

# G.A.I. - OXFORD

## GESTION ASSISTEE PAR ICONES

Copyright 1988 SIREN SOFTWARE

Version Française Copyright 1988 DUCHET Computers

Avant de commencer à utiliser GAI OXFORD, nous vous recommandons d'en faire une copie. Ceci vous évitera de travailler à même l'original et de le formater "par erreur"!!!!

La disquette G.A.I. n'est pas protégée. Quelle déception! Vous n'aurez pas à passer des soirées entières à essayer de la déplomber avec la version 678.d (ou est-ce 679.2?) du tout dernier logiciel de piratage!

Pour copier GAI sur une autre disquette, il suffit de vous reporter au manuel -AMSTRAD à la section concernant les copies de disque à disque. Un utilitaire de copie se trouve sur la disquette CP/M fournie avec votre AMSTRAD.

Même par souci d'économie, ne copiez rien sur la FACE B de la disquette originale... Un jour un malheur arrivera et toute la disquette sera perdue, volée, endommagée, formatée, prêtée à votre meilleur ami, mâchée par le chien, le chat ou par le dernier-né, et vous ne serez plus GAI du tout...

## CHARGEMENT

RUN"GAI

Le lecteur de disquettes fait whiiiiiiiiiiiiirlllllll et GAI se charge.  
Examinons l'écran :

a/ L'écran principal contient la liste des programmes (et leur longueur) de la disquette. Chaque titre est surmonté d'un icone blanc, nous y reviendrons plus tard

b/ Le haut de l'écran principal indique:

- Le lecteur utilisé
- Le n° de l'User
- Le nombre de Ko disponibles
- Le nombre de fichiers

c/ Trois coins de l'écran principal sont occupés par des signes/lettres  
Le coin supérieur gauche "OFF" permet de revenir à l'écran principal (vous en comprendrez l'utilité plus loin)

Le coin supérieur droit permet de faire rouler l'écran vers le haut/vers le bas

Le coin inférieur droit envoie vers l'imprimante

d/ GAI est affiché à gauche au-dessus de l'écran

e/ Portion de mémoire supérieure à 64K est affichée à droite au-dessus de l'écran

f/ Les icones A et B permettent de passer du lecteur A au lecteur B

g/ L'icône de la poubelle pour vous débarrasser de fichiers.

h/ Une série de 8 icones à l'extrême droite. Examinons-les.

Moniteur=liste les couleurs

Imprimante=Indique l'état de l'imprimante

File=Manipulation de fichiers (à utiliser plus tard)

K7=Etat K7 + estimation de temps d'archivage

Poubelle ouverte=pour Déseffacer

Disquette=Manipulation disquettes (à utiliser plus tard)

Control=pour taper les commandes RSX "!"

Out=pour quitter et aller vers AMSDOS ou vers CP/M

## AU TRAVAIL

Pour sélectionner les icones, vous utilisez votre jolie SOURIS, votre manette de jeu ou vos doigts en tappotant les curseurs

Vous aurez remarqué un curseur triangulaire caché dans un coin de l'écran.

Pour choisir une option, pointer le curseur sur l'icône désiré, puis FEU ou ENTER ou RETURN (si RETURN ne répond pas, appuyez sur ENTER).

Par exemple, pointez sur l'icône placé immédiatement au-dessus du fichier GAI.BIN/1, faites CLIC avec la souris, FEU avec la manette ou ENTER / RETURN avec un doigt ==> le lecteur fait whiiiiiiiiiiiiirl, charge GAI et vous donne le catalogue de la disquette.

Si vous avez désirez abandonner une opération ==> appuyez sur ESC

Dirigez le curseur vers l'icône d'un fichier avec suffixe ".BAS"

CLIC! Et le programme se charge et lance (option LOAD&RUN)

Généralement (mais pas toujours, bien sûr) vous pouvez choisir les icones par paires. Par exemple si vous désirez copier une disquette sur une cassette vous :

1/ Placez le curseur dans la partie grise à droite de l'icône K7

2/ Appuyez sur le bouton de sélection (de la souris, FEU de la manette, ou ENTER ou RETURN) et sans relâcher le bouton

3/ Placez le curseur sur l'icône K7, et toujours sans relâcher

4/ Placez le curseur sur l'icône DISQUE

5/ Relâchez

6/ Un message s'affiche en bas à gauche de l'écran

7/ Prenez vos lunettes

8/ Lisez le message

9/ Faites ce qui vous est demandé

10/ CLIC lorsque vous êtes prêt

C'est le principe général de la gestion assistée par icones.

En suivant ce principe, amusez-vous à

1/ Lister un fichier sur écran (où est le fichier? - où est l'icône écran?)

2/ Copier un fichier sur K7

3/ Effacez-le avec la poubelle

4/ Déseffacez-le avec la poubelle ouverte

5/ Recopiez le sur disquette

6/ Archivez une disquette (protégée, pourquoi pas?) sur cassette (changez la vitesse K7 avec l'icône CONTROL)

7/ Retransférez l'archivage sur disquette

8/ Changez le nom d'un fichier avec l'icône FILE. Un menu avec trois icônes apparaît. Cliquez l'icône supérieur, tapez le nouveau titre. Si vous voulez aller en système ou en R/O, cliquez l'icône approprié.

N'ayez pas peur de vous aventurer dans les manipulations. Passez une heure ou deux à bidouiller et partez à la découverte pour vous familiariser!

Nous vous rappelons : NE TRAVAILLEZ JAMAIS SUR L'ORIGINAL

## LES UTILITAIRES DISC

CLIC sur Icône représentant une disquette, pour ceux qui n'auraient pas deviné.

Un nouvel écran avec 10 icônes apparaît.

