

# HyperStudio®

## Manuel de l'utilisateur

**HyperStudio®**

Programmé par: Michael O'Keefe, Dave Klimas et Eric Mueller

Ont participé à la programmation: Roy Bannon, Ken Kashmarek et Garrick Toubassi

Graphisme: K.V. Graphics

Tous droits réservés --- Version 2.1

Dédié à Pam Wagner, Bert Klimas and Andrea Marcucci

Tous droits réservés 1989-91, RWP, Inc. P.O. Box 710582, Santee, CA 92072

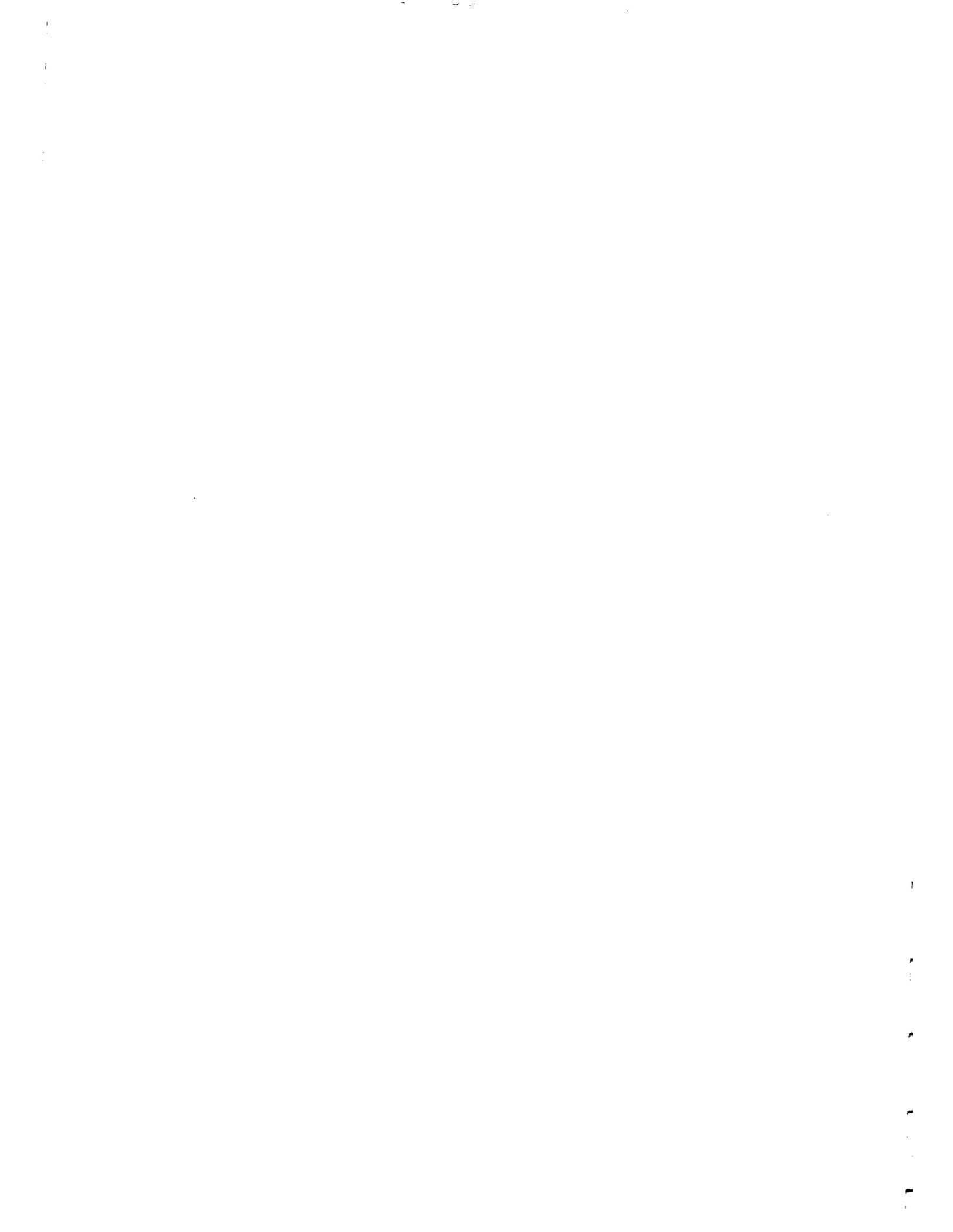
OK

Bréjoux.AE  
29 Rue Montriblond  
69009 Lyon  
Tél : (16) 78 36 52 69  
Télécopie : (16) 78 25 50 84

Boutique Bréjoux  
16 Rue d'Aguesseau  
92100 BOULOGNE  
(16 1) 47 12 09 50  
(16 1) 47 12 09 59



Roger Wagner™  
Publishing, Inc.



1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83  
84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100



---

# HyperStudio®

**L** E LOGICIEL HYPERMEDIA POUR L'APPLE® IIGS™

par Michael O'Keefe, Dave Klimas & Eric Mueller

Programmeurs ayant contribué à l'élaboration de ce logiciel :

Roy Bannon, Ken Kashmarek et Garrick Toubassi

Produit par Roger Wagner Publishing, ce logiciel est distribué en France par :

Bréjoux.AE  
29 Rue Montriblond  
69009 Lyon  
Tél : (16) 78 36 52 69  
Télécopie : (16) 78 25 50 84

Boutique Bréjoux  
16 Rue d'Aguesseau  
92100 BOULOGNE  
(16 1) 47 12 09 50  
(16 1) 47 12 09 59

Sur un texte d'Alain Bonnet, ce manuel a été mis en page, mis à jour pour la version F1-2.1, confection des écrans, rédaction des différentes chapitres et annexes additionnels par Emile Schwarz.

Ce manuel a été mis en page sur Macintosh IIfx, avec le traitement de texte Word4, et a été imprimé sur LaserWriter IINTX.

Les écrans Apple IIGS ont été transférés sur Macintosh grâce à "The Graphic Exchange" de Roger Wagner Publishing.<sup>1</sup>

© 1989/1991 Bréjoux.AE

Les différentes marques et noms mentionnés dans ce manuel sont déposés par leur propriétaires respectifs.

Les photos ou dessins ne sont pas contractuels et reflètent la version F1-2.1 d'HyperStudio telle qu'elle nous a été fournie par Roger Wagner Publishing.

---

<sup>1</sup> Ce logiciel est distribué en France par Bréjoux.AE



## Table des matières

<b>Table des matières</b>	<b>i</b>
<b>Introduction</b>	<b>1</b>
La partie logiciel d'HyperStudio	2
La partie matériel d'HyperStudio	3
<b>Installation d'HyperStudio</b>	<b>5</b>
Carte de garantie	6
Installation de la carte de numérisation	7
<b>Visite guidée</b>	<b>9</b>
Le lancement d'HyperStudio	10
Utiliser une pile	10
Créer ou modifier une pile	13
Enregistrer une séquence sonore	21

<b>Référence</b>	<b>25</b>
Le menu  (Pomme)	26
Le menu <b>Fichier</b>	28
Le menu <b>Edition</b>	30
Le menu <b>Accès</b>	32
Le menu <b>Outils</b>	33
Le menu <b>Objects</b>	38
Le menu <b>Couleurs</b>	47
Le menu <b>Options</b>	48
<b>L'application Sound Shop</b>	<b>51</b>
Sound Shop	52
Enregistrer une séquence sonore	52
Importer une séquence sonore de Macintosh	54
Importer une séquence sonore	54
Le menu 	55
Le menu <b>Fichier</b>	55
Le menu <b>Edition</b>	56
Le menu <b>Outils</b>	56
Le menu <b>Son</b>	57
Le menu <b>Réglages</b>	58
L'application <i>Sight 'n Sound</i>	59
Installer une image ou un son	59
L'application <i>Sound Browser</i>	62
<b>Annexe A</b>	<b>63</b>
Installation sur un disque dur	64
<b>Annexe B</b>	<b>65</b>
Les équivalents claviers du menu 	66
Les équivalents claviers du menu <b>Fichier</b>	66
Les équivalents claviers du menu <b>Edition</b>	66
Les équivalents claviers du menu <b>Accès</b>	67
Les équivalents claviers du menu <b>Outils</b>	67
Les équivalents claviers du menu <b>Objects</b>	67
Les équivalents claviers du menu <b>Couleurs</b>	68
Les équivalents claviers du menu <b>Options</b>	68

---

## Introduction

**H**YPERSTUDIO EST UNE APPLICATION HYPERMEDIA ANALOGUE A HYPERCARD. ELLE VOUS permet de vous déplacer à votre gré (de naviguer) dans des piles composées de cartes contenant des textes, des sons et des images (en couleur) ainsi que de créer vos propres piles.

Pour faire fonctionner HyperStudio, votre Apple IIGS doit être équipé d'au moins 1 280 Ko de mémoire vive (RAM) et au minimum d'un lecteur de disquette 3.5, un deuxième lecteur 3.5 ou un disque dur est recommandé. HyperStudio nécessite le logiciel système GS/OS version 5.0 ou ultérieur et peut être lancé à partir d'un disque dur ou bien à partir d'un volume AppleShare.<sup>1</sup>

La partie logiciel de HyperStudio se compose de quatre disquettes nommées :

- /HYPERSTUDIO
- /HS.DEMO
- /HS.SOUNDS
- /HS.ART

---

<sup>1</sup> Il faut pour cela demander une licence d'utilisation multiposte.

---

## La partie logiciel d'HyperStudio

Il y a quatre disquettes qui vous sont livrées avec HyperStudio :

- /HyperStudio est une disquette de démarrage (donc contenant GS/OS, le dernier système d'exploitation de l'Apple IIGS). L'application *HyperStudio* permet de consulter, créer et modifier des piles sur lesquelles peuvent être stockés des textes, images (fixes ou animées) et des sons. La pile *Base* est chargée par *HyperStudio* lors du démarrage. Vous pouvez lancer les exemples situés sur la disquette /HS.Demo à partir de cette pile
- /HS.Demo contient des exemples de pile
- /HS.Sounds contient des sons numérisés, à insérer dans les cartes de vos piles personnelles ou tout simplement à écouter à l'aide de *Sound Shop*. Elle contient en outre trois applications :

- *Sound Shop*, pour :

- enregistrer des sons
- écouter des sons
- modifier des sons



Sound Shop

- *Sound Browser*, pour :

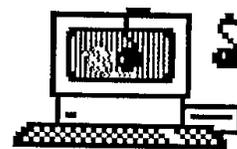
- enregistrer des sons



Browser

- *Sight'n Sound*, pour :

- insérer une image de démarrage
- insérer un son de démarrage
- remplacer le son système



Sight-N-Sound

- /HS.ART contient des images à utiliser pour la confection de vos cartes

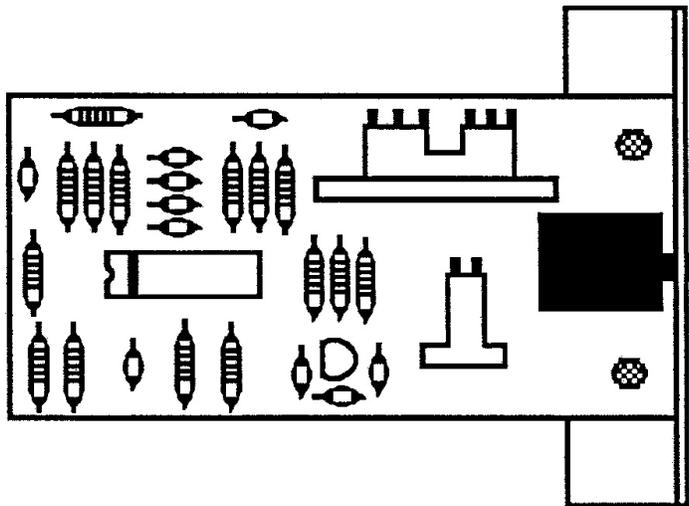
---

## La partie matériel d'HyperStudio

La partie matériel d'HyperStudio se compose de:

- une carte électronique pour numériser des sons
- deux écrous et deux vis pour installer la carte de numérisation dans l'Apple IIGS
- un microphone avec son support et un câble de liaison

Carte et microphone servent à enregistrer des sons, par exemple votre voix, mais aussi de la musique à partir d'un lecteur de cassette audio ou d'un lecteur de disques compacts en utilisant l'application *Sound Shop*. Le haut-parleur de l'Apple IIGS permet de les écouter ; vous pouvez également brancher les haut-parleurs de votre chaîne haute fidélité, mais vous n'aurez qu'un son monophonique).<sup>1</sup>



---

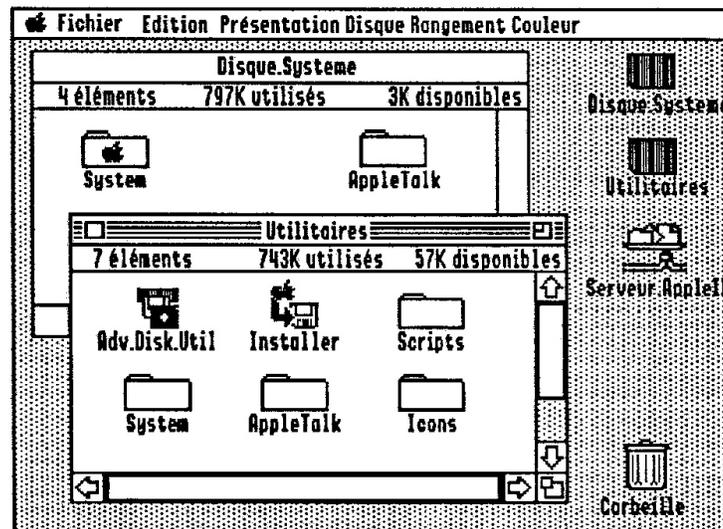
<sup>1</sup> La carte Sonic Blaster permet l'écoute de sons numérisés en stéréo. Cette carte est commercialisée par Bréjoux.Æ.



## Installation

**A**VANT TOUTE CHOSE, VOUS DEVEZ EFFECTUER UNE COPIE DE TRAVAIL DES QUATRE disquettes présentes dans la boîte qui vous est livré. Les possesseurs de disque dur vont directement consulter l'Annexe A qui décrit la procédure d'installation sur disque dur.

HyperStudio nécessite le logiciel système GS/OS 5.0 Français disponible chez votre revendeur et chez Bréjoux.Æ sous la référence A0013F/A.



Vous pouvez utiliser le Finder de GS/OS ou les utilitaires ProSel<sup>1</sup> pour effectuer votre copie de travail. Rangez ensuite les disquettes originales dans un endroit sûr.

Ensuite, afin de pouvoir suivre la visite guidée, initialisez une disquette vierge que vous nommerez /HS.Exemples et qui vous servira à enregistrer les piles que vous allez créer.

Si vous ne savez ni faire une copie, ni initialiser une disquette, reportez-vous au "Guide d'utilisation de l'Apple IIGS" ainsi qu'au "Manuel de l'utilisateur de GS/OS 5.0".

Si vous avez un disque dur et que vous souhaitez y installer HyperStudio, nous vous conseillons de mettre en œuvre au préalable la visite guidée de cette notice, puis de vous reporter à l'annexe A.

---

## Carte de garantie

N'oubliez pas de remplir la carte de garantie qui se trouve encartée dans la notice en Anglais et renvoyez-là à Bréjoux.AE : vous pourrez ainsi bénéficier des mises à jour d'HyperStudio et recevoir le catalogue des piles disponibles.

---

## Installation de la carte de numérisation

L'installation de cette carte est facile. Une fois en place, elle vous donnera la possibilité d'enregistrer des sons de votre choix.

Notez qu'une fois installée, cette carte n'occupe aucun des sept ports d'extension de l'Apple IIGS, elle laisse donc intacte toutes ses possibilités d'évolution.

Pour cette installation, exécutez pas à pas les étapes suivantes :

- Munissez vous d'un petit tournevis à tête plate
- Débranchez le câble d'alimentation électrique de votre unité centrale et ouvrez son capot. Si vous n'avez pas l'habitude, reportez-vous au "Guide d'utilisation de l'Apple IIGS"
- Très important : déchargez-vous de votre électricité statique en frottant vos mains sur le boîtier métallique de l'alimentation électrique (figure 2-1)

---

<sup>1</sup> ProSel est disponible chez Bréjoux.AE.

