

# ***Appel Writer II*** ***Manuel d'utilisation***

***Écrit par :***

***Paul LUTUS et Liane FINSTAD***

***En collaboration***

***avec APPLE COMPUTER Inc.***

AVIS

APPLE COMPUTER se réserve le droit d'apporter des améliorations au produit décrit dans ce manuel à tout moment et sans notification préalable.

RENONCIATION A TOUTES GARANTIES ET RESPONSABILITE

APPLE COMPUTER ET PAUL LUTUS N'ACCORDENT PAS DE GARANTIES FORMELLES OU IMPLICITES POUR CE QUI CONCERNE CE MANUEL OU LE LOGICIEL DECIT DANS LE PRESENT MANUEL SA QUALITE, SA PERFORMANCE, SA VENDABILITE OU SON UTILISATION APPROPRIEE DANS TOUT TYPE D'APPLICATION PARTICULIERE. LE LOGICIEL DE APPLE COMPUTER EST VENDU OU BREVETE "TEL QUEL". TOUS LES RISQUES QUANT A SA QUALITE ET SA PERFORMANCE SONT ASSUMES PAR L'ACHETEUR.

SI LES PROGRAMMES S'AVERENT DEFECTUEUX APRES L'ACHAT, L'ACHETEUR (ET NON APPLE COMPUTER ET PAUL LUTUS, OU LEUR CONCESSIONNAIRE OU LEUR DETAILLANT) SUPPORTE TOUS LES COUTS LIES A TOUTES LES OPERATIONS D'ENTRETIEN, DE REPARATIONS OU DE CORRECTION AINSI QU'A TOUTS LES DOMMAGES FORTUITS OU DECOULANT DE LEUR UTILISATION.

APPLE COMPUTER ET PAUL LUTUS N'ENGAGENT, EN AUCUN CAS, LA RESPONSABILITE EN CAS DE DOMMAGES DIRECTS, INDIRECTS, FORTUITS OU CONSECUTIFS DECOULANT DE TOUTE FORME DE DEFAUT DU LOGICIEL, MEME S'ILS ONT ETE PREVENUS DE LA POSSIBILITE DESDITS DOMMAGES.

CERTAINS ETATS (US) NE RECONNAISSENT PAS L'EXCLUSION OU LA LIMITATION DES GARANTIES OU RESPONSABILITES IMPLICITES POUR LES DOMMAGES DIRECTS OU INDIRECTS, AUSSI LA LIMITATION OU L'EXCLUSION CI-DESSUS PEUT NE PAS S'APPLIQUER A VOUS.

Ce manuel est protégé par des droits d'auteur et contient des informations brevetées. Tous les droits sont réservés. Ce document ne peut être totalement ou partiellement copié, photocopié, reproduit, traduit ou réduit par tout moyen permettant une lecture par un système électronique ou dispositif de lecture, sans un accord préalable écrit délivré par APPLE COMPUTER.

\* 1981 par APPLE COMPUTER

APPLE et le LOGO APPLE sont les marques déposées de APPLE COMPUTER.

Special Delivery SOFTWARE est une marque de APPLE COMPUTER

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION .....	1
CHAPITRE 1 OPERATION AVEC L'EDITEUR DE TEXTE .....	2
PREPARATIFS .....	2
Ce dont vous avez besoin .....	2
LE MENU D'EDITION .....	3
Mise en route de l'APPLE WRITER .....	3
Commandes de Contrôle (CTRL) .....	4
Pour revenir au Menu d'édition .....	4
L'AFFICHAGE DU PROGRAMME D'EDITION .....	5
La ligne de données .....	5
Suppression de la Ligne de données .....	5
ENTREE DE TEXTE .....	6
Le curseur .....	6
Entrée du texte .....	6
Capitalisation en utilisant la touche ESC .....	6
Mémoire .....	7
DEPLACEMENT DU CURSEUR .....	7
La touche ESC .....	7
Ligne de contrôle "POS" .....	8
CTRL-B   B eginning .....	8
CTRL-E   E nd .....	8
Défilement .....	8
Résumé des séquences de caractères pour le déplacement du curseur .....	9
CORRECTIONS DES ERREURS DE FRAPPE .....	10
Supprimer des caractères - Touche flèche gauche<--- .....	10
Insertion d'un texte .....	10
Retrouver des caractères - touche flèche droite ---> .....	10
Résumé .....	10
CTRL-K BLOCAGE DES MAJUSCULES .....	11
NON-COUPURE DES MOTS .....	11
CTRL-Z .....	11
EN CAS DE BESOIN D'AIDE .....	12
Pour revenir aux écrans d'aide .....	13
LES FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES DU MENU .....	14
CTRL-Q .....	14
CAPITALISATION EN UTILISANT LA TOUCHE SHIFT .....	15
SAUVER VOTRE TEXTE .....	16
Noms de fichiers .....	16
Numéros de Drive .....	16
CTRL-S Sauvegarde du contenu de la mémoire sur disquette .....	17

## TABLE DES MATIERES

Ligne de contrôle "File :"	17
S ave : = Utiliser un nom de fichier sur la ligne de contrôle	18
S ave un segment de texte	18
Délimiteurs	18
Marqueurs	18
S ave - Ajouter à un fichier sur disque	19
Résumé des groupes de caractères des commandes de  S ave	20
EFFACAGE DU CONTENU DE LA MEMOIRE	21
N ew	21
CHARGER DES FICHIERS EN MEMOIRE	21
CTRL-L  L oad le contenu d'un fichier en mémoire	21
Numéro de Drive	22
Ligne de commande "File :"	22
L oad : ? Oubli du nom de fichier	22
L oad un fichier en utilisant =	23
L oad un segment de fichier	23
L oad un segment de fichier marqueurs exclus	24
L oad toutes les occurrences d'un segment de texte	24
Combiner les options  L oad	24
L oad : copier des textes en mémoire	24
L  utilisé pour afficher le fichier à l'écran	25
Dépassement de mémoire	25
Résumé des groupes de caractères des commandes de  L oad	26
CTRL-O MENU DES COMMANDES DOS	27
CTRL-O	27
Sélection Catalog (Catalogue)	27
Longueur des fichiers sur disquette	28
Vérifier la grandeur du fichier	28
Sélection 2. Rename File (Renommer un fichier)	28
Sélection 3. Lock File (Protéger un fichier)	29
Sélection 4. Unlock File (Déprotéger un fichier)	29
Sélection 5. Delete File (Effacer un fichier)	29
Sélection 6. Initialize diskette (Initialiser une disquette)	30
TABULATION	30
CTRL-I	30
Ligne de contrôle "Tab"	30
CTRL-T  T ab (Set/Clear/Purge) (Pose/Efface/Effa- cement total)	30
SAUVEGARDER ET RETROUVER LES TABULATIONS	31
CTRL-Q2 Sauvegarder le fichier Tab	31
CTRL-Q1 Charger la tabulation désirée	31
Préfixe du fichier de tabulation	31
Changement de la tabulation initiale	31
VISUALISATION DE RETURN	32
CTRL-Q6 Toggle Carriage Return Display (affichage ou non des retours-chariot)	32
SOULIGNEMENT	33
Barre de fraction inversée	33

TABLE DES MATIERES

PLUS DE RENSEIGNEMENTS SUR LES SUPPRESSIONS ET LES REINSERTIONS .....	34
CTRL-D Flèche de (D)irection of Data Line Arrow Flèche de direction de la ligne de contrôle..	34
CTRL-W (W)ord Deletion/Retrieval (Suppression/ Récupération des mots) .....	34
CTRL-X Paragraph Deletion/Retrieval (Effacement Insertion de Paragraphe .....	35
CTRL-R  R eplace (Remplacement) .....	35
RECHERCHE ET REMPLACEMENT AUTOMATIQUE D'UN TEXTE .....	36
F ind - Recherche seulement .....	36
CTRL-F  F ind Rechercher une chaîne de texte et la remplacer .....	37
F ind - Recherche et remplacement automatique .....	38
F ind - Remplacer quelque chose avec rien .....	38
F ind := Répétition de la dernière recherche .....	38
F ind - Exemple d'application .....	39
Résumé des commandes de  F ind .....	40
UTILISATION DE  F IND AVEC DES DELIMITEURS SPECIAUX .....	41
Utilisation d'autres délimiteurs .....	41
Différents délimiteurs possibles et les symboles appropriés .....	42
CREEZ VOTRE PROPRE GLOSSAIRE .....	43
Définition des termes de Glossaire .....	43
Insertion des termes du  G lossaire dans le texte .....	44
Protéger une liste de définition de Glossaire .....	44
Effacer des définitions de Glossaire de la mémoire .....	45
Résumé des groupes de caractères de la commande  G lossaire .....	46
RESUME DE L'AFFICHAGE DE LA LIGNE DE CONTROLE .....	47
CTRL-Q8 - Présence ou absence de la ligne de contrôle .....	48
CONVERSION DE FICHIERS APPLE WRITER 1.1 .....	48
CARACTERISTIQUES ET TECHNIQUES SPECIALES .....	49
CTRL-C Changement automatique d'écriture .....	49
CTRL-Y Division de l'écran .....	50
CTRL-V Les caractères "CTRL" utilisés comme Entrées de texte .....	51
Exposants et Indices .....	51
Notes en bas de page .....	52
CARACTERES SPECIAUX .....	53
POUR VOUS PROTEGER DES DESASTRES .....	54
MESSAGES "ERREUR" .....	54
EN CAS DE PROBLEME .....	55
QUITTER APPLE WRITER II .....	56

## TABLE DES MATIERES

CHAPITRE 2 IMPRIMER LE FICHER DE TEXTE .....	57
COMMANDES DU FORMAT DE LA PAGE .....	58
CTRL-P ?  P r nt/Program Affichage des commandes	
Impression/Programme .....	58
Codes de la commande format et valeurs d'origine ...	59
CHANGEMENT DES VALEURS DU FORMAT EN UTILISANT CTRL-P ....	61
P  ? En utilisant les commandes d'impression comme	
au menu .....	61
P r nt Changement des valeurs de format sans	
utiliser le menu .....	62
PROCEDURES D'ENTREE DES LIGNES DU HAUT ET DU BAS .....	62
Impression des numéros de pages .....	64
OPTIONS POUR JUSTIFIER VOTRE TEXTE .....	64
Justification à gauche  P r nt/Program : LJ .....	64
Justification au centre  P r nt/Program : CJ .....	65
Justification à droite  P r nt/Program : RJ .....	65
Justification à gauche et à droite  P r nt	
Program : FJ .....	65
INSERTIONS DES COMMANDES D'IMPRESSION .....	66
Valeurs insérées du format .....	66
Retrait des marges de paragraphe : .PM .....	66
Centrer une ligne .....	67
IMPRESSION DU TEXTE .....	68
P  NP - Nouvelle impression .....	68
Arrêter l'imprimante .....	68
P  CO - Continuer l'impression .....	68
Imprimer seulement certaines pages d'un document	
.EP (0 ou 1) .....	69
Empêcher l'impression d'une ligne de texte .....	69
Supprimer les entrées "TL" et "BL" de la première	
page .....	69
COMMANDES D'IMPRESSION SUPPLEMENTAIRES .....	70
Saut de page - .FF .....	70
Saut de page conditionnel - .FF (nombre) .....	70
Message automatique - .IN .....	71
SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES VALEURS DE COMMANDES	
IMPRESSIONS/PROGRAMME .....	71
Changement permanent des valeurs implicites	
d'impression initial .....	72
RESUME DES PROCEDURES D'IMPRESSION .....	73

TABLE DES MATIERES

CHAPITRE 3 LE LANGAGE DE TRAITEMENT DE TEXTE (WPL) .....	74
FONCTIONS-CLES .....	74
ORIGINES DES COMMANDES WPL .....	75
COMMENT ECRIRE UN PROGRAMME WPL .....	75
LECON 1 : PROGRAMME WPL TYPIQUE .....	76
Résumé de la première leçon .....	78
LECON 2 : REPETITIONS DE PARTIES DU PROGRAMME .....	79
LECON 3 : UTILISER DES NOMBRES DANS LE PROGRAMME .....	81
LECON 4 : UTILISER LES NOMBRES POUR RETROUVER DES SEGMENTS DE FICHER .....	82
LECON 5 : INDICATEUR D'ERREUR ET D'INFORMATION .....	84
LECON 6 : FIN DE PROGRAMME WPL .....	85
RECAPITULATION DES MOYENS DE TERMINER UN PROGRAMME WPL ..	86
LECON 7 : TABLE AUTOMATIQUE D'ADRESSE (répertoire) .....	87
LECON 8 : PERSONNALISER UNE LETTRE AU DELA DE L'ADRESSE	88
WPL : ERREURS DE SYNTAXE .....	89
TECHNIQUES ET CARACTERISTIQUES AVANCEES DE WPL .....	91
LES "CHAINES" EN WPL .....	91
SOUS-PROGRAMMES WPL .....	93
L'AFFICHAGE D'ECRAN PENDANT UN PROGRAMME WPL .....	94
COMMENTAIRES DES PROGRAMMES WPL .....	95
LONGUEUR DU PROGRAMME WPL .....	95
CONTROLE DE L'AFFICHAGE DES PROGRAMMES D'EDITION A PARTIR DES PROGRAMMES WPL .....	96
CREATION D'UNE BIBLIOTHEQUE WPL .....	96
ERREUR D'EXECUTION WPL .....	96
WPL Error : Label not found -->xxxxx .....	96
WPL Error : RT without SR .....	97
WPL Error : Program 2048 chars .....	97
WPL Error : More than 32 SR .....	97
WPL Error : Footnote overflow .....	97

TABLE DES MATIERES

EXEMPLE DE PROGRAMMES WPL .....	98
"Compteur de mots" .....	98
Lettre automatique .....	99
Déplaceur de fichier .....	100
Remplacement automatique .....	101
L'impression automatique .....	102
APPENDICE A   RESUME DES COMMANDES WPL .....	103
APPENDICE B   FICHER GLOSSAIRE SPECIAL .....	104
APPENDICE C   CHARGEMENT DES TAQUETS DE TABULATION ET IMPRESSION DES VALEURS .....	105
APPENDICE D   UTILISATION D'APPLE WRITER III AVEC GOODSPELL .....	106

## INTRODUCTION

Bienvenue dans le monde du traitement de texte. APPLE WRITER II est un programme qui vous permet de créer, de modifier et d'éditer un texte.

Ce programme utilise un langage simple mais puissant appelé le WPL (Word Processing Language) pour automatiser le processus de manipulation de textes et la création de documents.

L'APPLE WRITER II vous permet :

- D'écrire des lettres, des rapports et des livres nécessitant un puissant potentiel de programmation.
- D'insérer, de relire ou de changer des lettres, des mots, des lignes ou tout un chapitre, à n'importe quel endroit de votre document, et ceci manuellement ou automatiquement.
- D'imprimer un texte selon le format convenant à votre usage lorsque l'impression est engagée.
- De commander la frappe de lettres types ou d'autres documents répétitifs, avec des noms, adresses ou autres données variables insérées automatiquement lorsque la lettre est tapée.
- De créer des programmes d'application pour déplacer automatiquement des portions de texte de façon à pouvoir réarranger des références dans le texte et créer des rapports à partir de divers éléments.
- De traduire des textes en style abrégé et des textes en Anglais courant ou dans une autre langue et vice-versa.

Ce manuel explique d'abord les possibilités d'APPLE WRITER II que vous utiliserez le plus fréquemment et ceci des plus simples aux plus complexes des options. C'est pourquoi il vous est conseillé de lire ce manuel depuis le début afin de mettre en application chaque exemple.

Ce manuel peut être ensuite utilisé comme livre de références en se rapportant à la table des matières et à la Carte de Références.

## PREPARATIFS

Ce dont vous aurez besoin :

Pour utiliser APPLE WRITER II vous aurez besoin d'une disquette contenant APPLE WRITER II, d'un ordinateur APPLE avec un minimum de 48K de mémoire, un ou plusieurs lecteurs de disquettes et un écran vidéo.

Vous pourrez optionnellement installer une carte d'affichage "Sup'R' Terminal 80 colonnes. Cette carte d'affichage devant être installée dans le connecteur 3. Demandez à votre revendeur pour plus d'informations.

Il est indispensable de se procurer un autre câble d'écran pour permettre une connection plus facile entre les opérations à 80 et 40 colonnes.

CLAVIER AZERTY : demandez à votre revendeur d'effectuer ce changement pour vous.

Cette transformation permet d'avoir les minuscules accentués à l'écran en 40 colonnes ou 80 colonnes avec la carte "Sup'R' Terminal. En outre, la touche SHIFT sera opérationnelle sur toutes les touches.

Pour tout renseignement il vous est conseillé d'avoir à votre portée le manuel DOS.

Pour utiliser le programme permettant l'impression de documents, vous avez besoin d'une imprimante compatible avec un APPLE (et sa carte d'interface si nécessaire).

