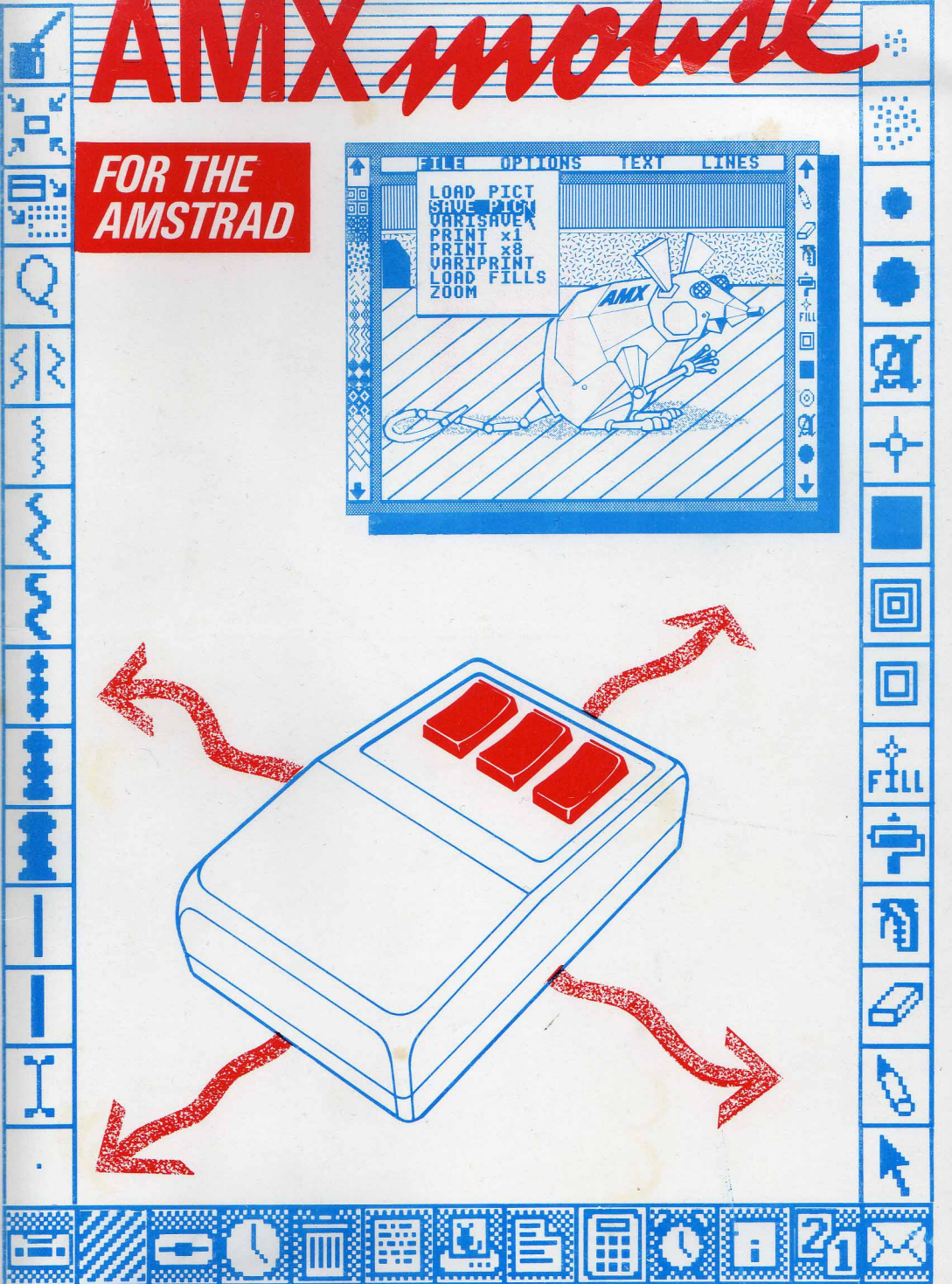
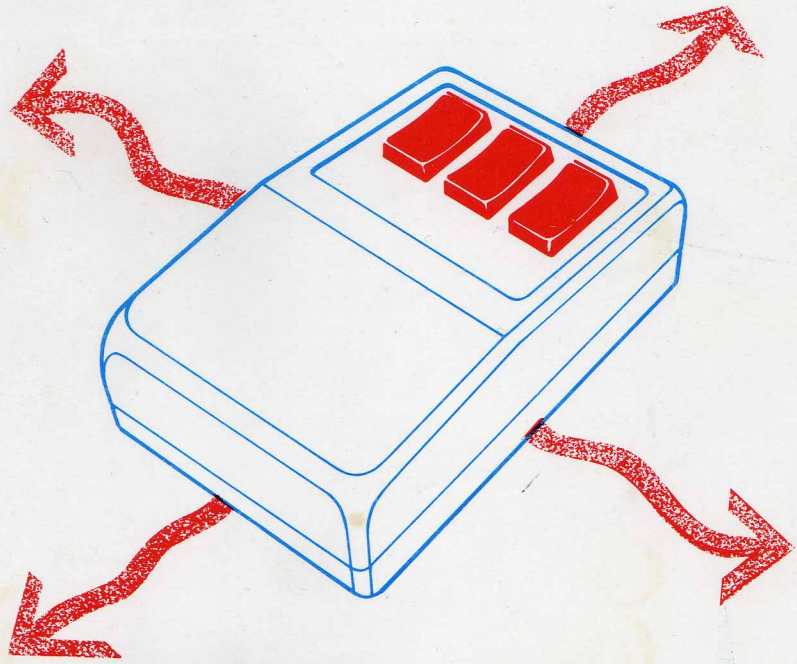


AMX mouse

**FOR THE
AMSTRAD**



THE AMX MOUSE

GUIDE DE L'UTILISATEUR

**LOGICIEL ET MANUELS
PAR**

**CYGNET COMPUTER CONSULTANTS LIMITED
PETERBOROUGH, ANGLETERRE.**

**1985 ADVANCED MEMORY SYSTEMS LIMITED
TOUS DROITS RESERVES**

**ADVANCED MEMORY SYSTEMS LIMITED
WOODSIDE FARM, GREEN LANE, APPLETON,
WARRINGTON, ANGLETERRE.
TELEPHONE: 0925 602690**

AMSTRAD, CPC464, CPC664 et CPC6128
sont toutes des marques déposées
de AMSTRAD Consumer Electronics plc

TASWORD
est un copyright de Tasman Software Limited

Imprimé en Angleterre

CONTENTS

Page

1	INTRODUCTION	1
1.1	L'ENSEMBLE A SOURIS AMX AMSTRAD MOUSE.....	1
1.2	EMPLOI DE LA SOURIS AMX	3
2	CONNEXION DE LA SOURIS AMX	4
1.1	INSTALLATION DE L'AMX CONTROL	4
3	AMX ART	5
3.1	AMX ART—QU'EST-CE QUE C'EST ?	5
3.2	UTILISATION DU MANUEL	5
3.3	DE QUOI AI-JE BESOIN POUR UTILISER AMX ART ?.....	5
3.4	L'ECRAN AMX ART.....	5
3.5	MENUS A DEFILEMENT VERS LE BAS.....	7
3.6	SYMBOLES GRAPHIQUES DE MODES	13
3.7	PATTERN DESIGNER.....	15
4	POUR UTILISER LE GUIDE DE COMMANDE AMX	19
4.1	EMPLOI DE LA SOURIS AMX	19
4.2	DANS LES PROGRAMMES EXISTANTS	20
5	AMX CONTROL	21
5.1	BUTTONS.....	21
5.2	DESK.....	22
5.3	GCRSR.....	22
5.4	HIDEPONTER.....	23
5.5	ICON _{n,x,y}	24
5.6	ILOAD	25
5.7	MCRSR	25
5.8	MOUSE	26
5.9	MOVEPONTER	26
5.10	PONTER.....	27
5.11	STEP	28
5.12	SHOWPONTER	28
5.13	TCSR	29
5.14	WINDOW	29
6	ICON DESIGNER.....	31
	ANNEXE A.....	37
	ANNEXE B	39

1 INTRODUCTION

La Souris AMX Amstrad Mouse, associée au logiciel de service AMX CONTROL, facilite l'emploi du Micro-ordinateur Amstrad Microcomputer, tout en constituant un énorme progrès dans le domaine des O.P. Ce périphérique précieux, mais d'un prix raisonnable, facilite considérablement l'emploi de l'Amstrad Microcomputer et offre des ressources et fonctions qui n'existent normalement que dans les machines beaucoup plus chères.

La Souris AMX peut s'utiliser avec les Micro-ordinateurs **AMSTRAD CPC464**, **CPC664** et **CPC128** et avec systèmes à disques ou à fichiers, et est alimentée par le moniteur.

Pour le programmeur **BASIC**, on peut utiliser les programmes faisant partie de l'AMX CONTROL pour produire des programmes en BASIC, en utilisant des fenêtres, des symboles graphiques, etc. Les programmeurs à code machine sont traités dans l'Annexe A, qui décrit en détail les Appels de Système correspondant aux divers sous-programmes de l'AMX CONTROL. (Pour transfer de la bande sur le disque, voir Annexe B.

1.1 L'ENSEMBLE A SOURIS AMX AMSTRAD MOUSE

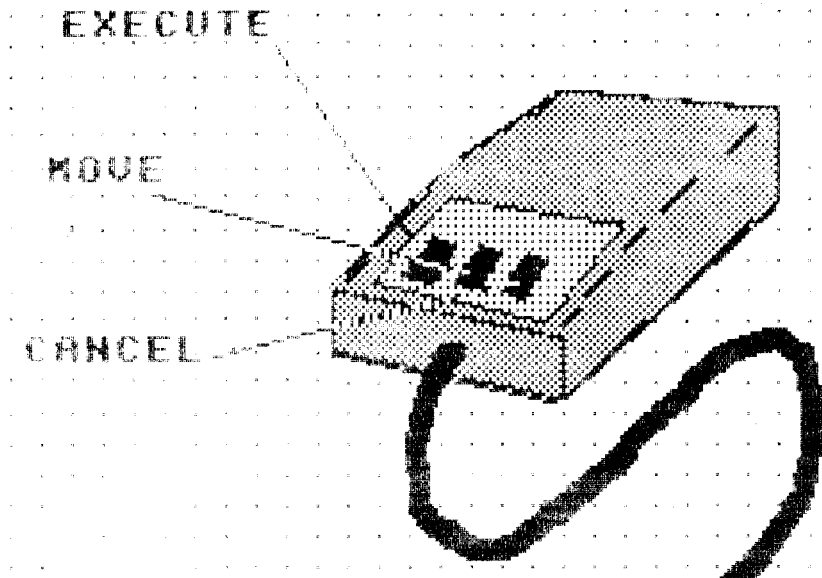


Figure 1 - Les boutons de la Souris

L'ensemble fourni comporte la Souris AMX, ainsi que le câble d'interconnexion et le connecteur, l'interface de Souris AMX "AMSTRAD" et le logiciel de la Souris AMX, qui se compose de **AMX CONTROL**, **AMX ART**, **ICON DESIGNER** et **PATTERN DESIGNER** sur cassette et sur disque.

La Souris AMX incorpore les tout derniers développements en matière de technologie optomécanique. Elle est équipée de trois commandes-utilisateur à configurations **EXECUTE**, **MOVE** et **CANCEL** (voir la Figure 1).