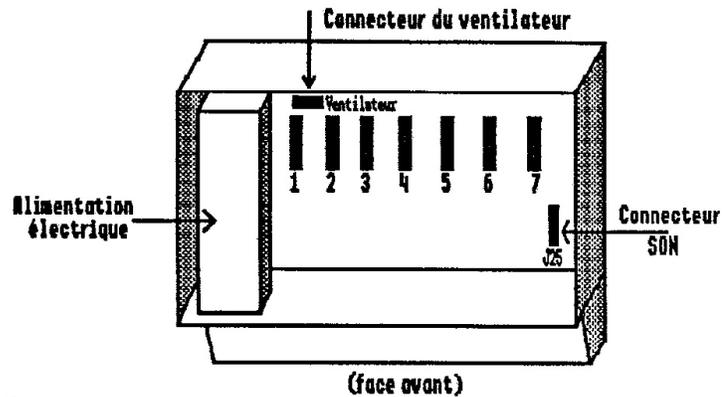


Figure 2-1 Mise en place de la carte

- ❑ Enlevez le plastique de protection de la découpe du panneau arrière située la plus près de l'alimentation électrique
- ❑ Prenez la carte de numérisation et une de ses deux vis de fixation. A l'aide du tournevis, fixez la partie inférieure de la carte sur la découpe que vous venez d'ouvrir (figure 2-1) ; remarquez le logement prévu à cet effet et consultez la figure 2-2

**Note :** mettez votre doigt sur l'écrou pour l'empêcher de tourner et vissez avec le tournevis sans la bloquer.

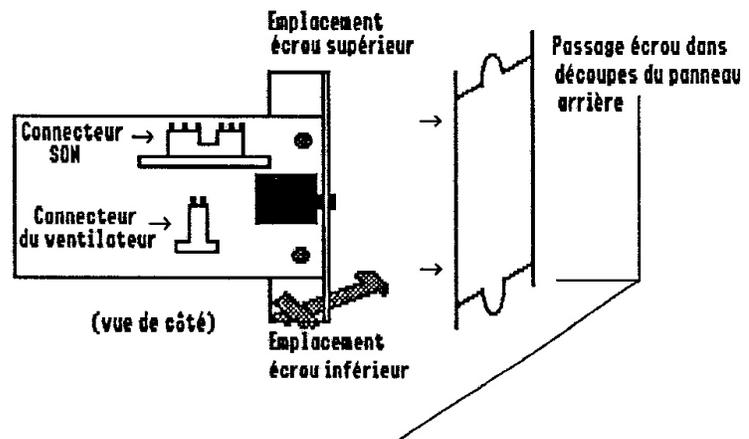


Figure 2-2 Mise en place d'un écrou

- ❑ Fixez maintenant la partie supérieure de la carte en utilisant la deuxième vis. Si vous faites tomber l'écrou de fixation, pas de panique : ramassez-le et recommencez calmement
- ❑ Serrer les deux vis de fixation

- ❑ Connectez le câble à deux brins de la carte sur le connecteur du ventilateur (figure 2-3). Il n'y a qu'une seule possibilité de branchement car le connecteur présente ce qu'on appelle un détrompeur qui, comme son nom l'indique vous empêche de vous tromper !

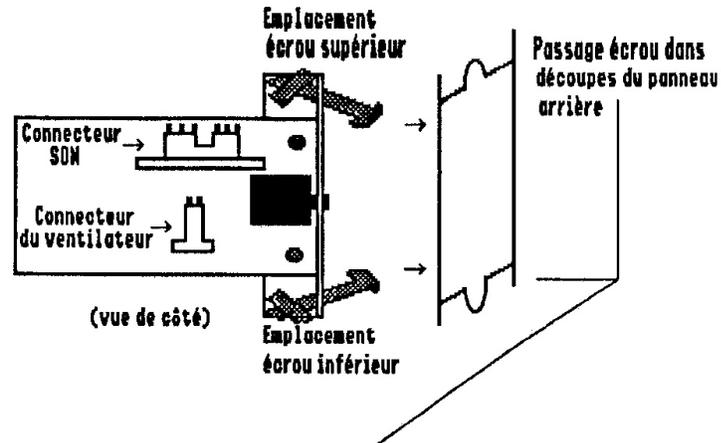


Figure 2-3 Mise en place de la carte de numérisation

Si vous avez déjà un ventilateur, déconnectez-le et branchez-le sur le connecteur de la carte prévu à cet effet (figure 2-3).

- ❑ Connectez le câble restant de la carte sur la prise haut-parleur de votre Apple IIGS (voir figure 2-1). Là aussi, il y a un détrompeur
- ❑ Refermez maintenant le capot de l'unité centrale et connectez les alimentations électriques
- ❑ Branchez le micro livré avec HyperStudio dans la prise (jack) de la carte de numérisation que vous venez de poser et qui est visible maintenant dans le panneau arrière de votre Apple IIGS

Votre carte de numérisation est maintenant prête à fonctionner.

Vous pouvez également connecter à l'Apple IIGS un haut parleur externe, ou bien une paire d'enceintes, dans la prise de sortie de l'unité centrale (remarquez le logo représentant un casque d'écoute pour l'identifier).

---

## Visite guidée

**C**E CHAPITRE SUPPOSE QUE VOUS SOYEZ FAMILIARISE AVEC LA MANIPULATION DE LA souris et des icônes. Dans le cas contraire, lancez l'application "Introduction à l'Apple IIGS" qui vous a été livrée avec l'ordinateur dans le cas de l'Apple IIGS original, ou bien consultez le manuel de l'Apple IIGS 1Mo : c'est une bonne introduction à l'usage de la souris et des icônes.

Nous vous recommandons également de lire le manuel de GS/OS et d'utiliser les disquettes associées, qui est en vente chez tout revendeur Apple ainsi que chez Bréjoux.AE.

---

## Le lancement d'HyperStudio

Pour lancer l'application HyperStudio, démarrez d'abord votre ordinateur avec le disque /HYPERSTUDIO. Ceci mettra en place le Finder de GS/OS et les icônes spécifiques à HyperStudio. Ensuite:

- ❑ Si vous n'avez qu'un seul lecteur 3.5 enlevez le disque /HYPERSTUDIO et insérez le disque /HS.DEMO. Ouvrez l'icône du disque puis lancez l'application HyperStudio. Il vous sera demandé d'insérer encore une fois le disque /HYPERSTUDIO, puis d'insérer de nouveau le disque /HS.DEMO. La carte *Base* sera automatiquement chargée. Vous pouvez cliquer sur les icônes de cette carte afin d'essayer les diverses piles de démonstration.
- ❑ Si vous avez deux lecteurs 3.5, introduisez le disque /HS.DEMO dans votre second lecteur et procédez comme ci-dessus.

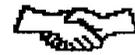
---

## Utiliser une pile

Pour utiliser une pile de démonstration, vous devez avoir la carte *Base* présente à l'écran. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au premier paragraphe de ce chapitre pour effectuer l'opération.

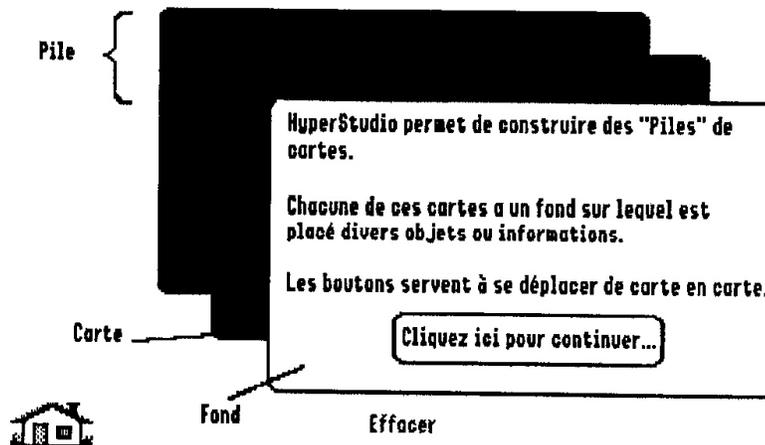
- ❑ La pile *Intro* (Introduction)

Cette pile est une introduction à HyperStudio et aux éléments qui composent une pile. Elle vous donnera une idée des différents objets qui peuvent exister sur une carte dans une pile et aussi quelles actions peuvent être effectuées quand on active un bouton.



Introduction

Utilisez la souris pour cliquer, comme indiqué, sur les boutons. Cliquer sur l'icône de la carte *Base* (l'image d'une maison) vous ramènera à celle-ci pour vous permettre d'effectuer d'autres explorations.



Vous noterez, en vous déplaçant à travers les différentes cartes de cette pile, combien il est facile à un utilisateur de "naviguer" dans une présentation "HyperMédia".

Ensuite, vous noterez qu'avec juste quelques éléments de base une grande variété d'applications est réalisable - sans avoir la moindre notion de programmation - dans le minimum de temps.

□ Les autres piles :

Vous pouvez explorer les autres piles de démonstration à partir de la carte *Base* de la disquette /HYPERSTUDIO : celles-ci se trouvent sur le disque appelé /HS.DEMO. Si vous cliquez sur l'icône d'une de ces piles, il vous sera demandé d'insérer ce disque dans un lecteur (à moins qu'il ne s'y trouve déjà, si vous avez deux lecteurs ou un disque dur).



Voici une brève description du contenu de ces piles.

*Button ideas* (Idées de boutons) :

Cette pile possède une collection d'images graphiques qui peuvent être utilisées en tant que boutons sur une carte.



Pour utiliser un de ces graphiques comme bouton, activez la fonction **Couper une image** du menu **Fichier**. Après l'avoir collé sur votre carte, vous définissez ensuite simplement un "bouton invisible" qui recouvre l'image. Pour plus de détails, voyez le paragraphe **Créer une pile**.

*Stack ideas* (Idées de piles) :

Cette pile est en réalité une collection de cartes individuelles qui illustrent chacune une possibilité de pile pouvant être créée avec HyperStudio. Cette pile vous conduit notamment à d'autres piles indiquées sur la carte *Base*, comme **Family** (famille), **Spanish** (espagnol).



Les possibilités sont réellement sans limite ; nous espérons seulement que cela vous donnera un point de départ pour vos propres idées.

*Card ideas* (Idées de cartes) :

Cette pile approfondit différentes possibilités de présentation d'une carte. Rappelez-vous que vous pouvez toujours utiliser images et cartes de n'importe quelle pile de ce disque comme le point de départ de vos propres piles.



*Art library* (Galerie d'art ou album) :

Il s'agit d'un diaporama (slide-show) composé de quelques-unes des images présentes sur le disque /HS.ART. Si vous lancez cette pile, il vous sera demandé d'insérer ce disque dans un lecteur. Si nécessaire, vous pouvez enlever /HS.DEMO OU /HYPERSTUDIO.



*Saturday* (Samedi) :

Cet exemple vous montre comment un enfant peut utiliser HyperStudio pour raconter une histoire, sa journée d'école ou de vacances, etc...



*Spanish* (Espagnol) :

Un exemple de leçon de langue, créé avec HyperStudio.



*Family* (Famille) :

Une pile "généalogique" que vous pouvez prendre comme base afin de constituer l'arbre généalogique de votre famille ou de la famille de vos amis, collègues de bureau, etc...



*Slide show* (Diaporama) :

Voici une démonstration de l'usage d'une des fonctions étendues d'HyperStudio appelée **Action d'un bouton défini par l'utilisateur**. Il s'agit d'une pile qui charge séquentiellement et affiche toutes les images SHR (super haute résolution) qui sont dans le même dossier qu'elle.



Cette fonction représente un branchement dans HyperStudio pour les programmeurs en assembleur afin de leur permettre d'ajouter leurs propres fonctions à HyperStudio .

*Animals* (Animaux) :

Un exemple de pile qui peut intéresser les enfants. En élevant le niveau d'information de la pile, en ajoutant des sons numérisés, etc... On peut imaginer des piles qui enseignent l'écologie, les espèces animales, ou une grande variété d'autres applications.



*Address* (Adresses) :

Une pile de carte style répertoire d'adresses où le fond de chaque carte est le même et où seule l'information que vous rentrez change.



Utilisez **Recherche de texte...** dans le menu **Edition** pour entrer un nom, une ville, etc..., et HyperStudio trouvera la bonne carte.

---

## Créer ou modifier une pile

Pour faire les exercices de ce paragraphe, vous avez besoin d'un disque initialisée sous le nom de /HS.EXEMPLES afin de pouvoir sauvegarder la pile que vous allez créer.

Nous supposons pour démarrer que vous avez la carte *Base* affichée à l'écran. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au paragraphe *Le lancement d'HyperStudio* dans ce chapitre.

### Qu'est-ce qu'une pile ?

Ce n'est rien d'autre qu'une collection de cartes sur lesquelles sont placés divers objets, comme :



- du texte
- des graphiques
- des boutons
- des incrustations vidéo
- des sons
- etc...

Les boutons sont utilisés pour se déplacer d'une carte à l'autre ou pour lancer certaines actions comme jouer une séquence sonore ou animée.

Les étapes permettant de créer une pile sont simples:

- 1 - Choisir **Nouvelle pile** du menu **Fichier**
- 2 - Créer une série de cartes avec les fonds souhaités
- 3 - Renseigner chaque carte avec par exemple du texte ou des graphiques
- 4 - Ajouter des boutons pour se déplacer entre cartes ou pour lancer des actions spécifiques

C'est tout ! Comme les cartes peuvent être ajoutées n'importe où dans une pile, déplacées d'une position à une autre, effacées, copiées et en général manipulées de diverses façons par l'ordinateur, vous pouvez utiliser celui-ci pour vous aider à organiser votre pensée. En général, vous démarrerez mieux si vous essayez de concevoir votre projet aussi précisément que vous le pourrez **avant même de commencer une pile**, bien qu'HyperStudio soit suffisamment souple pour vous permettre de changer les choses en cours de route.

La pile que nous allons créer ressemblera à la pile "Spanish" (espagnol) qui est une leçon de langue.

### Première étape :

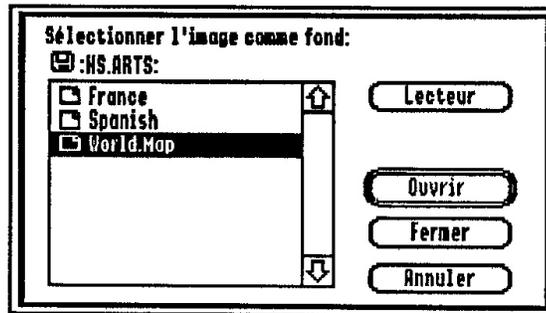
Sélectionnez **Nouvelle pile** du menu **Fichier**. L'écran, qui affichait la carte *Base*, s'efface.

## Deuxième étape :

Nous allons préparer les cartes avec leurs fonds propres. La première carte sera une carte du monde. La carte suivante représentera une scène sur une place avec des objets typiques d'un voyage à l'étranger - un passeport, des clés, un taxi, etc... Dans cette scène, on a même ajouté un guitariste et une danseuse !

- ❑ Pour charger le premier fond de carte, activez **Charger un fond...** du menu **Fichier**. La fenêtre standard de sélection des fichiers apparaît. Assurez-vous que le disque **/HS .ART** est dans un lecteur et cliquez dans **Lecteur** (ou pressez la touche **Tab**) pour voir apparaître la liste des fichiers présents sur ce disque.

Si vous avez plusieurs lecteurs, il sera peut-être nécessaire de cliquer plusieurs fois dans le bouton **Lecteur** pour obtenir la liste recherchée. Une fois la liste des fichiers de **/HS .ART** affichée, sélectionnez le fichier **World.Map** (carte du monde) en vous servant de la souris ou des touches flèches du clavier (ou pressez la touche **W**), puis pressez **Retour** ou bien cliquez dans **Ouvrir**.



L'image de la carte du monde apparaît alors à l'écran : c'est le fond de votre première carte.

- ❑ Avant d'ajouter quoique ce soit à cette première carte, nous allons mettre en place le fond de la deuxième carte : déroulez le menu **Edition** et choisissez **Nouvelle carte**. L'écran s'efface de nouveau.
- ❑ Maintenant, chargez le fond de la deuxième carte en choisissant de nouveau **Charger un fond...** à partir du menu **Fichier**. Cette fois-ci, chargez le fichier **Spanish** (espagnol) qui se trouve aussi sur le disque **/HS .ART**.
- ❑ Vous venez de créer deux cartes avec chacune un fond spécifique. Pour revenir à la première carte, déroulez le menu **Accès** et choisissez **Première carte**. La carte du monde réapparaît à l'écran.

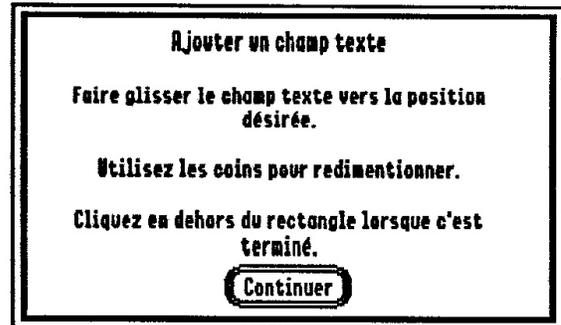
## Troisième étape :

Vous pouvez maintenant ajouter quelques objets à la première carte, par exemple un texte qui explique à l'utilisateur ce que vous attendez de lui. Pour cela, déroulez le menu **Objets** et choisissez **Ajouter un champ de texte...** Ceci va avoir pour effet de créer ce qu'on appelle un objet texte sur la carte présente à l'écran, ce qui signifie que sur cette carte vous pourrez le déplacer, le redimensionner, l'éditer, l'effacer, effectuer d'autres actions **indépendamment** du fond graphique présent. Un objet texte est différent par nature du texte que vous pouvez entrer avec les outils de dessin intégrés à **HyperStudio** : dans ce cas, le texte fera intégralement parti du fond graphique de la carte (ce sera en fait un dessin de texte).

Ceci est une notion bien connue des utilisateurs d'*AppleWorks GS*<sup>1</sup> qui met en œuvre son module de mise en page ou son module graphique.

- Une fois choisi **Ajouter un champ de texte**, il vous sera demandé si vous souhaitez l'entrer directement ou bien le charger à partir d'un fichier d'un disque. Choisissez **Ajouter un nouveau texte** : ceci a pour effet d'activer le traitement de texte d'HyperStudio qui vous laisse entrer votre texte dans une fenêtre qui peut être déplacée et redimensionnée à votre gré.

La première fois que vous entrez du texte, un message vous avertira de cette possibilité : cliquez le bouton **Continuer** après l'avoir lu. Il est possible de ne pas faire apparaître ce message. Pour cela, il faut cocher la case **Utilisateur avancé** située dans le menu **Préférences**.