Vous aurez également besoin d'avoir avec vous des disquettes initialisées pour conserver vos textes (cette procédure est expliquée dans votre manuel DOS pour des fichiers de stockage, pour que vous puissiez conserver vos documents et en faire des copies de votre travail.

LE MENU D'EDITION

Mise en route de l'APPLE WRITER :

Pour pouvoir travailler sur l'APPLE WRITER II, placez la disquette contenant APPLE WRITER dans le lecteur de disquettes 1 et allumez l'ordinateur.

Après avoir allumé l'ordinateur, vous verrez apparaître le message suivant :

Press RETURN to begin  
(Appuyez sur RETURN pour commencer)

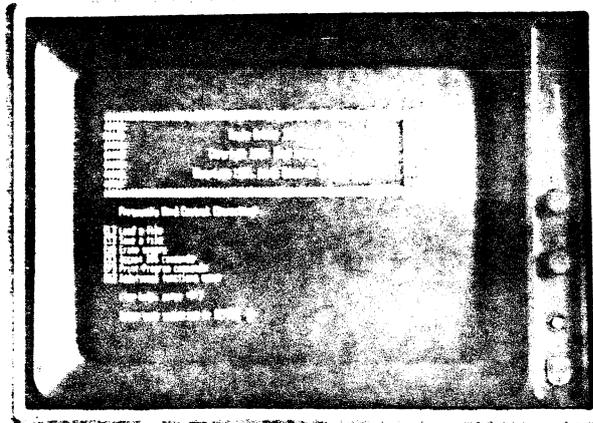
Remarque :

Si vous n'avez pas une carte 80 colonnes, vous verrez d'abord l'affichage :

Do you have lower case display (Y/N) ?  
(Avez-vous un affichage en minuscules (O/N) ?)

Entrez Y (Y = Yes) ou N (N = No) en fonction de ce qu'il convient et appuyez sur RETURN. Si vous avez fait la transformation AZERTY répondez Y.

L'affichage suivant qui apparaît sur votre écran est appelé le Menu d'Edition et ressemble à ceci :



Commandes de Contrôle (CTRL) :

La liste que vous voyez est la liste des commandes d'APPLE WRITER II que vous utiliserez le plus souvent. La lettre entre barres qui apparaît avant chaque sélection est une abréviation pour une fonction qui est obtenue en pressant la touche CTRL (placée à l'extrême gauche du clavier) et en même temps la lettre appropriée.

Les caractères CTRL sont le moyen de polariser l'attention du programme APPLE WRITER II. Ils avertissent le programme que vous voulez utiliser une de ses fonctions.

Pour entrer la commande d'un caractère CTRL, appuyez sur la touche CTRL et simultanément sur la touche désirée. Dans ces instructions, les commandes des caractères CTRL sont précédées de "CTRL" ou apparaissent entre barres "|L|" comme elles le sont dans le Menu d'Édition.

Remarque :

LE CARACTERE UTILISE AVEC LA TOUCHE CTRL PEUT ETRE EN MAJUSCULE OU EN MINUSCULE.

Chaque commande de caractère CTRL qui apparaît sur le Menu peut être sélectionnée en appuyant sur la touche CTRL et la lettre appropriée. Par exemple si vous pressez sur CTRL |L| - (|L| pour charger un fichier) - le message suivant s'affiche en bas de votre écran :

|L|oad :

Vous taperez le nom du fichier que vous désirez charger en mémoire et appuierez sur RETURN. Une explication complète de ces commandes est donnée dans le manuel. Pour trouver celle qui vous intéresse, cherchez dans la table des matières. Si vous faites une erreur et appuyez sur la mauvaise commande de caractère CTRL, appuyez simplement sur la touche RETURN pour annuler la commande.

Remarque :

Les commandes de caractère CTRL données dans le Menu peuvent être utilisées pendant que vous entrez ou modifiez le texte en appuyant sur le caractère CTRL approprié. Il n'est pas nécessaire de revenir au Menu d'Édition pour entrer les commandes d'APPLE WRITER II.

Pour commencer à entrer un texte, appuyez sur RETURN. Le programme d'édition est maintenant prêt à accepter des entrées de texte.

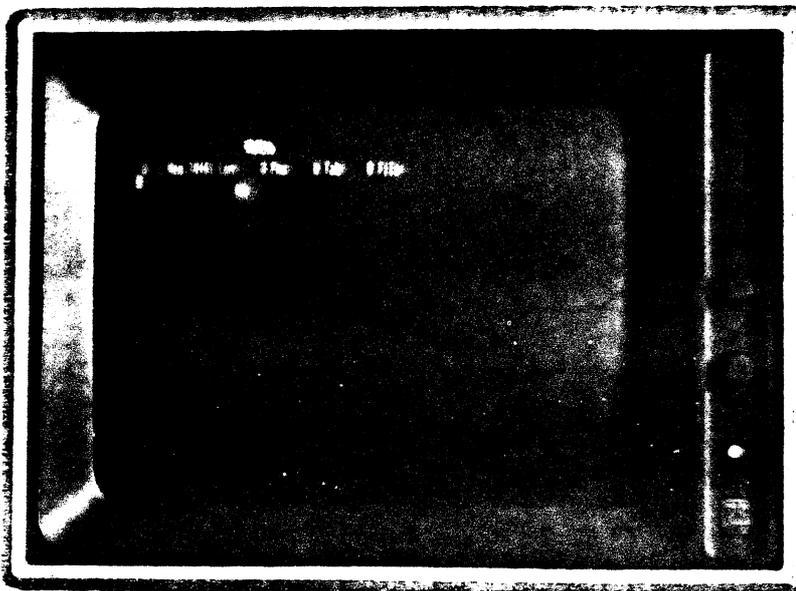
Pour Revenir au Menu d'Édition :

Vous pouvez revenir à l'affichage du Menu d'Édition quand vous le désirez en appuyant sur ESC ESC ?

## L'AFFICHAGE DU PROGRAMME D'EDITION

### La Ligne de données :

Quand vous appuyez sur RETURN pour quitter le Menu d'Edition, vous êtes en mode d'entrée de texte. Vous verrez des nombres et des informations sur la partie supérieure de votre écran, comme il est montré ici :



Ceci est appelé la Ligne de données. L'utilisation de chacun des renseignements de la Ligne de données sera expliquée en détail.

### Suppression de la Ligne de données :

Si vous êtes distrait par la Ligne de données, vous pouvez la faire disparaître en utilisant le Menu de Programme Supplémentaire, sélection 8 (Toggle Data Line Display). Référez-vous au chapitre "Menu de Programme Supplémentaire" du manuel pour obtenir une liste de ces options d'édition.

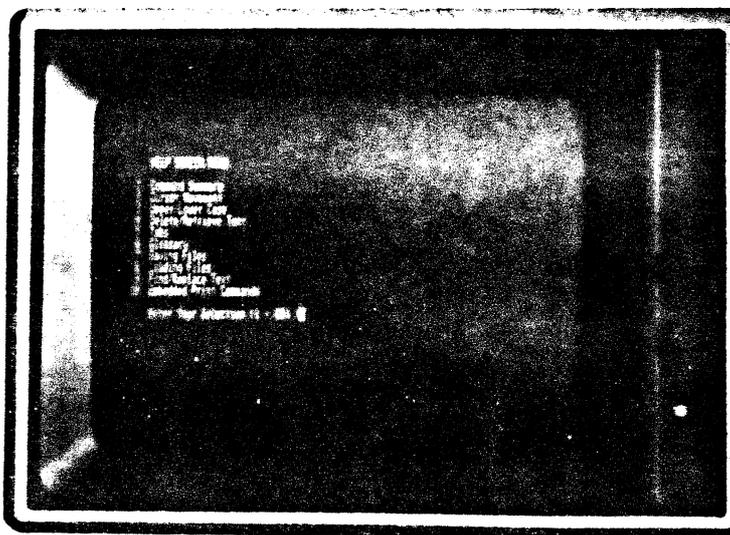
Si vous pressez |Q| et entrez 8 en réponse à l'affichage, la Ligne de Contrôle disparaîtra de votre écran. Pour faire réapparaître la Ligne de Contrôle, appuyez sur |Q| 8 à nouveau. Cette commande est appelée "une commande à bascule", ce qui signifie que c'est la même touche qui, lorsque l'on appuie dessus, met la commande en fonction ou hors fonction.

EN CAS DE BESOIN D'AIDE :

A la fin de la liste des "Caractères de contrôle fréquemment utilisés" que vous voyez quand vous initialisez l'APPLE WRITER II pour la première fois, il y a une note qui dit :

(For Help, Enter "?")  
(Pour assistance, entrer "?")

Si vous entrez un point d'interrogation (n'appuyez pas sur RETURN vous verrez :



Remarque :

POUR VISIONNER LES ECRANS D'AIDE, VOTRE DISQUETTE PRINCIPALE APPLE WRITER II DOIT ETRE EN DRIVE 1.

Pour voir un de ces écrans, entrez le nombre désiré et appuyez sur RETURN. Vous verrez un bref sommaire des entrées requises pour utiliser une fonction d'édition particulière.  
Pour faire disparaître le menu d'écrans d'aide, appuyez sur RETURN  
A la fin de chaque écran d'aide, vous verrez le message :

Press |C| to continue or |E| to exit and then, press RETURN.  
(Appuyez |C| pour continuer ou |E| pour quitter et alors, appuyez sur RETURN.

Si vous désirez voir un autre écran d'aide, appuyez sur |C| et ensuite sur RETURN. Si vous désirez revenir au programme d'édition, appuyez sur |E| puis sur RETURN.

Pour revenir aux écrans d'aide :

Vous pouvez vous reporter aux écrans d'aide à chaque instant durant l'utilisation d'APPLE WRITER II en exécutant la séquence d'entrée suivante :

- 1 - Appuyez ESC ESC ? votre écran fera apparaître le menu d'édition.
- 2 - Maintenant entrez ? (n'appuyez pas sur RETURN) : le menu d'écrans d'aide va apparaître sur votre écran et vous pourrez entrer la sélection de votre choix.  
La carte de référence au dos du manuel donne aussi une liste des commandes d'édition.

Vous pouvez aussi appeler à nouveau les écrans d'aide sans revenir au menu d'édition en exécutant les entrées suivantes :

|P| DO HELP80 (si vous avez une carte 80 colonnes)

ou

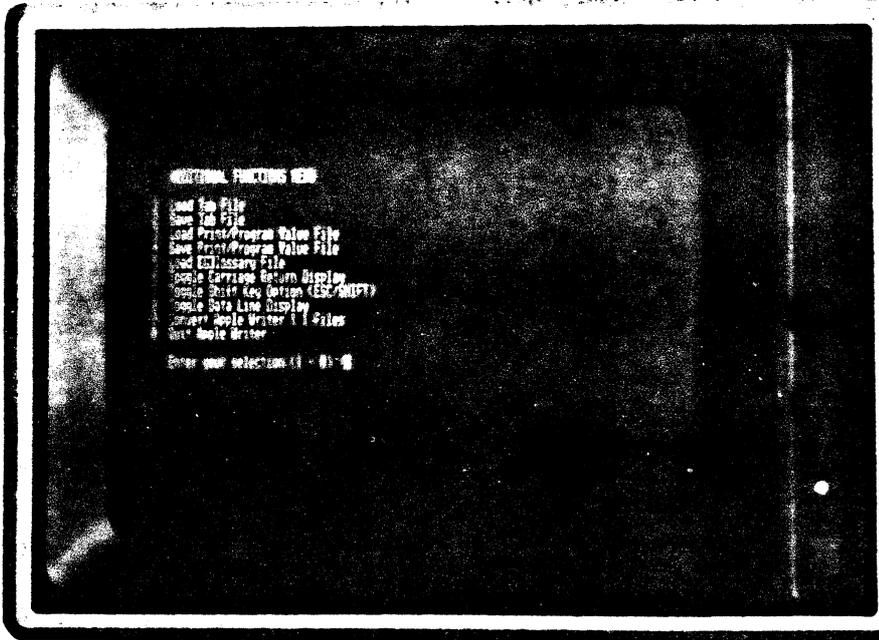
|P| DO HELP40 (si vous n'avez pas une carte 80 colonnes)

Ce sont les commandes WPL qui sont expliquées dans la section WPL du manuel.

## LES FONCTIONS SUPPLEMENTAIRES DU MENU

### CTRL-Q :

Une des caractéristiques de contrôle fréquemment utilisée et inscrite au menu d'édition est la fonction de menu supplémentaire |Q|. Si vous appuyez sur |Q|, il s'inscrira sur votre écran :



Ces options peuvent être choisies en entrant le chiffre approprié. Vous pouvez quitter la fonction de menu supplémentaire sans entrer de sélection en appuyant sur RETURN.

Les fonctions de ces options seront présentées comme chaque caractéristique est présentée dans ce manuel.



## SAUVER VOTRE TEXTE.

Le texte sur l'écran est dans la mémoire de l'ordinateur. Si l'alimentation était soudainement coupée, le texte serait perdu. Pour préserver le texte pour des utilisations futures et pour vous protéger des "accidents", ce texte doit être sauvegardé sur une disquette. En fait, c'est un bon exercice que de prendre l'habitude de sauver votre texte sur disquette toutes les 15 minutes par exemple.

## Noms de Fichiers :

Le texte sur l'écran (et dans la mémoire de l'ordinateur) est appelé un Fichier. Un fichier peut contenir un seul caractère ou autant de caractères que l'ordinateur a de mémoire disponible. Pour sauver le fichier en mémoire sur une disquette, il faut lui donner un nom (comme si on lui mettait une étiquette). Le nom que vous donnez à votre fichier doit être conforme au format et aux règles données dans le manuel DOS. En voici un petit résumé :

1. Un nom de fichier peut contenir jusqu'à 30 caractères.
2. Un nom de fichier doit commencer par une lettre.
3. Un nom de fichier ne doit pas contenir de virgule.
4. Les noms de fichiers peuvent être entrés en majuscules ou en minuscules. APPLE WRITER II traduira automatiquement les minuscules en majuscules.

Voici quelques exemples CORRECTS de noms de fichiers :

MICHEL 2 juillet 1980  
Lettre de remerciements  
Lettre pour JULIE

Voici quelques exemples de noms de fichiers INCORRECTS et les raisons pour lesquelles ils ne sont pas valables :

1 à 10 (commence par un chiffre)  
Programme, Stéphane (contient une virgule)

## Numéro de Drive :

Les noms de fichiers entrés en utilisant |S|ave peuvent être suivi d'un numéro de connecteur et d'un numéro de Drive. Vous pouvez utiliser n'importe quel connecteur ou numéro de drive suivant le nom de fichier comme il l'est expliqué dans le manuel DOS. Si vous n'avez qu'un drive vous pouvez ignorer toutes les références faites au numéro de Drive dans le manuel.

CTRL-S |S|ave :

SAUVEGARDE DU CONTENU DE LA MEMOIRE SUR DISQUETTE.

Pour protéger le fichier dans la mémoire de l'ordinateur sur une disquette, appuyez sur |S|, le programme APPLE WRITER II répondra en inscrivant au bas de votre écran :

|S|ave :

Le programme attend que vous lui indiquiez comment appeler le fichier. Si vous voulez appeler votre fichier "Test" et que la disquette sur laquelle vous voulez charger le fichier soit en drive 1, vous tapez :

TEST, D1 et appuyez sur RETURN.

Le voyant lumineux rouge sur l'unité de disquette s'allumera, l'enregistrement s'effectuera, et le fichier sera protégé. Si votre disquette est en Drive 2, vous tapez :

TEST, D2 et appuyez sur RETURN.

ATTENTION ! :

Si vous entrez un nom de fichier qui existe déjà sur la disquette, |S|ave remplacera tout ce qui était déjà stocké sous ce nom de fichier, avec le contenu de la mémoire.

Pour protéger vos fichiers importants d'une mauvaise manipulation, d'un effacement, voir le chapitre "CTRL-O Menu de commandes DOS" du manuel pour une méthode qui "verrouille" vos fichiers.

Ligne de contrôle "File" :

La ligne de contrôle comprendra à côté de "File" le nom du fichier utilisé pour toute opération de |S|ave.

Remarque :

APPLE WRITER II ne fait pas de distinction entre les majuscules et les minuscules dans les noms de fichiers. Vous pouvez |S|ave un fichier en utilisant le mode majuscule et retrouver le même fichier en mode minuscule et vice-versa.

|S|ave : = Utiliser un nom de fichier sur la ligne de contrôle

Si vous travaillez sur des documents de taille raisonnable et que vous les sauvegardez régulièrement comme il a été suggéré plus haut, vous pourrez |S|ave votre fichier sous le nom montré sur la ligne de contrôle en entrant |S| = le contenu précédemment protégé sous ce nom de fichier est remplacé par le contenu de la mémoire courante.

|S|ave un segment de texte :

si vous ne voulez pas sauvegarder tout le fichier en mémoire (si vous voulez déplacer de grandes parties de texte par exemple), vous pouvez sauvegarder une portion de votre texte comme suit :

Déplacez le curseur au début de la partie du texte que vous désirez sauvegarder. Ensuite entrez :

|S|ave : Nom du fichier/Marqueur/

Délimiteurs :

Les barres de fraction utilisées dans cet exemple sont appelées Délimiteurs. Ils séparent le nom du fichier des caractères que vous avez entrés pour dire au programme où se terminait le segment de texte que vous avez sauvegardé.

