou des caractères spéciaux).

Veillez à ce que le repère choisi soit unique, car s'il se retrouve sur des lignes différentes, le programme ne comprendra pas les ordres et affichera un message d'erreur.

Si le repère choisi se trouve éloigné de la marge gauche, même d'un espace, le programme éditera le message d'erreur suivant : REPERE NON TROUVE.

Dans un tel cas, une pression sur RETURN vous ramènera au menu. Vous serez prêt à reformuler vos commandes.

A travers quelques exemples simples, nous allons voir comment procéder :

JAYE...
43 bis, rue des Postes
2700 BRUAY EN ARTOIS
Tel. (21) 62.57.22

Exemple :

Dans le texte suivant nous allons voir deux possibilités pour opérer un transfert partiel.

Le bateau, qui voguait sur les flots bleus, se laissait bercer par le doux balancement des vagues. Les passagers, écrasés par la moite chaleur des tropiques somnolaient dans les hamacs aux mailles espacées.

1. Utilisation de partie du texte comme repères

1.1 Pour tout transférer, il n'est pas besoin de repères, et seule la réponse à la ligne A est retenue

1.2 Pour transférer :

Les passagers, écrasés par la moite chaleur des tropiques, somnolaient dans les hamacs aux mailles espacées.

Répondez NON à la ligne : A. TRANSFERER TOUT

Après les commandes habituelles pour charger, sauvegarder ou inclure, le programme vous demandera :

REPERE DEBUT ?

Répondez : Les passagers (puis RETURN)

Apparaîtra alors :

REPERE FIN ?

Répondez : espacées. (puis RETURN)

Nommez votre fichier partiel, c'est tout.

NOTE : Si dans cet exemple, vous indiquez comme repère : moite chaleur, le programme ne le reconnaîtrait pas.

2. Utilisation de caractères spéciaux comme repères

Il vous est possible d'utiliser tout caractère en tant que repère. Par ex.: &,],) \$ } c v etc...

Il est conseillé cependant de ne pas faire appel à des caractères usuels qui risquent de se retrouver ailleurs dans le texte à transférer.

On peut les placer, soit sur une ligne au dessus de celle de début et, sur une ligne suivant celle de fin.

Il est possible d'utiliser les même caractères comme repère de début et de fin, ou différents.

Reprenons notre exemple précédant.

Les passagers, écrasés par la moite chaleur des tropiques, somnolaient dans les hamacs aux mailles espacées.

2.1 Transfert partiel :

&&

Les passagers, écrasés par la moite chaleur des tropiques, somnolaient dans les hamacs aux mailles

&&

Le processus de mémorisation est le même que précédemment.

Il est tout à fait possible de combiner l'usage des deux types de repères.

Cette technique peut présenter des avantages :

JAYET ALAIN
Bureau des Postes
20700 BRECEY - CARTON
Tel. 021 62 51 91

Usage combiné des types de repères.

La combinaison des types de repères peut être très utile pour, par exemple archiver des adresses de clients sous forme de fichiers non formatés et de les inclure dans une lettre type.

On peut ainsi procéder à une sorte de tri, selon le positionnement des repères.

Ex. : Monsieur Louis GRANDT
27 rue des Lévrier
78460 BRECE

Exemple 1	Exemple 2
/Monsieur/Louis GRANDT	/Monsieur/Louis GRANDT
27 rue des Lévrier	27 rue des Lévrier
78460 BRECE	/78460/BRECE

Procédez à quelques exercices et vous constaterez combien il est simple de manipuler les fichiers non formatés.

LE MENU DES FONCTIONS

1. MENU FICHIERS - La frappe de 1, selon le principe qui devrait commencer à vous être familier, vous y ramènera.
2. CHANGEMENT D'OPTIONS - Vous permet d'avoir accès aux rubriques de la partie supérieure du menu. La frappe des touches A ou B donne un accès direct.
3. SAUVEGARDE NON FORMATE - Agit comme pour les fichiers formatés.

Si vous tapez 3 ou RETURN, si l'indicateur est sur la commande correspondante, la disquette est mise en rotation et une liste des fichiers non formatés s'inscrit à l'écran. S'il n'y en a pas, un message vous préviendra : PAS DE FICHIERS.