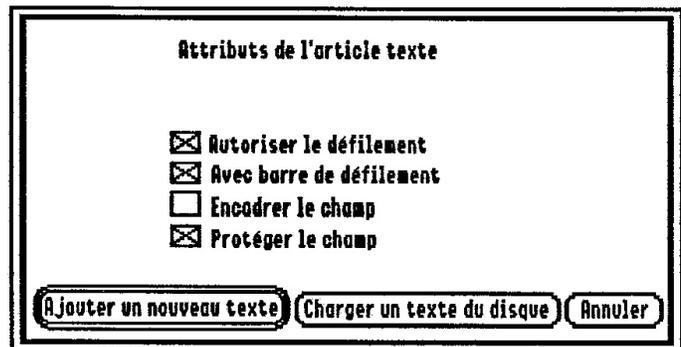
- Un rectangle apparaît ensuite, qui figure l'emplacement où vous souhaitez que le texte apparaisse sur la carte. Il possède des poignées à ses quatre extrémités qui sont des petits rectangles noirs.

Si vous draguez une des poignées, vous pouvez redimensionner le rectangle; si vous draguez sur un des bords de celui-ci, vous le déplacez sur la carte sans changer ses dimensions.

A l'intérieur du rectangle, vous voyez clignoter une barre noire verticale qui est le curseur d'insertion de texte.

Ce deuxième dialogue vous permet de définir les propriétés du champ texte :

Il permet également de définir l'entrée standard du texte : à partir d'un fichier ou bien manuellement ou enfin, annuler l'ajout d'un champ texte.



- Pour l'instant, placez le rectangle dans la partie supérieure droite de la carte du monde et entrez le texte suivant :

"L'espagnol est une langue parlée dans le monde entier. Cliquez sur le bouton d'un des pays correspondants".

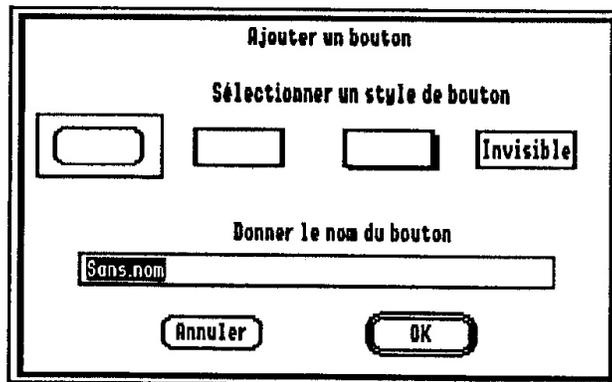
<sup>1</sup> AppleWorks GS est disponible auprès de Bréjoux.Æ

- Lorsque vous avez fini d'entrer ce texte, cliquez avec la souris n'importe où en dehors du rectangle. Cette action posera l'objet texte sur la carte et indiquera à HyperStudio que vous avez terminé.

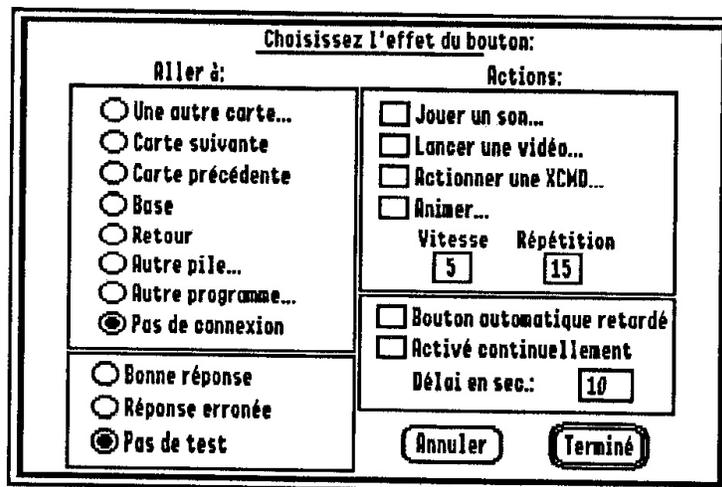
#### Quatrième étape :

Nous allons maintenant ajouter un bouton. Revenez au menu **Objets** et choisissez **Ajouter un bouton...**

- Le premier écran qui apparaît vous présente alors un choix de boutons. Choisissez le bouton carré, légèrement ombré, en cliquant dessus avec la souris. Pour ajouter du texte à ce bouton, tapez "Mexico" sur la ligne qui se présente et appuyez sur **Retour** ou cliquez dans **OK**.

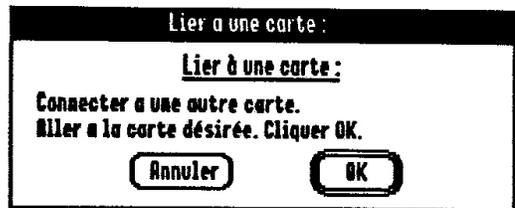


- Le bouton correspondant apparaît dans le coin en haut à gauche de la carte du monde. Utilisez la souris pour placer le bouton près de la position de Mexico sur la carte et cliquez en dehors du bouton pour le "poser" sur le fond de carte.
- La boîte de dialogue qui apparaît alors vous demande quelle action vous souhaitez voir se produire quand on presse sur le bouton que vous venez de créer. Sous le titre **Aller à :** se trouve une liste des destinations possibles vers lesquelles HyperStudio peut aller. Comme nous voulons que ce bouton nous relie à la carte suivante (la scène espagnole), cliquez sur **Carte suivante**, en début de la liste **Aller à**.

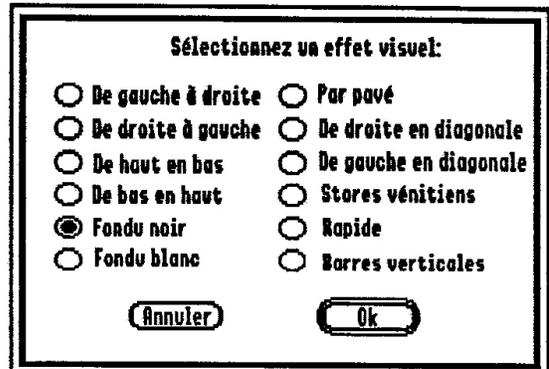


- ❑ Une nouvelle boîte de dialogue apparaît : déroulez alors le menu **Accès** et activez **Carte suivante**.

La scène espagnole s'affiche alors et vous pouvez cliquer sur **OK** pour dire à HyperStudio que c'est bien la carte vers laquelle vous désirez aller.



- ❑ Le prochain choix concerne le type de transition que vous souhaitez voir se réaliser pour aller à cette nouvelle carte. Choisissez **Fondu noir** puis cliquez sur **OK** ou tapez **Retour**.



- ❑ Une fois ceci fait, il ne vous reste plus qu'à cliquer sur **Terminé** pour quitter ce module de définition des boutons.
- ❑ Allez maintenant à la carte suivante (la scène espagnole) en cliquant sur le nouveau bouton **Mexico** que vous venez de créer.
- ❑ Sur cette carte, nous allons poser un bouton invisible sur le dessin du passeport en bas à droite de l'écran, pour pouvoir faire prononcer le mot passeport en espagnol quand on cliquera sur ce dessin.

Pour ceci, déroulez le menu **Objets** et activez de nouveau **Ajouter un bouton**.

- ❑ Cette fois-ci, choisissez **Invisible** et cliquez sur **OK** ou tapez **Retour**. Un rectangle clignotant apparaît alors.
- ❑ Draguez ce rectangle avec la souris au-dessus du dessin du passeport et ajustez-le aux dimensions de celui-ci.
- ❑ Comme plus haut, cliquez en dehors du rectangle pour indiquer à HyperStudio que vous avez fini. La boîte de dialogue habituelle apparaît : sélectionnez **Pas de connexion** et cliquez sur **Jouer un son**.

- ❑ La nouvelle boîte de dialogue qui apparaît vous donne le choix entre enregistrer la séquence maintenant ou la charger à partir d'un disque. Cliquez sur **Fichier**, après avoir inséré dans un lecteur le disque /HS.SOUNDS qui contient l'enregistrement sonore que nous voulons sélectionner.



- ❑ Si les fichiers de ce disque n'apparaissent pas tout de suite, cliquez sur **Lecteur** jusqu'à ce que ce soit le cas. Sélectionnez **Passport.Span** avec les flèches (ou tapez **P** pour aller plus vite). Ensuite, tapez **Retour** ou cliquez dans **Ouvrir** pour charger le fichier contenant l'enregistrement sonore qui nous intéresse.
- ❑ L'image d'un magnétophone apparaît alors. Cliquez sur le bouton **Jouer** pour entendre l'enregistrement qui vient d'être chargé. Vous pouvez également modifier le niveau sonore à l'aide du bouton de contrôle de volume. Cliquez sur **Terminé** dès que vous êtes satisfait du son.
- ❑ La boîte de dialogue relative aux boutons doit alors s'afficher de nouveau. Vérifiez que **Pas de connexion** et **Jouer un son...** sont bien cochés. Cliquez sur **Terminé**.
- ❑ La carte de la scène espagnole apparaît de nouveau. Cliquez sur le passeport pour écouter prononcer le nom de celui-ci en espagnol. Votre bouton invisible s'est transformé en bouton sonore !

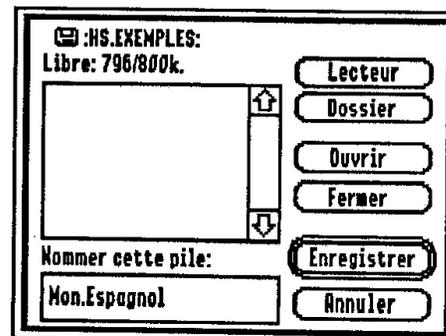
Félicitations ! Vous venez de créer votre première pile.

Revoyez l'ensemble en revenant à la première carte, en choisissant **Première carte** à partir du menu **Déplacement**. Cliquez sur **Mexico** quand la carte du monde s'affiche puis sur l'image du passeport quand c'est au tour de la scène espagnole.

Comment sauvegarder sur disque la pile que vous venez de créer ?

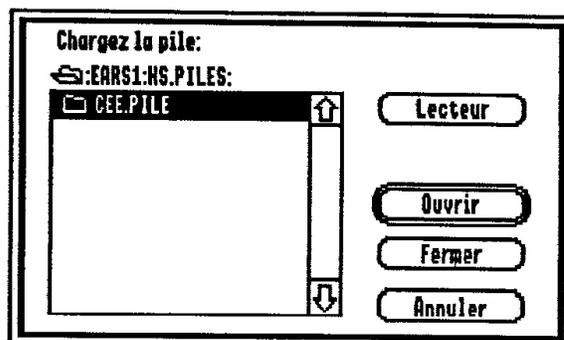
C'est très facile. Insérez tout d'abord dans un lecteur le disque /HS.EXEMPLES que nous vous avons demandé d'initialiser au début de ce chapitre.

Ensuite, déroulez le menu **Fichier** et sélectionnez **Enregistrer sous...** Utilisez le bouton **Lecteur** jusqu'à voir apparaître le nom de votre disque (/HS.EXEMPLES). Tapez alors **Mon.Espagnol** et pressez **Retour** pour sauvegarder sur votre disque et sous ce nom la pile que vous venez de créer.



Comment ajouter une pile à la carte *Base* ?

Vous pouvez bien sûr consulter directement la pile que vous avez créée : il vous suffit de charger HyperStudio comme indiqué au début de ce chapitre, d'insérer dans un lecteur le disque contenant votre pile, puis d'activer **Charger une pile...** dans le menu **Fichier**.



Il est aussi possible de charger directement votre pile à partir de la carte *Base* qui sert en quelque sorte de plaque tournante. Pour ceci, il faut d'abord:

- créer une image représentant votre pile sur la carte *Base*
- définir un bouton invisible au-dessus de cette image
- sauvegarder la pile composée de la carte *Base* ainsi modifiée, sur votre copie de /HYPERSTUDIO

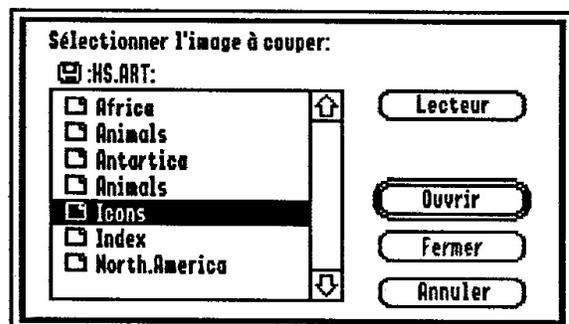
C'est ce que nous allons faire maintenant. Assurez-vous tout d'abord que vous travaillez avec une copie de /HYPERSTUDIO. Nous supposons que la carte *Base* est affichée à l'écran.

Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au début de ce chapitre pour charger HyperStudio.

### Première étape :

Pour créer l'icône de votre pile, nous allons utiliser l'une des nombreuses images présentes sur le disque /HS.ART.

- ❑ Après avoir inséré ce disque dans un lecteur, activez la fonction **Couper une image** du menu **Fichier**. Le cas échéant, cliquez dans **Lecteur** jusqu'à voir apparaître la liste des fichiers graphiques de /HS.ART. Double-cliquez le fichier **Icons** pour le charger.



Sur la page graphique qui s'affiche alors, regardez en haut à droite : sur la deuxième ligne se trouvent deux images de piles. Nous allons utiliser l'une d'entre elles.

- ❑ En haut de la fenêtre que vous voyez à l'écran se trouvent quatre icônes qui sont des outils de sélection d'une portion du fichier graphique que vous venez de charger. Nous allons utiliser l'outil lasso.

- ❑ Cliquez sur le lasso avec la souris : celui-ci s'illumine pour montrer qu'il est activé. Tracez alors en appuyant sur le bouton de la souris une ligne tout autour de l'image de la pile que vous voulez sélectionner. Celle-ci se mettra à clignoter dès que vous aurez fermé la ligne. Cliquez alors dans le bouton **OK** au-dessus de la fenêtre ouverte.

Pas d'affolement, si vous débordez sur l'image d'à côté, relâchez le bouton de la souris et recommencez.

- ❑ La fenêtre précédente s'efface et vous voyez l'image de la carte "flotter" au-dessus de la carte *Base*. Draguez cette image sur une portion vierge de *Base* et posez-là en cliquant en dehors.
- ❑ Nous allons maintenant écrire **Mon.Espagnol** en rouge sombre en-dessous de l'image que vous venez de coller sur la carte *Base* (pour obtenir le rouge sombre, sélectionnez-le à partir du menu **Couleurs**).
- ❑ Pour ceci, sélectionnez l'outil de texte (la lettre **T**) du menu **Outils**. Le curseur d'insertion de texte apparaît : positionnez-le sous l'image de la carte et cliquez. Au point d'insertion clignotant, entrez **Mon.Espagnol**.

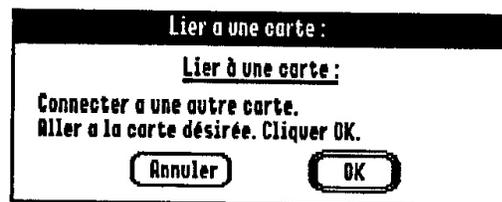
Si le texte n'est pas bien centré, vous pouvez effacer des lettres avec la touche d'effacement et recommencez en cliquant au bon endroit avec la souris. Vous pouvez aussi repartir de zéro en sélectionnant **Annuler** dans le menu **Edition**.

Tapez **Retour** lorsque vous avez terminé.

#### Deuxième étape :

Nous allons maintenant créer un bouton invisible par dessus l'icône de votre pile.

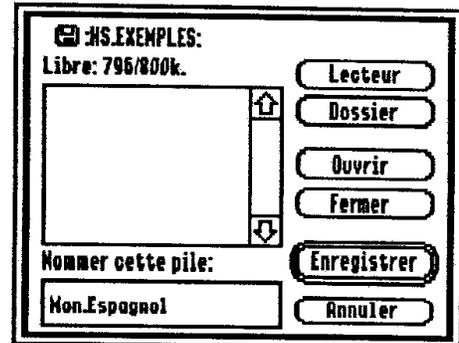
- ❑ Sélectionnez **Ajouter un bouton** en déroulant le menu **Objets**. Ensuite choisissez **Invisible** et enfin, comme précédemment, positionnez et dimensionnez le rectangle de sélection au-dessus de l'image de votre pile. Posez le bouton en cliquant en dehors du rectangle.
- ❑ La boîte de dialogue relative à l'action des boutons apparaît. Sélectionnez **Lier à une autre pile...** ce qui a pour effet d'afficher les piles présentes sur le disque actif, à savoir /HS.EXEMPLES. Sélectionnez la pile **Mon.Espagnol** en double-cliquant dessus.



Ensuite, choisissez la transition entre la carte *Base* et votre pile et cliquez dans **OK** pour achever la définition de cette liaison.

### Troisième étape :

Il ne reste plus qu'à sauver la pile contenant la nouvelle carte *Base* sur votre disquette de travail HyperStudio. Insérez celle-ci dans un lecteur et sélectionnez **Enregistrer sous...** à partir du menu **Fichier**.



Comment revenir à la carte *Base* à partir d'une pile existante ?

L'opération est ici la suivante : il faut ajouter l'icône de la carte *Base* sur la ou les cartes de votre pile que vous destinez à cette fonction puis poser dessus un bouton invisible qui vous connecte à la pile *Base*.

Vous trouverez l'icône de la carte *Base* dans le fichier **Icons** du disque **/HS.ART**, icône que vous collerez en activant la fonction **Add Clip-Art** du menu **Edition**.



N'oubliez-pas de poser dessus un bouton invisible, en activant **Ajouter un bouton** du menu **Objets**.

Enfin, sauvegardez ces modifications à l'aide de **Enregistrer cette pile sous...** du menu **Fichier**.

---

## Enregistrer une séquence sonore

Pour pouvoir procéder à ce type d'opération, vous devez au préalable avoir installé la carte de numérisation livrée avec HyperStudio et branché le microphone.

Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au chapitre 2 de ce manuel.

