

WINDOWS



McSTRAD est un utilitaire qui permet le transfert d'une partie de l'écran vers une zone mémoire, et l'opération inverse: la reconstitution d'une partie de l'écran à partir des données sauvegardées au préalable dans la mémoire de l'ordinateur.

Ces transferts, au sens propre du terme, s'effectuent grâce à deux commandes RSX.

La première, |SWIN (pour Store WINDOW), sauvegarde une zone délimitée de l'écran dans la mémoire. Sa syntaxe est |SWIN, x, y, lx, ly
Les deux paramètres x (avec $1 <= x <= 80$) et y (tel que $1 <= y <= 25$) constituent ici l'origine de la partie à transférer. Les deux arguments suivants lx et ly définissent la taille de la fenêtre à sauvegarder (lx : nombre de colonnes : ly : nombre de lignes). Toutefois, il faut prendre garde au mode dans lequel ce transfert s'effectue: en effet, si en mode 2, le nombre de caractères d'une ligne à transférer s'écrit lx, en mode 1 pour sauver x caractères sur une ligne, il faut que $lx = x * 2$ et en mode 0 pour le même nombre x de caractères $lx = x * 4$

La deuxième commande, RWIN (pour Recall WINDOW), effectue le

transfert des données stockées en mémoire par |SWIN vers l'écran pour reconstituer la partie sauvegardée. Cette commande ne nécessite aucun argument particulier (elle s'écrit donc |RWIN) car elle emploie ceux utilisés auparavant avec |SWIN (il est donc déconseillé d'essayer de faire |RWIN avant |SWIN)

Le fonctionnement de la routine est extrêmement simple: elle se contente de décomposer chaque caractère à sauvegarder en huit octets (en mode 2 du moins): un octet pour chaque ligne qui compose un caractère puis d'effectuer l'opération inverse pour le réafficher à l'écran. Ce qui permet d'ouvrir et de fermer très facilement une fenêtre à l'écran (comme sur le McIntosh

d'APPLE par exemple).

Le programme de démonstration montre l'une des applications possibles de cette routine:

- lignes 230 à 590: implantation de la routine en langage machine à l'adresse &A000 (attention, sans modification cette routine n'est pas relogeable). Le POKE &A02F, &80 en ligne 240 indique à la routine l'adresse de la zone mémoire où commence le stockage des données (dans ce cas: &8000: d'où le MEMORY &7FFF). Cette adresse peut être modifiée à volonté, il faut l'implanter en &A02E (partie basse) et &A02F (partie haute). Plus l'espace réservé sera grand (donc l'adresse de début plus petite) et plus le nombre de données sauvegardées sera important.

- ligne 630: redéfinition des directions du joystick afin de les faire agir de la même façon que les flèches de curseur (la touche FIRE faisant office de COPY pour la validation du choix).

- ligne 710: ti\$ est la variable contenant le titre de la fenêtre à afficher. CH contient le nombre de choix dans la fenêtre. H est la position horizontale de cette fenêtre (colonne) et V la position verticale (ligne). Le RESTORE 1100 sert à réinitialiser le pointeur de DATA de façon à ce que les données sui-

Mark HOEBEKE

Une ligne téléphonique est à votre disposition, vous mettant en contact direct avec la rédaction. Ceci est un service sans égal! Respectez simplement les horaires et les jours que nous vous indiquons:
MERCREDI de 9 h à 12 h et de 14 h à 17 h.
VENDREDI de 9 h à 12 h seulement.
Tout appel en dehors de ces créneaux sera refoulé: ne dépensez pas inutilement votre argent!

Le numéro: **99.52.98.11.**

ALLO!
CPC!
99.52.98.11.