Dans le cas courant, une liste des fichiers est affichée précédés de l'indication du nombre de secteurs respectivement occupés.

En dessous, le nom de votre fichier est réclamé.

Ex.: 008 UFORT
004 UROGER
034 ULION

NOM FICHIER ----

NOTE : Le nom des fichiers non formatés n'apparaît pas à l'Editeur. De sorte que lors d'une sauvegarde, vous ne lirez plus "TOUJOURS xx ?

JAYEY A...
...
...
...
...

Pauvegarde de partie de texte

Comme nous l'avons vu précédemment, il est possible de sauvegarder seulement des parties du texte en mémoire.

Pour le faire, passez, par le mode qui vous plaît le mieux, à la partie supérieure du menu et commutez la question A sur NON.

Après RETURN, il vou sera demandé : REPERE DEBUT puis : REPERE FIN.

La sauvegarde ne concernera que la partie de texte que vous aurez désignée.

4. CHARGEMENT FICHIER NON FORMATE - Cette commande vous permet de remettre en mémoire centrale un fichier non formaté.

Le principe de fonctionnement est le même que dans le cas d'un fichier formaté.

Pour opérer, sélectionnez à votre meilleure convenance, la rubrique N[4. Après RETURN, une liste des fichiers non formatés vous sera présentée, chacun des noms étant précédé par un numéro d'ordre.

Tapez le numéro qui figure en face du nom souhaité et le fichier correspondant sera installé en mémoire centrale.

EX : 1. UFICHIERA
2. UFICHIERB
3. UFICHIERETC..

TAPEZ NUMERO ---

•En cas d'erreur, vous serez renvoyé au menu.

Chargement de parties de fichiers.

Comme nous l'avons vu pour la sauvegarde, il est possible de procéder au chargement partiel de fichiers non formatés, en mémoire centrale.

Il faut remarquer que la technique la plus fréquente devrait être celle qui utilise des éléments du texte (les repères ne sont pas toujours prévus lors de la sauvegarde.)

On peut, pour pallier d'éventuelles carences de mémoire, charger le texte intégral et y placer des repères ou en repérer...!

5. INSERER FICHER NON FORMATE - Cette commande permet d'insérer un (ou une partie d'un) fichier non formaté à l'endroit où se trouve le curseur dans le texte en mémoire.

Transfert de fichier entier

Charger le fichier formaté en mémoire, puis placez le curseur à l'endroit à partir duquel vous voulez faire figurer le texte non formaté.

Passez au menu non formaté et, après avoir vérifié que l'option A est commutée sur OUI, tapez 5 deux fois.

Donnez le nom du fichier que vous voulez insérer, suivi de RETURN.

Transfert partiel

Pour transférer partiellement un texte ou fichier non formaté, il existe deux méthodes. Elles peuvent d'ailleurs être combinées.

Examinons les ensemble :

1. Utilisation des parties du texte.

- a - Allez au menu des fichiers,
- b - choisissez le menu des fichiers non formatés,
- c - chargez un texte non formaté,
- d - revenez à l'éditeur (tapez 1,1,1 ou ESC,ESC,ESC ou procédez à l'aide des flèches + RETURN)
- e - notez les caractères du début et de la fin du texte,
- f - sortez de l'éditeur, (CTRL + SHIFT + à - ou @)
- g - retournez au menu des fichiers,
- h - chargez le fichier formaté auquel vous voulez inclure le texte non formaté,
- i - revenez à l'éditeur,
- j - positionnez le curseur à l'endroit où vous voulez inclure le texte non formaté,
- k - sortez de l'éditeur, passez au menu des fichiers
- l - choisissez le menu des fichiers non formatés,
- m - modifiez l'option A. TRANSFERER TOUT, commutez la réponse en NON,
- n - commutez B. INCLURE REPERES :
 - OUI, si vous souhaitez conserver cette partie du texte
 - NON, autrement.

Note : Pour faire basculer la réponse, en A ou B, vous avez le choix entre RETURN ou la double frappe de la lettre correspondante.