L'application d'HyperStudio qui va vous permettre l'écoute des séquences sonores préenregistrées, l'enregistrement de vos propres séquences ainsi que la modification de celles-ci, s'appelle *Sound Shop* (littéralement *boutique à sons*). Cette application se trouve sur le disque appelé **/HS.SOUNDS**. Cliquez deux fois dans l'icône de *Sound Shop* pour le lancer.



### REMARQUE IMPORTANTE :

Ayez toujours au moins une disquette initialisée pour y sauvegarder vos enregistrements sonores et n'oubliez pas que :

- l'enregistrement d'une voix (mode vocal) occupe 4 Ko de mémoire pour chaque seconde enregistrée

- l'enregistrement d'une séquence musicale (mode musical) occupe 8 Ko de mémoire par seconde.

Autrement dit, **attention** à la mémoire vive disponible (RAM) de votre ordinateur et à la place disponible sur vos disquettes : une disquette de 800 Ko contiendra au maximum une minute un quart d'enregistrement vocal. 10 Mo sur un disque dur pourront stocker environ un quart d'heure de vos précieuses œuvres !

### **Ecouter une séquence préenregistrée :**

Cette opération est très facile une fois que *Sound Shop* est chargé. Mettez dans un lecteur le disque contenant les séquences que vous souhaitez écouter, par exemple /HS.SOUNDS qui est livré avec HyperStudio, activez **Open** (Ouvrir) à partir du menu **File** (Fichier) de *Sound Shop*, puis sélectionnez le fichier que vous souhaitez écouter en double-cliquant sur son nom.

La barre verticale à droite de l'écran se remplit au fur et à mesure que le fichier se charge et vous voyez apparaître sur toute la partie haute de l'écran l'enregistrement analogique (comme sur un oscilloscope) du fichier sonore que vous venez de charger.

Cliquez sur **Play** (Jouer) pour écouter l'enregistrement correspondant.

Exercez-vous ainsi à écouter les enregistrements présents sur le disque /HS.SOUNDS.

Vous pouvez aussi récupérer des fichiers sons présents sur des disquettes de jeux pour l'Apple IIGS, à condition qu'ils soient clairement identifiables sur le catalogue du disque. La plupart d'entre-eux ont un nom qui se termine par .SND (pour Sound). N'hésitez pas à les charger, en passant outre au message d'avertissement éventuel vous prévenant d'une incompatibilité, et écoutez-les. S'ils sont trop aigus ou trop graves, déplacez à l'aide de la souris le curseur de **Playback Rate**. Si le niveau sonore est trop bas ou trop haut, ajustez le curseur de **Play Volume**. Lorsque vous êtes satisfait de la qualité de l'enregistrement, sauvegardez-le en activant **Save as...** (Enregistrer sous...) du menu **File**, en ayant soin d'insérer un disque de sauvegarde dans un des lecteurs. Vous pourrez ainsi réutiliser ces séquences sonores dans vos propres piles.

### **Enregistrer une séquence sonore :**

Assurez-vous tout d'abord que la fiche de votre microphone est bien branchée sur la prise du panneau arrière de votre Apple IIGS correspondant à la carte de numérisation d'HyperStudio que vous avez installée.

Lancez *Sound Shop* puis activez **Record** à l'aide de la souris. Prononcez, avec votre bouche très près du micro, "1 - 2 - 3 - 4 - 5" puis pressez **Retour** pour arrêter l'enregistrement.

Cliquez sur **Play** pour vous écouter. Recommencez l'enregistrement jusqu'à ce que celui-ci vous paraisse satisfaisant. Vous pouvez notamment couper le début et la fin de celui-ci (qui sont "blancs" en général) en cliquant et draguant avec la souris dans le rectangle d'affichage analogique : la partie noircie ainsi sélectionnée s'efface par exemple à l'aide de **Cut** (Couper) du menu **Edit** (Edition).

Sauvegardez votre enregistrement sur la disquette /HS .EXEMPLES que vous avez initialisée, en activant **Save as...** du menu **File**.

Si vous possédez un baladeur ou un *Walkman* ®, vous pouvez l'utiliser pour enregistrer des séquences sonores présentes sur des cassettes audio. Voici comment procéder:

- 1 - Assurez-vous tout d'abord de la durée de la séquence sonore que vous voulez reproduire en l'écoutant sur votre baladeur. Rebobinez la cassette au début de celle-ci
- 2 - Connectez la sortie son du baladeur à l'entrée de la carte de numérisation (celle que vous utilisez habituellement pour brancher le microphone)
- 3 - Lancez *Sound Shop*
- 4 - Démarrez sur le baladeur la séquence sonore que vous souhaitez voir reproduire et cliquez sur le bouton **Record** de l'écran de *Sound Shop*
- 5 - Cliquez sur **Stop** quand la durée est écoulée
- 6 - Ecoutez l'enregistrement en cliquant sur **Play** et retournez à l'étape 4 jusqu'à ce que la reproduction soit satisfaisante. L'enregistrement idéal est obtenu pour une forme d'onde (dans la fenêtre analogique) de l'ordre des 3/4 de la hauteur de la fenêtre

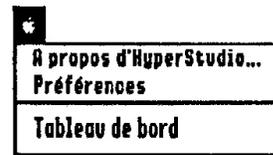


## Référence

**C**E CHAPITRE DECRIT TOUTES LES FONCTIONS QUE L'ON PEUT ACTIVER EN DEROULANT chacun des huit menus d'HyperStudio.

## Le menu pomme (🍏)

Le menu 🍏 contient habituellement une ou plusieurs options provenant de l'application, puis on y trouve les accessoires de bureau. (NDA)



HyperStudio ne fait pas exception à la règle et contient deux options :

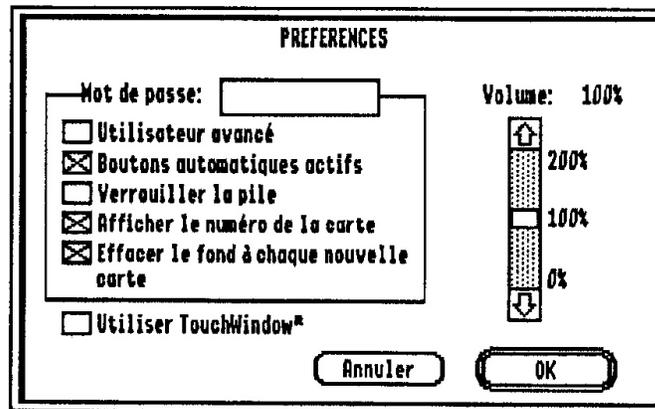
**A propos d'HyperStudio...** fait apparaître la fenêtre qui est reproduite à la page précédente. Cette fenêtre affiche le nom du programme, son numéro de version ainsi que la date et les noms des différents programmeurs. On y trouve aussi le nom de l'éditeur : Roger Wagner Publishing. Il suffit de cliquer dans le bouton **OK** pour quitter cette fenêtre

### Préférences...

Cet article affiche une fenêtre reproduite ci-dessous. Pour quitter cette fenêtre, il faut presser la touche **Retour** ou cliquer dans le bouton **OK** pour valider, cliquer sur **Cancel** pour annuler.

Cette option vous permet de sélectionner les éléments suivants :

- Mot de passe
- Utilisateur avancé
- Boutons automatiques actifs
- Verrouiller la pile
- Afficher le numéro de la carte
- Effacer le fond à chaque nouvelle carte
- Utiliser TouchWindow®
- Volume



#### Mot de passe

Si un mot de passe a été entré, que la pile a été sauvée, ce mot de passe sera demandé si vous activez l'option **Préférences**. Notez qu'il n'est pas nécessaire de presser **Retour** après avoir terminé d'entrer le mot de passe : en effet, si celui-ci est correct, vous entrez directement dans la fenêtre **Préférences**.

### ❑ Utilisateur avancé

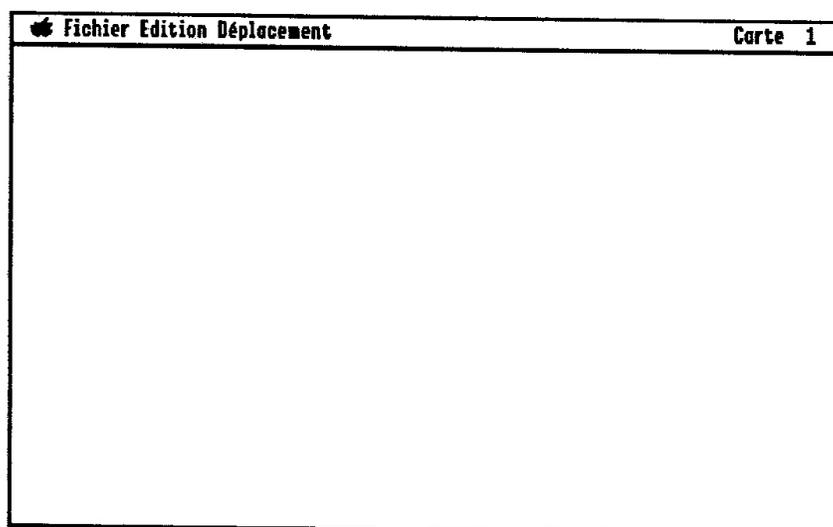
Cette option permet, lors de la création d'une pile, de maîtriser la méthode d'accès aux données qui définissent les objets sur les fonds de carte. Soit ces données sont intégrées directement à la pile (c'est l'option par défaut) soit elles sont importées à chaque accès à la carte qui fait appel à elles : c'est l'option Utilisateur avancé, utile lorsque la pile créée risque d'occuper une place mémoire trop importante, mais aussi si les données en question sont modifiées fréquemment ou si elles doivent l'être par définition même (notamment pour l'utilisation dans l'enseignement).

### ❑ Boutons automatiques actifs

Cocher cette case permet de lancer une pile afin d'en vérifier son fonctionnement. A n'utiliser qu'aux fins de test lors de la réalisation de pile.

### ❑ Verrouiller la pile

Cette option doit être utilisée avec **Mot de passe**. En effet, **Verrouiller la pile** interdit l'utilisation des outils du menu **Edition**. Il est donc possible d'interdire certaines modifications en sélectionnant un mot de passe et en verrouillant la pile. Utile pour les piles à vocation d'enseignement.



Voici les menus disponibles lorsqu'une pile est verrouillée. Ci-dessous figure le détail des options disponibles :

Fichier	
Nouvelle pile	
Charger une pile...	⌘O
Enregistrer la pile	⌘S
Enregistrer sous...	
Enregistrer l'écran...	
Format d'impression...	
Imprimer...	⌘P
Quitter HyperStudio	⌘Q

Edition	
Annuler	⌘Z
Couper	⌘X
Copier	⌘C
Coller	⌘V
Effacer	

Déplacement	
Retour	⌘R
Base	⌘H
Première carte	⌘1
Carte précédente	⌘[
Carte suivante	⌘]
Dernière carte	⌘9
Aller à la carte...	
Recherche de texte...	⌘F

**Afficher le numéro de carte**

Cette option permet d'afficher ou de ne pas afficher le numéro de la carte dans la barre de menu. Ceci est très utile lors de la création des piles.

**Effacer le fond à chaque nouvelle carte**

L'option par défaut est d'effacer le fond de chaque carte à la création d'une nouvelle. Il est possible de conserver le même fond sur plusieurs cartes en cochant cette case.

**Utiliser TouchWindow®**

Permet d'utiliser l'écran tactile TouchWindow® de la société Edmark Corporation. Il faut effectuer un calibrage de l'écran après chaque lancement d'HyperStudio.

**Note :** Touch Window ® est un écran tactile qui s'installe à l'aide de bande velcro sur l'écran de tout Apple II.

**Volume du son**

Permet de régler le niveau du son émis par les boutons sons inclus dans chaque pile. Il faut remarquer que le réglage du *Tableau de bord* n'est pas modifié par cette option.

---

## Le menu Fichier

**Nouvelle pile**

Cette fonction efface la pile courante en mémoire et en commence une nouvelle. Un message vous prévient si vous n'avez pas sauvegardé la pile actuelle si elle a été modifiée depuis que vous l'avez chargée.

**Charger une pile... ; raccourci clavier ⌘-O**

Charge une pile en mémoire à partir d'un disque en utilisant l'interface standard Apple. Une fois chargée, la pile est immédiatement utilisable. Un message vous prévient si vous n'avez pas sauvegardé la pile actuelle si elle a été modifiée depuis que vous l'avez chargée.

**Enregistrer la pile ; raccourci clavier ⌘-S**

Permet de sauvegarder la pile actuellement en mémoire sur le disque.

**Enregistrer sous...**

Est utilisé pour donner un nom à une nouvelle pile ou bien pour sauver sous un nouveau nom une pile actuellement en mémoire.

Fichier	
Nouvelle pile	
Charger une pile...	⌘O
Enregistrer la pile	⌘S
Enregistrer sous...	
Charger un fond...	
Enregistrer l'écran...	
Couper une image...	
Format d'impression...	
Imprimer...	⌘P
Quitter HyperStudio	⌘Q

#### □ Charger un fond...

Permet de charger un fond de carte, à partir d'une image enregistrée sur disque. Si vous prévoyez que plusieurs cartes doivent utiliser le même fond, créez-les immédiatement en activant **New Card** du menu **Edition**, plutôt que de recharger à chaque fois le fond à partir de votre disque (cette saine opération réduira la taille de votre pile). Un fond de carte peut être retouché en utilisant les outils de peinture du menu **Outils**.

#### □ Enregistrer l'écran...

Si vous utilisez les outils de peinture d'HyperStudio pour fabriquer un fond de carte, cette commande permet de sauvegarder sur disque le résultat de votre travail, pour réutilisation ultérieure. La sauvegarde se fait en mode SHR 640 compacté.

Vous pouvez, si vous le désirez, cacher certains éléments de la carte comme les boutons à l'aide de la commande **Hide Items** du menu **Options**.

#### □ Couper une image...

Cette commande vous permet de découper une portion d'image SHR pour la coller sur un fond de carte. Elle fonctionne en trois temps: d'abord, elle vous assiste pour charger l'image choisie à partir d'un disque; ensuite, elle permet de découper une portion de cette image (usage de la souris) à l'aide de deux outils de sélection (au choix), un rectangle ou un lasso; enfin, elle permet de positionner, puis de poser sur le fond de carte la portion d'image ainsi sélectionnée.

Le disque /HS.ART, livré avec HyperStudio, contient une collection d'images prévues à cet effet.

#### □ Format d'impression...

Fait apparaître une fenêtre permettant de choisir les options d'impression. Reportez-vous au manuel du logiciel système GS/OS pour la description des différents paramètres.

#### □ Imprimer... ; raccourci clavier ⌘-P

Cette commande fait apparaître un dialogue de sélection. Celui-ci permet de choisir la taille d'impression de la carte et quelles cartes sont à imprimer suivant trois critères.

Imprimer la pile

<input type="radio"/> Imprimer une carte par page	<input checked="" type="radio"/> Carte courante seulement
<input checked="" type="radio"/> Cartes grandeur normale	<input type="radio"/> Toutes les cartes
<input type="radio"/> Réduction 50%	<input type="radio"/> Cartes précédentes
<input type="checkbox"/> Pas d'espace entre les cartes	

Annuler OK

Une fois que vous avez validé OK, le dialogue standard du gestionnaire d'impression apparaît.

- ❑ **Quitter HyperStudio** ; raccourci clavier ⌘-Q

Cette commande ferme la pile qui se trouve en mémoire et vous renvoie à l'application de démarrage. Si la pile ouverte a été modifiée depuis la dernière sauvegarde, une fenêtre vous demandera confirmation ou infirmation de ce choix.

## Le menu Edition

- ❑ **Annuler** ; raccourci clavier ⌘-Z

Annule la dernière action que vous avez effectuée en matière d'édition.

- ❑ **Couper** ; raccourci clavier ⌘-X

Un objet d'HyperStudio (graphique, texte ou bouton) que vous sélectionnez à l'aide du pointeur du menu **Outils** est enlevé de la carte présente à l'écran à l'aide de cette commande et copié sur le **Presse-papiers**. On peut ainsi déplacer des objets d'une carte à l'autre (voir aussi les commandes **Copier** et **Coller**).

En plus des objets, on peut aussi couper des portions du fond de la carte pour les coller sur d'autres cartes. Pour sélectionner ces portions, il faut utiliser les outils lasso ou rectangle que vous trouverez dans le menu **Outils**.

- ❑ **Copier** ; raccourci clavier ⌘-C

Commande dotée des mêmes fonctions que **Couper**, sauf que l'objet sélectionné ou la portion de fond de carte reste sur la carte (pas d'effacement).

- ❑ **Coller** ; raccourci clavier ⌘-V :

Cette commande permet de coller sur la carte présente à l'écran ce que vous avez mis sur le **Presse-papiers** à l'aide des commandes **Couper** ou **Copier**. Une fois collé, l'objet peut être positionné n'importe où sur la carte à l'aide de la souris et d'un rectangle de sélection. Ceci fait, cliquez en dehors de l'objet pour le poser sur la carte.

- ❑ **Effacer**

Cette commande efface un objet sélectionné sans le coller sur le **Presse-papiers**. Utilisez le pointeur du menu **Outils** pour faire la sélection.

- ❑ **Nouvelle carte** ; raccourci clavier ⌘-N

Cette commande affiche une nouvelle carte à l'écran avec le fond de la carte précédente, mais sans les objets de celle-ci si l'option **Effacer le fond à chaque nouvelle carte** est désactivée. Dans le cas contraire, la nouvelle carte aura le fond de la couleur sélectionnée dans **Couleur du fond...** du menu **Options**.

Edition	
Annuler	⌘Z
Couper	⌘X
Copier	⌘C
Coller	⌘V
Effacer	
Nouvelle carte	⌘N
Effacer la carte	
Couper la carte	
Copier la carte	
Retourner horiz.	
Retourner vert.	
Effacer le fond	⌘E

#### **Effacer la Carte**

Vous utiliserez cette commande pour enlever une carte de la pile (celle qui est présentée à l'écran). Si d'autres cartes de la pile sont reliées à celle-ci par des boutons, HyperStudio vous en avertit.