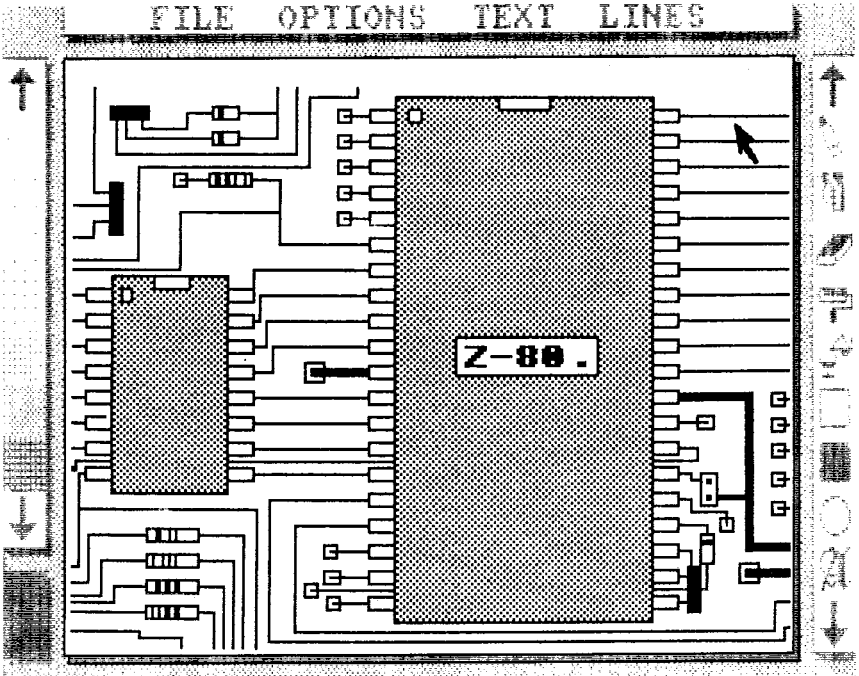


Figure 2 - Fenêtres, symboles graphiques et pointeurs

Il suffit d'enficher la Souris dans l'interface de la manière décrite au Chapitre 2. Par ailleurs, lorsqu'elle est utilisée avec AMX CONTROL, la Souris peut simuler les touches du curseur et donc s'employer avec le logiciel existant.

La logiciel AMX CONTROL comporte des commandes " | " permettant à l'utilisateur de mettre en oeuvre des fonctions extrêmement évoluées telles que fenêtres, symboles graphiques et pointeurs à partir du langage BASIC ou d'un langage d'Assemblage, comme explicité dans les Chapitres 4 et 5 (voir Figure 2).

Le logiciel qui accompagne ce package comporte **AMX ART, AMX ICON DESIGNER, AMX PATTERN DESIGNER**. AMX ART est un progiciel de graphismes extrêmement évolué qui exploite au maximum le potentiel graphique de l'Amstrad Microcomputer, d'une manière que l'on croyait jusqu'ici impossible.

1.2 EMPLOI DE LA SOURIS AMX

L'utilisateur peut employer la Souris à partir de ses programmes utilisateur en BASIC ou en code machine, pour obtenir un dispositif pointeur absolument extraordinaire, et beaucoup plus précis qu'un photostyle ou qu'un digitaliseur coûtant le même prix. Si vous utilisez la commande |STEP, la Souris fournit des coordonnées de très haute précision, ce en quoi elle diffère d'autres dispositifs.

2 CONNEXION DE LA SOURIS AMX

L'installation de la Souris est d'une simplicité incroyable. Il vous suffit de vous conformer strictement aux consignes qui suivent.

1. Mettez le moniteur hors tension et débranchez-le.
2. Déconnectez le câble 5 V qui relie le moniteur à l'ordinateur.
3. Enfichez l'interface de la Souris AMX dans le port de joystick qui se trouve à l'arrière de l'Amstrad Microcomputer. C'est le connecteur à 9 broches, en forme de "D". (Il se trouve à gauche du CPC6128.)
4. Connectez le cordon d'alimentation de l'interface à la douille d'alimentation (5 V) de l'Amstrad Microcomputer. C'est le fil qui se termine par une fiche analogue à celle du câble d'alimentation Amstrad.
5. Connectez la Souris AMX dans l'interface à l'aide du connecteur IDC à 20 broches. Ce connecteur est polarisé et garantit que l'on ne peut enficher la Souris que d'une seule manière.
6. Enfichez le câble d'alimentation de l'Amstrad Microcomputer dans la douille du cordon d'alimentation de l'interface.
7. Reconnectez le secteur et mettez l'ordinateur sous tension.

Si la séquence de mise sous tension de l'Amstrad Microcomputer se passe normalement, tout va bien. En cas d'anomalie, mettez immédiatement le moniteur hors tension et reprenez l'installation à partir de l'opération 1. Si l'anomalie persiste, consultez le distributeur chez qui vous avez acheté votre Souris AMX.

2.1 INSTALLATION DE L'AMX CONTROL

Pour installer l'AMX CONTROL et pouvoir utiliser les commandes " | " supplémentaires (voir Chapitre 5), procédez comme suit :

1. Introduisez la cassette dans le magnétoscope (ou le disque dans l'unité).
2. Rebobinez la cassette le cas échéant (ignorez ceci pour le disque).
3. Tapez **RUN"AMX"** et appuyez sur **ENTER**.

Durant le chargement, l'écran doit se vider et le message suivant apparaît :

```
AMX MOUSE SUPPORT v2.10
©1985 ADVANCED MEMORY SYSTEMS LTD
  & CYGNET COMPUTER CONSULTANTS
29325 BYTES FREE

READY
```


3 AMX ART

3.1 AMX ART – QU'EST-CE QUE C'EST ?

Dans la famille AMSTRAD MICROCOMPUTER, AMX ART vient en tête de sa classe. Commandé par souris, il offre toutes les fonctions de progiciels qui, jusqu'à maintenant, n'existaient que pour des machines beaucoup plus chères. AMX ART vous offre tout : remplissage de motifs, "pistolage", fenêtres et menus à défilement. Mais, vous demandez-vous, à quoi tout cela sert-il ? Mais ... à tout ! La seule limite vous sera imposée par votre propre IMAGINATION. Vous pouvez vous en servir pour enseigner les principes du dessin, ou pour produire des illustrations dont vous avez vous-même besoin.

3.2 UTILISATION DU MANUEL

Ce manuel va vous expliquer progressivement comment utiliser toutes les fonctions que vous offre AMX ART. Tout d'abord, nous allons vous expliquer l'agencement de l'écran, avant de passer aux explications plus détaillées concernant les diverses options.

3.3 DE QUOI AI-JE BESOIN POUR UTILISER AMX ART ?

Tout ce qu'il vous faut est un micro-ordinateur AMSTRAD et la souris et ses accessoires. Si vous avez déjà une unité de disques, c'est une excellente chose, étant donné que tous les programmes se transfèrent aisément. Il vous faut également un peu d'imagination et, pour finir, une imprimante (EPSON (ou Compatible) ou AMSTRAD) serait idéale si vous voulez imprimer vos "oeuvres d'art".

3.4 L'ECRAN AMX ART

L'écran AMX ART est divisé en cinq segments principaux : la barre des menus à défilement, les symboles graphiques de modes, la barre des motifs, la zone des motifs sélectionnés et la zone de dessin. Les menus à défilement vers le bas sont situés en haut de l'écran. Vous disposez en tout de quatre menus.

Pour activer les menus, amenez le pointeur au-dessus du titre du menu. Le menu défile alors automatiquement vers le bas et révèle ses diverses options. Pour sélectionner une option, déplacez le pointeur vers le haut ou le bas sans sortir des limites du menu. Lorsque le pointeur passe au-dessus d'une option, cette option est mise en évidence par inversion. Pour sélectionner l'option, appuyez sur EXECUTION. Lorsqu'il est possible de sélectionner plusieurs options, le menu demeure affiché après la sélection d'une option. Pour libérer le menu à n'importe quel moment, il vous suffit d'écartier le pointeur de la zone des menus.

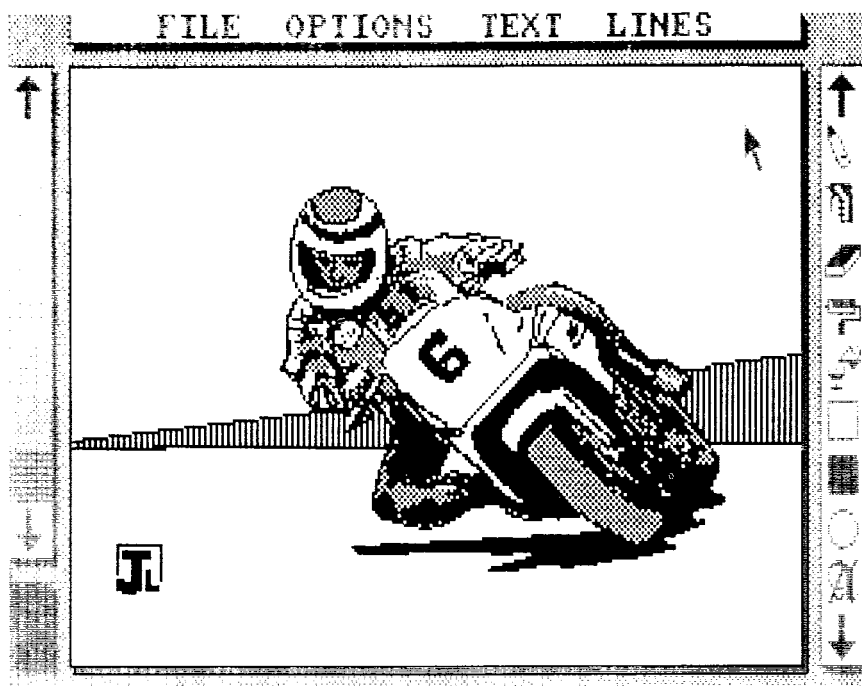


Figure 3 – L'écran "ART"

A droite de l'écran, vous avez la section des Modes et la dimension de Pistolage. L'écran est trop petit pour pouvoir afficher tous les symboles graphiques de Modes et de dimension de Pistolage. C'est pour cette raison qu'il est possible de faire défiler la fenêtre vers le haut et le bas. Pour la faire défiler vers le haut, amenez simplement le pointeur jusqu'à la flèche pointant vers le haut, et appuyez sur EXECUTION. Chaque appui sur EXECUTION fait défiler la fenêtre d'un symbole graphique tandis que, en maintenant cette touche enfoncée, on fait défiler la fenêtre jusqu'à ce qu'elle atteigne la fin du jeu de symboles graphiques. La FLECHE POINTANT VERS LE BAS qui se trouve en bas de la fenêtre MODES fait défiler la fenêtre vers le bas. Vous ne pouvez sélectionner qu'un seul mode de dessin à la fois, et vous pouvez l'associer à une dimension de Pistolage appropriée. Pour sélectionner, amenez le pointeur jusqu'au Mode ou jusqu'à la dimension de Pistolage que vous avez choisi, et appuyez sur EXECUTION. Ceci fait, le symbole graphique choisi est inversé. Si vous sélectionnez par la suite un autre Mode ou une autre dimension de Pistolage, la sélection précédente sera annulée.

La fenêtre des Motifs se trouve à gauche de l'écran. C'est également une fenêtre à défilement. Il existe en tout 32 motifs, qui sont affichés 7 à la fois. La FLECHE POINTANT VERS LE HAUT fait défiler la fenêtre des Motifs vers le haut, et la FLECHE POINTANT VERS LE BAS la fera défiler vers le bas. Pour sélectionner un motif, amenez simplement le pointeur au-dessus du motif que vous avez choisi, et appuyez sur EXECUTION. Le motif sélectionné sera alors affiché dans L'ENCADRE D'AFFICHAGE DES MOTIFS qui se trouve en bas et à gauche de l'écran. La plus grande partie de l'écran, au centre, est occupée par la zone de dessin.