- o - choisissez et confirmez : 5. INSERER FICHER..
- p - répondez à : REPERE DEBUT,
- q - répondez à : REPERE FIN, puis RETURN.

Cette longue explication, quoique synthétique, vous aura paru compliquée ?

Faites un essai et vous constaterez avec quel aisance et quelle rapidité cela se fait en pratique.

IL arrive quelques fois que des explications soient plus difficiles que l'action correspondante !

Transfert partiel (suite)

2. Utilisation de marqueurs (caractères)

Le processus est identique à celui que nous venons de voir à cette différence près :

Au début et la fin du texte vous devez faire figurer les marqueurs que vous aurez choisis.

Au dessus de la première ligne du texte , à la marge gauche tapez votre (ou vos) marqueur.

Faites de même juste après la dernière ligne.

Au point B. INCLURE REPERES, répondez selon le cas, OUI ou NON.

Un court entraînement vous donnera une grande maîtrise de cette puissante commande. Elle vous apportera de grandes possibilités pour composer des textes à partir de fragments, faire des présentations différentes d'un même texte, sans détruire des paragraphes définitivement (les changements d'avis, cela arrive parfois!..)

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

SECTION 8 - SORTIE VERS LE BASIC

A partir du MENU PRINCIPAL, il est possible de passer directement au langage de programmation BASIC

Pour opérer, sélectionnez l'option :

B. SORTIE VERS LE BASIC

Avant d'exécuter vos ordres, le micro-ordinateur vous posera la question suivante :

ATTENTION, TEXTE NON SAUVEGARDE, ON CONTINUE ?

Toute autre touche que Y vous renverra au poste
1. EDITEUR du MENU PRINCIPAL

Notez que le passage au BASIC vous fait perdre le programme AUTOTEXTE.MW II, pour le remettre en mémoire centrale, ou tout autre programme, il faut taper PR(signe dièse ou livre anglaise selon QWERTY ou AZERTY) suivi du chiffre 6.

JAYE P. SMITH
 43 Rue des Festieux
 700 BRUAY EN ARTOIS
 Tel. (21) 62.57.22.

TABLE DES CARACTERES ASCII

ANNEXE 1.1

HEX	CHR\$	CAR.	TOUCHE	MW	HEX	CHR\$	CAR.	TOUCHE	MW
00	0	NUL	CTRL-B	@	20	32	SP	SPACE	BAR
01	1	SOH	CTRL-B	A	21	33	!	!	
02	2	STX	CTRL-B	B	22	34	"	"	
03	3	ETX	CTRL-B	C	23	35	#	#	
04	4	EOT	CTRL-B	D	24	36	\$	\$	
05	5	ENO	CTRL-B	E	25	37	%	%	
06	6	ACK	CTRL-B	F	26	38	&	&	
07	7	BEL	CTRL-B	G	27	39	'	'	
08	8	BS	CTRL-B	H	28	40	((
09	9	HT	CTRL-B	I	29	41))	
0A	10	LF	CTRL-B	J	2A	42	*	*	
0B	11	VT	CTRL-B	K	2B	43	+	+	
0C	12	FF	CTRL-B	L	2C	44	,	,	
0D	13	CR	N.A.		2D	45	-	-	
0E	14	SO	CTRL-B	N	2E	46	.	.	
0F	15	SI	CTRL-B	O	2F	47	/	/	
10	16	DLE	CTRL-B	P	30	48	0	0	
11	17	DC1	CTRL-B	Q	31	49	1	1	
12	18	DC2	CTRL-B	R	32	50	2	2	
13	19	DC3	CTRL-B	S	33	51	3	3	
14	20	DC4	CTRL-B	T	34	52	4	4	
15	21	NAK	CTRL-B	U	35	53	5	5	
16	22	SYN	CTRL-B	V	36	54	6	6	
17	23	ETB	CTRL-B	W	37	55	7	7	
18	24	CAN	CTRL-B	X	38	56	8	8	
19	25	EM	CTRL-B	Y	39	57	9	9	
1A	26	SUB	CTRL-B	Z	3A	58	:	:	
1B	27	ESC	CTRL-B	<ESC>	3B	59	;	;	
1C	28	FS	CTRL-B	&	3C	60	<	<	
1D	29	GS	CTRL-B		3D	61	=	=	
1E	30	RS	CTRL-B	^	3E	62	>	>	
1F	31	US	CTRL-B	=	3F	63	?	?	