Marqueurs :

La chaîne de caractères contenus entre les délimiteurs est appelée un marqueur. Quand vous utilisez cette caractéristique de |S|ave, le programme cherche le texte en avant de la position du curseur jusqu'à ce qu'il trouve un groupe de caractères qui vérifie ceux contenus par les délimiteurs. Il est possible (et vu la nature des choses, très probable), que le segment de texte que vous désirez sauvegarder se termine par un groupe de caractères qui apparaissent plus d'une fois. Dans ce cas il est nécessaire d'entrer un caractère spécial (tel qu'un astérisque ou un signe pourcentage) à la fin de votre segment de texte comme marqueur unique.

ATTENTION ! :

NE PAS UTILISER LE / COMME MARQUEUR OU COMME ELEMENT DU NOM DE FICHIER. LE PROGRAMME D'EDITION LE LIRA COMME UN DELIMITEUR.

Supposez que vous vouliez simplement préserver la phrase suivante :

"La raison du plus fort est toujours la meilleure"

1. Déplacez le curseur à la gauche immédiate de "La raison" (au début du segment de texte à sauvegarder).
2. Appuyez |S| le programme d'édition répondra par "|S|ave :"

3. Tapez : TEST2/meilleure/ et appuyez sur RETURN.

La phrase "La raison du plus fort est toujours la meilleure" sera sauvegardée sous le nom de fichier TEST2.

SI VOUS AVIEZ STOCKE AUPARAVANT UN TEXTE SOUS LE NOM DE FICHIER "TEST2 " IL SERAIT MAINTENANT REMPLACÉ PAR LA PHRASE D'EXEMPLE.

|S|ave - Ajouter à un fichier sur disquette :

Si vous voulez ajouter un segment de texte à la fin d'un fichier de disque déjà existant, déplacez le curseur au début du segment et appuyez sur |S|. Le programme d'édition répond par :

|S|ave :

Vous tapez : NOM DU FICHIER, D2/MARQUEUR/+

Le signe "+" indique au programme d'édition qu'il doit ajouter le segment de texte à la fin du fichier de disque au lieu de le remplacer.

Vous pouvez aussi ajouter le contenu en entier du fichier en mémoire à un fichier de disque en tapant :

|S|ave : NOM DU FICHIER, D2+

Le "+" est le dernier caractère entré.

ATTENTION !

Il est possible de créer des fichiers de disques qui sont trop importants pour être retrouvés en mémoire avec l'option |S|ave +.

Pour déterminer la taille de vos fichiers, référez-vous au chapitre "Menu de commandes DOS" dans le manuel.

RESUME DES GROUPES DE CARACTERES DES COMMANDES DE |S|AVE.

|S| NOM DU FICHIER,Dn

Sauvegarde tout le contenu de la mémoire en drive n.  
Remplace TOUT texte initialement stocké sous le nom de  
fichier utilisé.

|S| ? Fait apparaître le catalogue des noms de fichiers stocké  
sur votre disquette.

|S| = Sauvegarde tout le contenu de la mémoire sous le nom de  
fichier affiché sur la ligne de contrôle. Remplace  
n'importe quel texte précédemment stocké sous le nom de  
fichier utilisé.

|S| NOM DU PROGRAMME,D2/marqueur/

Sauvegarde les segments de la position du curseur jusqu'au  
marqueur inclus. Remplace n'importe quel texte précédemment  
stocké sous le nom de fichier utilisé.

|S| NOM DU PROGRAMME,D2+

AJOUTE les fichiers de texte en mémoire à la fin d'un fichier  
de disquette.

REMARQUE :

Toutes les commandes |S|ave doivent être suivies d'un RETURN.

Pour supprimer la commande |S|ave (si vous n'avez entré aucun  
caractère après avoir appuyé sur |S| ), appuyez sur RETURN.

Si vous avez entré des caractères, retournez en arrière en  
utilisant la flèche gauche pour effacer tous les caractères  
entrés et ensuite appuyez sur RETURN.

EFFACAGE DU CONTENU DE LA MEMOIRE.

|N|ew : Pour effacer l'affichage de votre écran (effacer le contenu de la mémoire), appuyez sur |N|. Au bas de l'écran, vous verrez le message :

|N|ew (Erase Memory) Yes/No ?  
(Effaçage mémoire Oui/non ?)

Vous avez la possibilité de changer d'avis : si vous voulez toujours effacer le contenu de la mémoire, tapez Y (ou y) et RETURN. Le fait d'entrer tout autre caractère et d'appuyer sur RETURN, ou simplement d'appuyer sur RETURN, supprimera la commande |N|ew et le contenu de la mémoire restera inchangé.

Remarque :

Assurez-vous que vous avez sauvegardé votre document et que vous avez effacé la mémoire avant de commencer un travail ou un document.

CHARGER LES FICHIERS EN MEMOIRE.

ATTENTION ! :

La commande |L|oad n'efface pas le contenu de la mémoire courante.

|L|oad insère un fichier en mémoire à la position du curseur. Si vous désirez une mémoire contenant seulement le fichier que vous chargez, assurez-vous d'avoir effacé la mémoire ( |N|ew) avant d'utiliser |L|.

CTRL-L |L|oad Le contenu d'un fichier en mémoire :

Pour copier un fichier de disquette en mémoire, appuyez sur |L|. Au bas de votre écran, vous verrez :

|L|oad :

Vous répondrez en tapant le nom du fichier et en appuyant sur RETURN.

Votre entrée peut ressembler à ceci :

|L|oad : Test, dl

Quel que soit le texte qui a été précédemment protégé sous le nom de fichier Test, il sera placé en mémoire A LA POSITION DU CURSEUR.

Remarque :

Comme la commande |L|oad n'efface pas le contenu présent de la mémoire, vous pouvez insérer un fichier de texte de disquette dans n'importe quelle position en mémoire.

Si le fichier que vous désirez charger est sur une disquette en Drive 2, vous entrerez :

|L|oad : Test,D2.

Numéro de Drive :

Les noms de fichiers entrés en utilisant |L|oad peuvent être suivis par un connecteur ou un numéro de Drive. Vous pouvez utiliser n'importe quel connecteur ou numéro de drive suivant le nom approprié de fichier comme il est expliqué dans le manuel DOS.

Remarque :

Si vous essayez de charger un fichier qui n'existe pas (si vous avez fait une erreur de frappe dans le nom du fichier par exemple), votre APPLE sonnera et le message :

DOS error : File not found (Press RETURN)  
Erreur DOS : Fichier non trouvé (Tapez RETURN)

apparaîtra au bas de l'écran. Ne vous affolez pas !

Suivez les indications : appuyez sur RETURN et vous reviendrez au menu d'édition qui apparaît initialement quand vous allumez l'APPLE WRITER II. Appuyez sur RETURN à nouveau, et vous serez à nouveau au début du fichier en mémoire. Vous pouvez alors exécuter à nouveau la commande "|L|oad suivie du nom correct du fichier. Référez-vous à "|L|oad : ?" plus bas pour savoir comment obtenir une liste des fichiers stockés sur la disquette.

Ligne de commande, File :

Quand vous cherchez un fichier après avoir effacé la mémoire, le nom du fichier utilisé va apparaître sur la ligne de contrôle. Sinon, le nom du fichier qui apparaît sur la ligne de contrôle n'est pas changé durant les opérations de |L|oad.

|L|oad :? Oubli du nom de fichier :

Si vous ne vous rappelez plus du nom de fichier que vous voulez charger ou si vous désirez simplement obtenir une liste des fichiers stockés sur une disquette particulière, appuyez sur |L| ? et RETURN.

Pour les fichiers stockés sur la disquette en drive 2, tapez :  
|L|oad : ?,D2



|L|oad un segment de fichier marqueurs exclus. :

Il est également possible de charger des segments de fichiers en excluant les marqueurs en entrant :

|L|oad : TEST/plus/meilleure/N

permettra à la phrase "fort est toujours la " d'être chargée en mémoire. Le N après le 3° "/" demande au programme de charger tout en mémoire entre les deux mots plus et meilleure, ceux-ci exclus.

Il y a d'autres caractéristiques spéciales supplémentaires disponibles en utilisant |L|oad.

|L|oad toutes les occurrences d'un segment de texte :

Supposons, par exemple, que vous ayez un disque de noms de fichiers s'appelant "Personnes" et contenant des noms de personnes. Pour charger en mémoire tous les noms commençant par PO et se terminant par R, tapez :

|L|oad : Personnes/PO/R/A

Le A après le 3° "/" signifie : charger tous les segments de texte commençant par PO et se terminant par un R.

Combiner les options |L|oad :

Les options "A" et "N" de |L|oad peuvent être aussi utilisées ensemble. Par exemple l'entrée :

|L|oad : NOMS,D2/Jean/./AN

va charger en mémoire depuis le fichier "NOMS" tous les cas de segment de texte commençant par "Jean" et finissant par "." mais pas les marqueurs "Jean" et "."

|L|oad : # copier des textes en mémoire.:

Vous pouvez également charger de la mémoire directement en utilisant le caractère " " à la place du nom de fichier.

L'entrée :

|L|oad : #/marqueur 1/marqueur2/

assurera la copie en mémoire à partir de la position du curseur de tout le texte entre les marqueurs 1 et 2 inclus. Cette option est utilisée pour copier des portions de texte d'une position de fichier en mémoire à une autre.

|L| utilisé pour afficher le fichier à l'écran :

Il est aussi possible d'afficher un fichier sur écran sans le charger en mémoire. Pour cela tapez la barre de fraction inversée comme dernière commande de |L|oad. Pour taper cette barre avec le clavier QWERTY, appuyez sur ESC et simultanément appuyez sur SHIFT, CTRL et P. Si vous avez le clavier AZERTY, cette barre est représentée par  
Par exemple, l'entrée :

|L|oad : NOMS,D2/Jean/./\

permettra à l'écran d'afficher tout le texte commençant par "Jean" et finissant par "." du fichier NOMS. Lorsque l'écran est en train d'afficher, il peut être arrêté temporairement en appuyant la touche |S|. Pour reprendre l'impression, appuyez sur |S| à nouveau.

Cette caractéristique spéciale de |L|oad permet de revoir le contenu d'un fichier sans l'insérer en mémoire et sans affecter le fichier courant en mémoire.

Remarque :

Référez-vous au chapitre "caractères spéciaux" du manuel pour un résumé des groupes de caractères nécessaires pour obtenir des caractères spéciaux.

Dépassement de mémoire :

Il est possible de dépasser le contenu de la mémoire lors de l'utilisation de la caractéristique |L|oad. Si cela arrive, l'opération de chargement cessera, une sonnerie retentira, et la ligne de contrôle affichera :

MEM : 0

Ceci signifie que la mémoire contenant le fichier de texte est pleine. Le contenu de la mémoire peut être sauvegardé dans ce cas, mais il sera nécessaire d'effacer une partie du texte en mémoire, avant toute addition.

Remarque :

Pour vérifier la longueur du fichier sur disquette, référez-vous au chapitre "DOS commands menu" du manuel.

RESUME DES GROUPES DE CARACTERES DES COMMANDES DE |L|OAD.

- |L| NOM DU FICHER,Dn Charge en mémoire le contenu total du nom du fichier de la disquette n
- |L| ?,Dn Catalogue et affichage des noms de fichiers stockés sur la disquette en drive n
- |L| = Charge en mémoire le nom de fichier affiché sur la ligne de contrôle
- |L| NOM DU FICHER,Dn /marqueur1/marqueur2/ Charge le segment de texte commençant avec le marqueur 1 et finissant par le marqueur 2 inclus
- |L| NOM DU FICHER,Dn /Marqueur/ Charge tout le texte du fichier commençant par le marqueur
- |L| NOM DU FICHER,Dn// marqueur/ Charge tout le texte du fichier se terminant par le marqueur
- |L| NOM DU FICHER,Dn/Marqueur1/Marqueur2/A Charge tous les segments de texte du fichier en incluant les marqueurs
- |L| NOM DU FICHER,Dn/Marker1/Marker2/N Charge le premier cas de segment de texte en excluant les marqueurs
- |L| /Marqueur1/Marqueur2/ Copie le segment de texte présent en mémoire jusqu'à la position du curseur
- |L| NOM DU FICHER,Dn Affiche le fichier sur l'écran sans le charger en mémoire. L'affichage peut être stoppé ou repris en utilisant |S|
- |L| NOM DU FICHER,Dn \ Pour ceux qui ont fait la modification AZERTY

Remarque :

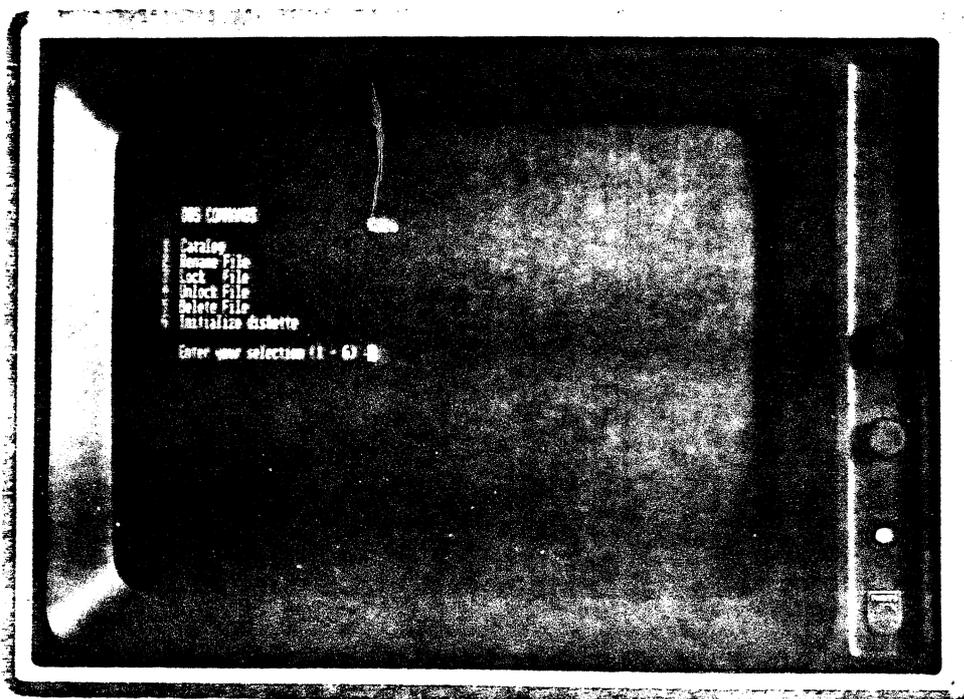
Toutes les commandes de |L|oad doivent être suivies par un RETURN.

Toutes les commandes de |L|oad insèrent le fichier en mémoire à la position du curseur (sauf l'option |L|\) |L|oad n'efface pas le contenu de la mémoire courante.

Pour éliminer une commande de |L|oad, utiliser la flèche à gauche pour faire un retour arrière sur les entrées et appuyer sur RETURN.

CTRL-O MENU DES COMMANDES DOS.

CTRL-O : Si vous appuyez |O| - Utilisez la lettre et non le chiffre zéro- votre écran affichera :



Pour utiliser n'importe quelle option de " DOS Commands" (expliqué plus bas), tapez le chiffre choisi. Le programme vous demandera plus d'informations. Si vous décidez de n'utiliser aucune option, appuyez sur RETURN sans faire d'entrée. Vous serez renvoyé à la position initiale du curseur.

Selection 1.Catalog (1.Catalogue) :

Pour obtenir une liste des fichiers stockés sur une disquette, entrez 1 après la demande "Enter Selection" (Entrez Sélection). Votre écran affichera une autre demande :

Enter Slot, Drive (Example S6,D1)  
(Entrez Port, lecteur de disque (Exemple S6,D1))

Entrez le connecteur et le numéro du Drive contenant la disquette dont vous désirez voir le catalogue, et appuyez sur RETURN. (Par exemple, vous pouvez entrer S6,D2 ou D2). Sur votre écran s'affichera la liste des fichiers stockés sur la disquette. Si vous avez un grand nombre de fichiers stockés, vous pouvez avoir à appuyer sur RETURN à nouveau pour voir la liste entière. Le message :

(Press RETURN) (Appuyez sur RETURN)

apparaît au bas de votre écran. Quand vous appuyez sur RETURN vous êtes renvoyé au "DOS Commands Menu". Vous pouvez entrer une autre sélection ou appuyer sur RETURN pour revenir au fichier en mémoire.