Si vous persistez alors à vouloir la supprimer, les boutons en question seront marqués "sans destination" par l'intermédiaire d'un rectangle rouge qui les entourera, pour vous permettre de mieux les reconnaître et d'éventuellement les effacer.

#### **Couper la Carte**

Vous mettrez en œuvre cette commande pour déplacer la position d'une carte dans la pile. Elle enlève de la pile la carte présente à l'écran et la colle en attente sur le presse-papier.

Si d'autres cartes sont reliées par des boutons cette carte, mêmes remarques que ci-dessus au sujet des boutons sans destination si vous ne la recollez pas quelque part dans la pile.

#### **Copier la Carte**

Commande identique à **Couper la Carte**, sauf que la carte copiée reste présente dans la pile.

#### **Retourner horizontalement**

Cette commande permet de retourner horizontalement l'objet sélectionné à l'aide du rectangle de sélection situé dans le menu **Outils**.

#### **Retourner verticalement**

Cette commande permet de retourner verticalement l'objet sélectionné à l'aide du rectangle de sélection situé dans le menu **Outils**.

#### **Effacer le fond ; raccourci clavier ⌘-E**

Cette commande efface le fond de carte présent à l'écran et le remplace par une des seize couleurs de la palette d'HyperStudio, sélectionnée à l'aide de **Couleur du fond...** du menu **Options**.

## Le menu Déplacement

- **Retour** ; raccourci clavier ⌘-R

Affiche la dernière carte visionnée (qui n'est pas forcément la carte précédent, dans la pile.

- **Base** ; raccourci clavier ⌘-H)

La pile de base d'HyperStudio est une pile qui vous permet de lancer des piles dont les icônes y sont reproduites. Vous pouvez y ajouter vos propres piles ou même la recréer entièrement. La pile correspondante s'appelle impérativement *Base*.

D'autres piles peuvent être reliées à la carte de base de *Base*.

- **Première carte** ; raccourci clavier ⌘-1

Affiche la première carte de la pile.

- **Carte précédente** ; raccourci clavier ⌘-<

Affiche la carte précédent, dans la pile, celle qui est à l'écran. Si celle-ci est la première carte, c'est alors la dernière carte qui est affichée.

- **Carte suivante** ; raccourci clavier ⌘->

Affiche la carte qui suit, dans la pile, celle qui est à l'écran. Si celle-ci est la dernière carte, c'est alors la première carte qui est affichée.

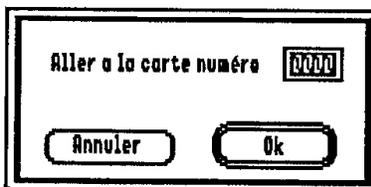
- **Dernière carte** ; raccourci clavier ⌘-9

Affiche la dernière carte de la pile.

- **Aller à la carte...**

Permet d'aller à la carte du numéro de votre choix. Il faut donner le numéro de la carte lorsque le dialogue ci-dessous apparaît, puis cliquer sur **OK** ou presser **Retour**. Comme d'habitude, vous avez la possibilité de cliquer sur **Annuler**.

Déplacement	
Retour	⌘R
Base	⌘H
Première carte	⌘1
Carte précédente	⌘<
Carte suivante	⌘>
Dernière carte	⌘9
Aller à la carte...	
Recherche de texte...	⌘F

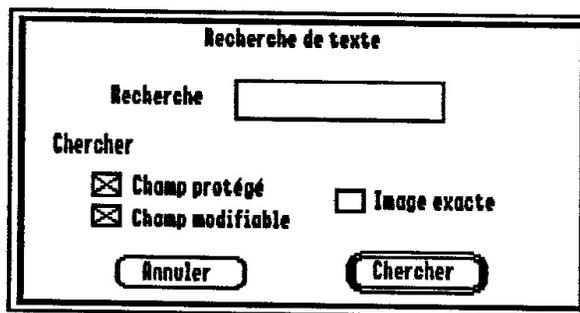


□ **Rechercher de texte...** ; raccourci clavier ⌘-F

Cette commande vous permet de chercher les cartes contenant certains mots ou phrases (des chaînes de caractères) placés dans les objets texte présents sur les cartes. Vous entrez le mot ou la phrase à chercher à l'aide d'une boîte de dialogue qui s'ouvre à l'écran.

Notez que la recherche ne s'effectue dans la pile que sur les cartes suivants la carte affichée à l'écran (le cas échéant, activez First Card) et que deux types différents d'objets texte peuvent être recherchés : ceux qui sont verrouillés et ceux qui sont modifiables (pour en savoir plus, voyez plus loin la description de la commande **Infos sur le texte...** du menu **Objects**).

Cette fenêtre offre plusieurs choix :

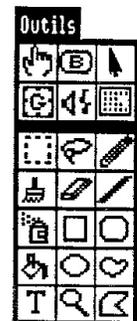


**Rechercher de texte...** n'effectue pas de recherche dans du texte dessiné avec les outils de dessins.

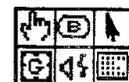
---

## Le menu Outils

Deux catégories d'outils sont regroupés dans ce menu. Les icônes supérieures permettent d'éditer les objets d'une carte (textes, graphiques, boutons, sons). Les autres sont des outils de peinture permettant de retoucher, voire de créer des fonds de carte.



### Les outils d'édition



□ **Main**

C'est l'outil utilisation qui a la forme d'une main. Il permet de cliquer sur des boutons d'une carte pour les activer.



## □ Bouton

Sert d'abord à faire apparaître dans un rectangle les boutons invisibles d'une carte, afin de pouvoir les éditer. Vous pouvez aussi avec cet outil draguer un bouton pour le repositionner sur la carte ou bien utiliser les outils de copie du menu **Edition**. Pour faire apparaître les informations sur un bouton, il faut cliquer sur ce bouton, puis sélectionner **Infos sur le bouton...** du menu **Objets**. 

## □ Pointeur

Outil utilisé pour sélectionner des objets que vous souhaitez éditer. Une fois fait, ceux-ci peuvent être coupés, copiés ou effacés. Pour faire apparaître les informations sur un objet, il faut cliquer sur cet objet, puis sélectionner **Infos sur le bouton...** du menu **Objets**. 

D'une manière générale, les règles d'édition sont les suivantes :

**Pour repositionner un objet** : cliquez une fois sur l'objet avec le pointeur puis draguez l'objet jusqu'à sa nouvelle position. Les objets-texte ou objets-graphique peuvent de plus être redimensionnés en draguant sur les poignées (handles) de ceux-ci. On les pose sur la carte en cliquant n'importe où en dehors.

**Pour éditer un objet** : quand un objet a été sélectionné en cliquant dessus avec le pointeur, on peut alors le couper, le copier ou l'effacer en utilisant les outils correspondants du menu **Edition**.

Si vous souhaitez éditer les attributs de cet objet, comme la bordure d'un texte ou d'un graphique, vous devez activer **Infos sur l'article...** du menu **Objets**.

## □ Outil image

Permet de faire apparaître tous les objets graphiques d'une carte. En cliquant ensuite sur un objet particulier, on peut le draguer jusqu'à une autre position, ou bien le redimensionner à l'aide des poignées, ou bien le couper, le copier, l'effacer. 

Notez qu'on ne peut pas agrandir un objet graphique qui est importé à chaque fois d'un fichier, car celui-ci ne se trouve pas alors gardé dans la pile.

Si vous cliquez sur l'objet graphique sélectionné, vous avez accès aux informations sur cet objet via le menu **Objets**, option **Infos sur l'article...** Vous pouvez modifier les attributs de celui-ci, à partir de la fenêtre d'information, comme lorsque vous l'avez créé : changer le type de bordure par exemple.

## □ Outil son

Cette icône représente un haut-parleur et est utilisée pour faire apparaître les boutons, invisibles ou non, auquel des enregistrements sonores sont rattachés. Les possibilités de manipulation sont ensuite les mêmes que pour un objet graphique (voir ci-dessus). 

**Note** : si vous voulez éditer le son attaché à une carte (et non à un bouton), c'est la fonction **Infos sur la carte...** du menu **Objets** qu'il faut activer et non l'outil radio (**Outil son**).

## □ Outil texte

Permet de faire apparaître les objets texte présents sur la carte. Ensuite, mêmes possibilités de manipulation que pour un objet graphique (voir ci-dessus).



## Les outils de peinture



## □ Rectangle de sélection

Permet en draguant avec la souris de couper ou copier sur le presse-papier une portion rectangulaire de la carte affichée à l'écran. Quand cet outil est activé, le curseur se change en une croix que l'on drague avec la souris pour ouvrir le rectangle de sélection. Ceci fait, on peut déplacer le rectangle clignotant qui apparaît sur l'écran en draguant l'intérieur de celui-ci. Quand on relâche le bouton de la souris, on peut alors couper ou copier la zone ainsi sélectionnée. Si vous cliquez en dehors du rectangle clignotant, l'opération de sélection est annulée.



La sélection peut être manipulée avec les options **Retourner Horiz.** ou **Retourner Vert.** du menu **Edition**.

## □ Lasso

Cet outil a la même fonction que le rectangle de sélection. Il sert à sélectionner une image de forme irrégulière, en extrayant de celle-ci la couleur de fond sur laquelle elle est posée. Il suffit pour cela d'entourer l'image avec une ligne tracée avec la souris et de relâcher le bouton de celle-ci quand la ligne est fermée (même approximativement).



## □ Crayon

Permet avec la souris de dessiner une forme à main levée avec la couleur choisie dans le menu **Couleurs**. La fonction **Annuler** du menu **Edition** permet d'annuler le dernier tracé (celui que vous avez fait avant de relâcher le bouton de la souris).



## □ Brosse

Même fonction que le crayon, mais on peut choisir des tracés d'épaisseur variée.



## □ Gomme

Pour effacer des portions d'écran en y faisant glisser la gomme avec la souris.



## □ Outil ligne

Permet de dessiner des lignes droites avec la couleur active. Pressez le bouton de la souris (avec le curseur à l'endroit de départ) et draguez jusqu'à l'endroit d'arrivée. Relâchez le bouton.



On peut changer l'épaisseur des traits en activant **Epaisseur des lignes** du menu **Options**.

#### □ Vaporisateur

Permet de "vaporiser" des points colorés sur une portion de l'image quand on clique avec la souris.



#### □ Rectangle :

Pour dessiner un rectangle avec la couleur et l'épaisseur de trait courantes. Pressez le bouton de la souris (avec le curseur positionné au sommet gauche du rectangle que vous voulez tracer) et draguez jusqu'à ce que le rectangle ait les dimensions souhaitées. Relâchez alors le bouton de la souris. Pour obtenir un rectangle plein (avec la couleur courante), il faut au préalable avoir sélectionné **Forme pleine** dans le menu **Options**.



#### □ Rectangle arrondi

Pour dessiner un rectangle avec les coins arrondis, qui utilise la couleur et l'épaisseur de trait courantes. Pressez le bouton de la souris (avec le curseur positionné au sommet gauche du rectangle que vous voulez tracer) et draguez jusqu'à ce que le rectangle ait les dimensions souhaitées. Relâchez alors le bouton de la souris. Pour obtenir un rectangle plein (avec la couleur courante), il faut au préalable avoir sélectionné **Forme pleine** dans le menu **Options**.



#### □ Pot de peinture

Remplit avec la couleur courante une région fermée de l'écran. La partie active de l'outil est l'extrême pointe de la petite zone noire du curseur, au moment où vous cliquez. Il peut arriver que l'écran entier se remplisse. Pas d'affolement : pour revenir à la situation initiale, activez **Annuler** du menu **Edition**.



#### □ Ovale

Permet de dessiner une forme ovale qui utilise la couleur et l'épaisseur de trait courantes. Pressez le bouton de la souris (avec le curseur positionné au sommet gauche du rectangle que vous voulez tracer) et draguez jusqu'à ce que la forme ait les dimensions souhaitées. Relâchez alors le bouton de la souris. Pour obtenir une forme ovale pleine (avec la couleur courante), il faut au préalable avoir sélectionné **Forme pleine** dans le menu **Options**.



#### □ Forme libre

Cet outil, comme le crayon, permet de dessiner à main levée avec la couleur courante. Différence : il ferme automatiquement votre dessin par une ligne tracée entre les points de départ et d'arrivée (c'est à dire au moment où vous relâchez le bouton de la souris).



Vous pouvez choisir l'épaisseur du tracé en activant **Draw Filled** (tracé plein) dans le menu **Options**.

## □ Texte

Pour dessiner du texte sur le fond de la carte. Positionnez le curseur à l'endroit où vous voulez commencer et cliquez. Vous pouvez alors entrer votre texte. Cliquez encore une fois pour terminer, mais attention : ceci fait, vous ne pourrez plus modifier celui-ci, sauf utiliser les outils de dessin à votre disposition. T

Vous pouvez en cours de frappe modifier le style de texte en activant **Text Style...** du menu **Options**.

**Attention** Dessiner du texte n'est pas la même chose que de créer un objet texte : ce dernier est indépendant du fond de carte et peut être édité, déplacé et modifié à tout moment.

## □ Loupe

Lorsque l'on active la loupe, un rectangle de sélection apparaît à l'écran. Il faut le positionner avec la souris sur la portion d'image à retoucher, cliquez : la portion agrandie apparaît à l'écran, ainsi qu'une vue réduite située en haut à gauche de l'écran. Vous pouvez changer la couleur à l'aide du **Menu Couleurs** ou bien en cliquant sur un point ayant la couleur que vous souhaitez en maintenant enfoncé la touche **Q**. Vous pouvez déplacer l'écran dans l'image agrandie en pressant la touche **Option** puis en draguant avec la main qui apparaît. Vous pouvez passer en visualisation normale en cliquant dans la fenêtre contenant la vue réduite, puis sélectionner à nouveau à l'aide du rectangle de sélection une autre portion de l'image à retoucher. Q

## □ Polygone

Pour dessiner un polygone de forme quelconque avec la couleur et l'épaisseur de trait courantes. Quand vous relâchez le bouton de la souris, le polygone se ferme entre le dernier et le premier sommet de celui-ci. Vous pouvez remplir d'une couleur choisie le polygone en sélectionnant au préalable **Forme pleine** du menu **Options**. P

---

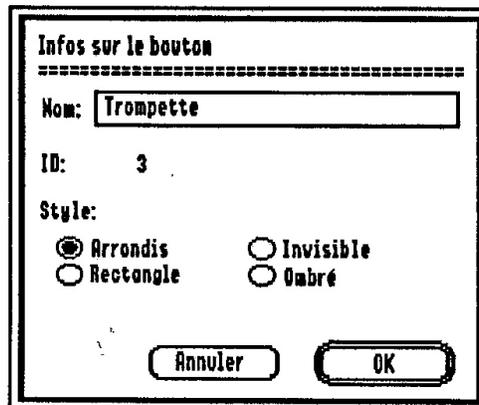
## Le menu Objets

Objets	
Infos sur l'article...	⌘I
Infos sur la carte...	
Infos sur le fond...	
Infos sur la pile...	
Placer derrière	
Placer devant	
Ajouter un bouton...	⌘B
Ajouter un objet graphique...	⌘G
Ajouter un champ texte...	⌘T
Ajouter une vidéo...	

□ Infos sur l'article... ; raccourci clavier ⌘-I

Permet de faire apparaître dans une fenêtre le type de l'objet, la méthode d'accès aux données et la taille mémoire utilisée quand la carte portant cet objet est affichée. Pour ceci, il faut au préalable sélectionner l'objet à l'aide de l'outil bouton, puis cliquer en utilisant le pointeur (Outil d'édition) du menu Outils.

Infos sur un bouton...



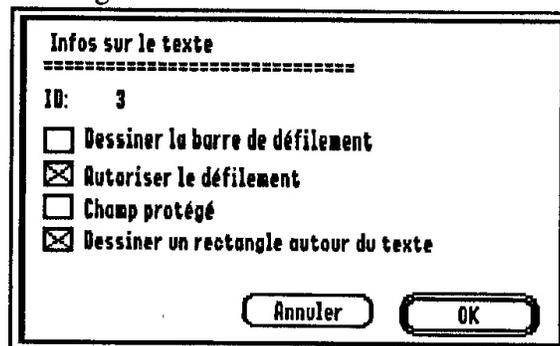
Affiche le nom du bouton (y compris le nom des boutons invisibles), le "Button ID" (numéro d'ordre dans la pile) et le style de bouton :

- Coins arrondis
- Coins carrés
- Bouton invisible
- Rectangle ombré

Si deux boutons se chevauchent, c'est celui qui a le plus petit numéro d'ordre dans la carte qui sera affiché. Pour changer leur ordre, utilisez **Placer devant** ou **Placer derrière** du menu Objets.