3.5 MENUS A DEFILEMENT VERS LE BAS

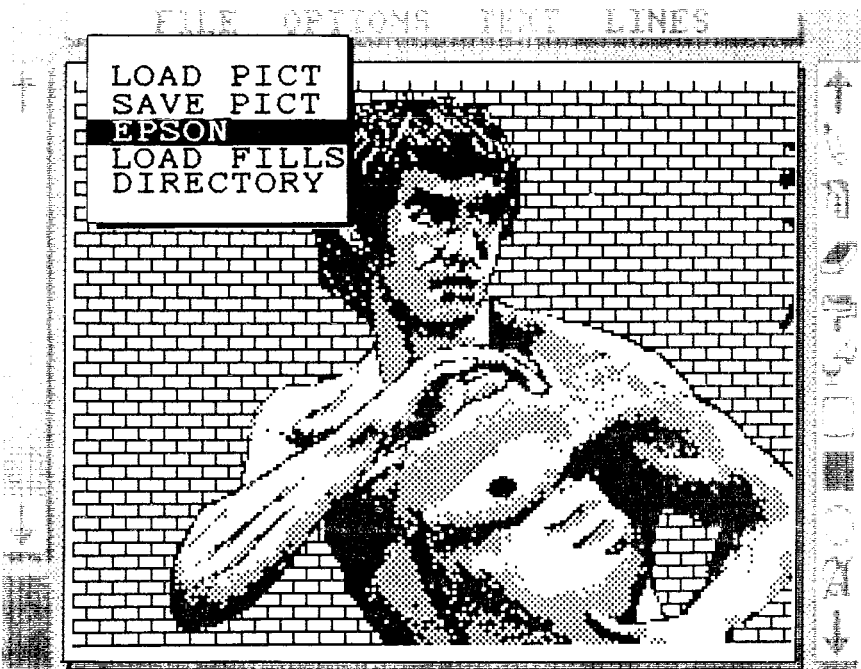


Figure 4 - Le Menu des Fichiers

LE MENU DES FICHIERS

Le menu des fichiers contient les options qui ont trait aux trains d'entrée et de sortie. Lorsque le menu défile vers le bas, l'écran devrait présenter une visualisation analogue à celle de la figure 4. Nous allons maintenant vous décrire les diverses options.

LOAD PICT (CHARGEMENT IMAGES) : S'utilise pour charger une image provenant d'une bande ou d'un disque. Après sélection, le menu des fichiers défile vers le haut et une seconde fenêtre apparaît au centre de la zone de dessin, et demande un nom de fichier. Une fois que vous avez entré le nom d'un fichier, l'image est chargée.

SAVE PICT (SAUVEGARDE IMAGES) : Pour sauvegarder une image que vous avez créé sur bande ou sur disque, utilisez l'option **SAVE PICT** du menu des fichiers. A nouveau, le programme demande le nom du fichier et, une fois que vous l'avez entré, l'image est sauvegardée.

EPSON : Cette option fait transférer le contenu de l'écran sur l'imprimante EPSON ou EPSON compatible.

Que vous sélectionnez accidentellement, cette option, appuyez deux fois sur **ESCAPE**.

LOAD FILLS : Après sélection, cette option demande à l'utilisateur un nom de fichier. Le fichier de motifs sélectionné, qui aura été au préalable dessiné à l'aide du **PATTERN DESIGNER** est alors chargé et affiché dans la zone des motifs.

LE MENU DES OPTIONS

Ce menu contient diverses options du système, qui sont expliquées en détail ci-après.

CLEAR : Après sélection, cette option demande "EXECUTE/CANCEL" (EXECUTION/ANNULATION) et, lorsque vous avez confirmé, elle vide la zone de dessin.

GRIDLOCK : Si vous sélectionnez **GRIDLOCK**, un second menu apparaît et présente les différentes grilles d'asservissement disponibles. Une grille d'asservissement permet à l'utilisateur de déplacer le pointeur pas à pas. Le "pas" de déplacement est déterminé par l'asservissement de grille sélectionné. Par exemple, si vous sélectionnez x8, le pointeur se déplace par pas définis de 8 pixels sur la zone de dessin. L'option **GRIDLOCK** n'est opérante que dans les Modes **PENCIL (CRAYON)**, **FRAME BOX (ENCADRE)** et **FILLED BOX (ENCADRE REMPLI)**.

Pour annuler ce menu, appuyez sur **ANNULATION**.

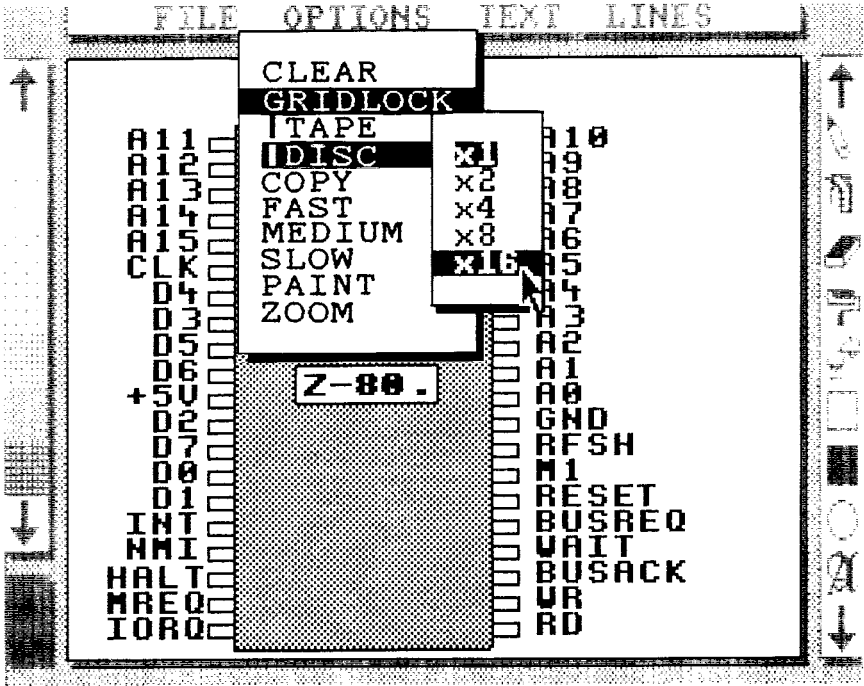


Figure 5 – Le Menu des Options

COPY : Cette fonction s'utilise pour copier une zone de l'écran sur une autre. Après sélection, le pointeur se transforme en un pointeur double-senétrage, qu'il faut placer en haut et à gauche de la zone sélectionnée. Appuyez ensuite sur le bouton EXECUTION. Ceci confirme la sélection du coin supérieur gauche. En agissant à nouveau sur la souris, vous obtenez un effet de "tracé élastique" encadré. Lorsque cet encadré est en place, appuyez sur le bouton TRANSFERT. Pour supprimer, appuyez sur le bouton ANNULATION. Si l'encadré se trouve dans la position requise, et que vous l'avez confirmé, vous allez constater que l'écran affiche un second encadré. Vous pouvez alors déplacer celui-ci jusqu'à la position requise et appuyer sur EXECUTION. La zone sélectionnée est alors copiée à partir de la zone recouverte par le premier encadré dans le second.

| **TAPE** : Cette option fait commuter le système de mise en fichier du disque à la bande.

| **DISC** : Cette option fait commuter le système de mise en fichier de la bande au disque.

ZOOM : L'option de zoom permet de modifier avec précision l'image AMX ART pixel par pixel.

Après sélection de l'option zoom, le pointeur se transforme en un carré de 14 x 14 pixels. C'est la zone située sous ce carré qui est reproduite dans la fenêtre de zoom. Déplacez ensuite ce carré au-dessus de la zone que vous désirez modifier, et appuyez sur EXECUTION. Une fenêtre de zoom apparaît alors à gauche ou à droite de l'écran. Le côté sélectionné dépendra de la direction dans laquelle vous déplacez le pointeur carré. Par conséquent, si le carré se trouve tout d'abord dans la moitié droite de l'écran, la fenêtre de zoom va être déplacée dans la moitié gauche. Si vous amenez ensuite le carré dans la moitié gauche, la fenêtre de zoom repassera dans la moitié droite de l'écran.

La fenêtre de zoom est un carré contenu dans un autre carré. C'est dans le carré intérieur que les pixels sont affichés et modifiés. Un pixel est représenté par un carré 8 x 8 caractères. La fenêtre extérieure contient 4 flèches (qui se trouvent en bas) ce qui permet de faire défiler la fenêtre de zoom point par point dans l'une quelconque de ces quatre directions. En haut de l'encadré externe, vous voyez quatre carrés de couleur. Ils représentent les quatre couleurs sélectionnées dans l'option de peinture. Pour modifier la couleur des pixels, sélectionnez une couleur puis modifiez les pixels. Autrement dit, si vous désirez remplacer un pixel noir par un pixel d'une autre couleur, sélectionnez tout d'abord cette couleur puis amenez le pixel. On peut modifier des pixels à l'intérieur de la fenêtre interne, en plaçant le pointeur au-dessus du carré de caractère, qui représente le pixel, puis en appuyant sur EXECUTION.

PAINT (PEINTURE) : L'option de peinture permet à l'utilisateur de remplir des zones de l'écran avec des hachures de diverses couleurs. Lorsque vous sélectionnez l'option de peinture, les motifs standards disparaissent et les hachures de couleur les remplacent. On peut ensuite faire défiler les hachures de remplissage de manière analogue au défilement des motifs standards.

Les hachures sont réalisées avec 4 encres différentes : encres 0, 1, 2 et 3. Vous pouvez modifier les couleurs des encres 2 et 3, qui sont affichées en permanence au-dessus des deux flèches "vers le haut", l'une au-dessus de la zone des motifs et l'autre au-dessus de la zone des symboles graphiques de modes.

Pour modifier les couleurs des encres 2 et 3, placez le pointeur au-dessus des flèches respectives, et appuyez sur le bouton TRANSFERT. Chaque appui sur le bouton augmente la couleur de un.

Il faut cependant préciser que si, par exemple, la zone de dessin contient un encadré rouge (encre 2) et que vous faites ensuite passer la couleur de l'encre 2 du rouge au vert, la couleur de l'encadré passera également au vert. A nouveau, vous pouvez vider la zone remplie en utilisant le bouton ANNULATION.

Pour sortir de l'option de peinture, commutez soit sur les menus, soit sur les symboles graphiques de modes.

LE MENU DE TEXTE

Ce menu contient diverses options de texte et offre à l'utilisateur plusieurs combinaisons de styles de texte (voir figure 6).