HEX	CHR\$	CAR.	TOUCHE	MW	HEX	CHR\$	CAR.	TOUCHE	MW
40	64	@	CTRL-B	2	60	96	'	CTRL-B	7
41	65	A	ESC	A	61	97	a	A	
42	66	B	ESC	B	62	98	b	B	
43	67	C	ESC	C	63	99	c	C	
44	68	D	ESC	D	64	100	d	D	
45	69	E	ESC	E	65	101	e	E	
46	70	F	ESC	F	66	102	f	F	
47	71	G	ESC	G	67	103	g	G	
48	72	H	ESC	H	68	104	h	H	
49	73	I	ESC	I	69	105	i	I	
4A	74	J	ESC	J	6A	106	j	J	
4B	75	K	ESC	K	6B	107	k	K	
4C	76	L	ESC	L	6C	108	l	L	
4D	77	M	ESC	M	6D	109	m	M	
4E	78	N	ESC	N	6E	110	n	N	
4F	79	O	ESC	O	6F	111	o	O	
50	80	P	ESC	P	70	112	p	P	
51	81	Q	ESC	Q	71	113	q	Q	
52	82	R	ESC	R	72	114	r	R	
53	83	S	ESC	S	73	115	s	S	
54	84	T	ESC	T	74	116	t	T	
55	85	U	ESC	U	75	117	u	U	
56	86	V	ESC	V	76	118	v	V	
57	87	W	ESC	W	77	119	w	W	
58	88	X	ESC	X	78	120	x	X	
59	89	Y	ESC	Y	79	121	y	Y	
5A	90	Z	ESC	Z	7A	122	z	Z	
5B	91	[CTRL-B	8	7B	123	[CTRL-B	0
5C	92	\	CTRL-B	5	7C	124		CTRL-B	1
5D	93]	CTRL-B	9	7D	125		CTRL-B	*
5E	94	'	CTRL-B	6	7E	126	-	CTRL-B	4
5F	95	_	CTRL-B	-	7F	127	DEL	CTRL-B	3

MENUS AND PROMPTS

TEXTE ORIGINAL

MENUS ET MESSAGES

TRADUCTION

AT BOOTING

PLEASE SELECT VERSION
 1. 40/80 COLUMNS (MORE FREE SPACE)
 2. 40/70/80 COLUMNS (LESS FREE SPACE)
 YOUR SELECTION ?

MAGIC WINDOW II
 (40/80 COLUMN, 48K)
 COPYRIGHT (C) 1982 ARTSCI INC.

ALL RIGHTS RESERVED

1. REMOVE SYSTEM MASTER.
INSERT DRIVER DISKETTE.
PRESS RETURN, OR ESC IF NO DRIVERS
2. REMOVE SYSTEM MASTER.
INSERT DRIVER DISKETTE.
PRESS RETURN TO LOAD
(70 COL.) DRIVER

MAGIC-WINDOW SYSTEM MENU

1. EDITOR SUBSYSTEM
2. FILER SUBSYSTEM
3. PRINT SUBSYSTEM
4. FORMAT SUBSYSTEM
5. CONFIGURATION SUBSYSTEM
6. EXIT TO BASIC

AU DEMARRAGE

CHOISISSEZ LE MODE
 1. 40/80 COLONNES (PLUS DE MEMOIRE)
 2. 40/70/80 COLONNES (MEMOIRE REDUITE)
 VOTRE CHOIX ?