Longueur des fichiers sur disquette :

Le nombre à la gauche des noms de fichiers dans le catalogue de la disquette, vous donne l'espace de stockage que chaque fichier occupe. Ce nombre multiplié par 256 vous donne le nombre maximum de caractères contenus dans chaque fichier.

Vérifier la grandeur du fichier :

Pour vous assurer que vous avez assez de mémoire disponible pour charger |L|oad un fichier, multipliez son nombre par 256 et comparez le résultat avec le nombre qui apparaît après "Mem". Si ce nombre est supérieur à celui affiché après "Mem", alors il n'y a probablement pas assez de mémoire disponible pour charger |L|oad un fichier.

Selection 2. Rename File :  
(Renommer un fichier) :

Si vous désirez changer le nom du fichier, entrez 2 après l'ordre :

Enter your Selection". Votre écran affichera la phrase suivante :  
(Donner votre Sélection)

Enter File Name : (Donner le nom du fichier)

Tapez le nom du fichier apparaissant dans le catalogue, dont vous voulez changer son nom, une virgule, puis le nom que vous désirez avoir, puis appuyez sur RETURN. Par exemple :

Enter File Name : TEST, NOUVEAU TEST

Le nom de fichier sera changé et vous pourrez faire une autre sélection sur le "DOS Commands Menu", ou appuyer à nouveau sur RETURN pour revenir au texte en mémoire. Vous pouvez supprimer cette option en faisant un retour en arrière à l'aide de la touche "flèche à gauche" sur toutes les entrées faites en réponse à l'affichage du nom de fichier et en appuyant ensuite sur RETURN.

Remarque :

Cette commande ne marchera pas si le fichier a été "protégé". Référez-vous à la sélection 3 et à la sélection 4.

Selection 3. Lock File :  
(Protéger un fichier) :

Pour protéger un fichier important d'une suppression ou d'un remplacement accidentels, vous pouvez le "verrouiller". Quand votre fichier a été verrouillé, il peut être chargé en mémoire, mais vous ne pourrez pas le sauvegarder en utilisant le nom de fichier, ni ne pourrez effacer ou changer le nom du fichier (explication plus bas).

Pour un fichier, tapez 3 après la demande : "Enter your Selection". Vous verrez le message :

Enter File Name :

Tapez le nom du fichier que vous désirez fermer et appuyez sur RETURN. Le fichier est maintenant fermé et un astérisque apparaît à côté de ce nom de fichier dans le catalogue. Vous pouvez maintenant faire une autre sélection du "DOS Commands Menu" ou taper RETURN à nouveau pour revenir au texte en mémoire.

Sélection 4. Déprotéger le fichier :  
(Déprotéger un fichier) :

Pour supprimer un verrouillage sur un fichier, sous l'option 3 entrez 4 après l'ordre : "Enter your Selection". Vous verrez s'afficher :

Enter File Name :

Tapez le nom du fichier que vous désirez déprotéger, et tapez sur RETURN. Le fichier sera alors déprotégé et l'astérisque disparaîtra de ce nom de fichier dans le catalogue. Le fichier peut être ensuite effacé, remplacé, ou renommé de façon normale. Vous pouvez maintenant faire une autre sélection du "DOS Commands Menu" ou taper sur RETURN à nouveau pour revenir au fichier en mémoire.

Sélection 5. Delete File :  
(Effacer un Fichier) :

Pour effacer un fichier stocké sur une disquette, entrez 5 après le message "Enter Selection". Sur votre écran s'affichera :

Enter File Name :

Entrez le nom de fichier que vous désirez effacer et tapez sur RETURN. Le fichier stocké sous le nom que vous avez tapé sera effacé. La place occupée par ce fichier sera disponible pour d'autres fichiers.

ATTENTION !

Il n'y a aucun moyen de retrouver un fichier qui a été effacé. Vérifiez le fichier avant de l'effacer, par exemple en utilisant la barre de fraction inversée dans l'option |L|oad pour afficher le fichier sur votre écran pour vous assurer que vous effacez le bon fichier.

Sélection 6. Initialize diskette :  
(Initialiser une disquette) :

APPLE WRITER II vous permet de créer une disquette pour que les fichiers de l'APPLE WRITER puissent être sauvegardés. Cette fonction a un avantage sur les disquettes initialisées expliqué dans le Manuel DOS par le fait que 8192 caractères supplémentaires peuvent être sauvegardés sur une disquette initialisée pour APPLE WRITER II.

Cependant, les disquettes créées comme l'explique le Manuel DOS sont tout à fait compatibles avec l'APPLE WRITER II.

TABULATION

APPLE WRITER II a 9 taquets de tabulation déjà établis (toutes les 8 positions).

Voici les positions de départ qui sont établies quand vous allumez l'APPLE WRITER II.

CTRL-I :

Vous pouvez taper |I| pour tabuler automatiquement la position suivante disponible sur la ligne qui a été tapée.  
En tapant sur la touche |I| vous entrez des espaces blancs dans le texte jusqu'au taquet suivant, si le curseur est dans le mode d'entrée de texte. Si le curseur est en mode déplacement (lumineux), alors |I| sautera les caractères entrés.

Ligne de contrôle "Tab" :

Quand vous tapez un texte vous pouvez déterminer la position du tabulateur du curseur en regardant le nombre suivant "Tab" sur la ligne de contrôle. Ce nombre est le nombre de caractères entre le dernier RETURN et la position du curseur.

LES POSITIONS DE TABULATION SONT COMPTEES DEPUIS LE DERNIER RETOUR CHARIOT ENTRE, ET NON A PARTIR DU BORD GAUCHE DE L'ECRAN.

Ceci permet de repérer des tableaux plus larges que l'écran. (Par exemple, des tableaux 132 colonnes)

CTRL-T |T|ab (Set/Clear/Purge) = (Pose/Efface/Effacement total)

La commande |T| permet de poser un taquet, d'effacer un taquet et/ou d'effacer toutes les tabulations jusqu'à 32 positions.

Pour poser vos taquets de tabulation, appuyez sur la barre d'espace ou mettez le curseur en mode déplacement et déplacer le curseur jusqu'à ce que la ligne de contrôle affiche à côté de "Tab" la valeur de tabulation désirée appuyez sur |T|. Votre écran affichera :

|T|ab (Set/Clear/Purge) : (Pose/Efface/Effacement total) :

Tapez un S (S= Set). la ligne disparaîtra et le curseur reviendra à sa position. Le taquet de tabulation désiré a été mis en place pour vous et est disponible en utilisant |I| comme il a été expliqué plus haut.

Pour effacer un taquet de tabulation, déplacez le curseur à la position désirée (en utilisant |I| ensuite appuyez sur |T|, et en réponse à l'affichage, tapez C (C= clear). Pour effacer toutes les positions de tabulation tapez |T| et en réponse à l'affichage tapez P (P= Purge).

Remarque :

L'effacement de la mémoire ( |N|ew) n'efface pas les taquets de tabulation.

SAUVEGARDER ET RETROUVER LES TABULATIONS.

CTRL-Q2 Sauvegarder le fichier Tab. :

Dans certaines applications d'édition de textes, les tabulations peuvent être élaborées, et difficiles à installer. Pour protéger les tabulations que vous aurez déterminées, appuyez sur |Q|. Le menu d'édition supplémentaire apparaîtra sur votre écran. Entrez le nombre 2, la phrase

Enter File Name : (entrer le nom du fichier)

apparaît au bas de l'écran. Entrez le nom du fichier approprié, par exemple :

Mes tabulations, D2

Votre tabulation sera protégée sous le nom "mes tabulations" sur la disquette en drive 2.

CTRL-Q1 Charger la tabulation désirée :

Pour retrouver un fichier de tabulation précédemment créé, appuyez sur |Q|. Vous verrez s'afficher :

Enter File Name : (nom du fichier)

Entrez le nom du fichier ou la liste de tabulation désirée, par exemple : "mes tabulations, D2", la liste sera chargée et la tabulation sera disponible, effaçant toute tabulation préalable qui aurait pu être entrée .

Préfixe du fichier de tabulation :

Les tabulations protégées sur des disquettes ont des noms de fichiers avec comme préfixe "Tab" pour des raisons d'identification.

LE PREFIXE EST AUTOMATIQUEMENT AJOUTE PAR APPLE WRITER II ET VOUS NE DEVREZ PAS LE TAPER QUAND VOUS CHARGEZ OU SAUVEZ DES TABULATIONS.



## SOULIGNEMENT

### Remarque :

La caractéristique de soulignement décrite dans le manuel s'applique aux imprimantes QUME et SILENTYPE. Si vous utilisez une autre imprimante, cherchez dans son manuel la commande de caractère nécessaire pour rendre le soulignement possible.

### Barre de fraction inversée :

Ce caractère ( \ ) a été mis à part pour jouer le rôle d'un symbole de soulignement. Il est obtenu en appuyant sur ESC ou (Ctrl-K) ensuite SHIFT-CTRL-P. Un segment de texte qui commence et finit par ce caractère sera souligné lors de l'impression. Le symbole de soulignement doit occuper la place d'un espace dans le texte afin que ce texte apparaisse correctement lors de l'impression.  
L'entrée :

La barre inverse génère aussi un espace

sera imprimée ainsi :

La barre inverse génère aussi un espace.

### Remarque :

L'imprimante que vous utilisez peut nécessiter un symbole différent pour rendre le soulignage possible. Vérifiez votre manuel pour vous assurer que vous utilisez le caractère correct.

Notez que dans l'exemple ci-dessus, l'espace entre "barre" et "inverse" n'est pas souligné. Pour que l'imprimante souligne un espace blanc, un caractère de soulignement (SHIFT-CTRL M) doit être entré à la position qu'un espace occuperait normalement. Par exemple :

\Utilisez le caractère de soulignement pour souligner un blanc.  
deviendra :

Utilisez le caractère de "soulignement" pour souligner un blanc.

### IMPORTANT :

APRES QUE LA BARRE DE FRACTION INVERSE SOIT APPARUE DANS LE TEXTE, LE SOULIGNEMENT CONTINUERA JUSQU'A LA PROCHAINE BARRE DE FRACTION INVERSE POUR SUPPRIMER LA CARACTERISTIQUE DE SOULIGNEMENT.

Remarque :

Référez-vous au chapitre "caractères spéciaux" du manuel pour un résumé des séquences de caractères nécessaires pour obtenir ces caractères spéciaux.

#### PLUS DE RENSEIGNEMENTS SUR LES SUPPRESSIONS ET LES REINSERTIONS.

APPLE WRITER II offre la possibilité de déplacer les mots et les paragraphes très rapidement. C'est une caractéristique d'édition qui utilise la flèche de direction affichée sur la ligne de contrôle.

Lorsque la flèche est pointée vers la gauche (<), les mots ou paragraphes peuvent être supprimés et stockés dans la mémoire tampon.

Quand la flèche est pointée vers la droite, les mots ou paragraphes précédemment effacés peuvent être réinsérés, vous permettant facilement de déplacer une partie de texte d'un endroit du document à un autre.

CTRL-D Flèche de |D|irection de la ligne de contrôle :

Pour changer la direction de la flèche affichée sur la ligne de contrôle, appuyez sur |D|.

CTRL-W |W|ord Deletion/Retrieval : (Suppression/Récupération des mots)

APPLE WRITER II définit un "mot" comme une suite de caractères précédée d'un espace. Pour effacer un de ces mots :

1. Positionnez le curseur à la droite du dernier caractère du mot à être effacé.
2. Appuyez sur |D| pour que la flèche sur la ligne de contrôle soit pointée vers la gauche, (<).
3. Maintenant appuyez |W|. Le mot et l'espace le précédant sont effacés et stockés dans la mémoire tampon.

Pour retrouver un mot qui vient d'être effacé :

1. Déplacez le curseur là où vous voulez insérer le mot.
2. Appuyez sur |D| pour changer la flèche sur la ligne de contrôle en >.
3. Appuyez sur |W|. le mot et son espace précédent seront insérés à la gauche du curseur comme vous l'aviez tapé.

Vous pouvez supprimer et déplacer des phrases entières en utilisant le |W| plusieurs fois. Rappelez-vous simplement que le dernier mot supprimé sera le premier à être inséré. (La même technique est utilisée quand on supprime ou quand on insère en utilisant les touches flèche gauche et flèche droite).

CTRL-X Paragraph Deletion/ Retrieval (effacement-insertion du paragraphe)

Le programme définit un paragraphe comme étant une ligne de texte précédée par un RETURN.

Pour supprimer un paragraphe ou un groupe de mots précédés par un RETURN, déplacez le curseur à la droite du dernier caractère dans le paragraphe ou dans le groupe de mots. Appuyez sur |D| jusqu'à ce que la flèche sur la ligne de contrôle soit dirigée vers la gauche (<).

Appuyez sur |X|. La totalité du texte (jusqu'à 1024 caractères, à peu près 12 lignes sur l'écran) est effacée avec son RETURN précédent et stockée dans la mémoire.

Le paragraphe ou groupe de mots qui vient d'être supprimé peut être inséré à la gauche (en face) du curseur en appuyant sur |D|, jusqu'à ce que la flèche sur la ligne de contrôle soit pointée vers la droite, ensuite appuyez sur |X|.

Si vous essayez de supprimer un paragraphe qui est long de plus de 1024 caractères, la suppression sera accomplie jusqu'au 1024<sup>e</sup> caractère, et une sonnerie vous avertira que l'aire de stockage est pleine. Dans le cas où le paragraphe fait plus de 1024 caractères, découpez-le en segments ou utilisez les touches spéciales expliquées auparavant : SAVE et LOAD.

Remarque :

La longueur d'un paragraphe ou de toute partie de texte précédé par un RETURN peut être déterminée en déplaçant le curseur juste après le dernier caractère et en inspectant le nombre qui est affiché après "Tab" sur la ligne de contrôle. Ce nombre donne le compte de caractères entrés depuis le dernier RETURN.

CRTL-R |R|eplace : (remplacement)

|R| est une caractéristique du programme qui permet de changer des caractères déjà tapés sans avoir à supprimer avant le texte non désiré. Pour rendre cette option possible, appuyez sur |K|. Un R sera affiché sur la ligne de contrôle pour vous rappeler que vous avez appelé cette caractéristique spéciale. Déplacez le curseur en face du ou des caractères que vous désirez changer, et entrez le ou les caractères désirés. Le caractère ancien sera remplacé juste après celui que vous venez d'entrer.

Remarque :

Les caractères supprimés dans ce mode ne sont pas protégés. Pour supprimer le |R|eplace, appuyez sur |R| à nouveau, et il disparaîtra de la ligne de contrôle.

## RECHERCHE ET REMPLACEMENT AUTOMATIQUE D'UN TEXTE

Le |F|ind est un outil puissant pour trouver et changer des mots ou des phrases dans un texte. |F|ind cherche le texte en mémoire depuis la position du curseur et dans la direction de la flèche sur la ligne de contrôle.

### |F|ind - Recherche, seulement :

Vous pouvez utiliser la caractéristique |F|ind pour chercher rapidement dans votre texte des "apparitions" de mots ou de phrases. Déplacez le curseur au début de votre fichier (appuyez sur |B| ) puis sur |F| et en réponse à l'affichage : |F|ind : entrez le mot ou la phrase que vous recherchez entre deux barres de fraction. Par exemple, pour trouver la place dans votre texte où le mot "objet" apparaît, entrez :

/objet/ et appuyez sur RETURN.

Dans cet exemple, les deux délimiteurs (/) marquent le début et la fin de l'entrée de recherche. Le curseur se positionnera de lui-même devant la première apparition de "objet" qu'il trouvera, et le message suivant s'inscrira au bas de votre écran :

```
|F|ind : RETURN = Proceed.  
          RETURN = on continue
```

Pour arrêter la recherche, appuyez sur n'importe quel autre caractère du clavier SAUF RETURN. Pour continuer cette recherche, appuyez sur RETURN, et à chaque RETURN le programme continuera à chercher dans le texte l'apparition du mot ou de la phrase que vous avez défini. S'il n'y a aucune apparition, vous verrez le curseur s'afficher à la fin du fichier (si vous avez cherché en avant depuis le début du fichier) et le curseur s'affichera au début du texte en mémoire si vous avez recherché depuis la fin du fichier.

CTRL-F |F|ind : Rechercher une chaîne de texte et la remplacer

Supposez que vous ayez un grand fichier en mémoire et que vous vouliez chercher les mots "Objet" et remplacer certains d'entre eux par le mot "Lettre". Voici comment procéder :

1. Appuyez sur |B| pour déplacer le curseur au début du fichier. Rappelez-vous que |B| affiche aussi la flèche à droite sur la ligne de contrôle.