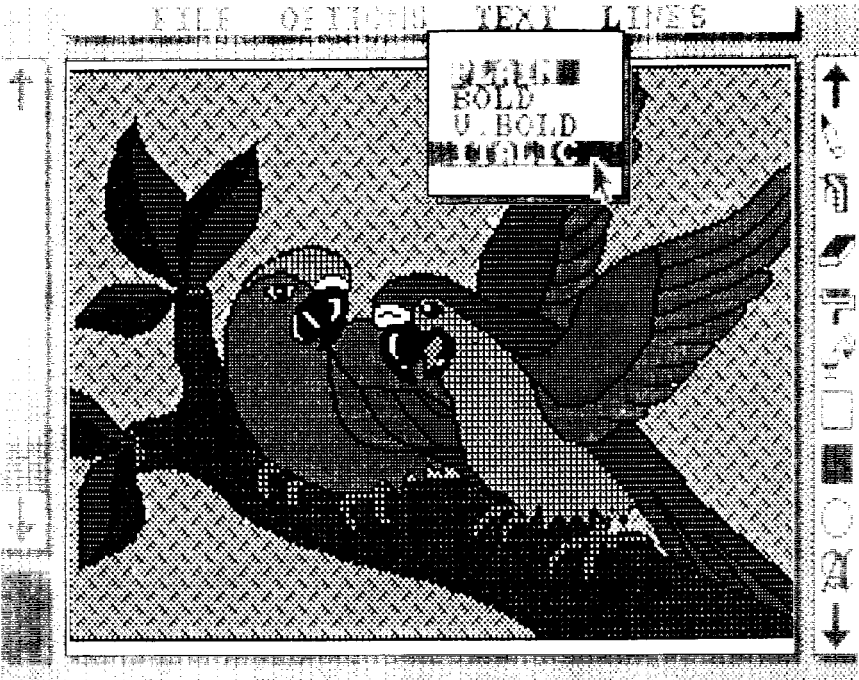


Figure 6 – Le Menu de Texte

Les combinaisons disponibles sont : CARACTERES ORDINAIRES, GRAS, TRES GRAS, ITALIQUE ORDINAIRE, ITALIQUE GRAS et ITALIQUE TRES GRAS.

LE MENU DES TRAITES

Ce menu vous offre divers formats de dessin de traits et de remplissage (voir figure 7).

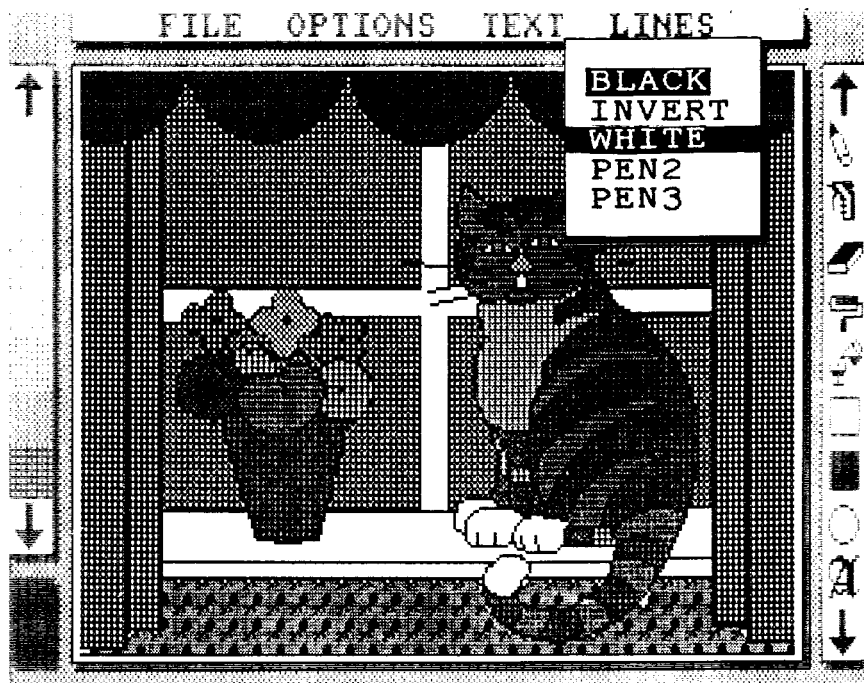


Figure 7 - Le Menu des Traits

BLACK (NOIR) : Cette sélection fait dessiner tous les traits ou encadrés en noir. Les encadrés remplis seront remplis en noir également.

INVERT (INVERSION) : Cette option permet d'inverser les traits ou les encadrés remplis.

WHITE (BLANC) : Cette sélection fait dessiner tous les traits ou encadrés en blanc. Les encadrés remplis seront remplis de blanc.

PEN 2 : Cette sélection vous permet d'utiliser la couleur dans les modes de dessin au crayon et d'encadrés. La couleur utilisée pour l'encre 2 sera telle qu'indiqué dans le petit rectangle qui se trouve en haut de la zone des motifs, tandis que la couleur de l'encre 3 est représentée par le petit rectangle qui se trouve au-dessus de la zone des symboles graphiques de modes.

Vous pouvez modifier ces couleurs en agissant sur les flèches “vers le haut” qui se trouvent sous les rectangles de couleur respectifs. Pour ce faire, amenez le pointeur au-dessus de la flèche appropriée, et appuyez sur le bouton de transfert pour réexaminer la gamme des couleurs. Chaque appui modifie la couleur dans le rectangle approprié.

PEN 3 : Ce mode fonctionne comme PEN 2, mais la couleur des encadrés et des dessins au crayon sera telle qu’indiqué par l’encre 3.

3.6 SYMBOLES GRAPHIQUES DE MODES

Il y a au total neuf symboles graphiques de modes, dont chacun possède une fonction individuelle. Vous trouverez ci-dessous une description détaillée des fonctions de chacun des symboles graphiques de modes dans l’ordre de leur apparition dans la Fenêtre des Modes.

Le Mode Pencil (crayon) : S’ utilise pour dessiner des traits. Pour dessiner des traits sur la zone de dessin, amenez simplement le pointeur au-dessus du crayon, et appuyez sur EXECUTION. Le symbole du crayon est alors inversé et vous vous trouvez en mode de dessin au trait. Vous aurez peut-être remarqué que le symbole est encore la flèche standard. Celle-ci va se transformer en crayon lorsque vous arrivez au-dessus de la zone de dessin. Pour dessiner un trait, il vous suffit d’amener le crayon au point de départ que vous voulez en déplaçant la souris, tout en continuant à appuyer sur le bouton TRANSFERT. Ceci est dû au principe de “tracé élastique” du logiciel. Lorsque vous avez atteint le point de départ, relâchez le bouton TRANSFERT et amenez le crayon jusqu’ au point final. Lorsque vous déplacez le crayon, vous aillez remarquer qu’ un trait continu est dessiné entre le point de départ et la position actuelle du crayon. Ce trait n’ est absolument pas permanent, mais peut être confirmé à n’ importe quel moment par un appui sur EXECUTION. Si vous désirez dessiner à main levée, il vous suffit de maintenir le bouton EXECUTION enfoncé pendant que vous déplacez le crayon dans la zone de dessin.

Mode “Pistolage” (peinture au pistolet) : Ce mode remplit de nombreuses fonctions. Il sert tout d’ abord à “pulvériser” un motif sur l’ écran. Vous pouvez utiliser n’ importe laquelle des 12 dimensions de pulvérisation qui se trouvent au-dessous du symbole graphique de MODE TEXTE (lettre A). En combinant avec soin les motifs et les dimensions de pistolage, vous pouvez obtenir des effets absolument remarquables. La sélection est des plus simples. Par exemple, si vous voulez pulvériser à l’ intérieur du motif “MUR EN BRIQUES” avec la dimension de pistolage “BRUME EPAISSE”, sélectionnez simplement le pistolet, faites défiler les symboles graphiques de modes vers le haut jusqu’ à ce que vous puissiez voir

la dimension de pulvérisation que vous avez choisie. A nouveau, sélectionnez-la en amenant le pointeur au-dessus du symbole et en appuyant sur EXECUTION. Revenez ensuite à la fenêtre des motifs et faites défiler jusqu'à ce que le motif "MUR EN BRIQUES" apparaisse dans cette fenêtre. Sélectionnez-le, revenez dans la zone de dessin et PULVERISEZ !! Le point de dessin est la pointe du pistolet. Si vous voulez, vous pouvez utiliser la pulvérisation "POINTILLES" pour réaliser des croquis à main levée. Pour ce faire, placez simplement le pistolet au point requis et appuyez sur EXECUTION.

Le Mode Gomme : Vous allez utiliser ce mode pour effacer toutes erreurs éventuelles dans votre dessin. La "gomme" peut être n'importe quelle dimension de pistorage sélectionnée. Vous pouvez donc effacer des erreurs dans les plus petits angles. Pour l'utiliser, sélectionnez tout d'abord le symbole graphique de la gomme puis la dimension de pulvérisation ou de pistorage appropriée. Pour effacer, placez simplement la gomme au-dessus de la zone que vous désirez effacer, et appuyez sur EXECUTION.

Le Mode "Rouleau à peinture" : Ce mode s'utilise en conjonction avec un motif. Après sélection et mise en place sur le point approprié de l'écran, il vous suffit d'appuyer sur EXECUTION et de déplacer le rouleau. Le motif sera appliqué sur le rebord supérieur du rouleau. Vous pouvez ensuite créer des motifs d'une manière assez semblable à l'écriture ou à la peinture au peinceau.

Le Mode de Remplissage : Ce mode correspond à un symbole graphique en forme de carafe rempli. Pour remplir une forme avec un motif, il vous suffit de sélectionner le symbole graphique FILL et un motif, puis de les placer dans un encadré blanc fermé au milieu de la forme que vous désirez remplir. Appuyez ensuite sur EXECUTION. Si, par hasard, votre motif débordait ou que vous changiez d'avis, appuyez simplement sur ANNULLATION et le remplissage disparaît.

Le Mode d'Encadrement : Ceci correspond au symbole graphique "frame structured box" (encadrement) qui se trouve juste au-dessous du symbole de Remplissage (Fill). Après sélection, amenez simplement le pointeur (un réticule) jusqu'au point désiré et appuyez sur EXECUTION. A ce moment, le logiciel dessine un rectangle à étirage à partir de ce point. En appuyant sur le bouton TRANSFERT, on fait dessiner un rectangle avec la couleur de trait en cours d'utilisation. Avec la fonction INVERSION, les traits et l'arrière-plan seront inversés. Si vous avez choisi l'option WHITE (BLANC) dans le menu des traits, les traits seront dessinés en blanc.

Le Mode d'Encadré Rempli : Le symbole graphique qui représente ce mode est l'encadré noir rempli qui se trouve avant le cercle. Le procédé est le même qu'auparavant, mais l'encadré dessiné est ensuite rempli. Cette fonction peut également s'utiliser avec INVERSION, BLANC, PEN 2 et PEN 3.

Le Mode Cercle : Lorsque vous choisissez ce mode, le pointeur se transforme en un réticule, qu'il faut placer sur le point approprié de l'écran.

Appuyez ensuite sur EXECUTION. Quand vous deplacez le souris, l'encadré du "tracé élastique", et dessiné autour du centre sélectionné pour l'annuler à n'importe quel moment, appuyez sur ANNULATION. L'encadré peut être agrandi jusqu'au diamètre requis, après appui sur EXECUTION pour dessiner le cercle. Le cercle est dessiné à l'intérieur de l'encadré.

Le Mode de Texte : La lettre gothique A est le symbole graphique qui représente ce mode. Après sélection, le pointeur prend la forme d'une grande lettre "I" sur la zone de dessin. Le texte peut être écrit en trois styles différents, en écriture courante ou en Italique. Pour commencer à entrer le texte, positionnez simplement le curseur et appuyez sur EXECUTION. On ne peut entrer le texte que dans la zone de dessin. Si vous désirez annuler la ligne de texte que vous venez d'entrer, appuyez simplement sur ANNULATION. Pour rendre le texte définitif, appuyez sur TRANSFERT.