MAGIC WINDOW II
 (40/80 COLONNES, 48K)
 COPYRIGHT (C) 1982 ARTSCI INC.
 TRADUCTION EN FRANCAIS (C) 1983
 PAR ORDINATEUR EXPRESS

TOUS DROITS RESERVES

1. ENLEVEZ LE DISQUE PROGRAMME
PLACEZ LE DISQUE UTILITAIRE ET
TAPEZ RETURN, OU SINON "ESC"
2. ENLEVEZ LE DISQUE PROGRAMME
PLACEZ LE DISQUE UTILITAIRE ET
TAPEZ RETURN POUR CHARGER L'OPTION
(70 COLONNES).

MENUS PRINCIPAL DE MAGIC WINDOW

1. MENU EDETEUR
2. MENU DISQUE/FICHIERS
3. MENU IMPRESSION
4. MENU MISE EN PAGE
5. MENU CONFIGURATION
6. LANGUAGE BASIC

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

FILER SUBSYSTEM

- . DISK SLOT.....6
- . DISK DRIVE.....1
- . DISK VOLUME.....0

- . MAGIC WINDOW II SYSTEM MENU
- . CHANGE OPTIONS
- . SAVE FORMATTED FILE
- . LOAD FORMATTED FILE
- . FILES DIRECTORY
- . UNFORMATTED FILER SUBSYSTEM
- . DOS COMMANDS
- . CLEAR FILE IN MEMORY

SELECT NUMBER OR LETTER, PRESS RETURN

ENTER VALUE FROM TO
YES NO

NO FILES
 FILE NAME
 UPDATE AS "names" ?
 WARNING : FILE NOT SAVED !
 CONTINUE Y/N ?
 FILE NUMBER
 FILE NOT FOUND, PRESS RETURN TO CONTINUE

MENU DISQUE/FICHIERS

- A. PORT DISQUE.....6
- B. UNITE DE DISQUE.....1
- C. REPERE DISQUETTE.....0

- 1. PRINCIPAL MENU
- 2. CHANGEMENT D'OPTIONS
- 3. SAUVEGARDE FICHER FORMATE
- 4. CHARGEMENT FICHER FORMATE
- 5. LISTE FICHIERS
- 6. MENU FICHER NON FORMATE
- 7. COMMANDES DOS
- 8. EFFACEMENT MEMOIRE

CHOISISSEZ NOMBRE OU LETTRE, TAPEZ RETURN

ENTREZ UNE VALEUR ENTRE TO
OUI NON

PAS DE TEXTES
 NOM DU TEXTE
 MISE A JOUR "nom" ?
 ATTENTION : TEXTE NON SAUVEGARDE !
 ON CONTINUE O/N ?
 NUMERO TEXTE
 TEXTE INTROUVABLE, TAPEZ RETURN POUR CONTINUER

JAVET Alim
 49 bis, rue des Fossés
 62700 BRUAY EN ARTOIS
 Tel. (21) 62.57.92

FORMAT SUBSYSTEM

- A. PAGE LENGHT
- B. TOP MARGIN
- C. TEXT LENGTH
- D. PAGE WIDTH
- E. LEFT MARGIN
- F. TEXT WIDTH
- G. DOUBLE SPACE

- 1. MAGIN-WINDOW SYSTEM MENU
- 2. CHANGE OPTIONS

FORMAT ERROR
TOP + TEXT LENGTH

CONFIGURATION SUBSYSTEM

- A. LOWER CASE VIDEO
- B. LOWER CASE KEYBOARD
- C. "ONE WIRE" SHIFT KEY
- D. PRINTER SLOT
- E. PRINTER DRIVER PROGRAM
- F. VIDEO SLOT
- G. VIDEO DRIVER PROGRAM

- 1. MAGIC WINDOW II SYSTEM MENU
- 2. CHANGE OPTIONS
- 3. SAVE CONFIGURATION
- 4. LOAD CONFIGURATION

MENU MISE EN PAGE

- A. LONGUEUR PAGE
- B. MARGE HAUTE
- C. LONGUEUR TEXTE
- D. LARGEUR PAGE
- E. MARGE GAUCHE
- F. LARGEUR TEXTE
- G. DOUBLE INTERLIGNE