Si vous ne l'avez pas déjà fait, imprimez le DIR (catalogue) sur imprimante.

Vous avez :

Copieur de fichiers

Copieur de disquettes

Formateur

Editeur de fichiers ASCII

Editeur de secteurs (intéressant pour les programmes en langage machine...)

Cliquez les différents icônes et voyez ce qui se passe

ATTENTION AVEC L'ICÔNE DE FORMATAGE! N'allez pas formater votre disquette!

### L'Editeur de fichiers

Pour éditer les fichiers de texte ASCII

Le fichier est écrit en mémoire, vous l'éditez à loisir et le fichier actuel sur la disquette ne sera pas affecté tant que vous n'aurez pas fait l'opération de sauvegarde (stylo et encrier)

Les fonctions des icônes sont évidentes, en partant du haut à gauche et descendant en zigzaguant:

NEW = Nouveau

FILE = pour choisir un fichier

R = pour renommer

Edit = pour éditer

Imprimante = pour imprimer

L'encrier avec stylo = pour sauvegarder

S = pour Recherche

Map = la carte

Si vous essayez d'éditer un fichier non-ASCII, un message vous préviendra.

Lorsque vous êtes en mode d'édition, appuyez sur CTRL H. Une liste des touches de contrôle vous est donnée.

### L'éditeur de secteurs

Cette section est réservée à ceux qui connaissent leur AMSTRAD, sont patients avec le langage machine et savent parler en Hex ou en Décimal sans

avoir à consulter le Manuel du Parfait Petit Programmeur toutes les 1 secondes.

Nous n'expliquerons donc pas les termes de jargon informatique ni l'art de la manière du bidouillage avancé.

Dès l'entrée, vous êtes en mode "carte"

Les 8 icônes de droite deviennent :

+ = secteur suivant

- = secteur précédent

File = fichier

Disque = disque

Oeil = Exploration des secteurs

Stylo et encrier = Ecriture

Edit = édition

Map = carte de la piste présente

Deux icônes nouveaux apparaissent :

Clavier = permet de taper du data dans le secteur

S = Permet de choisir un secteur et piste (ou secteur relatif en mode fichier)

Juste en dessous, la piste et le secteur sont affichés.

Un nouvel icône "P" apparaît en bas à gauche de l'écran. Il permet d'imprimer tout le tampon! Si vous l'avez choisi par erreur et que votre imprimante semble vouloir tricoter un pullover, faites CLIC ou appuyez sur ENTER.

L'icône de roulement (coin supérieur gauche) permet maintenant d'aller aussi à droite et à gauche en mode exploration.

Pour éditer, choisissez votre fichier, ou piste et secteur, promenez-vous long en large en haut en bas (mais pas en travers) des secteurs tout en gardant un doigt sur le CLIC ou sur ENTER. Lorsque vous êtes au bon endroit, CLIQUEZ l'icône clavier. Pour taper du texte, encadrez le data " ". Pour éditer la partie de gauche, tapez des chiffres sans les " "

Pour écrire le secteur sur la disquette, utilisez l'icône d'écriture (stylo).

Confirmez avec "Y". (Y du yes britannique. 1992 approche, on vous met au couleurs Européennes!).

Note : le secteur sera écrit aux coordonnées indiquées dans la case supérieure gauche "PISTE:... / SECTEUR:..."

L'icône EDIT permet de

Sélectionner exploration en Hexadécimal ou Décimal

Attribuer une valeur au curseur (C/SEUR) d'exploration

Remplir (RPLR) un certain nombre d'octets (départ à partir du curseur) avec une valeur

Rechercher dans le tampon ou sur la disquette. Note : le texte recherché doit être entre " ". Les recherches en Hex ou décimal n'ont pas de " ".

## Les commandes RSX

L'icône de CONTROL permet l'utilisation des commandes RSX (C'est-à-dire celles précédées du signe !).

Vous pouvez soit les taper directement (en les séparant par des ":") ou les éditer dans un fichier de texte et envoyer le fichier texte à l'icône CONTROL (en gardant un doigt sur le CLIC, etc...)

Les fichiers de texte se créent facilement avec l'éditeur de fichiers.

En plus des RSX d'AMSTRAD (!ERA, !DIR, etc...) et celles disponibles dans nombre de logiciels et ROMS, GAI OXFORD vous fait cadeau de quelques unes! Ce sont :

!PRINT n1,n2.... Pour envoyer des codes à l'imprimante  
!KEY n1,n2,n3,n4,n5 Semblable à la commande Basic pour changer les fonctions des touches  
!KEYDEF n1,(list) Attribue un rôle (list) à la touche de fonction n1, par exemple !KEYDEF 128,"RUN",13 permet à la touche de fonction "O" de RUN  
!INK n1,n2 Change la couleur INK n1 en couleur n2  
!SPEED n1 Règle la vitesse K7. n1=0 (le plus lent) jusqu'à =4 (rapide)  
!USER n1 Sélectionne l'USER  
!TRACKS n1 Nombre de pistes. Vous pouvez aller jusqu'à 42 pistes sur une disquette 3" au lieu des 40 habituelles. Toutefois, les 42 pistes n'existeront que si vous formatez APRES avoir réglé sur 42 pistes.  
!BANK n1 Permet d'utiliser les extensions mémoires avec -par exemple- le copieur de disquettes. (n1) est le nombre de portions 16K additionnelles (4 pour un CPC 6128, 16 pour ext. 256K) La valeur par défaut est n1=0

Cette commande valide les extensions DK Tronics sans que l'on ait à charger le logiciel gérant de DK Tronics

\*\*\*\*\*

EGAYEZ-VOUS . . .

avec GAI OXFORD!

\*\*\*\*\*