3.7 PATTERN DESIGNER

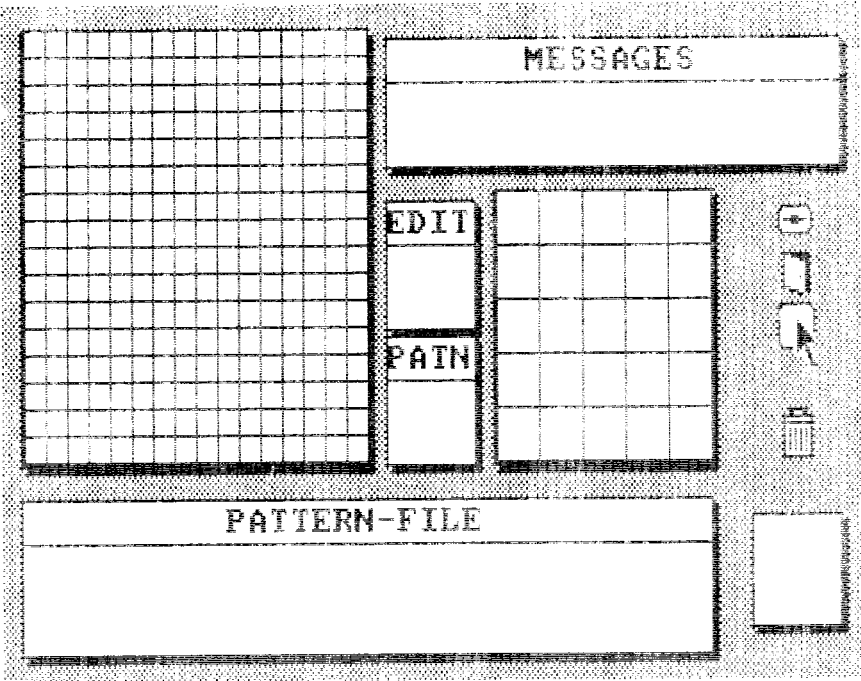


Figure 8 – L'écran de Pattern Designer

Pattern Designer a été fourni afin de permettre à l'utilisateur de dessiner et d'utiliser de nouveaux motifs en conjonction avec l'AMX ART. Vous pouvez utiliser PATTERN DESIGNER pour dessiner jusqu'à 32 motifs à n'importe quel moment. Nous précisons cependant que tous les motifs ainsi créés seront perdus si l'Amstrad est débranché, ou réarmé.

Pour charger le Pattern Designer

Pour charger le Pattern Designer, procédez comme suit :

1. Assurez-vous que AMX CONTROL est en place.
2. Tapez RUN" PATDES" et appuyez sur ENTER.

Durant le chargement, l'écran devrait être semblable à la Figure 8.

L'écran de Pattern Designer

L'écran de Pattern Designer est constitué par 8 sections différentes, à savoir :

Pattern Design Grid	
Grille de dessin de motif	au centre-gauche de l'écran
Pattern File Area	
Zone de fichier motif	en bas de l'écran
Pattern Display Area	
Zone d'affichage motif	en bas et à droite de l'écran
Scratch Pad Area	
Zone de sauvegarde temporaire	au centre-droit de l'écran
Edit Pattern Number	
Numéro d'édition motif	en haut et au centre de l'écran
Current Pattern Number	
Numéro du motif en cours	en bas et au centre de l'écran
Message Area	
Zone des messages	en haut et à droite de l'écran
Function Icons	
Symboles graphiques de fonctions	à droite de l'écran

Chaque section est décrite en détail ci-après.

Zone de dessin de motif (Pattern Design Area)

Une grille de 16 x 16 caractères est prévue pour le dessin du motif, pixel par pixel.

Chaque caractère de la grille correspond à un pixel dans le motif. Tout comme avec Icon Designer, on peut faire basculer chaque caractère de la grille entre un état "NOIR" et un état "BLANC".

Néanmoins, au contraire de l'Icon Designer, lorsqu'on fait basculer un caractère de la grille – dans le quart supérieur de la grille par exemple – les caractères de grille correspondants des autres quarts basculent également. Ceci garantit que le motif demeure symétrique durant la "peinture au pistolet". A part cette différence, la grille Pattern Design est identique à celle de Icon Designer.

Récapitulatif : EXECUTE pour définir un point
CANCEL pour supprimer un point
MOVE pour reprendre un motif sur la grille
EXECUTE pour déposer un motif

La zone du fichier-motifs (Pattern File Area)

Désignée comme d'entreposage (drop zone), la zone du fichier-motifs s'utilise pour le stockage intermédiaire des motifs avant leur sauvegarde ou pour l'affichage des motifs déjà chargés. Cette zone fonctionne comme la zone du fichier-symboles graphiques (Icon File Area) de l'Icon Designer.

Récapitulatif : EXECUTE pour déposer un motif
MOVE pour reprendre un motif.

La zone d'affichage des motifs (Pattern Display Area)

Identique à la zone Icon Display Area de l'Icon Designer, mais plus largement dimensionnée : le dessin ou motif créé sur la grille est recréé pixel par pixel dans cette zone.

Zone de sauvegarde temporaire (Scratch Pad)

Cette zone, qui s'utilise pour le stockage temporaire, fonctionne de manière identique à celle de l'Icon Designer

Récapitulatif : EXECUTE pour déposer un motif
MOVE pour reprendre un motif.

Numéro d'édition de motif (Edit Pattern Number)

Cette fenêtre vous indique le numéro du motif qui se trouve actuellement sur la grille de dessin.

Numéro du motif en cours (Current Pattern Number)

Lorsque le pointeur se déplace à l'intérieur de la zone du fichier-motifs ou de la zone de sauvegarde temporaire (Scratch Pad), le numéro du motif qui se trouve actuellement sous le pointeur est affiché dans cette fenêtre.

Zone des messages (Message Area)

La zone des messages sert à signaler à l'utilisateur toute demande ou message d'erreur du système de fichiers (les messages d'erreurs de disque sont réservés aux CPC664 et CPC6128).

4 POUR UTILISER LE GUIDE DE COMMANDE AMX

Tous les détails concernant l'emploi de la Souris AMX MOUSE, sont précisés dans le GUIDE D'UTILISATION DE LA SOURIS AMX, ainsi que les détails de la commande “|” et des programmes-exemples (Chapitre 5). L'emploi du logiciel Icon Designer est expliqué dans le Chapitre 6, et AMX ART au Chapitre 7.

Lorsque vous utilisez ce Guide, vous remarquerez qu'il comporte plusieurs abréviations, à savoir :

x	Coordonnée x texte
y	Coordonnée y texte
n	Valeur numérique
c	Valeur de commande numérique (c'est-à-dire 1=activée 0=désactivée)
i	Numéro du symbole graphique
sx	Sensibilité axe x
sy	Sensibilité axe y
lx	Coordonnée x gauche de la fenêtre (texte)
by	Coordonnée y inférieure de la fenêtre (texte)
rx	Coordonnée x droite de la fenêtre (texte)
ty	Coordonnée y supérieure de la fenêtre (texte)
gx	Coordonnée x graphismes
gy	Coordonnée y graphismes
tx	Coordonnée x texte
ty	Coordonnée y texte
sn	Numéro de file/train appliqué à la fenêtre
F\$	Chaîne contenant le nom de fichier
T\$	Chaîne contenant le titre de l'entête de fenêtre

Les commandes “|” disponibles sont décrites séparément ; les éléments optionnels sont représentés entre crochets, []. La syntaxe de chaque commande suit le nom de la commande.

4.1 EMPLOI DE LA SOURIS AMX

Commande de la Souris

Lorsqu'on agit sur la Souris, elle génère des signaux impulsionnels. L'interface utilise ces signaux pour actionner 4 lignes de joystick, dont chacune représente une direction différente. Le logiciel AMX CONTROL utilise ensuite ces lignes basculées pour faire progresser ou régresser divers compteurs. Ces compteurs fonctionnent en deux modes différents.

MODE 1 : Les compteurs s'utilisent pour conserver des coordonnées x et y compatibles avec le système des coordonnées graphiques : 0,0 correspond au coin gauche de l'écran. Ces coordonnées seront utilisées par les routines de pointage en AMX CONTROL et peuvent se lire à l'aide de |GCRSR et |TCRSR.

MODE 2 : En utilisant la commande |MCRSR avec une valeur de 1 (voir Chapitre 5), on RAZ les compteurs et un code-clé est généré en réponse au mouvement de la Souris. Ceci fait déplacer le curseur sur l'écran quand on déplace la Souris. Cette fonction est particulièrement utile lorsqu'elle est mise en oeuvre en conjonction avec la version à base ROM d'AMX CONTROL et avec TASWORD. Il est déconseillé d'employer cette fonction avec les versions de AMX CONTROL basées sur bande ou disque, étant donné que les progiciels commerciaux risquent alors de recouvrir AMX CONTROL, ou sa zone de travail.

NOTE : Ces modes sont mutuellement incompatibles et ne peuvent donc pas s'utiliser simultanément.

Une autre fonction solidaire de AMX CONTROL est la possibilité de lire les boutons de la Souris en interceptant le vecteur du clavier. Ceci signifie donc que vous pouvez programmer les boutons pour qu'ils génèrent des codes différents (voir Chapitre 5 - |BUTTONS).

4.2 DANS LES PROGRAMMES EXISTANTS

Vous pouvez utiliser la Souris pour imiter les touches de curseur : pour ce faire, entrez simplement |MOUSE,1 suivi de |MCRSR,1 (voir Chapitre 5). Cette opération peut s'effectuer avant ou après le chargement, selon les programmes. Plusieurs options |BUTTON sont fournies, ce qui permet aux boutons de la Souris de simuler plusieurs jeux de touches. Par exemple, l'emploi de |BUTTONS,1 fera générer par la Souris les codes qui correspondent à ENTER, COPY et DELETE tandis que d'autres options permettent aux boutons de la Souris de générer des codes qui correspondent, entre autres, aux touches de fonctions (voir Chapitre 5 - |BUTTONS).

5 AMX CONTROL

Le chapitre qui suit explique les commandes ainsi que leur syntaxe et donne certains exemples de programmes. Il est suivi de l'Annexe B, qui précise des "Jumplocks" et des points et conditions d'entrée appropriés. Cette annexe est destinée aux programmeurs en code machine qui désirent profiter des routines que contient AMX CONTROL.

Les commandes sont toutes configurées comme suit :

Nom de la commande
Syntaxe
Dans laquelle
Erreurs
Fonction
Programme-exemple

On trouvera l'Annexe B au dos de ce manuel.

5.1 | BUTTONS

Syntaxe : | BUTTONS,n

Dans laquelle : n est une valeur numérique située entre 0 et 6

Erreurs : | BUTTONS – Opérande manquant (Operand Missing)
– Commande inconnue (Unknown Command)

Fonction : Cette commande permet de reconfigurer les boutons de la Souris afin qu'ils produisent un jeu de valeurs différent. Le réglage normal des boutons permet de les détecter en utilisant la commande INKEY en Basic. Dans cette situation implicite, les valeurs-clés attribuées aux boutons EXECUTE, MOVE et CANCEL sont respectivement 77, 78 et 76. Par conséquent, pour détecter un appui sur le bouton EXECUTE, il faut utiliser la fonction `IF INKEY(77) < > -1`.

Les valeurs de boutons disponibles sont les suivantes :

n	EXECUTE	MOVE	CANCEL
0	77	78	76
1	ENTER	COPY	DELETE
2	f1	f2	f3
3	f4	f5	f6
4	f7	f8	f9
5	1	2	3
6	a	b	c

Programme-exemple :

```
10 |DESK
20 |SHOWPOINTER
30 WHILE 1
40 |MOVEPOINTER
50 IF INKEY(77)<>-1 THEN LOCATE 1,1:PRINT "EXECUTE
    PRESSED"
60 IF INKEY(78)<>-1 THEN LOCATE 1,1:PRINT "MOVE
    PRESSED"
70 IF INKEY(76)<>-1 THEN LOCATE 1,1:PRINT "CANCEL
    PRESSED"
80 WEND
```

L'erreur "Bad Parameter Count" sera produite si l'on a omis un paramètre. Le message Unknown Command apparaîtra si l'on n'a pas au préalable initialisé AMX CONTROL.