- 1. MENU PRINCIPAL
- 2. CHANGEMENT D'OPTIONS

ERREUR DE MISE EN PAGE
HAUTEUR EN-TETE + TEXTE

MENU CONFIGURATION

- A. MINUSCULES A L'ECRAN
- B. MINUSCULES AU CLAVIER
- C. SHIFT MODIFIE
- D. PORT IMPRIMANTE
- E. PROGRAMME ADAPTATEUR D'IMPRIMANTE
- F. PORT ECRAN
- G. PROGRAMME ADAPTATEUR D'ECRAN

- 1. MENU DIRECTEUR
- 2. CHANGEMENT D'OPTIONS
- 3. SAUVEGARDE DE LA CONFIGURATION
- 4. CHARGEMENT DE CONFIGURATION

92700 BRENAV EN ARTOIS
Tel. (21) 62.57.92

PRINT SUBSYSTEM

- A. STARTING PAGE NUMBER
- B. NUMBER OF COPIES
- C. SINGLE SHEET FEED
- D. MARK PERFORATION
- E. PRINT ALL PAGES
- F. PRINT FROM FILE LIST

- 1. MAGIC WINDOW II SYSTEM MENU
- 2. CHANGE OPTIONS
- 3. PRINT HARDCOPY
- 4. PRINT SOFTCOPY
- 5. CREATE FILE LIST

POSITION DOCUMENT, THEN PRESS RETURN
START AT PAGE n
HOW MANY PAGES
ENTER LIST

EDITOR SUBSYSTEM

- A. PARAGRAPH MODE
- B. KEYPRESS SOUND

- 1. EXIT TO EDITOR SUBSYSTEM
- 2. CHANGE OPTIONS
- 3. SEARCH AND REPLACE
- 4. TITLE LINE
- 5. CLEAR ALL TABS

FOLLOWING PROMPTS

SEARCH FOR
REPLACE Y/N
REPLACE WITH
REPLACE ALL
PLACE TITLE AT LINE n

MENU IMPRESSION

- A. NUMERO PAGE DEBUT
- B. NOMBRE DE COPIES
- C. FEUILLE A FEUILLE
- D. PERFORATION
- E. IMPRESSION COMPLETE
- F. IMPRESSION SELON LISTE

- 1. MENU PRINCIPAL
- 2. CHANGEMENT D'OPTIONS
- 3. IMPRESSION PAPIER
- 4. TRANSFERT MEMOIRE
- 5. CREATION LISTE DES FICHIERS

POSITIONNER PAPIER ET TAPER RETURN
DEBUT A LA PAGE n
COMBIEN DE PAGES
ENTRER LISTE

MENU EDITEUR

- A. MODE PARAGRAPHE
- B. REPETITEUR SONORE

- 1. ECRITURE
- 2. CHANGEMENT D'OPTIONS
- 3. RECHERCHE ET REMPLACEMENT
- 4. LIGNE DE TITRE
- 5. SUPPRESSION DES TAB.

MESSAGES SUIVANTS

RECHERCHER
REPLACER O/N
REPLACER PAR
REPLACER PARTOUT
PLACER LE TITRE A LA LIGNE n

1000 BREVETS EN PATENT
TEL (714) 92-5793

ERROR MESSAGES

DISK FULL
I/O ERROR
FILE LOCKED
WRITE-PROTECTED
FILE TYPE MISMATCH
SYNTAX ERROR

UNFORMATTED FILER SUBSYSTEM

- A. TRANSFER ENTIRE FILE
- B. INCLUDE MARKERS

- 1. FILER SUBSYSTEM
- 2. CHANGE OPTIONS
- 3. SAVE UNFORMATTED FILE
- 4. LOAD UNFORMATTED FILE
- 5. INSERT UNFORMATTED FILE

MARKER NOT FOUND
STARTING MARKER
ENDING MARKER

MESSAGES D'ERREURS

DISQUE PLEIN
ERREUR SUR TRANSFERT
FICHER VERROUILLE
DISQUETTE PROTEGEE EN ECRITURE
TYPE DE FICHER INCOMPATIBLE
INSTRUCTION INCORRECTE