2. Appuyez sur |F| et en réponse à l'ordre, entrez :

/Objet/Lettre/

Cette entrée demande au programme de trouver les occurrences du premier mot (entre les barres transversales) et de le remplacer par le second selon votre commande.

3. Appuyez sur RETURN. Le programme cherchera le mot "Objet" et s'arrêtera à la première apparition trouvée. S'il n'en trouve aucune, vous verrez le curseur s'afficher à la fin du texte.

4. Si le programme trouve le mot, il s'arrêtera avec le curseur après le mot et le message suivant apparaîtra :

|F|ind :           RETURN = Proceed / Y = Replace  
                  RETURN = on continue / Y = remplacement

Maintenant vous pouvez remplacer le premier mot (objet) par le second (lettre) en appuyant sur Y ou ne pas faire le remplacement et continuer à chercher en appuyant sur RETURN, ou abandonner les recherches et les caractéristiques de |F|ind en appuyant sur n'importe quel autre caractère.

Si vous choisissez d'effectuer le remplacement, appuyez sur Y. Le programme vous demandera d'appuyer sur RETURN pour continuer la recherche. Ceci peut être répété jusqu'à ce que toutes les occurrences de "Objet" aient été trouvées. Vous pouvez abandonner la caractéristique de |F|ind pendant la recherche à n'importe quel moment en appuyant sur n'importe quel caractère SAUF RETURN OU Y.

|F|ind - Recherche et remplacement automatiques.

Il y a un autre moyen pour utiliser le |F|ind. Dans cette méthode vous voulez remplacer un mot (ou une lettre, ou une phrase) par un autre, mais vous ne voulez pas examiner toutes les occurrences trouvées. Pour ceci, inscrivez un A après la troisième barre (/). Par exemple :

|F|ind : /Objet/Lettre/A

Le A signifie : "Remplacer toutes les occurrences automatiquement". Le programme remplacera tous les "Objet" par "Lettre" sans attendre votre décision pour chaque cas.

|F|ind - remplacer quelque chose avec rien :

Il est également possible d'effacer du texte en utilisant |F|ind et en n'entrant rien entre le 2° et le 3° délimiteur. Exemple :

|F|ind : /mauvais//A

Ceci effacera toutes les occurrences de "mauvais" puisqu'il n'y a pas de caractère entre la 2° et la 3° barre.

Les entrées pour les possibilités de |F|ind ressemblent à ceci :

|F|ind : /texte à rechercher/remplacement/A

Si le "A" (A=All) à la droite de l'entrée n'est pas inclus, le programme s'arrêtera à chaque occurrence du texte à rechercher, et attendra votre décision. En appuyant sur Y, le remplacement se poursuivra. En appuyant sur RETURN le remplacement du mot n'aura pas lieu mais la recherche continuera. En appuyant sur n'importe quel autre caractère, la recherche et la fonction |F|ind seront abandonnées.

Si la flèche sur la ligne de contrôle est pointée à gauche, la caractéristique de |F|ind cherchera en arrière de la position initiale du curseur. Si la flèche est pointée à droite, le programme cherchera en avant de la position initiale du curseur.

La limite de longueur des entrées en utilisant |F|ind est d'environ une ligne et demi sur l'écran d'affichage.

Voici un exemple acceptable :

|F|ind : / est très joli et / ne coûte pas trop cher /A

|F|ind := Répétition de la dernière recherche :

Pour répéter la dernière instruction utilisée lors de l'option de |F|ind, appuyez sur |F| puis =.

|F|ind - Exemple d'Application :

|F|ind est une possibilité très puissante. Il permet d'utiliser une écriture "télégraphique" qui peut être convertie ensuite en écriture courante. Exemple :

1. Vous avez décidé de taper "++" à la place d'un mot ou d'une phrase compliquée. Vous établissez votre document en utilisant ce caractère partout où la phrase ou le mot est nécessaire.
2. Ensuite déplacez le curseur à |B|eginning (début) ou |E|nd (fin) du fichier. Et entrez :

```
|F|ind : /++/ Zschwartzick./A
```

Appuyez sur RETURN, et |F|ind remplacera automatiquement le signe "++" par : Zschwartzick.

Il y a même un moyen d'automatiser ce processus pour que tout le langage abrégé puisse être traduit automatiquement en utilisant un langage d'ordinateur appelé le W.P.L. Ceci est expliqué dans le manuel au chapitre "Word Processing Language".

Remarque :

Référez-vous au chapitre "créez votre propre glossaire" du manuel pour une autre méthode de langage abrégé.

RESUME DES COMMANDES DE |F|IND

|F|/texte à rechercher/ :

Cherche la première occurrence de "texte à rechercher".  
Pour continuer la recherche, appuyer sur RETURN.  
Pour arrêter la recherche, appuyer sur tout autre caractère que RETURN.

|F|/texte à rechercher/remplacement/ :

Recherche de la première occurrence du "texte à rechercher". Si vous appuyez sur Y, le "texte à remplacer" est remplacé par "remplacement".  
Pour continuer à chercher appuyez sur RETURN. La recherche peut être annulée en appuyant sur n'importe quel autre caractère que Y ou RETURN.

|F|/texte à rechercher/remplacement/A

Remplace toutes les occurrences de "texte à remplacer" par "remplacement".

|F|/texte à effacer// :

Recherche en mémoire la première apparition de "texte à effacer". Si vous appuyez sur Y, "Texte à effacer" est supprimé.  
Pour continuer la recherche, appuyer sur RETURN. La recherche peut être interrompue en appuyant sur tout autre caractère que Y ou RETURN.

|F|=

Répète l'instruction précédente du |F|ind.

Remarque :

|F|ind part DE LA POSITION DU CURSEUR ET DANS LA DIRECTION DE LA FLECHE DE LA LIGNE DE CONTROLE.  
Pour vous assurer que la recherche est faite dans le fichier entier positionnez le curseur au début |B| ou à la fin |E| et vérifiez la direction de la flèche sur la ligne de contrôle.

UTILISATION DE |F|ind AVEC DES DELIMITEURS SPECIAUX.

Dans les exemples précédents de |F|ind, le délimiteur "/" était utilisé pour séparer différentes parties de texte. D'autres marques de ponctuation peuvent être utilisés avec un résultat particulier.

Dans le cas du délimiteur standard "/", n'importe quel type de caractères peut être ainsi encadrés, sauf le caractère du délimiteur, l'éditeur du programme interprétera correctement cette entrée.

Utilisation d'autres délimiteurs :

Avec d'autres délimiteurs (liste en dessous), certaines commandes deviennent alors possibles.

Dans l'exemple suivant, ces caractères particuliers permettent les fonctions suivantes :

1. Délimiteur (<). Séparation des paragraphes d'entrée.
2. Symbole RETURN (>). Il est utile parce que la vraie touche RETURN termine l'entrée et débute la recherche.
3. Le Joker (?). Il représente n'importe quel caractère, seules les positions choisies sont examinés, les autres étant acceptées sans examen/
4. Tout symbole de longueur (=). Accepte le texte jusqu'à 256 caractères où des sections ont à être examinées.

Voici un exemple d'entrée de |F|ind qui utilise les caractères spéciaux ci-dessus :

|F|ind : <>Th ?? ty=><<

Traduit, cet exemple signifie : "Trouver une phrase ou un mot dans lequel un RETURN (>) est suivi par Th, ensuite par deux caractères (??), ensuite "ty", puis toute longueur (=), et enfin un autre RETURN (>).

Remplacer ce texte par "Rien" (<<), c'est-à-dire l'effacer) sije le spécifie en tapant Y.

Le Joker (?) utilisé dans la partie "recherche" des instructions (entre le 1° et le 2° délimiteur) signifie: "accepte n'importe quel caractère".

Dans la partie de remplacement (entre le 2° et le 3° délimiteur) le Joker signifie "Utiliser le caractère existant, ne pas le changer".

Voici un autre exemple utilisant le même délimiteur et des caractères spéciaux :

```
|F|ind : ??/??/79 ??????80
```

Ce qui signifie :

trouver le format ??/??/79 et remplacer seulement l'année ??????80. Laisser le reste tel quel (en utilisant le ? comme Joker).

#### DIFFERENTS DELIMITEURS POSSIBLES ET LES SYMBOLES APPROPRIES.

Supposez que vous vouliez les caractéristiques en question, mais que vous ayez besoin, dans votre entrée, d'utiliser les signes "?" ou " " ou "=" etc... comme caractères normaux. Pour cela, vous devez sélectionner un délimiteur différent. Voici les combinaisons possibles :

<u>DELIMITEUR</u>	<u>SYMBOLE DE LONGUEUR</u>	<u>SYMBOLE RETURN</u>	<u>SYMBOLE JOKER</u>
/	aucun	aucun	aucun
<	=	>	?
=	\$	%	&
&	'	(	)
!	"	?	\$
*	+	,	-

### CREEZ VOTRE PROPRE GLOSSAIRE

Souvent, certains mots ou phrases sont difficiles à taper rapidement. En utilisant la caractéristique |G|lossaire du programme, vous pouvez supprimer ce problème. Le |G|lossaire vous offre la possibilité de créer une longue liste de mots ou groupes de mots et d'insérer ces portions de texte dans le fichier à l'aide d'un simple caractère.

#### Définition des termes de Glossaire :

En utilisant |G| ? vous pouvez définir des portions de texte en entrant un seul caractère suivi du texte désiré. La portion de texte choisie peut être alors insérée dans le fichier en mémoire à n'importe quel moment en appuyant sur |G| suivi du caractère utilisé pour définir la portion de texte en question.

Par exemple, supposez que vous créez un document avec la phrase répétitive : "Zschwiertzick." Pour "définir" cette phrase, appuyez sur |G|lossaire. L'affichage suivant apparaîtra sur votre écran :

```
|G|lossary ( ? = Define/ *=Purge) :  
|G|lossaire ( ? = Définition/ *=Effacement)
```

Entrez un ? (NE PAS APPUYER SUR RETURN), votre écran affichera immédiatement :

```
Enter new definition :  
(Entrer nouvelle définition)
```

Faites précéder votre phrase d'un simple caractère. Par exemple votre phrase peut ressembler à celle-ci :

```
Enter new definition : pZschwiertzick.  
(Entrer nouvelle définition)
```

et appuyez sur RETURN pour terminer l'entrée. Le premier caractère entré en réponse à l'ordre définit le texte qui suit, et vous utiliserez ce caractère pour rappeler le texte lors d'une insertion. Chaque fois que vous utilisez |G| pour entrer une nouvelle définition de glossaire, vous voyez la définition préalable en haut de votre écran, suivi de la phrase :

```
Enter New Definition :  
(Entrer nouvelle définition)
```

Le nombre de termes du glossaire que vous définirez est uniquement limité par le nombre de caractères sur le clavier.

Tout caractère peut être utilisé à l'exception de "?" et "\*". Les majuscules et les minuscules sont considérées comme des caractères différents par la fonction |G|. Vous pouvez par exemple définir un glossaire par un A et un autre par un a.

LA LONGUEUR TOTALE de toute la définition du glossaire ne doit pas dépasser 2048 caractères. Une partie du glossaire ne doit pas dépasser 128 caractères quand il est défini en utilisant |G| ?. Référez-vous à "Protéger une liste de définition de Glossaire" (ci-dessous pour une procédure alternée lors de la définition des termes du glossaire.

Insertion des termes du |G|lossaire dans le texte :

Après avoir défini les termes d'un glossaire, vous pourrez l'insérer dans un document en pressant |G| suivi du caractère que vous avez utilisé. Le texte sera inséré à la position du curseur. En suivant l'exemple ci-dessous, quand vous désirez insérer la phrase "Zschwiertzick." dans votre texte, vous tapez |G| p. Cependant, les définitions sont perdues si l'ordinateur est éteint.

Protéger une liste de définition de Glossaire :

Si vous créez un document ou des séries de documents qui utilisent répétitivement le même groupe de phrases, vous pourrez éviter d'entrer votre liste de Glossaire chaque fois que vous allumerez l'APPLE WRITER II, en créant un fichier de glossaire.

La méthode à suivre est la suivante :

1. Effacez la mémoire |N|. Tapez chaque définition comme s'il s'agissait de n'importe quel texte, en entrant le caractère unique en premier, et ensuite votre phrase. Terminez chaque définition par un RETURN.

Exemple :

```
pZschwiertzick.  
q2ème bureau  
rServices Secrets
```

La longueur du fichier que vous créez ne doit pas dépasser 2048 caractères. Néanmoins la seule limitation de la longueur de chaque définition est la longueur totale du fichier.

En d'autres mots, vous pouvez créer un seul terme de glossaire de 2048 caractères.

Pour vérifier la longueur de votre fichier, regardez le nombre affiché après "Len" sur la ligne de contrôle. Si le nombre est plus grand que 2048, vous devrez supprimer une partie du texte pour |L|oad le fichier en utilisant |Q|5. Explication ci-après.

2. |S|ave - sauvegarder la liste de la manière habituelle :  
Exemple : |S|ave : Glossaire1,D2

3. Pour charger votre fichier de glossaire, utilisez les  
"Fonctions d'édition supplémentaires" (CTRL-Q), sélection 5.  
Vous verrez s'afficher :

Enter File Name :

Entrez le nom de fichier que vous avez utilisé pour  
|S|ave le fichier du glossaire et appuyez sur RETURN.  
Le fichier sera classé, et disponible, sous le caractère  
de fonction |G|.

Effacer des définitions de glossaire de la Mémoire :

Pour effacer toutes les définitions de glossaire de la mémoire,  
appuyez sur |G|\* . Mais ceci n'effacera pas le fichier de glos-  
saire |S|ave sur disquette.

Remarque :

L'effacement de la mémoire |N|ew n'efface pas  
les définitions du glossaire en mémoire.

RESUME DES GROUPES DE CARACTERES DE LA COMMANDE GLOSSAIRE

|G| ? (caractère) (texte): Définit le terme d'un glossaire qui peut être inséré dans le texte en utilisant |G| (caractère).

|G| (caractère) : Pour insérer un terme de glossaire défini en utilisant :  
|G| (caractère) (texte) à la position du curseur.

|G|\* : Effac tous les termes de glossaire en mémoire.

Remarque :

Un seul terme de glossaire défini en utilisant |G| ? ne doit pas excéder 128 caractères.

La longueur totale de toutes les définitions de glossaire ne doit pas excéder 2048 caractères.

RESUME DE L'AFFICHAGE DE LA LIGNE DE CONTROLE :

Le premier caractère de la ligne de contrôle est appelé "flèche de direction" et ressemble à ceci : < . Sa fonction est d'établir la direction du curseur lors de l'utilisation des caractéristiques du programme, tel que |F|ind. Elle sert également à vous indiquer si vous êtes en train d'insérer du texte (>) ou d'effacer (<) en utilisant |W| ou |X|, les commandes d'insertion ou de suppression de mot ou de paragraphe. Pour changer la direction de la flèche appuyez sur |D|.

Le second caractère indique laquelle des 3 options du mode majuscule est en cours :

E signifie : utiliser ESC pour obtenir une majuscule.

S : on peut utiliser SHIFT (en considérant que la modification de la touche SHIFT a été faite)

U : indique que toutes les entrées seront en majuscules.

La 3<sup>e</sup> position sur la ligne de contrôle contient un V si le |V| "Accept control characters" est choisi, ou un R si le |R| emplacement est choisi. Ces caractéristiques sont développées dans les chapitres "Contrôle V" et "Contrôle R" du Manuel.

Le 4<sup>e</sup> caractère de la ligne de contrôle est un astérisque qui apparaît si les entrées du clavier sont effectuées plus rapidement que l'écran ne peut les afficher. Cela ne signifie pas que ces entrées sont perdues : elles sont simplement emmagasinées jusqu'à ce qu'elles puissent s'inscrire. L'utilisateur peut taper jusqu'à 64 caractères avant l'affichage (cas extrêmement rare).

Le 5<sup>e</sup> caractère à apparaître sur la ligne de contrôle est un "Z" il s'affiche lorsque la caractéristique de non-coupage est rendue possible. On supprime cette caractéristique de non-coupage en appuyant sur |Z| et on la retrouve de la même façon.

Les 4 abréviations qui viennent ensuite, suivies de nombres, signifient :

MEM : Texte restant disponible - Nombre de caractères pouvant être encore entrés dans le fichier en mémoire.

LEN : Nombre de caractères déjà entrés en mémoire.

POS : Nombre de caractères précédant la position du curseur (si le curseur est en position finale, LEN et POS seront identiques).

TAB : Nombre de caractères depuis le dernier RETURN jusqu'à la position présente du curseur.

La dernière entrée sur la ligne de contrôle est "File", et contient le nom de fichier entré en dernier en utilisant |S|ave ou |L|oad - Voir : Sauvegarder votre texte, et Charger des fichiers en mémoire.