5.2 |DESK

Syntaxe : |DESK
Erreurs : Commande inconnue (Unknown Command)

Fonction : Cette commande recouvre l'écran d'une zone de fond (plan de travail). Sa fonction est assez analogue à un changement de mode, en ce que tout ce que contenait précédemment l'écran sera recouvert, mais que toutes fenêtres déjà définies demeureront valides.

Programme-exemple :

```
10 MODE 1:|DESK
20 |SHOWPOINTER
30 WHILE 1
40 |MOVEPOINTER
50 IF INKEY(77)<>-1 THEN |HIDEPOINTER
    |DESK:|WINDOW,1,5,20,30,5:|SHOWPOINTER
60 WEND
```

5.3 |GCRSR

Syntaxe : |GCRSR,@GX%,@GY%
Dans laquelle : GX% est un nom variable entier,
GY% est un nom variable entier.
Erreurs : |GCRSR - Erreur de comptage de paramètre
(Bad Parameter Count)
- Commande inconnue (Unknown Command)

Fonction : Cette commande a pour fonction de vous permettre, en votre qualité d'utilisateur, de détecter la position graphique du pointeur et donc de la Souris. Pour ce faire, la commande ramène les coordonnées graphiques aux deux paramètres variables spécifiés à l'aide de la commande |GCRSR. Par exemple, dans |GCRSR,@X%,@Y% : X% contient la coordonnée graphique X et Y% contient la coordonnée graphique Y. Il faut utiliser des paramètres variables entiers. Néanmoins, il est superflu d'ajouter le suffixe "%" si l'on a utilisé la commande Basic DEFINT. Dans tous les cas, les paramètres variables sélectionnés doivent être pré-réglés sur "O" afin que les valeurs soient présentées correctement.

Programme-exemple :

```

10 MODE 2
20 DEFINT A-Z
30 GX=0:GY=0
40 |SHOWPOINTER
50 WHILE 1
60 |MOVEPOINTER
70 |GCRSR,@GX,@GY
80 LOCATE 1,1:PRINT GX,GY
90 WEND

```

L'erreur "Bad Parameter Count" sera produite en cas d'omission d'un paramètre quelconque. "Unknown Command" sera produite si l'on n'a pas au préalable initialisé AMX CONTROL.

5.4 | HIDEPOINTER

Syntaxe : |HIDEPOINTER
 Erreurs : |HIDEPOINTER – Pointeur déjà dissimulé (Pointer Already Hidden)
 – Commande inconnue (Unknown Command)

Fonction : Cette commande a pour objet d'éliminer un pointeur de l'écran et de rétablir le contenu original de l'écran sous le pointeur. Si l'utilisateur émet une commande |HIDEPOINTER alors que le pointeur est déjà dissimulé, le message d'erreur Pointer Already Hidden apparaît.

Programme-exemple :

```

10 MODE 1
20 |SHOWPOINTER
30 GOSUB 100
40 |HIDEPOINTER
50 GOSUB 100

```

```

60 GOTO 20
100 LOCATE 1,1
110 PRINT "PRESS A KEY"
120 CALL &BB06
130 RETURN

```

Le message Unknown Command sera produit si AMX CONTROL n'a pas été initialisé au préalable.

5.5 | ICON,n,x,y

Syntaxe : | ICON,n,x,y
 Dans laquelle : n est un numéro des symboles graphiques entre 0 et 63
 (0-31 User Icons)
 x est la position "tab" de l'axe x
 y est la position "tab" de l'axe y.
 Erreurs : | ICON – Erreur de comptage de paramètre
 (Bad Parameter Count)
 – Commande inconnue (Unknown Command)

Fonction : Cette commande s'utilise pour placer des symboles graphiques dans des positions spécifiées de l'écran. L'utilisateur peut placer sur l'écran l'un de quelconque de 64 symboles graphiques (icons). Les symboles définis par l'utilisateur vont de 0 à 31, tandis que les symboles RSX pré-définis sont numérotés de 32 à 63. Pour accéder aux symboles définis par l'utilisateur, il faut tout d'abord dévidemment les dessiner à l'aide de ICON DESIGNER puis les charger en mémoire à l'aide de |ILOAD (voir Chap. 5.6).

Programme-exemple :

```

10 | DESK
20 | ICON,32,2,2
30 | ICON,45,10,10

```

L'exemple qui précède fera imprimer les symboles graphiques 32 et 45 aux points 2,2 et 10,10 respectivement.

L'erreur "Bad Parameter Count" sera affichée en cas d'omission d'un paramètre. "Unknown Command" sera affichée si l'on n'a pas au préalable initialisé AMX CONTROL.

5.6 | ILOAD

Syntaxe : |ILOAD,@F\$ (ou |ILOAD,"???." pour les 6128 et 664).
Dans laquelle : F\$ est une variable de chaîne qui contient le titre du fichier des symboles graphiques (icons).
Erreurs : |ILOAD – Commande erronée (Bad Command)
– Commande inconnue (Unknown Command)
– Nom de fichier pas fourni (No Filename Supplied)
– Opérande manquant (Operand Missing)

Fonction : Cette commande permet à l'utilisateur de charger en mémoire des symboles graphiques dessinés au préalable, à l'aide de ICON DESIGNER. Si l'utilisateur a déjà chargé un jeu de symboles graphiques, ceux-ci seront recouverts par le nouveau fichier des symboles.

Programme-exemple :

```
10 |DESK
20 F$="ART.ICN"
30 |ILOAD,@F$
40 |ICON,0,10,10
```

Le programme-exemple qui précède devrait maintenant placer le symbole 0, un crayon, sur l'écran à la position 10,10.

Un message Unknown Command (commande inconnue) apparaît si l'on n'a pas au préalable initialiser AMX CONTROL. Le message Bad Command (commande erronée) est produit si vous donnez un nom de fichier interdit. Operand Missing (Opérande manquant) est produit si le nom du fichier manque, mais que vous avez inclus la virgule, c'est-à-dire |ILOAD, . L'erreur No Filename Supplied (nom de fichier pas fourni) est produite si vous avez omis le nom de fichier et la virgule qui le précède.

5.7 | MCRSR

Syntaxe : |MCRSR,c
Dans laquelle : c est une commande numérique qui peut varier entre 0 et 1
1=ACTIVER 0=DESACTIVER
Erreurs : |MCRSR – Comptage de paramètre erroné (Bad Parameter Count).

Fonction : Cette commande s'utilise pour désactiver ou désactiver les sous-programmes de simulation de curseur qui font partie d'AMX CONTROL. La simulation de curseur est activée par la commande |MCRSR,1 tandis que |MCRSR,0 désactive la simulation du curseur. Lorsqu'on émet la commande |MCRSR,1, AMX CONTROL transforme les mouvements de la Souris en codes-curseur, plutôt qu'en coordonnées graphiques.

Cette commande est idéale pour emploi avec les logiciels existants, tels que le Tasword.

Le message d'erreur "Bad Parameter Count" sera affiché en cas d'omission d'un paramètre quelconque.

5.8 | MOUSE

Syntaxe : |MOUSE,c

Dans laquelle : c est une commande numérique qui peut varier entre 0 et 1
1=ACTIVER 0=DEACTIVER

Erreurs : |MOUSE - Comptage de paramètre erroné (Bad Parameter Count).

Fonction : Cette commande s'utilise pour désactiver ou activer la Souris. Il est recommandé d'activer la Souris en émettant |MOUSE,1 comme l'une des premières lignes de la commande.

Programme-exemple :

```
10 |DESK
20 |SHOWPOINTER
30 WHILE 1
40 |MOVEPOINTER
50 IF INKEY(77) <> -1 THEN |MOUSE,1:LOCATE 1,1:PRINT
   "MOUSE ENABLED"
60 IF INKEY(76) <> -1 THEN |MOUSE,0:LOCATE 1,1:PRINT
   "MOUSE DISABLED"
70 WEND
```

Le programme ci-dessus active la Souris lorsqu'on appuie sur le bouton EXECUTE et la désactive, lorsqu'on appuie sur le bouton CANCEL.

L'erreur "Bad Parameter Count" sera produite si l'on a omis un paramètre quelconque.

5.9 | MOVEPOINTER

Syntaxe : |MOVEPOINTER

Erreurs : Commande inconnue (Unknown Command)

Fonction : Cette commande s'utilise pour déplacer le pointeur sur l'écran. Elle fonctionne en effaçant le pointeur à la position qu'il occupe, en rétablissant le contenu original de l'écran sous le pointeur, puis en plaçant le pointeur sur sa nouvelle position.

Programme-exemple :

```
10 | DESK
20 | SHOWPOINTER
30 WHILE 1
40 | MOVEPOINTER
50 WEND
```

Le message "Unknown Command" sera affiché si l'on n'a pas au préalable initialisé AMX CONTROL.

5.10 | POINTER

Syntaxe : | POINTER,n

Dans laquelle : n est un numéro de symbole graphique situé entre 0 et 63

Erreurs : | POINTER – Comptage de paramètre erroné
(Bad Parameter Count)
– Commande inconnue (Unknown Command)

Fonction : Lorsqu'on lui affecte un numéro de symbole graphique valide, le pointeur passe immédiatement du symbole existant à un nouveau symbole. La valeur implicite du pointeur est 32, la flèche ordinaire. On peut utiliser cette fonction, par exemple, pour changer le pointeur lorsqu'on entre dans certaines zones sélectionnées.

Programme-exemple :

```
10 | DESK
20 | SHOWPOINTER
30 C%=32
40 WHILE C%<64
50 | MOVEPOINTER
60 IF INKEY(77)<>-1 THEN C%=C%+1: | POINTER,C%
70 WEND
80 GOTO 30
```

Le programme ci-dessus changera le pointeur, chaque fois que l'on appuie sur le bouton EXECUTE.

Le message d'erreur "Bad Parameter Count" sera affiché si l'on a omis l'un quelconque des paramètres. "Unknown Command" sera affiché si l'on n'a pas au préalable initialisé AMX CONTROL.

5.11 | STEP

Syntaxe : |STEP,sx,sy
Dans laquelle : sx est le pas de progression de l'axe x,
sy est le pas de progression de l'axe y.
Erreurs : |STEP – Comptage de paramètre erroné (Bad Parameter Count)
– Commande inconnue (Unknown Command)

Fonction : Les mouvements de la Souris créent des impulsions transmises le long des lignes de joystick. Ces impulsions sont analysées et utilisées pour faire progresser ou régresser plusieurs compteurs en mémoire. C'est le pas de progression ou de régression que définissent les valeurs de sx et sy. Si, par exemple, sx était réglé sur 3, les compteurs progresseraient de telle manière que le pointeur avancerait de 3 pixels à la fois sur l'axe x. La valeur de sx ou sy peut se situer dans la plage de 0 à 255. Si sx ou sy excède 255, 256 par exemple, cette valeur sera considérée comme 0.

Si vous avez émis |MCRSR,1 les valeurs de sx et sy vont déterminer la cadence à laquelle les codes de curseur sont générés.