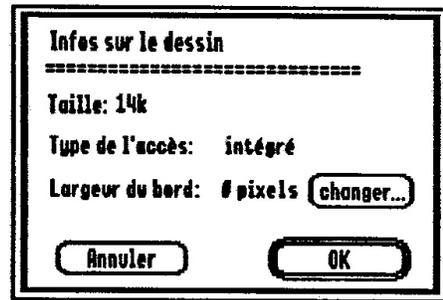
Infos sur un texte

Cette option affiche une fenêtre de dialogue :



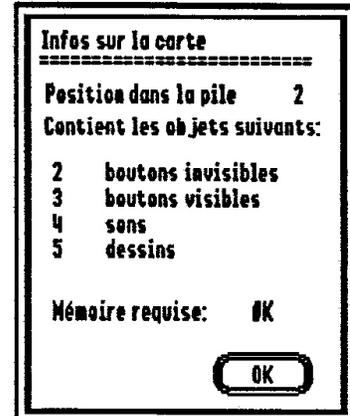
☐ **Infos sur un graphique**

Cette option affiche une fenêtre de dialogue qui donne les informations suivantes :



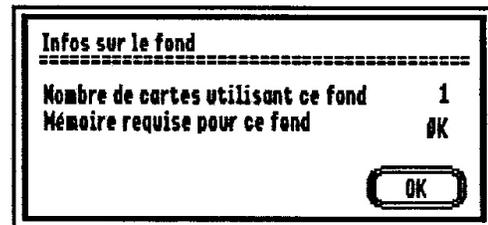
☐ **Infos sur la carte...**

Cette option affiche une fenêtre de dialogue qui donne les informations suivantes :



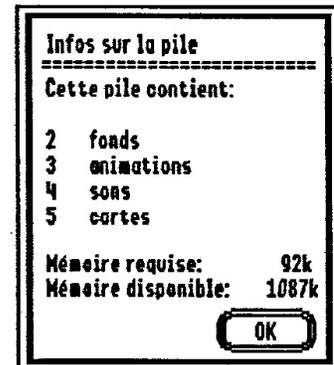
☐ **Infos sur le fond**

Cette option affiche une fenêtre de dialogue qui donne les informations suivantes :



☐ **Infos sur la pile**

Cette option affiche une fenêtre de dialogue qui donne ces informations :



#### ❑ Placer derrière

Utilisé lorsque deux objets se chevauchent à l'écran : permet de passer à l'arrière-plan l'objet sélectionné.

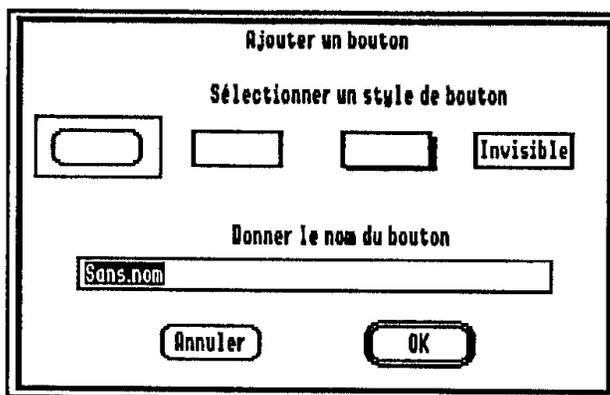
#### ❑ Placer devant

Utilisé lorsque deux objets se chevauchent à l'écran : permet de passer au premier plan l'objet sélectionné.

#### ❑ Ajouter un bouton... ; raccourci clavier (C-B)

Vous permet de créer un bouton en choisissant sa forme et son nom, sa position sur la carte et l'action qui se produira lorsque vous cliquerez dessus avec la souris. Tout d'abord, quatre formes vous sont proposées (y compris bouton invisible) et une ligne de texte vous permet d'entrer l'éventuel nom du bouton. Ensuite, en draguant avec la souris la forme sélectionnée sur la carte, vous devez positionner le bouton (et pouvez le redimensionner s'il est invisible), puis le poser en cliquant en dehors de son dessin ou en pressant la touche **Entrée**.

Il faut noter que l'on peut modifier à l'aide de l'outil flèche le type de bouton défini par cette fenêtre. Consultez la description du fonctionnement de l'outil flèche.



#### Choisir l'action du bouton

Enfin, une fenêtre s'ouvre pour que vous puissiez définir quel type d'action le bouton va avoir. On peut distinguer : la définition de la liaison avec d'autres cartes ; le bouton radio (qui fait entendre une séquence sonore) ; le bouton-vidéo qui anime une séquence d'images (une balle qui rebondit par exemple) stockées sur un disque ou même sur un vidéodisque ; le bouton QCM (qui permet de bâtir des piles du type "questionnaire à choix multiple" ou "Quiz", action bien connue des enseignants).

Voici les différentes actions possibles :

#### ▪ Aller à :

Les choix sont les suivants :

**Une autre carte...** : en activant le menu **Déplacement**, on choisit ainsi la carte de la pile qui sera affichée quand on cliquera dans le bouton. Quand c'est fait, cliquez dans **OK** pour valider la mise en relation.

**Carte suivante** : cette carte sera reliée à la carte suivante.

**Carte précédente** : cette carte sera reliée à la carte précédente.

**Autre pile** : c'est l'interface standard Apple qui vous laisse alors sélectionner la pile en question.

**Autre programme** : l'action du bouton lance alors l'application sélectionnée après que vous l'ayez choisie à l'aide de l'interface standard Apple. Après avoir quitté ce programme, HyperStudio vous laisse le choix entre revenir à la pile que vous êtes en train de définir ou bien à la pile de base.

**Pas de connexion** : on reste sur la même carte, de la même pile, sans quitter cette application.

Pour les cinq premiers types de mise en relation, HyperStudio vous laisse le choix de la transition, c'est à dire la façon dont la carte de votre pile va s'effacer de l'écran. Seize effets possibles sont à votre disposition, comme par exemple le fondu au noir, l'effet "stores vénitiens", etc... La pile *Intro* présente sur le disque /HS.DEMO vous permettra d'expérimenter tous ces effets.

Choisissez l'effet du bouton:

Aller à:

- Une autre carte...
- Carte suivante
- Carte précédente
- Base
- Retour
- Autre pile...
- Autre programme...
- Pas de connexion

Actions:

- Jouer un son...
- Lancer une vidéo...
- Actionner une XCMD...
- Animer...

Vitesse: 5      Répétition: 15

- Bouton automatique retardé
- Activé continuellement

Délai en sec.: 10

Annuler      Terminé

## ■ Actions

Chacun de ces boutons permet l'exécution d'une action. Reportez-vous ci-dessous pour la description des différentes actions possibles.

### **Jouer un son**

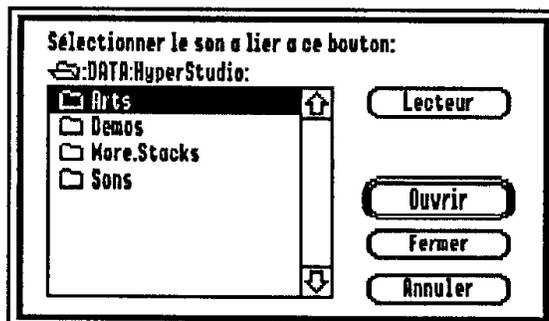
Permet d'entendre une séquence sonore quand on clique sur la case à cocher. Cette séquence peut être préenregistrée sur disque ou bien enregistrée sur le champ si votre carte de numérisation est installée. Il est aussi possible d'annuler cette action par un clic dans le bouton **Annuler**.

Ajouter un Son

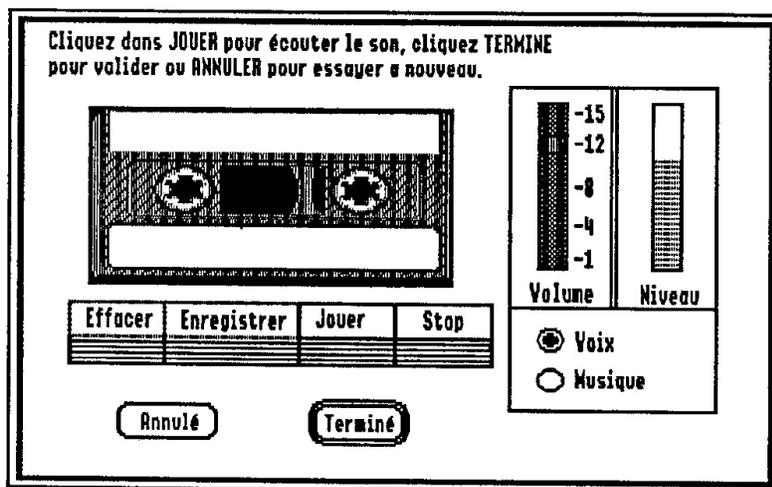
Le son sera entendu quand l'utilisateur cliquera sur ce bouton.  
Charger un son du disque, ou l'enregistrer maintenant?

Annuler      Enregistrer      Fichier

## Fichier

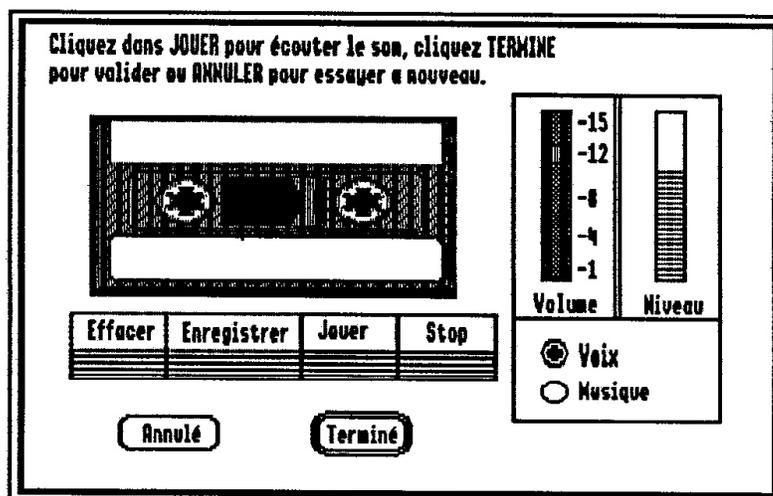


Ajouter une séquence sonore préenregistrée : c'est l'interface standard Apple qui vous laisse alors choisir et charger le fichier son correspondant au format Sound Shop. Une fois fait, l'image d'une cassette audio apparaît à l'écran avec divers contrôles vous permettant, comme pour un magnétophone, d'écouter la séquence en question, de modifier le volume d'écoute et d'arrêter la lecture de l'enregistrement. Lorsque le niveau d'écoute est satisfaisant, cliquez sur **Terminé** pour valider le choix du son.



### Enregistrer maintenant - si la carte est installée -

Assurez-vous d'abord que la carte de numérisation, que votre lecteur de cassette ou que le microphone d'HyperStudio sont correctement branchés. Une image représentant un lecteur de cassette apparaît à l'écran. Vous agissez ensuite, comme avec un magnétophone, sur les boutons **Enregistrer**, **Jouer**, **Effacer**, etc... Vous avez le choix entre deux qualités d'enregistrement : **Voix** (Enregistrement de la voix) qui est le réglage par défaut et **Musique** (Enregistrement de la musique) si vous souhaitez une meilleure qualité



Lors de l'enregistrement, le pourtour de l'écran passe au rouge, il reprend la couleur standard dès la fin de l'enregistrement.

**RAPPEL** : une seconde de voix occupe 10,4 Ko de mémoire et une seconde de musique 18 Ko.

#### Annuler

Permet d'annuler cette action et de revenir à **Choisir l'action du bouton**.

#### Lancer une vidéo...

On peut utiliser un lecteur de vidéodisque connecté à l'Apple IIGS (mais pas un magnétoscope qui, en général, ne possède aucun moyen de repérage des images) : voyez plus loin la rubrique **Ajouter une Vidéo**.

#### Animer...

La définition de cette action ressemble beaucoup à celle de **Jouer une vidéo**. Il est possible de modifier la vitesse d'affichage des images ainsi que le nombre de répétition de la séquence.

On peut utiliser une suite de fichiers graphiques présents sur un disque dont les noms se terminent par deux chiffres (comme Brejoux11, Brejoux12, etc...) et visualiser successivement ceux-ci dans une fenêtre de la carte que vous positionnez et dimensionnez à votre guise. Cette animation est tout à fait analogue à celle réalisée par certains programmes graphiques comme GS/Paint (PaintWorks Plus), PaintWorks Gold, Deluxe Paint II, 8/16 Paint, etc...

## Actionner une XCMD...

Cette option permet l'exécution d'une X Commande. Une fenêtre apparaît pour demander le texte à envoyer à l'XCMD lorsque le bouton est activé.

Consultez le fichier texte situé sur la disquette /HS.Demo pour la syntaxe ainsi que pour un exemple d'X Commande.

### ■ Boutons QCM

Permet de fabriquer des piles à vocation EAO (Enseignement Assisté par Ordinateur). Plus précisément, imaginez que la carte affiche une question avec plusieurs réponses possibles et qu'elle demande de cocher la "bonne réponse" (QCM : Questionnaire à Choix Multiple). Il n'y a le choix qu'entre trois possibilités :

#### Bonne réponse

Cocher cette boîte augmente d'une unité un compteur interne, la première fois seulement qu'elle est cliquée, en vue de l'établissement d'un score final. Quand la pile est quittée, HyperStudio écrit alors un fichier ASCII sur disque, rattaché à la pile et résumant la session (score, date et heure, etc...) pour une utilisation ultérieure laissée aux bons soins de l'utilisateur. Notez qu'il ne peut y avoir qu'un seul bouton **Bonne réponse** sur une carte, ce qui signifie qu'on ne peut poser qu'une seule question par carte.

#### Réponse erronée

Cocher cette boîte diminue de un le score décrit dans l'option précédente. Il peut y avoir plusieurs boutons de ce type sur la même carte.

#### Pas de test

Option par défaut, invalide les deux options précédentes.

### ■ Activation après délai

Cette option a essentiellement deux types d'utilisation :

la réalisation de piles de démonstration sans action de l'utilisateur

faire jouer une animation, un son, etc, lorsque l'on arrive sur une carte.

Cocher cette case permet donc d'activer le ou les boutons situés sur cette carte après un temps défini par le programmeur. Il est nécessaire de cocher **Activer les boutons** du menu **Préférences**.

### □ Ajouter un objet graphique ; raccourci clavier ⌘-G

Lorsque vous activez pour la première fois cette option et que vous n'avez pas sélectionné **Utilisateur avancé** de l'option **Préférences** du menu **⌘**, une fenêtre apparaît. Un clic dans le bouton ou une pression sur la touche **Retour** permet de passer au chargement de l'image.

Il y a quatre étapes nécessaires pour insérer une portion d'image sélectionnée par dessus le fond d'une carte :

- 1 - il faut choisir l'image à charger à l'aide de l'interface standard Apple
- 2 - on agrandit la fenêtre d'affichage de l'image en pointant la souris sur un de ses angles
- 3 - on positionne le dessin dans le rectangle de sélection à l'aide de la main. Un clic permet de poser le dessin sur la carte.
- 4 - on attribue une bordure à la portion d'image qui vient d'être insérée dans la carte en sélectionnant la taille de la bordure, puis en validant le choix par un clic dans le bouton **Continuer** ou si l'on ne désire pas de bordure on choisit **Pas de bordure**.

**Ajouter un champ de texte** ; raccourci clavier ⌘-T

Permet d'ajouter un objet texte sur un fond de carte. Deux options possibles :

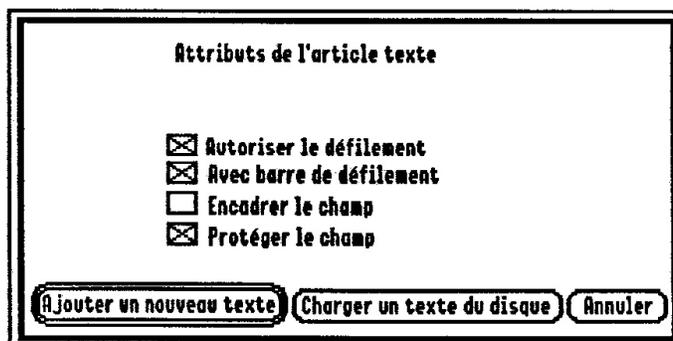
- Editer un texte
- Charger un texte à partir d'un fichier sur disque

#### **Ajouter un nouveau texte**

Cette option vous permet d'entrer du texte dans ce champ. A tout moment, vous pouvez changer de police, de style ou de taille de caractères et couper ou copier toute portion du texte que vous venez de taper. Un clic en dehors du champ texte ou bien une pression sur la touche **Entrée** pose le champ texte sur la carte.

#### **Charger un texte du disque**

Cette option vous donne le choix entre un fichier ASCII ou un fichier traitement de texte au format AppleWorks "classique". L'interface standard Apple vous permet de sélectionner et ouvrir ce fichier. Ensuite, une fenêtre de sélection rectangulaire vous permet, en draguant avec la souris de sélectionner la portion de texte qui vous intéresse (il y a un ascenseur si le texte déborde de l'écran). Vous pouvez alors positionner cette fenêtre sur la portion adéquate de la carte puis poser le texte qu'elle contient en cliquant en dehors de la carte ou avec une pression sur la touche **Entrée**.



Il est possible de sélectionner une police de caractères en utilisant l'option **Style...** du menu **Options**. On peut également choisir la couleur de l'écriture du texte en utilisant :

- l'option **Couleur du texte...** du menu **Options**
- le menu **Couleurs**, en cliquant sur la couleur désirée

Note : Seules les 16 couleurs "standard" sont utilisables.

#### □ Ajouter une vidéo

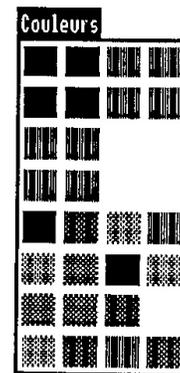
Mêmes fonctions que pour le bouton vidéo décrit plus haut et mêmes différences qu'entre la carte radio et le bouton radio. Reportez-vous à ces rubriques. Cette fonction ne peut être activée que si vous avez connecté un lecteur LaserVision ® Pioneer 4200 ou compatible, ou bien si une "Video Overlay Card" est connectée dans le slot 3, réglage du tableau de bord sur *Votre carte*.

---

## Le menu Couleurs

Ce menu sert à fixer les couleurs utilisées par les outils de peinture d'HyperStudio (voir le menu **Outils**) en mode SHR 640. En plus des 16 couleurs standard, 16 motifs supplémentaires peuvent être utilisés.