CTRL-Q8 - Présence ou absence de la ligne de contrôle

La séquence de caractères pour supprimer ou afficher la ligne de contrôle est |Q|8. En appuyant sur |Q| vous verrez s'afficher le "Menu des Fonctions Supplémentaires". Le numéro de sélection du Menu qui fait apparaître ou disparaître la ligne de contrôle est 8.

CONVERSION DE FICHIERS APPLE WRITER I.I:

Si vous avez des fichiers de textes qui ont été créés sur APPLE WRITER 1.1, vous pouvez les convertir pour l'APPLE WRITER II en utilisant la sélection 9 du Menu des commandes supplémentaires.

Voici comment :

1. Effacez la mémoire |N|ew.
2. Insérez la disquette contenant le fichier APPLE WRITER 1.1 que vous voulez convertir, dans un des drives.
3. Entrez |Q|9. Vous verrez s'afficher :  
Enter File Name :

Entrez le nom de fichier APPLE WRITER 1.1 suivi du numéro de drive. Par exemple :

MEMO,D1. Puis appuyez sur RETURN.

Le fichier APPLE WRITER 1.1 sera chargé en mémoire.

Remarque :

Ne tapez pas le Préfixe de texte qui est automatiquement assigné aux fichiers APPLE WRITER 1.1. De même si vous avez des fichiers qui ont été créés en utilisant "13 secteurs APPLE WRITER 1.0, vous devrez d'abord les convertir au format 16 secteurs en utilisant le programme MUFFIN du Manuel DOS.

4. Pour convertir des commandes d'affichage d'impression, insérez votre disquette principale APPLE WRITER II en drive 1 et entrez :

|P| DO CONVERT,D1.

5. |S|ave : sauvegardez le fichier sur une disquette initialisée.

#### CARACTERISTIQUES ET TECHNIQUES SPECIALES.

##### CTRL-C : Changement automatique d'écriture :

Si vous désirez passer un mot ou une phrase, de minuscule à majuscule, ou vice-versa, APPLE WRITER II vous offre la possibilité de le faire automatiquement. Cette fonction est obtenue en appuyant sur |C|.

Le curseur affichera un "U". En appuyant sur |C| à nouveau, le curseur affichera un "L". Chaque fois que vous appuierez sur |C| le curseur passera de "U" à "L".

Vous voulez transformer un texte de minuscules en MAJUSCULES :

1. Déplacez le curseur jusqu'à la fin du texte que vous voulez changer.
2. Appuyez sur |C| jusqu'à ce que le curseur affiche un "U".
3. Déplacez le curseur le long du texte à changer en utilisant pour cela les touches "J" "K" "S" ou "D".

Les mots sur lesquels le curseur aura passé seront changés en MAJUSCULES.

Pour passer des MAJUSCULES aux minuscules, appuyez sur |C| pour que le curseur affiche un "L", et procédez comme ci-dessus.

Pour supprimer |C|, appuyez sur la barre d'espace ou sur la touche ESC pour revenir au mode mouvement de curseur.

CTRL-Y Division de l'écran :

Il est parfois nécessaire de voir et d'apporter des changements dans des parties très éloignées d'un texte, en même temps, par exemple pendant que l'on déplace des segments de texte. La caractéristique |Y| vous permet de partager horizontalement l'affichage normal de 24 lignes en deux affichages 12 lignes. Voici comment :

1. Appuyez sur |Y|. et vous verrez s'afficher :  
|Y| Split screen (Y/N) or (RETURN) switch  
(Partager l'écran (O/N) ou (RETURN))
2. Pour rendre la caractéristique de partage d'écran possible appuyez sur Y et RETURN.
3. Pour faire commuter le contrôle du curseur d'un écran à l'autre, appuyez sur |Y| et en réponse à l'affichage, appuyez sur RETURN.
4. Pour supprimer le partage d'écran, appuyez sur |Y|, et en réponse à l'affichage, appuyez sur N et RETURN.

Les deux écrans ont des positions de curseur indépendantes. Vous pouvez placer un curseur à un endroit du fichier où vous désirez déplacer du texte, et utiliser cette caractéristique d'écran dédoublé avec suppression, insertion de texte, pour déplacer des segments de texte de place en place.

Vous pouvez aussi utiliser l'écran dédoublé pour visionner une version préalable du texte (appelée en utilisant |L|oad et la barre de fraction inversée en suffixe) tout en voyant en même temps sa version présente.

Vous pouvez aussi entrer un texte pendant que l'option de dédoublement d'écran est en place.

Remarque :

Tous changements apportés au fichier de texte en utilisant |Y| seront acceptés, comme d'habitude.

|Y| NE CREE PAS DEUX FICHIERS DE TEXTE IDENTIQUES ET NE PERMET PAS NON PLUS D'EDITER DEUX FICHIERS DIFFERENTS A LA FOIS. VOUS ETES SEULEMENT EN TRAIN DE REGARDER DEUX EMBLEMES DIFFERENTS DE VOTRE FICHIER.

CTRL-V : Les caractères "CTRL" utilisés comme Entrées de texte

Le programme interprète normalement les caractères "contrôles" comme des commandes. Mais vous pouvez également utiliser ces caractères comme des entrées de fichiers de texte, ainsi que pour contrôler des caractéristiques spécifiques d'impression. (voir les paragraphes "notes de bas de page" et "Inscriptions-souscriptions").

Pour entrer des caractères CTRL comme du texte :

Appuyez sur |V|. Un "V" s'affichera sur la ligne de contrôle pour vous indiquer que l'option a été sélectionnée. Les caractères "CTRL" seront à présent acceptés dans le fichier. Tant que la caractéristique |V| est gardée, les caractères "CTRL" perdent leurs fonctions de commandes. Ils s'afficheront en majuscules inversées (noir sur blanc).

Pour sortir de |V| et retrouver les commandes des caractères "CTRL", appuyez sur |V| à nouveau.

Exposants et Indices :

Dans certains documents il est nécessaire de se référer à des notes en bas de page ou à une bibliographie utilisant des caractères qui sont au-dessus ou en-dessous de la ligne de frappe normale.

Référez-vous pour cela au manuel de votre imprimante pour obtenir les séquences nécessaires, et entrez-les en utilisant la commande :  
|V| " Acceptation des caractères de contrôle "

Sur l'imprimante QUME, par exemple, un exposant est précédé d'un saut de moitié de ligne (ESCAPE SHIFT-D) et suivi d'un saut de ligne normale (ESCAPE SHIFT-U). Pour un indice l'ordre en est simplement inversé. Etant donné que ces caractères ne sont pas imprimés, bien qu'ils occupent un espace dans la ligne définie ils doivent être utilisés en "texte justifié à gauche" plutôt qu'en "justification complète" pour de meilleurs résultats. Référez-vous à : "Imprimer un fichier" pour une explication complète des options d'impression.

Remarque :

Le rouleau porte-papier de votre imprimante doit être dégagé quand vous imprimez des exposants et Indices. Ceci évite la tension entre le papier et le rouleau, et ainsi le papier peut revenir en arrière.

Notes en bas de page :

Beaucoup de textes spécialisés nécessitent des notes en fin de pages. Il y a une entrée pour ces notes ajoutées en bas de page qui permettra de les imprimer directement à l'endroit voulu lors de l'impression du texte. Tout texte précédé d'une parenthèse ouverte et du signe "plus petit que" (( < ) et qui se termine par le signe "plus grand que" et une parenthèse fermée ( > ) sera imprimé en bas de page.

Voici un exemple qui utilise les commandes de la QUME Sprint 5 :

On entre :

```
.. Dans les autres cas |V| ESCAPE SHIFT-D |V| 3 |V| ESCAPE  
SHIFT-U |V| ( < 3. Guerre et Paix, 1968 > ) se reporter à ..
```

Il sera imprimé :

```
.. Dans les autres cas3 se reporter à ..
```

(et la note sera imprimée en bas de page).

Remarque :

Référez-vous à "Appendix B Caractères spéciaux du fichier Glossaire" pour une procédure d'entrée plus simple pour ces cas d'inscriptions.

Dans l'exemple ci-dessus, les deux caractères ( < identifient le début de la note à reporter en bas de page, et les deux caractères > ) identifient la fin de ce texte et doivent être suivis d'un espace supplémentaire.

ATTENTION !

Ces symboles utilisant ces deux caractères sont réservés à cet usage (notes en bas de page) et ne doivent pas être utilisés pour d'autres cas.

La procédure d'entrée usuelle de "note bas de page" serait d'entrer la "note" immédiatement après l'exposant qui l'identifie. Cette méthode réduit le risque que la "note bas de page" soit imprimée à la page suivante.

Les notes de bas de page sont imprimées sur la marge gauche. Pour "découper" ces notes, entrez des espaces après le symbole "( < "

NOTE :

Pour vous assurer que les "notes de bas de page" de la dernière page d'un document ont bien été imprimées, une commande "saut de page" doit être enclanchée en fin de fichier. Voir au chapitre "saut de page" du manuel.

### CARACTERES SPECIAUX

Quelques caractères spéciaux n'apparaissent pas sur le clavier, tels que "backlash" et "underscore". Pour entrer ces caractères, suivez les indications données dans le tableau ci-dessous:

### RESUME DES CARACTERES SPECIAUX

SERIE DE CARACTERES	OPTION DE CARACTERE (2° caractère sur la ligne de contrôle)				
	E	S	S *	U(E)	U(S)
SHIFT M	)	)	M	]	]
SHIFT N	~	~	N	^	^
SHIFT P	'	rien	P	@	@
CRTL SHIFT M	—	—	—	—	—
CTRL SHIFT N	(	(	[	[	[
CTRL SHIFT P			\	\	\
ESC SHIFT M	]	1 ligne en dessous		]	rien
ESC SHIFT N	^	rien	rien	^	rien
ESC SHIFT P	@	rien	rien	@	rien
ESC SHIFT  P	\	rien	rien	\	rien

\* modification de la touche SHIFT faite.

Voir "Appendix B des caractères de fichier glossaire" pour une application simple de l'entrée de ces caractères spéciaux.

#### Remarque :

Ces caractères seront imprimés sur la plupart des imprimantes comme il est montré ci-dessus. Cependant des caractères s'afficheront différemment sur votre écran selon que vous avez un écran à 80 colonnes ou pas.

#### POUR VOUS PROTEGER DES DESASTRES :

Le contenu de la mémoire est perdu si l'alimentation de l'ordinateur est coupée. C'est pourquoi il est conseillé de |S|ave votre travail fréquemment. Toutes les 10 minutes n'est pas trop souvent.

Lors de travaux importants assurez-vous que le fichier a été correctement protégé. Voici comment :

1. |S|ave le fichier sur le disque.  
|S|ave : NOM DU FICHIER, D2.
2. |L|oad le même nom de fichier sur votre écran en utilisant la barre de fraction inversée.  
  
|L|oad NOM DU FICHIER, D2\ (option barre inversée)  
  
ainsi vous pouvez l'examiner (sans déranger le contenu de la mémoire) et vérifier que l'opération |S|ave a réussi.
3. Vous pouvez envisager de protéger le fichier sur une autre disquette également.

Les disquettes elles-mêmes ne sont pas parfaites... Elles peuvent parfois vous créer des tracas : si elles ont été exposées à une trop forte température, ou du fait de l'électricité statique, de cendres de cigarettes... Aussi est-il sage, pour un travail très important, de faire plusieurs copies de fichiers. Voyez dans Le manuel DOS comment faire des copies de vos disquettes.

#### MESSAGES "ERREUR"

Pendant que vous utilisez les caractéristiques |S|ave et |L|oad il est possible qu'un message d'Erreur apparaisse au bas de votre écran.

Un Message d'Erreur ressemble à ceci :

DOS : File not found.  
DOS : (Fichier non trouvé)

Après avoir lu ce message, appuyez sur RETURN et APPLE WRITER II se référera au Menu d'Édition. Certains messages d'erreurs sont plus sérieux que d'autres. Par exemple, celui-ci :

DOS : I/O ERROR  
DOS : Erreur Entrée/Sortie

Cela signifie qu'il n'y a pas de disquette dans le drive, ou, s'il y en a une, qu'elle est peut-être détruite ou que la porte du drive n'est pas fermée.

Voyez le manuel DOS pour plus d'informations à ce sujet.

#### EN CAS DE PROBLEME

Les ordinateurs peuvent poser des problèmes, et ceci à cause d'une température trop élevée ou trop basse, d'électricité statique, de l'humidité, de certaines matières synthétiques (moquettes, tissus, dans les bureaux...) Les symptômes sont en général un affichage normal, mais pas de réponse au clavier, ou bien des opérations erronées. Il y a quelques règles à suivre pour optimiser vos chances de retrouver le contenu de la mémoire :

#### 1. N'ETEIGNEZ PAS L'ORDINATEUR :

Eteindre l'ordinateur détruit le contenu de la mémoire qui n'a pas été sauvegardé sur disquette.

2. Si l'opération précédant l'accident comprenait une des fonctions |S|ave, |L|oad ou |P|rint (voir dans le chapitre suivant) essayez d'appuyer sur RETURN pour faire sortir la fonction.

3. Appuyez sur RESET (ou CTRL-RESET sur les APPLE II les plus récents).

APPLE WRITER II est conçu pour préserver votre fichier quand vous appuyez sur RESET. Si cette opération a réussi, le Menu d'Édition apparaîtra tout comme lorsque le système est mis en route.

Dans la plupart des cas le fichier sera préservé en mémoire et pourra être sauvegardé.

#### 4. PROTEGEZ-VOUS :

Référez-vous au chapitre très important "Protégez-vous contre les désastres".

QUITTER APPLE WRITER II.

Quand vous utilisez le programme APPLE WRITER II, vous pouvez arrêter l'ordinateur en sélectionnant l'opération O (zéro), sur le menu des fonctions supplémentaires.

CTRL-QO Quitter l'Apple Writer:

si vous appuyez |Q|O, le message suivant apparaîtra :

Erase Memory. Quit (Y/N) ?  
(Effaçage de la mémoire. Quitter (O/N) ?

Vous avez encore la possibilité de changer d'avis. C'est le moment de vous assurer que vous avez sauvegardé |S| votre fichier en mémoire et êtes prêt à le perdre. Si la réponse est oui, appuyez sur Y (Yes) et RETURN.

TOUTES LES ENTREES EN MEMOIRE SONT MAINTENANT PERDUES.

Vous pouvez maintenant insérer le système de disquette que vous voulez utiliser ensuite en drive 1 et entrer PR# 6 pour réinitialiser. Si vous disposez d'un écran 80 colonnes l'écran sera blanc et vous devrez déconnecter le câble du 80 colonnes brancher le câble pour des opérations à 40 colonnes.

## IMPRIMER LE FICHER DE TEXTE

Cette section du manuel explique l'impression de fichiers de texte créés en utilisant le programme d'édition de texte d'APPLE WRITER II. Il est important de savoir que quelques essais seront utiles pour acquérir une certaine adresse. Une dizaine de feuilles servant à vos expériences vous en feront économiser des centaines par la suite.

Il existe plusieurs choix de format d'impression. La plupart d'entre eux peuvent être faits avant que l'impression soit ordonnée. Certains de ces choix possibles peuvent même être changés pendant l'impression à l'aide des moyens de commandes inclus dans le fichier en cours d'impression.

Des sélections telles que l'établissement de marges à gauche ou à droite, mise en page, numérotation de la page, entête, etc.. peuvent être faites avant le début de l'impression. Ces valeurs sont appelées "valeurs de formatage".

COMMANDES DU FORMAT DE LA PAGE

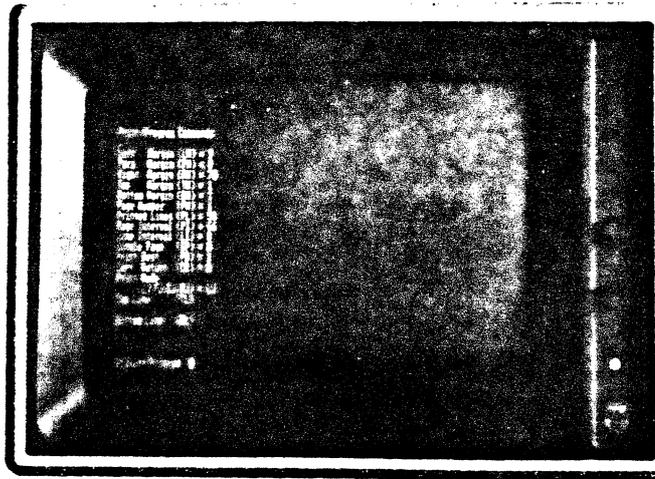
CTRL-P ? |P|rint/Program Affichage des commandes  
Impression/Programme

Pour voir une liste des formats, appuyez sur CTRL-P. Au bas de votre écran vous verrez le message :

|P|rint/Program :

à présent appuyez sur : ? et RETURN

L'entrée : "?" commande au programme d'édition d'afficher la liste du programme des commandes d'édition. Une liste des options de formatage avec des lettres-codes et des nombres va apparaître. Après de chaque option de format un code de deux lettres entre parenthèses suivi d'un nombre, ou de plusieurs caractères, comme ceci :



A moins que vous n'entriez vos propres valeurs, une "valeur prédéterminée" fournie par le programme, sera utilisée. Pour quitter cet affichage et retourner à votre fichier et à la position première du curseur, appuyez sur RETURN.