Programme-exemple :

```
10 |DESK
20 |SHOWPOINTER
30 DEFINT S
40 SX=0:SY=0
50 WHILE SX<256
60 |MOVEPOINTER
70 IF INKEY(77)<>-1 THEN SX=SX+1;
    SY=SY+1|STEP,SX,SY
80 WEND
```

Ce programme augmente le pas de progression de 1 à chaque appui du bouton EXECUTE.

L'erreur "Bad Parameter Count" sera affichée si l'on a omis un paramètre. "Unknown Command" sera affichée si l'on n'a pas au préalable initialisé AMX CONTROL.

5.12 | SHOWPOINTER

Syntaxe : |SHOWPOINTER
Erreurs : Commande inconnue (Unknown Command)

Fonction : Cette commande s'utilise pour faire afficher le pointeur sur l'écran au niveau de la coordonnée graphique en cours de la Souris.

AVERTISSEMENT : AVANT D'UTILISER UNE BOUCLE | MOVEPOINTER, IL FAUT EMETTRE UNE COMMANDE | SHOWPOINTER. AINSI, ON DEFINIT LA ZONE DE TRAVAIL DU POINTEUR. SI L'ON N'EMET PAS CETTE COMMANDE, ON RISQUE D'ALTERER DES PROGRAMMES !!!

Programme-exemple :

VOIR SECTION 5.4 – | HIDEPOINTER

5.13 | TCRSR

Syntaxe : | TCRSR,@tx%,@ty%
Dans laquelle : tx% est un nom de variable entier,
ty% est un nom de variable entier.
Erreurs : Comptage de paramètre erroné (Bad Parameter Count)
Commande inconnue (Unknown Command)

Fonction : Lorsqu'on utilise cette commande, elle ramène la position du pointeur dans le texte dans les limites des deux paramètres variables spécifiés. Ces deux variables doivent, comme pour | GCRSR, être des nombres entiers. Néanmoins, on peut les prédéfinir comme nombres entiers en utilisant DEFINT. Il faut définir les deux variables à 0 au début du programme.

Programme-exemple :

```
10 MODE 2
20 DEFINT A-Z
30 TX=0:TY=0
40 |SHOWPOINTER
50 WHILE 1
60 |MOVEPOINTER
70 |TCRSR,@TX,@TY
80 LOCATE 1,1:PRINT TX,TY
90 WEND
```

Le message "Unknown Command" sera affiché si l'on n'a pas initialisé au préalable AMX CONTROL. L'erreur "Bad Parameter Count" sera affichée si l'on a omis un paramètre.

5.14 | WINDOW

Syntaxe : | WINDOW,sn,lx,by,rx,ty[,@t\$]

Dans laquelle : sn est le numéro de file de fenêtre (format Amstrad standard)
lx est la coordonnée x gauche de la fenêtre
by est la coordonnée y inférieure de la fenêtre
rx est la coordonnée x droite de la fenêtre
ty est la coordonnée y supérieure de la fenêtre
t\$ est une chaîne qui contient le titre de la fenêtre (option).

Erreurs : | WINDOW – Comptage de paramètre erroné
(Bad Parameter Count)
– Commande inconnue (Unknown Command)

Fonction : Cette commande permet aux utilisateurs de créer des fenêtres analogues à celles qui sont utilisées dans ICON DESIGNER et AMX ART, au sein de leurs propres programmes en Basic. Une fois dessinée sur l'écran, la fenêtre présente une bordure spéciale qui donne l'impression qu'elle est en relief sur l'écran. Si l'on a spécifié t\$ et qu'on l'a utilisé dans la commande | WINDOW, le titre est axé au centre de la fenêtre, et souligné. Ce titre est séparé de la fenêtre de texte et ne défilera pas avec celle-ci.

Au point de vue technique, cette fenêtre est la même que les fenêtres Amstrad standards, et peut donc être manipulée par WINDOW SWAP, PRINT# et CLS# . Par exemple, PRINT#sn,"HELLO" va imprimer "HELLO" dans la fenêtre 1, si créée.

NOTE : L'ORDRE DES PARAMETRES DE FENETRAGE EST DIFFERENT DE CELUI DES FENETRES AMSTRAD.

Programme-exemple :

```
10 | DESK
20 | WINDOW,1,2,20,10,6
30 T$="WINDOW DEMO"
40 | WINDOW,2,2,5,37,3,@T$
50 | WINDOW,3,15,20,37,6
60 FOR N=1 TO 1000
70 PRINT#1,N
80 PRINT#3,N
90 NEXT
100 PRINT#2:PRINT#2," WHAT A DEMO !!!"
```

6 ICON DESIGNER

Icon Designer est un programme utilitaire qui sert à dessiner des symboles graphiques (icons) que vous utiliserez avec vos propres programmes. Le Designer peut servir à dessiner et à mémoriser jusqu'à 320 symboles graphiques différents. Néanmoins, tous les symboles graphiques dessinés seront perdus si l'Amstrad est mis hors tension ou réarmé.

Qu'est-ce qu'un symbole graphique (ou "icon") ?

Un symbole graphique est la représentation par une image de 2 caractères sur 2 caractères d'une fonction. Par exemple, pour représenter une mise en fichier sur disque, on pourrait utiliser une unité de disque ou, pour représenter des pages de mémoire, on choisirait un symbole ressemblant à une page. Dès lors, si l'on désire sélectionner des fonctions sur disque, il faut amener le pointeur au-dessus du symbole correspondant au disque et appuyer sur un bouton de la Souris.

Pour charger Icon Designer

Pour charger Icon Designer, exécutez les simples opérations suivantes :

1. Assurez-vous que AMX CONTROL est en place.
2. Tapez RUN"ICONDES" et appuyez sur ENTER.

Durant le chargement, Icon Designer devrait vous présenter l'écran de la Figure 9.

L'écran Icon Designer

L'écran Icon Designer est divisé en 8 sections principales (voir Figure 9), à savoir :

Icon Design Area Zone de dessin de symboles	Centre-gauche de l'écran
Icon File Area Zone mise en fichier symboles	Bas de l'écran
Icon Display Area Zone de Visualisation symboles	En bas et à droite de l'écran
Scratch Pad Area Zone de mémoire de travail	Centre-droite de l'écran
Edit Icon Number Numéro d'édition symboles	En haut et au centre de l'écran
Current Icon Number Numéro du symbole en cours	En bas et au centre de l'écran
Message Area Zone des messages	En haut et à droite de l'écran
Function Icons Symboles graphiques de fonctions	A droite de l'écran

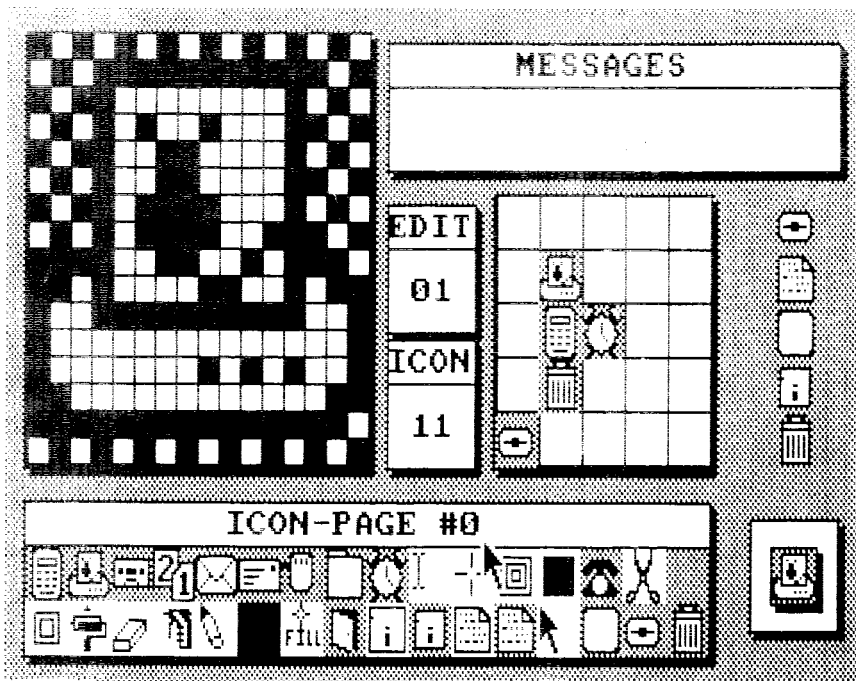


Figure 9 – L'écran Icon Designer

Toutes ces sections sont expliquées ci-dessous.

Zone de dessin de symboles (Icon Design Area)

Cette zone est la grande grille de 16 x 16 caractères qui se trouve au centre et à gauche de l'écran. C'est dans cette zone que vous pouvez dessiner, pixel par pixel, vos symboles graphiques.

Chaque caractère de la grille correspond à un seul pixel du symbole. Chaque caractère de la grille peut être basculé entre un état "NOIR" et un état "BLANC" à l'aide des boutons de la Souris. Pour définir un caractère de grille, et donc un pixel, il vous suffit d'amener le pointeur au-dessus du caractère de grille et d'appuyer sur le bouton EXECUTE. Pour inverser l'état d'un caractère de grille du noir au blanc, positionnez le pointeur au-dessus du caractère et appuyez sur CANCEL. Toutes les modifications que vous effectuez dans la zone de dessin des symboles graphiques seront enregistrées dans la zone de visualisation (Display

Area). Après le dessin, vous pouvez enlever le symbole de la grille en amenant le pointeur au-dessus de la grille puis en appuyant sur le bouton MOVE. Vous remarquerez, ce faisant, que le pointeur est devenu le symbole désigné. Vous pouvez ensuite l'emmener dans une des zones de dépôt temporaire et l'y déposer à l'aide du bouton EXECUTE.

Zone mise en fichier symboles (Icon File Area)

Cette zone est désignée comme l'une des zones d'entreposage ou de dépôt des symboles graphiques qui viennent d'être dessinés. Pour sauvegarder les symboles dessinés, il faut d'abord les conserver dans cette zone. Pour ce faire, transférez le symbole soit de la grille de dessin, soit de la zone de mémoire de travail, et déposez-le dans l'une des zones prédéterminées numérotées. Le numéro de chaque zone contenu dans la zone de mise en fichier des symboles graphiques est indiqué dans l'encadré "CURRENT ICON NUMBER" (NUMERO DE SYMBOLE EN COURS).

Pour effectuer ce "dépôt", transférez le symbole jusqu'à la zone puis appuyez sur EXECUTE.

Lorsque vous chargez un fichier de symboles, les symboles graphiques sont affichés dans cette zone. Vous pouvez alors les modifier puis effectuer une nouvelle sauvegarde. Pour reprendre un symbole graphique qui se trouve dans cette zone, il vous suffit d'amener le pointeur au-dessus du symbole puis d'appuyer sur MOVE. Le pointeur en cours devient alors le symbole graphique sélectionné, et vous pouvez ensuite l'emmener soit dans la grille de dessin, soit dans la zone de mémoire de travail.

Nous précisons que, si vous placez un symbole graphique édité au-dessus d'un symbole graphique existant, ce dernier est effacé.

Zone de visualisation symboles (Icon Display Area)

Durant l'édition ou la création d'un symbole graphique, le résultat de ces éditions ou créations est affiché dans la zone de visualisation des symboles graphiques. Ceci signifie tout simplement que, si l'on fait basculer un caractère de grille au noir, un pixel correspondant du symbole graphique est défini dans la zone de visualisation des symboles.