Seules les 16 couleurs sont toujours utilisables. En effet, les 16 motifs sont parfois indisponibles, par exemple si vous utilisez l'outil flèche. Il est possible de modifier la couleur de l'affichage d'un texte à l'intérieur d'un champ texte en utilisant l'outil flèche.



Si vous chargez des images qui n'utilisent pas la palette standard Apple (créées par d'autres programmes de dessin), vous risquez d'avoir des surprises au niveau des couleurs affichées. Si ces images sont en mode SHR 320 (et il y en a beaucoup !), vous rencontrerez systématiquement ce problème : dans ce cas, et si vous n'êtes pas programmeur (et même bon programmeur) la seule manière de rétablir les "bonnes" couleurs (au moins approximativement) est d'utiliser une application qui le fait pour vous. *The Graphic Exchange*<sup>1</sup>, de Roger Wagner Publishing, est une de celles-ci.

---

<sup>1</sup> *The Graphic Exchange* est disponible auprès de Bréjoux.Æ.

## Le menu Options

Ce menu est utilisé pour contrôler des fonctions utilisées dans HyperStudio, notamment les outils de peinture. On peut donc modifier la largeur de la ligne, la taille et la forme du crayon, remplir - ou laisser vide - les formes géométriques, fixer la police, sa taille ou son style, modifier la couleur du texte ou du fond de la carte, remplacer ou échanger deux couleurs, revenir sur la palette standard, cacher les boutons ou la barre de menu...

Toutes ces possibilités - valeurs par défaut - sont modifiables par ce menu.

### Epaisseur des lignes...

Vous permet de choisir dans une boîte de dialogue l'épaisseur des traits utilisé par les outils suivants: **Trait, rectangle, rectangle arrondi, ovale.**

### Forme des brosses...

Vous permet de choisir entre différentes formes de brosses.

### Forme pleine

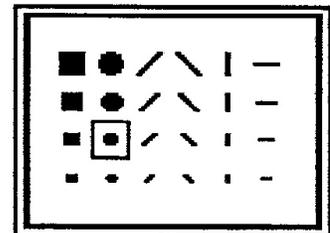
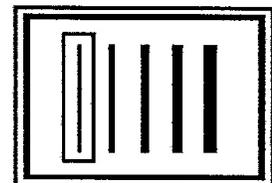
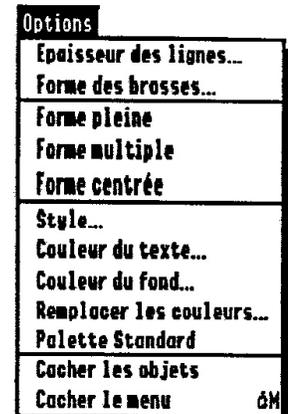
Commande à bascule. Utilise la couleur actuelle pour remplir des formes géométriques. Cette option modifie le fonctionnement des outils suivants : **rectangle, rectangle arrondi, ovale.**

### Forme multiple

Commande à bascule. Dessine plusieurs fois certaines formes géométriques. Cette option modifie le fonctionnement des outils suivants : **rectangle, rectangle arrondi, ovale.**

### Forme centrée

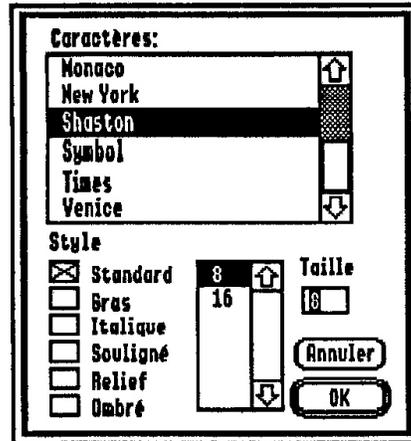
Commande à bascule. Permet de choisir le centre ou sera dessiné une forme géométrique. Cette option modifie le fonctionnement des outils suivants : **rectangle, rectangle arrondi, ovale.**



## □ Style...

Vous permet de choisir une police de caractères, son style et sa taille, quand vous éditez un champ texte ou quand vous dessinez du texte. La variété du choix dépend des polices de caractères que vous avez placées dans le dossier `SYSTEM: FONTS` : de votre disque de démarrage.

Toute police de caractère présente dans le dossier `SYSTEM: FONTS` : lors du lancement d'HyperStudio sera visible dans cette fenêtre et donc utilisable. Si vous désirez utiliser une nouvelle police, copiez la dans ce dossier avant de lancer HyperStudio.



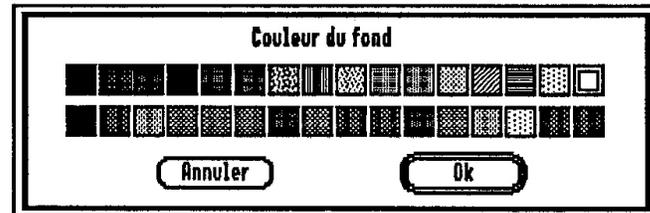
## □ Couleur du texte...

Permet de fixer la couleur du texte lorsque l'on utilise l'outil Texte du menu Outils.



## □ Couleur du fond...

Fixe la couleur du fond. La couleur sélectionnée ici apparaît lorsque vous effacez un fond de carte ou quand vous utilisez la gomme du menu Outils.



## □ Remplacer les couleurs...

Cette option contient deux possibilités :

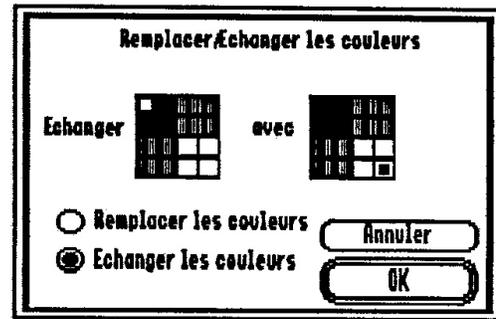
### 1 - Remplacer les couleurs

C'est l'option par défaut. Elle permet de remplacer une couleur par une autre. Pour ce faire, il suffit de sélectionner la couleur à remplacer dans le carré de gauche, puis la couleur de remplacement dans le carré de droite.

Note : La zone contenant la nouvelle couleur n'est pas dissociable de la zone qui contenait déjà cette couleur.

## 2 - Echanger les couleurs

Cette option permet d'échanger deux zones contenant deux couleurs différentes en plaçant la couleur choisie dans le carré de gauche par celle sélectionnée dans le carré de droite. Contrairement à l'option **Remplacer les couleurs**, **Echanger les couleurs** n'ajoute pas deux zones de même couleur pour en former une nouvelle, mais substitue la couleur d'une zone par celle de l'autre zone et inversement.



### Palette Standard

Rétabli la palette standard Apple au lieu de celle utilisée par l'image chargée. Consultez le paragraphe **Menu Couleurs** ci-dessus.

### Cacher les objets

Commande à bascule qui efface ou rétablit à l'écran tous les objets qui sont posés sur un fond de carte. Utile pour sauver un fond de carte par la commande **Enregistrer l'écran** du menu **Fichier**.

### Cacher le menu ; raccourci clavier ⌘-M

Commande à bascule qui efface ou rétablit à l'écran la barre de menu lorsqu'une carte est affichée.



---

## Les applications sonores

**H**YPERSTUDIO EST LIVRE AVEC PLUSIEURS APPLICATIONS SONORES. NOUS ALLONS LES décrire dans ce chapitre.

La première application est celle que nous allons détailler : *Sound Shop*. Les trois suivantes ne seront qu'abordées car elles ne présentent aucune difficulté particulière : il s'agit de *Browser*, *SNS 320* et *SNS 640*.

Voici quel est le rôle respectif de chacune des applications :

- *Sound Shop* Permet d'enregistrer, d'écouter, de modifier et de sauver des sons
- *Browser* Permet d'écouter des fichiers sons
- *SNS 320* Permet d'installer une image (en mode 320 points par ligne) de démarrage, un son de démarrage et de modifier le bip standard de l'Apple IIGS
- *SNS 640* Permet d'installer une image (en mode 640 points par ligne) de démarrage, un son de démarrage et de modifier le bip standard de l'Apple IIGS

Ni *Sound Shop*, ni *HyperStudio* n'utilisent, aujourd'hui, le format MIDI.

---

## Sound Shop

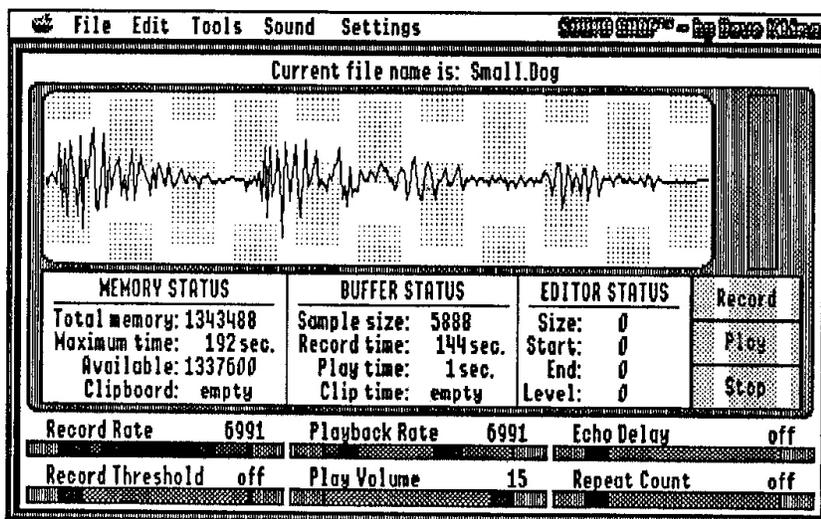
Sound Shop se trouve sur la disquette /HS.SOUNDS. Il y a deux utilisations possibles de Sound Shop :

- Pour écouter et modifier des fichiers sons de provenance diverses
- Pour enregistrer et modifier des sons grâce à la carte de numérisation livrée avec HyperStudio

---

## Enregistrer une séquence sonore

Il faut avoir effectué l'installation de la carte de numérisation tel qu'indiqué au chapitre 1. Installez le micro livré avec HyperStudio ou tout micro à votre convenance.



### MEMORY STATUS

Total memory  
Maximum time  
Available  
Clipboard

Etat de la mémoire  
Mémoire totale  
Temps d'enregistrement maximum  
Disponible  
Presse-papier

### BUFFER STATUS

Sample size  
Record time  
Play time  
Clip time

Etat du tampon mémoire  
Taille de l'échantillonnage  
Durée d'enregistrement  
Durée enregistrée  
Durée dans le presse-papier

<b>EDITOR STATUS</b>	Etat de l'éditeur
Size	Taille
Start	Début
End	Fin
Level	Niveau

**Note :** empty signifie vide. Ce mot apparaît face à **Clipboard** et **Clip time**.

Record Rate	Vitesse d'enregistrement
Record Treshold	Niveau d'enregistrement
Playback rate	Vitesse de reproduction
Play volume	Volume de reproduction
Echo delay	Intervalle de l'écho
Repeat count	Nombre de répétition du son
Record	Enregistrement
Play	Ecouter
Stop	Arrêter

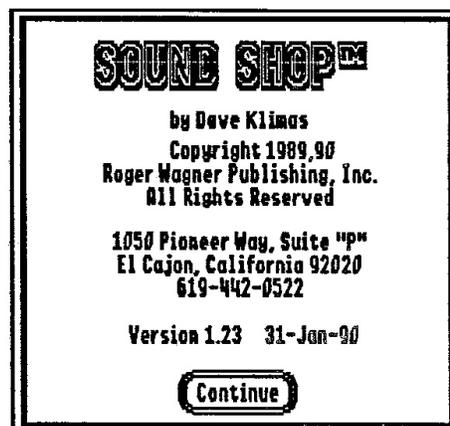
Pour enregistrer une séquence sonore, effectuez les différentes actions décrites ci-dessous :

- Lancez le programme Sound Shop
- Pressez **Retour** lorsqu'apparaît la fenêtre ci-contre :

**Continue** signifie continuer.

Cette fenêtre est la même qui est affichée si vous sélectionnez l'option **About Sound Shop™** du menu .

Elle présente le nom de l'auteur, celui de l'éditeur et son adresse, le numéro de version et la date de cette version.



- Déroulez le menu **File** (Fichier) et sélectionnez l'option **New** (Nouveau)
- Lorsqu'apparaît la phrase **Current file name is: Untitled** (Nom du fichier actuel : Sans titre), cliquez sur le bouton **Record** (Enregistrer) afin de commencer la séquence d'enregistrement

Une fois l'enregistrement sonore effectué, vous pouvez l'écouter en cliquant sur **Play**, ou bien modifier les différents paramètres situés au bas de l'écran.

**Rappel :** Vous pouvez utiliser les différentes possibilités du menu **Edit** (Edition) ainsi que celles des différents autres menus pour modifier la séquence sonore avant ou bien après l'avoir sauvegardée.

---

## Importer une séquence sonore enregistrée sur Macintosh

Il est possible de transférer des images, du texte et également du son en provenance du Macintosh. Les seuls sons utilisables sont ceux enregistrés au format 8 bits non compacté enregistrés à partir de MacRecorder ou autre numériseur. Pour cela, il faut un Macintosh, le logiciel système dans une version supérieure à 5.0 et des fichiers sons.

Il y a deux possibilités :

- Transfert de séquences sonores déjà enregistrées
- Enregistrement de séquences sonores, puis transfert

Nous ne décrivons pas ici les techniques d'enregistrement des sons à partir d'un Macintosh, reportez-vous à la documentation du logiciel que vous désirez utiliser.

Une fois les différents sons à transférer sélectionnés, lancez l'application *Apple File Exchange* (AFE). Transférez les sons sur une disquette Apple II. Aidez-vous du mode d'emploi d'AFE si vous ne l'avez jamais utilisé.

Lancez *Sound Shop*, chargez chaque fichier son, modifiez-le éventuellement, et enfin enregistrez-le.

---

## Importer une séquence sonore

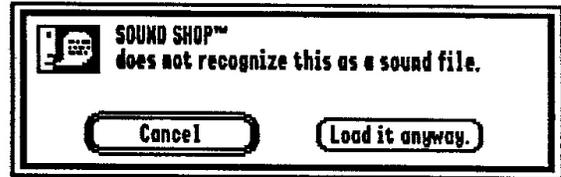
HyperStudio utilise un format de fichier son comprenant plus d'informations que ceux déjà existants. Pour ce faire, et en accord avec Apple, un nouveau type de fichier a été créé. HyperStudio ne peut pas utiliser les fichiers sonores conventionnels, mais Sound Shop a été conçu pour cela. Il faut donc charger ces fichiers sons avec Sound Shop, éventuellement les modifier, puis les sauvegarder sous un nouveau nom (pour ne pas effacer l'ancien fichier) afin qu'ils soient utilisables à partir d'HyperStudio.

Sound Shop peut importer les fichiers sons créés avec les logiciels suivants :

- MDIdeas
- FutureSound
- Sonic Blaster
- Sound Studio
- ainsi que d'autres programmes

Vous trouverez des fichiers sons sur les disquettes de jeux, par exemple. La plupart d'entre-eux ont un nom qui se termine par .SND (pour SouND). N'hésitez pas à les charger, en passant outre au message d'avertissement éventuel vous

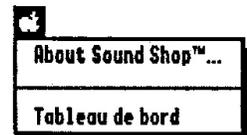
prévenant d'une incompatibilité, et écoutez-les. S'ils sont trop aigus ou trop graves, déplacez le curseur de **Playback Rate**. Si le niveau sonore est trop faible ou trop fort, ajustez le curseur de **Play Volume**. Lorsque vous êtes satisfait du résultat, sauvegardez le fichier son sur votre disquette de travail en utilisant la commande **Save As...** (Sauver Sous...) du menu **File** (Fichier).



## Le menu

Le menu  contient une seule option spécifique à Sound Shop™.

- About Sound Shop™...** fait apparaître une fenêtre qui affiche le nom du programme, son numéro de version, la date, le nom des programmeurs et celui de l'éditeur : *Roger Wagner Publishing*. Il suffit de cliquer dans le bouton **Continue** (ou de presser **Retour**) pour quitter cette fenêtre.

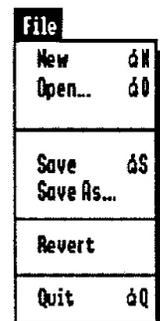


## Le menu **File**

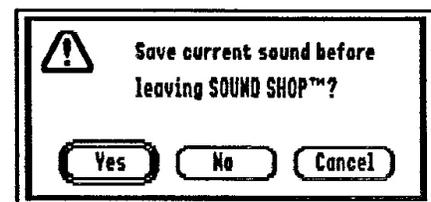
Le menu **File** (Fichiers) contient les options habituelles de l'interface standard Apple.

- Revert** recharge le fichier actuellement en mémoire ce qui nous permet donc de revenir au fichier initial.

Si vous validez **Open** ou bien **Quit** et que vous n'avez pas sauvegardé le son actuellement en mémoire, la fenêtre suivante apparaît :



**Save current sound before leaving Sound Shop™ ?**  
Sauvegarder le son actuel avant de quitter Sound Shop™ ?  
Yes            Oui  
No             Non  
Cancel        Annuler



Activer l'option **Yes** permet de sauvegarder ce fichier son, **No** quitte Sound Shop et **Cancel** annule l'action demandée.

---

## Le menu Edit

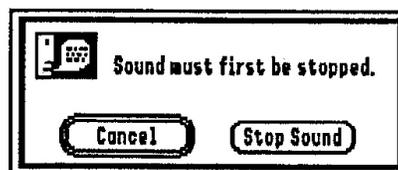
Le menu Edit (Edition) contient les options habituelles mis à part **Play Clipboard** et **Clear Clipboard**.