CODES DE LA COMMANDE FORMAT ET VALEURS D'ORIGINE :

Voici une explication de chaque code et sa valeur.

Left Margin (LM)=9 : Marge gauche :

Ce nombre sélectionne la position de la marge à gauche. Chaque ligne commencera au nombre choisi d'espaces depuis le bord gauche.

Paragraph margin (PM)=0 : Marge de paragraphe :

Fait rentrer ou sortir la première ligne qui suit un RETURN par le nombre d'espaces précisé. La valeur de (PM) est relative à l'établissement de la marge gauche.

Right Margin (RM)=79 : Marge droite :

A l'impression, chaque ligne se terminera au nombre d'espaces spécifié (en partant du bord gauche)

Top Margin (TM)=1 : Marge du haut :

C'est le nombre de lignes blanches entre la ligne supérieure d'entrée (voir ligne haut de page), et la première ligne imprimée.

Bottom Margin (BM)=1 : Marge du bas :

C'est le nombre de lignes blanches entre la dernière ligne imprimée et le bas de la page d'entrée. (voir ligne bas de page plus loin).

Page Number (PN)=1 : Numéro de page

Ce nombre sélectionne le commencement de la numérotation des pages, si on le désire, soit en haut de page, soit en bas de page. Ce nombre augmente de 1 à chaque page imprimée, automatiquement. Pour l'impression de cette numérotation, voir "procédures d'entrée des lignes du haut et du bas" page 62.

Printed Lines (PL)= 58 : Lignes imprimées :

Ce nombre sélectionne le nombre de lignes par page, en incluant la ligne supérieure d'entrée et la dernière ligne d'entrée, les lignes blanches spécifiées par (TM) et (BM), les lignes de texte, les notes de bas de pages, et les lignes blanches créées par les RETURN.

Page Interval (PI) =66 : Lignes par page :

Ce nombre détermine la longueur, ou combien de lignes blanches peuvent entrer dans la page. Si vous utilisez une imprimante standard de 8 pouces et demi par 11, la valeur implicite de 66 est correcte.

Line Interval (LI) =0 : Interligne :

Ce nombre sélectionne le nombre de lignes blanches entre chaque ligne imprimée. La valeur 0 est utilisée pour un simple espace. Le 1 donnera un double espace, et ainsi de suite...

Single Page (SP)=0 : Feuille à feuille ou continu

Cette entrée sélectionne l'impression par feuille. Si vous désirez n'imprimer qu'une seule page, (1=Oui), le programme vous demandera de mettre une nouvelle feuille de papier dans l'imprimante à la fin de chaque page imprimée. Si l'option est supprimée (0=Non), il est entendu qu'un déroulement continu de papier est utilisé et qu'une opération manuelle n'est pas nécessaire.

Print Dest (PD)=1 : Connecteur de l'imprimante

Cette entrée sélectionne le connecteur dans lequel est insérée votre carte interface. L'entrée d'origine "1" implique que votre fichier soit imprimé sur une imprimante connectée à une carte interface en connecteur 1. L'entrée de "0" "affichera" votre texte sur l'écran vidéo. Ceci permet un gain de temps pour l'éditeur et la présentation de votre texte.

Remarque :

Lors de "l'impression" sur écran, mettre (LM) à 0 et (RM) ne doit pas dépasser 79 (39 si vous ne disposez pas d'un écran à 80 colonnes).

Carr. Return (CR)=0 : Retour chariot

Cette entrée détermine si un signal "line Feed" (avance de ligne) sera envoyé à votre imprimante. Si votre imprimante ne déplace pas automatiquement la feuille de papier à la ligne suivante chaque fois qu'une nouvelle ligne de texte s'imprime, vous devrez changer cette valeur en "1". (explications plus bas.)

Vous pouvez savoir si votre imprimante déplace le papier d'une ligne à chaque fois, en imprimant du texte avec le code "CR" à 0 (zéro). Si tout le texte se trouve imprimé sur la même ligne, placez "CR" sur 1.

Print Mode ( LJ, FJ, CJ, RJ) = LJ. : Mode d'impression

Cette option de format est spécifique pour la justification de votre texte.

LJ : justification à gauche.  
FJ : justification totale  
CJ : justification au centre.  
RJ : justification à droite.

Référez-vous au chapitre "Justifier un texte, des options", plus loin.

Cette option justifie l'allure de votre texte.

Top Line (TL) : (ligne du haut)

Ceci est une entrée de texte. La ligne entrée sera imprimée en haut de chaque page et peut apparaître à gauche au centre ou à droite de la page imprimée, ou aux trois endroits en même temps. (Voir "procédures d'entrée des lignes du haut et du bas de la page 62).

Bottom Line (BL) : (ligne du bas)

C'est une entrée de texte, comme la précédente, qui sera imprimée en fin de chaque page.

#### CHANGEMENT DES VALEURS DU FORMAT EN UTILISANT CONTROL-P

Il y a trois méthodes possibles pour entrer des nouvelles valeurs de format. La première vous permet de voir la liste "Commandes d'impression /Programme" quand vous entrez de nouvelles valeurs. Vous pouvez également changer les valeurs pendant que vous êtes dans le mode d'entrée de texte. Et enfin, vous pouvez "insérer" des commandes dans votre texte pour changer les valeurs du format PENDANT l'impression. Cette dernière possibilité est plus largement expliquée dans le chapitre "Commandes d'Impression insérées dans le Texte".

#### |P| ? En utilisant les commandes d'impression comme au Menu :

En plus de servir de guide de référence pour les commandes de format, "Commande d'impression/Programme" sert aussi de menu pour le changement des options de format.

Pour utiliser ce menu :

1. Appuyez sur |P| et en réponse à la phrase : "|P|rint/Program" vous entrez un ? et appuyez sur RETURN.  
La liste du programme des commandes d'impression s'affichera sur votre écran. A la fin de la liste, vous verrez à nouveau "|P|rint/Program:".
2. Entrez le code de 2 lettres (appelé les caractères de commande) de la valeur de format que vous désirez changer, immédiatement suivi de la nouvelle valeur désirée. (Pour changer de mode d'impression, entrer seulement LJ, FJ, CJ, ou RJ). Par exemple pour changer la marge gauche à 15, vous ferez cette entrée :  
|P|rint/Program : LM 15 et appuyez sur RETURN.

La liste de "Commandes d'Impression/Programme" sera remise à jour et affichera la valeur que vous aurez entré..

La phrase reste au bas de votre écran, et vous devez alors entrer une autre nouvelle valeur en entrant les caractères appropriés.. suivis de la valeur désirée et appuyer sur RETURN.  
Poursuivez ainsi jusqu'à ce que toutes vos entrées soient faites. Appuyez sur RETURN à nouveau, et le menu d'édition vous renverra au fichier de texte en mémoire à la position originale du curseur.

Remarque :

Il n'est pas nécessaire d'entrer ces caractères de commande en majuscules.

Dans l'exemple que nous venons de voir, la valeur "15" est appelée une valeur "absolue". Vous pouvez également apporter des changements aux valeurs de format en entrant un + (plus) ou un - (moins) suivi d'un nombre. Ceci est alors appelé une valeur "relative". Par exemple, pour changer la valeur pré-établie de la marge gauche de 9 à 15, vous pouvez entrer :

|P|rint/Program : lm+6

à la place de l'exemple précédent. Les positions de valeur relative sont très utiles en tant que commandes d'impression insérées dans le texte.

|P|rint Changement des valeurs de format sans utiliser le menu :

Si vous vous souvenez du code de 2 lettres de la valeur de format que vous voulez changer et que vous voulez gagner du temps, vous pouvez changer les valeurs de format sans utiliser le menu en appuyant simplement sur |P|, puis en entrant le code commande de 2 lettres suivi de la valeur désirée. Par exemple si vous voulez changer la position de la marge droite à 90 sans utiliser le menu, vous appuierez sur |P| et entrerez :

|P|rint/Program : rm90 et appuyez sur RETURN.

PROCEDURES D'ENTREE DES LIGNES DU HAUT ET DU BAS.

La ligne du haut et celle du bas possèdent des informations telles que le numéro de page, le titre, et la date. Le texte que vous souhaitez que ces lignes contiennent est entré en utilisant les commandes |P|rint/Program "TL" et "BL" (les derniers codes sur la liste du programme des commandes d'impression).

Pour entrer le texte désiré, appuyez soit sur |P|? (pour voir la liste du programme des commandes d'impression) ou |P| suivi de TL (pour la ligne supérieure) ou de BL (pour la dernière ligne).

LE CARACTERE SUIVANT QUI SERA ENTRE sera considéré comme un délimiteur pour séparer les parties de l'entrée qui seront imprimées à gauche, au centre ou à droite de la ligne choisie.

Supposez par exemple que vous vouliez imprimer sur la ligne supérieure de chaque page : "1° trim. Rapport des Ventes", le numéro de page en haut au centre, et la date en haut à droite. Votre entrée ressemblera à ceci :

```
|P|rint/Program : TL * 1° trim. Rapport * des ventes Page #  
* 4/15/1982 *
```

Dans cet exemple le signe "\*" sert à séparer (délimiter) les segments de texte qui apparaissent \* à gauche \* au centre \* à droite \*.

Le signe # dans une entrée, permet au numéro de page d'être imprimé à sa place. (voyez plus bas "Impression des numéros de pages").

ATTENTION :

Il y a deux caractères qui ne doivent pas être utilisés comme délimiteurs. C'est la barre de fraction inversée, qui commande à l'imprimante de souligner, et le signe qui commande l'impression du numéro de page. Un espace entré après TL ou BL serait considéré comme un délimiteur à l'édition.

Si vous décidez qu'il vaudrait mieux que votre texte : "1° trim. Rapport des ventes", apparaisse en haut à droite, et la date et le numéro de page sur la ligne du bas, votre entrée ressemblera à ceci :

```
|P|rint/Program : TL *** 1° trim. Rapport des ventes *  
|P|rint/Program : BL* 4/15/82 * Page # **.
```

L'entrée pour la ligne supérieure utilise le caractère # comme un délimiteur, sans texte entre le 1° et le 2° délimiteur ou le 2° et le 3° délimiteur puisque vous voulez que "1° trim. Rapport des Ventes" apparaisse à droite. L'entrée de la ligne du bas fera apparaître "4/15/82" dans le bas à gauche, et le numéro de page en bas au centre de chaque page.

Remarque :

Pour imprimer une entrée sur la ligne inférieure de la dernière page, vous devez entrer la commande "alimentation en papier" à la fin du texte. Ce processus est expliqué dans le chapitre "Insertions des commandes d'impression" du manuel.

#### Impression des numéros de pages:

Pour imprimer un numéro de page, vous devez entrer un signe "# " dans une entrée "TL" ou "BL". Vous ne pouvez commander l'impression des numéros de pages que dans ces deux entrées. La numérotation s'imprimera en tête de page, ou en bas de page selon l'entrée que vous aurez choisie après TL ou BL. Le n° de page ne sera PAS imprimé si vous n'avez pas entré le signe "# " dans "TL" ou "BL" Par exemple l'entrée :

```
t1// #//
```

permettra au numéro de page d'être imprimé au centre de la ligne supérieure. Vous pouvez également utiliser des entrées comme celles-ci :

```
"t1//Page : //" ou "t1//Page # de 20//", etc...
```

#### OPTIONS POUR JUSTIFIER VOTRE TEXTE

Vous pouvez choisir entre quatre modes de justification pour imprimer votre texte : "LJ" (justification à gauche) est la valeur implicite. Avec "LJ" votre texte sera imprimé exactement tel qu'il apparaît sur votre écran, au bord de la marge gauche. "FJ" (justification à gauche et à droite) ajoutera des espaces entre les mots de manière à aligner, de la marge gauche à la marge droite. C'est la façon dont sont imprimés la plupart des livres et des magazines. "CJ" (justification centrée) centre n'importe quel texte sur la ligne. Vous utiliserez ce mode pour des tableaux par exemple. "RJ" (justification à droite) imprime le texte le long de la marge droite.

Pour changer de mode de justification, appuyez sur |P| ? ou |P| suivi de LJ, CJ, FJ, ou RJ. Vous pouvez aussi changer le mode de justification avec une commande insérée dans le texte.

Voici quelques exemples et leurs résultats :

Justification à gauche |P|rint/Program : LJ :

voici  
quelques  
exemples des  
différents modes  
d'impression possibles.

Justification au centre |P|rint/Program : CJ :

Voici  
quelques  
exemples des  
différents modes  
d'impression possibles

Justification à droite |P|rint/Program : RJ :

voici  
quelques  
exemples des  
différents modes  
d'impression possibles

Justification à gauche et à droite |P|rint/Program : FJ.

Voici quelques exemples des  
différents modes d'impression  
possibles. La marge gauche est  
à et la marge droite est  
à . Tous les espaces ajoutés  
ont été déterminés par APPLE  
WRITER pendant l'impression  
en employant le mode "FJ".

## INSERTIONS DES COMMANDES D'IMPRESSION

### Valeurs insérées du format.:

Chacune des commandes d'impression que nous venons de voir peut être entrée insérée dans le fichier de texte que vous voulez imprimer. Pour insérer une commande d'impression, placez tout d'abord le curseur au point du texte où vous voulez faire un changement de format. Appuyez sur RETURN puis entrez un point (.) immédiatement suivi du code de commande de 2 lettres puis la nouvelle valeur, et enfin RETURN.

Chaque commande insérée doit être sur une ligne à part, précédée et suivie d'un RETURN.

La possibilité d'entrer des valeurs relatives est particulièrement utile lors de l'insertion dans le texte des commandes du format d'impression.

Si vous voulez mettre un texte en valeur en le détachant du reste, vous appuierez sur RETURN et vous entrerez : .

```
.lm+5      RETURN
.Rm-5      RETURN
```

A la fin du texte que vous désirez mettre en retrait, refaites de même pour rendre au format ses valeurs originales :

```
.lm-5      RETURN
.Rm+5      RETURN
```

Vous pouvez aussi entrer des valeurs absolues. Par exemple, si la marge gauche est à 0 et la marge droite à 79, le paragraphe pourra avoir les instructions suivantes :

```
.lm14      RETURN
.rm74
```

Les commandes d'impression entrées de cette manière seront traitées comme des instructions par l'imprimante et ne seront bien sûr pas imprimées.

### Retrait des marges de paragraphes :.PM

Pour décaler la première ligne d'un paragraphe, vous devez utiliser .PM suivi du nombre d'espaces dont vous voulez voir cette ligne décalée à chaque début de paragraphe. ".PM" est toujours relatif à la position de la marge Gauche. ".PM+2" signifie que la première ligne après un RETURN sera mis en retrait de 2 espaces vers la droite, en partant de la marge gauche. Si le signe "+" n'est pas inclus, le nombre sera considéré comme un nombre relatif positif. En d'autres mots, ".PM2" aura exactement le même effet que ".PM+2".

Vous pouvez également utiliser des nombres négatifs. L'entrée :  
".PM-4" décalera la première ligne après un RETURN de 4 espaces à  
GAUCHE de la position de la marge GAUCHE. Par exemple la commande  
insérée .PM-4 imprimera le texte ainsi :

Fin du paragraphe précédent.

2. Paragraphe numéro 2.  
etc..etc..etc..

Le "2." a été décalé de 4 espaces, mais la suite du texte a été  
imprimée à la marge gauche, valeur LM.

Pour revenir au format initial, entrez ".pm0" sur une ligne  
séparée du texte en retrait.

Si vous voulez que la ligne commençant pas "2." soit alignée sur  
la marge gauche précédente, la série des entrées sera :

.lm+4  
.pm-4

qui permettra à votre texte de se présenter de la façon suivante :

Fin du paragraphe précédent.

2. Paragraphe n°2  
etc..etc..etc..

Pour revenir au format précédent, entrez .pm0 et .lm-4  
sur des lignes séparées après le texte décalé.

Centrer une ligne :

Un autre exemple de commande insérée est de centrer une ligne  
de texte tout comme un titre. La série des entrées est :

.cj  
TEXTE DU TITRE  
.lj

ceci permettra au texte choisi d'être centré entre la marge  
gauche et la marge droite, mais tout le texte qui suivra sera  
justifié à gauche.

IMPRESSION DU TEXTE :

|P| NP Nouvelle impression :

Il y a deux commandes qui déclenchent l'impression. La première est New Print "NP" (Nouvelle Impression).