Zone de mémoire de travail (Scratch Pad Area)

Une zone de stockage temporaire, qui est une grille de 5 x 5 symboles, a été prévue. Elle est dénommée "mémoire de travail", ou Scratch Pad. Cette zone est totalement autonome de toutes les autres zones de l'écran. Chaque bloc qu'elle contient est numéroté en débutant par "SA" et jusqu'à "SY". Fondamentalement, le fonctionnement de cette zone est très analogue à celui de la zone de mise en fichier des symboles (Icon File Area). Vous pouvez déposer et reprendre des

symboles graphiques dans cette zone, en utilisant la même procédure que pour la zone de mise en fichier des symboles. Par exemple, vous pouvez transférer un symbole graphique dessiné à la zone de travail, et l'y laisser pour emploi ultérieur. Vous pouvez évidemment également le copier sur d'autres zones ou pages. A nouveau, si vous placez un symbole graphique édité sur un symbole déjà existant, ce dernier est perdu.

Numéro d'édition symboles (Edit Icon Number)

Cette fenêtre a pour objet de vous maintenir informé quant aux symboles graphiques que vous êtes en train d'éditer. Une fois que vous avez amené un symbole au-dessus de la grille et que vous l'y avez "déposé", le numéro du symbole (c'est-à-dire sa sous-zone de provenance) est affiché dans cette fenêtre.

Numéro du symbole en cours (Current Icon Number)

Cette fenêtre sert à visualiser le numéro du symbole graphique qui se trouve actuellement sous le pointeur. Elle ne devient active que lorsque le pointeur se trouve dans la zone de mise en fichier des symboles graphiques, ou dans la zone de mémoire de travail.

Zone des messages (Message Area)

La zone des messages s'utilise lorsqu'on sélectionne le système de mise en fichier. Elle devient opérante après sélection du symbole graphique "DRIVE" (voir ci-dessous). Sur sélection, la fenêtre se vide et le message 'FILE PAD' apparaît. Sur les micros CPC664 et CPC6128, cette fenêtre sert également à afficher les erreurs de disque.

Symboles graphiques de fonctions (Function Icons)

Le symbole graphique Drive : Lorsque vous désirez effectuer des opérations de chargement ou de sauvegarde, sélectionnez ce symbole graphique. Pour ce faire, amenez simplement le pointeur au-dessus du symbole, et appuyez sur EXECUTE.

Après sélection, la fenêtre des messages vous demande de sélectionner FILE ou PAD. FILE sert à sauvegarder ou charger la zone de mise en fichier des symboles graphiques, tandis que vous choisissez PAD pour conserver ou charger la mémoire de travail (Scratch Pad). Pour ce faire, amenez le pointeur au-dessus de la sélection appropriée, et appuyez sur EXECUTE. Ensuite, le système demande à l'utilisateur s'il désire LOAD (charger) ou SAVE (SAUVEGARDER).

A nouveau, pour sélectionner, amenez le pointeur au-dessus de votre choix, et appuyez sur le bouton EXECUTE. Ensuite, le système demande à l'utilisateur de préciser un nom de fichier (filename). Le type de fichier sélectionné est alors sauvegardé, avec le nom choisi, accompagné d'un suffixe de '.ICN'. Après avoir terminé les opérations de mise en fichier, il faut appuyer sur le bouton CANCEL.

NOTE : EN CAS D'ERREUR ET DE RETOUR DU PROGRAMME A BASIC, TAPEZ SIMPLEMENT 'GOTO 2080' ET APPUYEZ SUR RETURN.

Le symbole graphique Page : Pour pouvoir dessiner jusqu'à 320 symboles graphiques différents et les conserver en mémoire, vous disposez du symbole graphique Page. Ceci conserve en mémoire 10 pages contenant chacune 32 symboles graphiques. Une fois que vous avez sélectionné, à l'aide du bouton EXECUTE, la zone de grille se vide et d'autres symboles graphiques sur page sont affichés dans la zone Icon Design. En sélectionnant une de ces autres pages, vous faites apparaître le contenu de cette page dans la zone de mise en fichier des symboles (Icon File Area), accompagné du numéro de page. Vous pouvez évidemment modifier des pages à n'importe quel moment, sans en perdre le contenu. Pour transférer des symboles graphiques d'une page à une autre, utilisez la zone Scratch Pad (Mémoire de travail) comme zone intermédiaire.

Clear Icon : En sélectionnant ceci, vous videz la grille de dessin.

Disk Icon : Ce symbole graphique offre à l'utilisateur de disque des fonctions additionnelles. Une fois sélectionné, il fait vider la zone de grille et affiche 10 autres symboles graphiques sur disque. Une sélection individuelle de ces symboles vous offre les fonctions suivantes :

CATALOGUE DISC	ERASE FILE	RENAME FILE	DISC
TAPE	DISC.IN	TAPE.IN	DISC.OUT
TAPE.OUT	EXIT		

Le symbole graphique Bin : Ce symbole s'utilise pour disposer de tous symboles graphiques que vous aurez éventuellement recueillis. Pour l'utiliser, amenez simplement le symbole au-dessus du "bin" (coffre), et appuyez sur EXECUTE.

Symboles graphiques de fonctions (Function Icons)

Le symbole graphique Drive : Lorsque vous désirez effectuer des opérations de chargement ou de sauvegarde, sélectionnez ce symbole graphique. Pour ce faire, amenez simplement le pointeur au-dessus du symbole, et appuyez sur EXECUTE.

Après sélection, la fenêtre des messages vous demande de sélectionner FILE ou PAD. FILE sert à sauvegarder ou charger la zone de mise en fichier des motifs, tandis que vous choisissez PAD pour conserver ou charger la mémoire de travail (Scratch Pad). Pour ce faire, amenez le pointeur au-dessus de la sélection appropriée, et appuyez sur EXECUTE. Ensuite, le système demande à l'utilisateur s'il désire LOAD (charger) ou SAVE (sauvegarder).

A nouveau, pour sélectionner, amenez le pointeur au-dessus de votre choix, et appuyez sur le bouton EXECUTE. Ensuite, le système demande à l'utilisateur de préciser un nom de fichier (filename). Le type de fichier sélectionné est alors sauvegardé, avec le nom choisi, accompagné d'un suffixe de '.PCN'. Lorsque la zone de mémoire de travail (Scratch Pad) est sauvegardée, deux fichiers sont créés sur le disque, dont un reçoit le suffixe '.SCN' et l'autre le suffixe '.DAT'.

Suite aux opérations de mise en fichier, il faut appuyer sur le bouton CANCEL.

NOTE : EN CAS D'ERREUR ET DE RETOUR DU PROGRAMME A BASIC, TAPEZ SIMPLEMENT 'GOTO 2000' ET APPUYEZ SUR ENTER.

Le symbole graphique Door (Porte) : Ce symbole sert à sortir du mode Pattern Designer. Après sélection, le système demande à l'utilisateur d'appuyer sur EXECUTE ou CANCEL.

Le symbole graphique Clear (Vidage) : Ce symbole fait vider la grille de dessin.

Le symbole graphique Bin (Coffre) : Ce symbole vous sert à vous débarrasser de motifs que vous avez éventuellement recueillis. Pour l'utiliser, amenez simplement le motif au-dessus du coffre, et appuyez sur EXECUTE.

ANNEXE A

Nous avons énuméré ci-dessous, les points d'entrée et conditions qui correspondent à AMX CONTROL. Il faut les utiliser exactement comme expliqué pour garantir des performances correctes.

A L'ENTREE : IX POINTE VERS LA ZONE DES DONNEES A EST LE NOMBRE DE PARAMETRES.

EN SORTIE : TOUS LES REGISTRES ET INDICATEURS SONT ALTERES.

COMMANDE	ADRESSE	CONDITIONS
BUTTONS	&7834	IX+0 = Paramètres boutons
DESK	&783A	Pas de conditions
GCRSR	&783D	IX-0 & IX+1 = adresse de mémoire 16 bits pour YPOS (graphique). IX+2 & IX+3 = adresse de mémoire 16 bits pour XPOS (graphique).
HIDEPOINTER	&7840	Pas de conditions
ICON	&7843	IX+0 = VPOS IX+2 = POS IX+4 = Numéro symbole graphique
ILOAD	&7837	IX+0 & IX+1 = adresse de mémoire de début de nom de fichier
MCRSR	&7846	IX+0 = 1 pour émuler les touches de curseur = 0 pour terminer l'émulation
MOUSE	&7849	IX+0 = 1 pour activer la lecture Souris = 0 pour désactiver la lecture Souris
MOVEPOINTER	&784C	Pas de conditions
POINTER	&784F	IX+0 = Numéro pointeur
SHOWPOINTER	&7852	Pas de conditions
STEP	&7855	IX+0 = sensibilité axe Y IX+2 = sensibilité axe X
TCRSR	&7858	IX+0 & IX+1 = adresse de mémoire 16 bits pour VPOS IX+2 & IX+3 = adresse de mémoire 16 bits pour POS

| WINDOW

&785B

IX+0 & IX+1 (optionnel si A=6)
= adresse de mémoire de la chaîne de titre

IX+2 = Y supérieur (caractère pos.)

IX+4 = X droite

IX+6 = Y inférieur

IX+8 = X gauche

IX+10 = numéro de file

NOTE : Si le paramètre de titre est omis, il faut soustraire 2 de l'indice de paramètre de position. Exemple : IX+4 = IX+2.

ANNEXE B

Pour pouvoir transférer les fiches de la cassette sur la disque, suivez les instructions si-dessous. Les opérations sont numérotées dans leur ordre d'exécution.

```
1  RESET MACHINE ([ctrl][shift][esc])
2  |TAPE.IN
3  |DISC.OUT
4  LOAD "AMX"
5  SAVE "AMX"
6  MEMORY &5FFF
7  LOAD "DEMLOA.BIN",&6000
8  SAVE "DEMLOA.BIN",B,&6000,&80
9  LOAD "DEMO.RS",&7800
10 SAVE "DEMO.RS",B,&7800,&2000
11 LOAD "VDUTAB.O",&A000
12 SAVE "VDUTAB.O",B,&A000,&1D0
13 LOAD "ROM.ICN",&9800
14 SAVE "ROM.ICN",B,&9800,&400
```

★ ★ ★ AMX CONTROL est alors sauvegardé sur disque ★ ★ ★

```
1  RESET MACHINE ([ctrl][shift][esc])
2  |TAPE.IN
3  |DISC.OUT
4  MEMORY &3FFF
5  LOAD "ART",&4000
6  SAVE "ART",B,&4000,8700 (dfeecimal)
7  LOAD "RSXB.BIN",&7100
8  SAVE "RSXB",B,&7100,&6FF
9  LOAD "ART.ICN",&9C00
10 SAVE "ART.ICN",B,&9C00,&400
11 LOAD "PAT1.PCN",&A200
12 SAVE "PAT1.PCN",B,&A200,&300
13 LOAD "CHAR.BIN",&5400
14 SAVE "CHAR.BIN",B,&5400,&300
15 LOAD "COLHATS.BIN",&4000
16 SAVE "COLHATS",B,&4000,512 (dfeecimal)
```

★ ★ ★ AMX ART est alors sauvegardé ★ ★ ★

```
1  RESET MACHINE ([ctrl][shift][esc])
2  |TAPE.IN
3  |DISC.OUT
4  LOAD "ICONDES"
5  SAVE "ICONDES"
6  MEMORY &70FF
7  LOAD "OCODE",&7100
8  SAVE "OCODE",B,&7100,&120
9  LOAD "PATDES"
10 SAVE "PATDES"
```

★ ★ ★ ICONDES et PATDES ont alors sauvegardé ★ ★ ★

ADVANCED MEMORY SYSTEMS LTD

**Green Lane, Appleton,
WARRINGTON. WA4 5NG.
TEL. 0925 602690**