- Play Clipboard** (Ecouter le presse-papiers) joue la séquence sonore qui se trouve dans le presse-papiers
- Clear Clipboard** (Effacer le presse-papiers) efface le contenu du presse-papiers

Lorsque vous désirez effectuer une opération utilisant les options du menu Edit, il ne faut pas qu'un son soit diffusé. En effet, la fenêtre suivante apparaît dans le cas contraire :

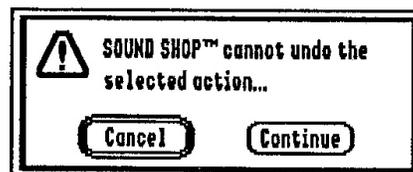
Edit	
Undo	⌘Z
Cut	⌘X
Copy	⌘C
Paste	⌘V
Clear	
Play Clipboard	
Clear Clipboard	

- **Sound must first be stopped**  
Il faut d'abord arrêter de jouer le son.
- **Cancel**            Annuler
- **Stop Sound**      Arrêter le son



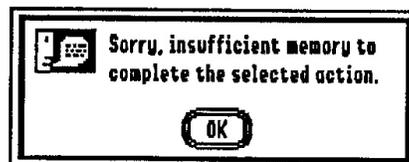
De plus, lorsque vous actionnez l'une des fonctions : **Cut**, **Copy**, **Paste** ou **Clear**, la fenêtre ci-contre est affichée :

- **Sound Shop™ cannot undo the selected action**
- Sound Shop™ ne peut annuler l'action choisie si elle est validée.



Lorsque vous actionnez l'une des fonctions : **Cut** ou **Copy**, après avoir sélectionné une trop grande quantité de son, la fenêtre reproduite à la figure 5-10 est affichée :

Cette fenêtre vous prévient qu'il n'y a pas assez de mémoire pour exécuter l'action que vous avez demandé.



---

## Le menu Tools

Le menu **Tools** (Outils) contient huit options qui sont décrites à la page suivante.

- Erase** (Effacer ; raccourci clavier ⌘-E) efface de la mémoire la portion sonore sélectionnée.
- Fade Up** (Fondu haut ; raccourci clavier ⌘-U) effectue un fondu partant du silence et augmentant le niveau sonore jusqu'au niveau normal.
- Fade Down** (Fondu bas ; raccourci clavier ⌘-D) effectue un fondu partant du niveau sonore normal et allant jusqu'au silence.
- Filter** (Filtre ; raccourci clavier ⌘-F) permet de filtrer la sélection.
- Layer** (Mixer ; raccourci clavier ⌘-L) permet d'ajouter en 'surimpression' un son en provenance du Presse-papiers à la séquence sonore actuellement en mémoire.
- Redraw** (Redessiner ; raccourci clavier ⌘-W) redessine la fenêtre montrant les sons.
- Reverse** (Inverser ; raccourci clavier ⌘-B) inverse le contenu du tampon contenant les sons.
- Stutter** (Atténuer ; raccourci clavier ⌘-T) permet d'atténuer certains sons. Il faut sélectionner une partie sonore, puis activer **Stutter** et enfin écouter le résultat de l'action.

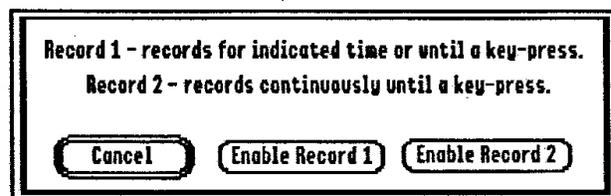
Tools	
Erase	⌘E
Fade Up	⌘U
Fade Down	⌘D
Filter	⌘F
Layer	⌘L
Redraw	⌘W
Reverse	⌘B
Stutter	⌘T

## Le menu Sound

Le menu **Sound** (Outils) contient cinq options :

- Stop** (Arrêter ; raccourci clavier ⌘-H) permet d'arrêter la diffusion du son actuellement en mémoire.
- Play** (Écouter ; raccourci clavier ⌘-P) diffuse le son actuellement en mémoire.
- Record Mode...** (Type d'enregistrement ; raccourci clavier ⌘-M) permet de sélectionner le type d'enregistrement. Voyez plus loin les options **Record 1** et **Record 2**.
- Record 1** (Type 1 ; raccourci clavier ⌘-R) enregistre jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de mémoire disponible ou bien qu'une touche du clavier ait été pressée.

Sound	
Stop	⌘H
Play	⌘P
Record Mode...	⌘M
Record 1	⌘R
Record 2	⌘2



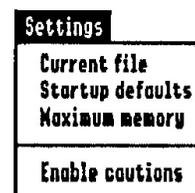
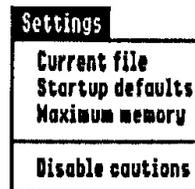
- ❑ **Record 2** (Type 2 ; raccourci clavier C-2) enregistre jusqu'à ce qu'une touche du clavier soit pressée.

---

## Le menu Settings

Le menu Settings (Réglages) contient quatre options :

- ❑ **Current file** (Fichier actuel) permet de revenir aux réglages standards de ce fichier.
- ❑ **Startup defaults** (Réglages par défaut) passe aux réglages par défaut de *Sound Shop*.
- ❑ **Maximum Memory** (Mémoire maximum) modifie l'affichage en fonction de la mémoire disponible.
- ❑ **Disable cautions** (Enlever les fenêtres d'alerte) commande à bascule. Lorsqu'elle est activée ou désactivée, l'affichage dans le menu Settings passe alternativement de **Disable cautions** à **Enable cautions**.



---

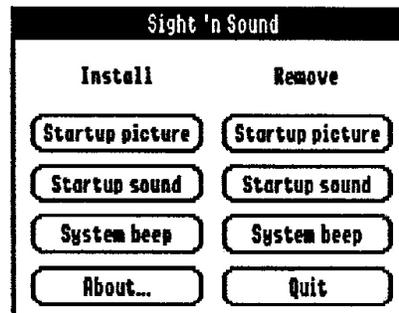
## L'application Sight 'n Sound

Cette application vous donne la possibilité d'installer trois types de fichiers :

- image de démarrage (Startup picture)
- son de démarrage (Startup sound)
- bip système (System Beep)

L'application *Sight 'n Sound* se trouve sous deux noms différents sur la disquette /HS.SOUNDS : SNS.320 et SNS.640. La première utilise l'écran 320 x 200, la seconde utilise l'écran 640 x 200. Lançons donc SNS.640.

Au bout de quelques secondes, les trois menus apparaissent, ainsi que la fenêtre représentée ci-contre.



Cette fenêtre se compose de huit boutons répartis en trois catégories :

- Installer (Install)
- Enlever (Remove)
- Commandes système (About et Quit)

---

## Installer une image ou un son

Il y a trois types d'installation possibles :

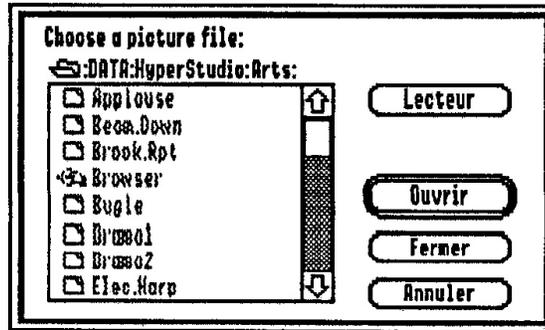
- image de démarrage (Startup picture)
- son de démarrage (Startup sound)
- bip système (System beep)

Nous allons donc voir en détail ces trois types d'installation.

- image de démarrage (startup picture)

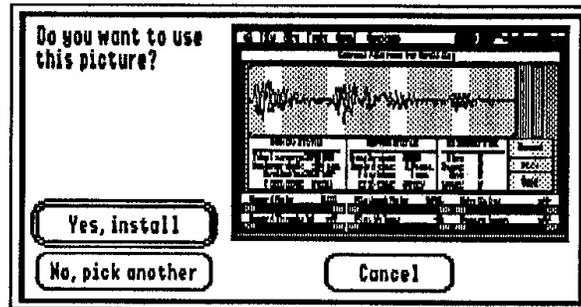
Cliquer sur le bouton **Startup picture** fait apparaître une fenêtre de sélection de fichier (figure 5-16).

Choisissez une image, puis pressez RETURN ou cliquez dans le bouton **Ouvrir** (Open). Une nouvelle fenêtre apparaît et vous montre l'image sélectionnée réduite et vous demande :



- *Do you want to use this picture ?*  
Désirez-vous utiliser cette image ?

- *Yes, install*  
Oui, installer
- *No, pick another*  
Non, choisir une autre
- *Cancel*  
Annuler

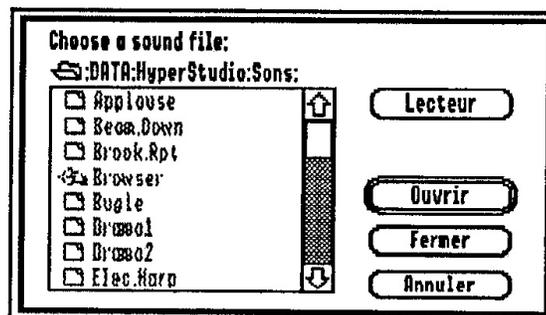


Une fois l'image choisie, elle sera mise en place sur le disque de sélectionné avec un fichier qui la chargera lors du prochain démarrage.

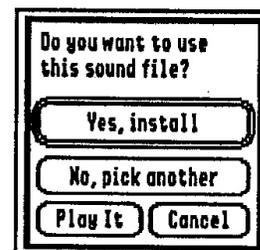
- son de démarrage (Startup sound) ou bip système (System beep)

Cliquer sur le bouton **Startup sound** ou sur **System beep** fait apparaître une fenêtre de sélection de fichier. Choisissez un son, puis pressez RETURN ou cliquez dans le bouton **Ouvrir** (Open).

Une nouvelle fenêtre apparaît et vous demande si vous désirez utiliser ce son :



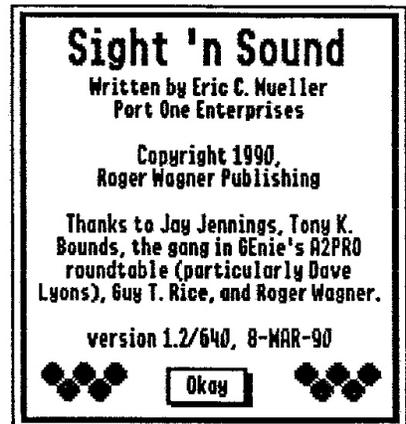
- *Do you want to use this sound file ?*  
Désirez-vous utiliser ce fichier son ?
- *Yes, install*  
Oui, installer
- *No, pick another*  
Non, choisir une autre
- *Play it*  
Joue le
- *Cancel*  
Annuler



Suivant le bouton sur lequel vous cliquerez, vous installerez (**Yes, install**) le fichier son, vous reviendrez à la figure 5-18 (**No, pick another**) ou vous reviendrez à la figure 5-15 (**Cancel**). Si vous cliquez sur **Play it, Sight 'n sound** vous le fera entendre.

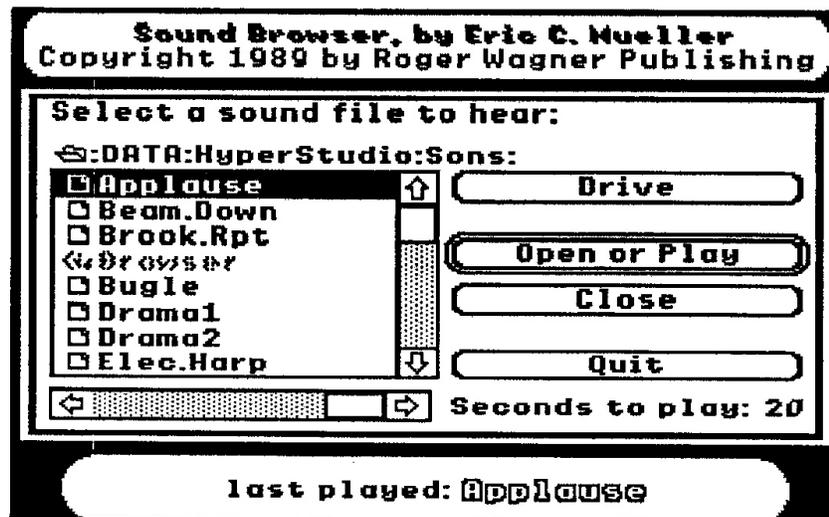
Une fois fichier son de démarrage ou système choisi, il sera mis en place sur le disque de démarrage avec un fichier qui le chargera lors du prochain démarrage.

- En ce qui concerne l'option **Remove** (Enlever), elle vous permet d'enlever les fichiers précédemment installés. Une fenêtre vous indique si un fichier à enlever existe ou non sur le disque de démarrage. Il vous est possible de tester les disques en ligne afin d'en enlever sur un autre disque.
- Enfin, les deux derniers boutons correspondent à **About** (équivalent clavier ⌘-?) et **Quit** (équivalent clavier ⌘-Q) qui ont le même effet que leurs équivalents des menus **⌘** et **File**.



## L'application Sound Browser

Cette application, qui fonctionne en mode 320 x 200 permet d'écouter des fichiers sons.



- |                          |                                   |
|--------------------------|-----------------------------------|
| - Select a sound to hear | Sélectionnez un son à écouter     |
| - Drive                  | Lecteur                           |
| - Open or Play           | Ouvrir ou Jouer (Ecouter)         |
| - Close                  | Fermer                            |
| - Quit                   | Quitter                           |
| - Seconds to play        | Secondes à jouer (temps d'écoute) |
| - Last played            | Dernier morceau joué              |

---

## Installation

**C**OMMENT INSTALLER HYPERSTUDIO ? C'EST CE QUE NOUS ALLONS VOUS INDIQUER DANS ce chapitre. Si vous n'avez pas de disque dur, il vous faut effectuer une copie de travail des disquettes originales, puis les placer en lieu sur. Si vous avez un disque dur, reportez-vous à la page suivante pour la procédure d'installation d'HyperStudio.

---

## Installation sur un disque dur

Les quatre disquettes qui composent HyperStudio peuvent être installées sur un disque dur en suivant les recommandations ci-après.

Nous supposons que vous êtes un familier des opérations de copies et d'une manière générale du Finder. Si ce n'est pas le cas, reportez-vous au *Guide de l'utilisateur* qui vous a été livré avec votre ordinateur ou bien au manuel du logiciel système.

- Créez tout d'abord sur votre disque dur un nouveau dossier que vous appelez HyperStudio
- Ouvrez ce dossier et recopiez-y intégralement le contenu des disquettes /HS.DEMO, /HS.ART et /HS.SOUNDS <sup>1</sup>
- Pour le disque /HyperStudio, ne recopiez dans le dossier de votre disque dur que les fichiers appelés HyperStudio, HS.TD et Base

Si vous souhaitez enfin retrouver les icônes d'HyperStudio sur le bureau du Finder, il vous faut recopier également le fichier HS.ICONS.HD dans le dossier ICONS de votre disque dur, dossier qui fait en principe partie du système d'exploitation que vous y avez implanté.

Si vous désirez installer la *Video Overlay Card*, utilisez l'Installer livré avec le logiciel système et exécutez le script correspondant.

Une fois installées sur le disque dur, la pile HOME et les piles de démonstration fonctionneront correctement que si elles sont dans le même dossier que l'application HyperStudio.

---

<sup>1</sup> Ne recopiez pas les fichiers ProDOS contenus sur chacune des disquettes.

---

## Les équivalents clavier d'HyperStudio

**H**YPERSTUDIO EST UNE APPLICATION QUI RESPECTE L'INTERFACE UTILISATEUR APPLE. De ce fait, il y a différentes combinaisons de touches qui permettent à l'utilisateur averti de gagner du temps lors de l'utilisation du logiciel. Ces combinaisons de touches se nomment équivalents claviers et sont représentés par une pomme (⌘), suivi d'un tiret séparateur, et du caractère. Il faut presser simultanément la touche pomme ainsi que la touche représentant le caractère.

Ce chapitre vous rappelle les différents équivalents claviers utilisables avec HyperStudio. Il faut vous reporter au chapitre 4 pour la description complète du fonctionnement de ces touches.

---

## Les équivalents clavier du menu

Il n'y a pas d'équivalent clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

---

## Les équivalents clavier du menu Fichier

Il y a quatre équivalents clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

- ⌘-O Ouvrir une pile
- ⌘-P Imprimer...
- ⌘-Q Quitter HyperStudio
- ⌘-S Enregistrer une pile

---

## Les équivalents clavier du menu Edition

Il y a six équivalents clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

- ⌘-E Effacer le fond
- ⌘-C Copier
- ⌘-N Nouvelle carte
- ⌘-U Annuler
- ⌘-V Coller
- ⌘-X Couper

---

## Les équivalents clavier du menu Déplacement

Il y a sept équivalents clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

- ⌘-R Retour
- ⌘-H Base
- ⌘-1 Première carte
- ⌘-< Carte précédente
- ⌘-> Carte suivante
- ⌘-9 Dernière carte
- ⌘-F Rechercher du texte

---

## Les équivalents clavier du menu Outils

Il n'y a pas d'équivalent clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

---

## Les équivalents clavier du menu Objets

Il y a quatre équivalents clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

- ⌘-B Ajouter un bouton...
- ⌘-G Ajouter un dessin...
- ⌘-I Informations sur...
- ⌘-T Ajouter un texte...

---

## Les équivalents clavier du menu Couleurs

Il n'y a pas d'équivalent clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

---

## Les équivalents clavier du menu Options

Il n'y a qu'un équivalent clavier dans ce menu. Consultez le chapitre 4 pour le détail du fonctionnement des options de ce menu.

⌘-M Cacher la barre de menu

1  
2  
3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10  
11  
12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83  
84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100