MENU MISE EN PAGE NON FORMATE

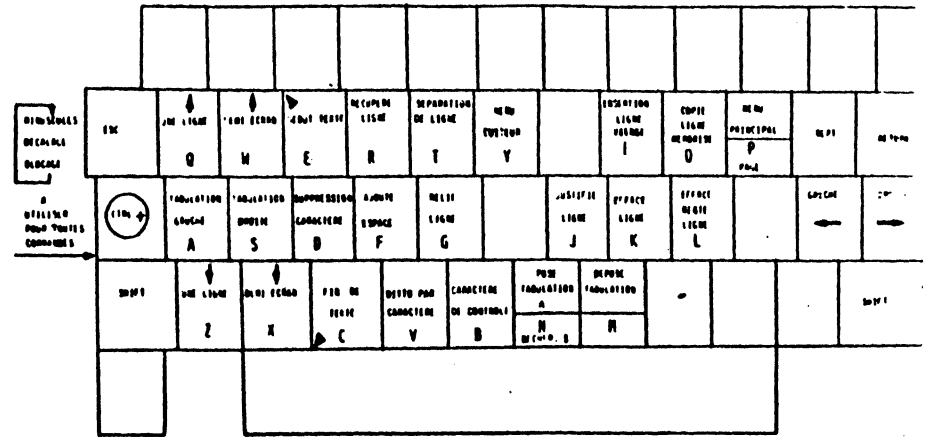
- A. TRANSFERER LE TEXTE ENTIER
- B. INCLURE LES MARQUEURS

- 1. MENU DISQUE/FICHER
- 2. CHANGEMENT D'OPTIONS
- 3. SAUVEGARDE DU FICHER NON FORMATE
- 4. CHARGEMENT DU FICHER NON FORMATE
- 5. INSERER TEXTE NON FORMATE

MARQUEUR NON TROUVE
MARQUEUR DEBUT
MARQUEUR FIN

INSTITUT ALGERIEN
DE RECHERCHES EN INFORMATIQUE
BOITE POSTALE 162
ALGER ALGERIE

APPLE II+ CLAVIER QWERTY



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

AIDE MEMOIRE DES COMMANDES DE MAGIC WINDOW II

•• COMMANDES ELEMENTAIRES ••

NOTE : Toutes les commandes se font à partir du curseur

- | | |
|-----------------------------------|-----------------------------|
| CURSEUR | CARACTERE |
| GAUCHE : ← | SUPPRESSION : CTRL + D |
| Droite : → | REEMPLACEMENT : Reclappto |
| Haut : CTRL + Q | EFFACEMENT : Barre espace |
| Bas : CTRL + Z | AJOUT ESPACE : CTRL + F |
| LIGNE | TEXT |
| EFFACE RESTE : CTRL + L | FIN : CTRL + C |
| RECUPERE : CTRL + E | DEBUT : CTRL + E |
| INSERTION LIGNE VIERGE : CTRL + I | HAUT (12 lignes) : CTRL + M |
| SEPARATION : CTRL + Y | BAS (12 lignes) : CTRL + Z |
| RELIE : CTRL + G | PAGE |
| MEMORISE : CTRL + O | HAUT : CTRL + P |
| EFFACE TOUT : CTRL + E | PRECEDENTE : CTRL + P ← |
| | SUIVANTE : CTRL + P → |

•• COMMANDES COMPLEMENTAIRES ••

- | | |
|---------------------------------------|---------------------------------|
| TABULATION | AUTRES OPTIONS |
| PUSP : CTRL + SHIFT H | RENU PRINCIPAL : (CTRL+SHIFT+P |
| OPPOSE : CTRL + SHIFT H | (à partir de l'éditeur, de tout |
| PROFIT : CTRL + S | autre menu, touche F5C) |
| GAUCHE : CTRL + A | ORDRE RECHERCHE : CTRL + M |
| | RENU EDEITEUR : CTRL + T |
| SUPPRESSION TOTALE : CTRL + Y (S + S) | |

CARACTERES et LIGNE

RECUPERE (dicco) : CTRL + V

LIGNE

- DEPLACEMENT : CTRL + E, puis CTRL + B (Remplace)
 RECUPERE : CTRL + U (Informatic), puis CTRL + B (Recupie)