Remarque :

LE FICHER A IMPRIMER DOIT ETRE EN MEMOIRE.

Le texte sera imprimé en fonction des options de format que vous aurez choisi, et chaque page sera numérotée successivement en commençant avec la valeur "PN". (Le numéro de page ne sera imprimé que si cela a été spécifié dans une entrée TL ou BL - Voir : Procédures d'entrées des lignes du haut et du bas", page 62.

Exemple d'entrée :

|P|rint/Program : NP

ARRETER L'IMPRIMANTE :

Pour arrêter l'imprimante pendant l'impression, appuyez sur ESC. Ceci fera également apparaître le menu d'édition sur votre écran. Appuyez sur RETURN et vous reviendrez au début du fichier en mémoire.

|P| CP - Continuer l'impression :

"CP" qui signifie continuer l'impression est une autre option qu'on utilise lorsqu'on veut imprimer plus d'un fichier texte comme si c'était un seul.

- 1 - Choisir l'option |P|rint/Program
- 2 - Effacez la mémoire : |N|ew : Y (yes)
- 3 - |L|oad : chargez le 1er fichier : |L|oad FICHER 1,D2
- 4 - Imprimez : |P|rint/Program : NP
- 5 - Quand l'impression s'arrête, effacez la mémoire : |N|ew : Y
- 6 - |L|oad : chargez le fichier suivant : |L|oad FICHER 2,D2
- 7 - Continuez à imprimer : |P|rint/Program : CP
- 8 - Répétez les opérations 5 à 7 autant de fois que nécessaire.

L'option |P| CP continuera d'imprimer à l'endroit de la page où le fichier précédent s'est arrêté et la numérotation des pages continuera.

Remarque :

La méthode décrite pour l'impression de fichier multiple est rendue plus simple en utilisant le WPL (Langage de traitement de texte décrit dans dans le manuel).

Imprimer seulement certaines pages d'un document EP(0 ou 1)

Ceci est une commande qui peut uniquement être insérée dans le fichier texte. Si vous voulez n'éditer que les pages 5 et 6 d'un document (les seules qui présentent des changements dans l'édition), vous entrerez, au DEBUT du fichier de texte :

.EPO et appuyez sur RETURN

Le "0" après ".EP" indiquera à l'imprimante d'ignorer (de ne pas imprimer) tout ce qui suit. (le programme d'édition gardera la trace de la numérotation de pages.) Sur la ligne Précédant la page 5, entrez :

.EPl et appuyez sur RETURN.

L'impression continuera en fonction des instructions de format données avec les numéros de pages corrects et les entêtes. Après la dernière ligne de la page 6 vous devrez à nouveau entrer .EPO et l'imprimante ignorera tout ce qui suit cette page.

Empêcher l'impression d'une LIGNE de texte :

Une ligne de votre texte ne sera pas imprimée si :

1. Elle est précédée d'un RETURN et
2. Le premier caractère après le RETURN est un Point.

Plusieurs lignes semblables peuvent être entrées et les RETURN qui les séparent ne seront pas imprimés. Attention de ne pas entrer involontairement une commande de format !

Supprimer les entrées "TL" et "BL" de la première page :

Si vous préférez que vos entrées "TL" ou "BL" apparaissant sur la ligne supérieure de la première page ne soient pas imprimées, vous pouvez insérer les entrées au début de votre fichier de texte au lieu de les entrer sous |P|.

Par exemple, si vous voulez que l'en-tête :

1° trimestre Rapport des ventes Page # 15 Avril 1982

apparaisse sur chaque page SAUF sur la première, vous devrez insérer la commande suivante au début de votre fichier de texte :

.tl\* 1° trimestre Rapport des ventes \* page # \*15 Avril 1982\*

et appuyez sur RETURN.

L'en-tête sera imprimée sur toutes les pages sauf sur la première. Pour supprimer l'entrée de "dernière ligne", insérer l'entrée "BL" désirée n'importe où dans le texte qui apparaît dans la deuxième page.

Remarque :

Les commandes d'impression de texte "insérées" modifient les valeurs d'origine qui apparaissent au Menu des commandes d'impression. Pour retourner à ces valeurs, entrer |Q|3 et charger le fichier nommé SYS.

COMMANDES D'IMPRESSION SUPPLEMENTAIRES.

Il existe quelques commandes d'impression supplémentaires qui doivent seulement être insérées dans le texte.

SAUT DE PAGE .FF :

.FF Cette commande demande à l'impression de commencer une nouvelle page. Les entrées de ligne supérieure ou de dernière ligne qui ont été spécifiées auparavant seront imprimées normalement. Cette commande sera utilisée à la fin de chapitres ou chaque fois qu'un nouveau début de page est utile.

Remarque :

Une commande ".FF" doit être utilisée à la fin d'un document pour dire à l'imprimante de rejeter la page, et d'imprimer les notes de bas de page et les entrées de bas de page à la dernière page. Cependant, cette commande n'est pas suivie d'un RETURN. Un RETURN après ".FF" permettrait à la ligne d'entrées supérieure d'être imprimée sur la page suivante.

Saut de page conditionnel - .FF (nombre) :

Cette commande peut être utilisée pour amener éventuellement une nouvelle feuille sur l'imprimante sous une certaine condition.

Par exemple :

.FF20

cela signifie que l'imprimante passera au début de la page suivante s'il ne reste pas au moins 20 lignes disponibles sur la page en cours. On utilise cette commande pour s'assurer qu'il reste suffisamment de place pour un tableau par exemple ou un texte, dont la lecture ou la compréhension seraient difficiles s'ils étaient imprimés sur une page différente. Dans l'exemple ci-dessus, il est convenu que 20 lignes permettront au texte de trouver place sur la page.

MESSAGE Automatique - .IN :

Cette commande insérée arrêtera l'impression et fera apparaître un message sur l'écran. L'entrée (sur une ligne séparée) :

.IN Changez la marguerite en gothique.

arrêtera l'imprimante et affichera le texte "Changez la marguerite en gothique" sur l'écran. Quand la tâche aura été faite, appuyer sur RETURN pour continuer l'impression.

En utilisant la commande |V| (pour accepter les caractères de contrôle dans le texte) vous pouvez aussi commander à une sonnerie de retentir en même temps que votre message automatique. La commande CTRL insérée dans le message |G| permettra à la sonnerie de retentir si vous l'avez entrée après ".IN". Par exemple :

.IN |V| |G| |V| Changez la marguerite en gothique.

fera retentir une sonnerie tout en affichant l'ordre : "Changez la marguerite en gothique".

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT DES VALEURS DE COMMANDES IMPRESSION/PROGRAMME.

Vous pouvez protéger, puis appeler à nouveau quand vous en avez besoin, un choix de valeurs de format. Toutes les valeurs dans la liste du Programme de commande d'impression peuvent être sauvegardées pour un usage futur en utilisant le Menu des Fonctions Supplémentaires. Voici comment :

1. Donner aux valeurs du format de la liste des commandes d'impression les valeurs désirées.
2. Appuyez sur |Q|4. Vous verrez s'afficher :

Enter File Name :  
(Entrer un nom de Fichier) :

3. Entrez un nom de fichier, par exemple :

MON FORMAT,D2 et RETURN

les valeurs de format seront sauvegardées par l'unité de disquette 2 et vous serez renvoyé au fichier en mémoire à la position originale du curseur.

Pour retrouver la position des valeurs de format que vous avez sauvegardé, faites :

1. |Q|3. Vous verrez s'afficher :

Enter File Name :  
(Entrer le nom du Fichier) :

2. Entrez le nom de fichier que vous avez utilisé à cette fin et appuyez sur RETURN. Les nouvelles valeurs remplaceront celles qui avaient été placées auparavant.

Remarque :

Les commandes de programme d'impression sauvegardées de cette manière portent le préfixe "PRT." qui s'ajoute automatiquement au nom de fichier pour des raisons d'identification. Ce préfixe ne doit pas être entré par l'utilisateur lors de chargement ou de sauvegarde de fichiers de format.

Changement permanent des valeurs implicites d'impression initial.

Vous pouvez désirer changer de façon définitive les valeurs implicites des commandes d'impression si vous remarquez que vous utilisez toujours les mêmes entrées de valeur de format quand vous utilisez l'APPLE WRITER II.

Les valeurs de commandes du programme d'impression initial sont stockées dans la disquette principale de l'APPLE WRITER II sous le nom de fichier SYS. Pour changer ces valeurs en d'autres vous convenant mieux, faites les entrées désirées, comme d'habitude. Assurez vous que votre disquette principale APPLE WRITER II est en drive 1. Utilisez le "Menu des fonctions supplémentaires" sélection 4 (Appuyez sur |Q|4) et en réponse à l'ordre :

Enter File Name :  
vous entrez :

SYS,D1.

Les valeurs des commandes d'impression sauvegardées de cette manière seront les nouvelles valeurs instaurées chaque fois que l'APPLE WRITER II entrera en utilisation.

Remarque :

La mise en place de l'option SHIFT (E ou S sur la ligne de contrôle) est également sauvegardée avec le programme des valeurs d'impression. ceci vous permet d'installer définitivement la ligne de contrôle selon que vous avez ou non la modification de votre APPLE II en clavier AZERTY (voir le manuel d'utilisation du clavier AZERTY).

### ORIGINE DES COMMANDES WPL.

Les commandes WPL peuvent provenir du clavier (mode immédiat) d'un fichier de programme WPL, ou d'après un fichier de texte au cours de son impression.

Les programmes WPL peuvent contenir toutes les commandes de contrôle de caractères qui peuvent être sorties du programme d'édition ou du Menu de commande du programme d'impression. Cependant, les fichiers de texte normaux ne peuvent contenir que les commandes d'impression " |P|rint/Program" et pas de commandes d'édition de texte. Les programmes WPL ont des commandes de programme d'impression précédées d'un "P".

Exemples :

Sur le clavier, appuyez sur |P|, puis entrez la commande:

LM 10 (la marge gauche est immédiatement mise à 10)

Pour que cette commande soit insérée dans un fichier de texte, on entre une ligne à la marge gauche :

.LM 10 (la marge à gauche est placée à 10 pendant l'impression du fichier de texte).

D'après un fichier de programme WPL, on entre :

PLM 10 (la marge à gauche est placée à 10 quand le programme WPL est exécuté).

Comment écrire un programme WPL:

Voici la méthode courante pour écrire un programme WPL :

1. En utilisant le programme d'édition, entrer les commandes CTRL (comme des lettres ordinaires) et les paramètres qui seraient normalement entrés depuis le clavier pour accomplir des suites de commandes d'APPLE WRITER II. Chaque commande doit être sur une ligne distincte, les lignes séparées par un retour chariot à la fin de chaque ligne, (comme pour un nouveau paragraphe).

Remarque :

Quand vous écrivez un programme en WPL, il est souvent utile de "rester" d'abord les commandes. C'est-à-dire d'entrer manuellement toutes les commandes APPLE WRITER que vous voulez inclure dans le programme et de noter sur papier chaque touche que vous avez tapée.

2. Sauvegarder ce fichier de texte sur disquette :

```
|S|ave : Filename,D1  
          Nom du Fichier
```

Souvenez-vous que vous tapez seulement CTRL-S. les noms complets de commandes suivis par deux points (:) sont utilisés dans cette section du manuel pour exercer votre mémoire.

Remarque :

Les programmes WPL ne peuvent être exécutés qu'à partir d'un disque.

3. Pour exécuter les instructions du programme, utilisez la commande "DO" du programme d'impression en entrant le nom du fichier :

```
|P|rint/Program : DO Nom du fichier, D1
```

(CTRL-P suivi de la commande DO)

#### LECON 1 : PROGRAMME WPL TYPIQUE :

Voici un programme qui imprime un certain nombre de fichiers de texte :

```
NY  
L PREMIER FICHER,D1  
PPD 1  
PNP  
NY  
L FICHER SUIVANT,D1  
PCP
```

Remarque :

Chaque ligne de cet exemple de programme commence avec un ou plusieurs espaces à la marge gauche.

Certaines lignes du programme WPL contiendront des désignations commençant à la marge gauche, comme nous l'expliquons plus loin. L'insertion de programmes d'exemples dans ce manuel est un moyen de se rappeler qu'il peut entrer au moins un "blanc" au début de chaque ligne.

La plupart des programmes d'exemples de ce manuel existent sur la disquette principale et vous pouvez les charger( |L|oad) et les expérimenter en y apportant des changements.

Ce programme est entré en utilisant l'éditeur de texte comme n'importe quel fichier de texte, puis sauvegardé grace à la commande |S|ave de la manière habituelle (il a déjà été sauvegardé à votre intention sur la disquette en EXEMPLE 1.) Ensuite, pour effectuer l'entrée du programme :

|P|rint/Program : DO EXAMPLE1,D1

(CTRL-P suivi de DO EXAMPLE 1,D1)

La commande de programme d'impression |P| "DO" signifie :

exécuter les instructions du fichier de programme WPL comme si elles venaient du clavier.

Remarque :

Assurez-vous que votre imprimante est branchée au Port 1 et allumée avant d'exécuter ce programme d'exemple.

Maintenant, analysons notre programme. La première règle dont il faut se souvenir est que : sur chaque ligne, le premier caractère qui n'est pas un blanc, et qui SUIT un blanc est interprété comme un caractère Contrôle (CTRL).

Rappelez-vous que les fonctions d'édition de texte et d'impression sont normalement obtenues en appuyant les lettres et la touche de contrôle (CTRL). Dans les programmes WPL vous n'entrez que la lettre, sans appuyer la touche CTRL. WPL comprendra ce que cela veut dire. Ainsi, la première ligne du programme :

NY

équivalent à taper CTRL-N puis "Y". Souvenez-vous que ce CTRL-N efface la mémoire s'il est suivi de "Y". Donc, cela signifie que

: |N|ew : Y

deuxième ligne :

L PREMIER FICHER,D1 est interprété comme CTRL-L, suivi d'un nom de fichier et d'un numéro de drive. Cela veut dire que :

|L|oad : PREMIER FICHER,D1

Troisième ligne :

PPD 1 est une commande de programme d'impression( |P|rint/Program : PD 1) qui assigne la destination d'impression au slot 1.

Quatrième ligne :

PNP :

est un programme d'impression. La commande NP permet à la première ligne d'être imprimée.

Cinquième ligne : NY :

Efface la mémoire avant de charger le fichier suivant.

Sixième ligne : L FICHER SUIVANT,D1

est une commande de chargement (L|oad. : FICHER SUIVANT,D1 va charger le fichier qui doit être imprimé.

Septième ligne : PCP :

C'est un programme d'impression : |P|rint/program

La commande CP (continuer l'impression) permet au fichier suivant d'être imprimé à la suite du précédent.

Cette démonstration montre que toutes les fonctions disponibles en tant que caractère CTRL peuvent être entrées dans un programme WPL.

Exemple :

si vous voulez utiliser |F|ind dans un programme WPL, vous entrerez :

F/objet/lettres/

Quand le programme est en marche, cette ligne est interprétée ainsi :

|F|ind : /objet/lettres/

RESUME DE LA PREMIERE LECON :

<u>Ligne du Programme WPL</u>	RESULTAT
NY	Efface la mémoire.
L Premier fichier, D1	Charge le premier fichier du Drive 1.
PPD 1	Imprimante destinée au Port 1.
PNP	Imprime le premier fichier.
NY	Efface la mémoire.
L Fichier suivant, D1	Charge le fichier suivant du Drive 1.
PCP	Imprime le fichier suivant.

Leçon 2 : REPETITIONS DE PARTIES DU PROGRAMME

Un programme ne serait pas très utile s'il ne pouvait faire que des commandes séquentielles, (comme dans l'exemple précédent). Il serait plus intéressant que des segments de programme puissent être répétés. Pour cela, certaines commandes spéciales sont disponibles et ne sont utilisées que dans un programme WPL.

Voici un programme qui se répète :

<u>Ligne du Programme WPL</u>	<u>RESULTAT</u>
NY	Efface la mémoire
F//*/	Cherche "rien" et le remplace par "*", c'est-à-dire insère "*" en début de mémoire.
Y?	Fait le remplacement et arrête la recherche (le "?" après "Y" arrête la recherche).
BOUCLE B	Revient au début du texte.
F/***/A	Cherche "*" et le remplace par "***" partout où il le trouve.
PIN Taper RETURN pour continuer	Affiche un message et attend la réponse.
PGO BOUCLE	Aller à la ligne désignée par "BOUCLE".

La ligne de programme qui commence par BOUCLE place le curseur au début du fichier de texte, comme CTRL-B. BOUCLE est une désignation puisqu'il commence à la marge gauche. La désignation (label) n'est pas une commande WPL, mais sert seulement de destination à la ligne "PGO-BOUCLE". Voici les règles des Labels :

1. Si une ligne de programme nécessite un Label, entrer ce label à la marge gauche (avant tout autre signe ou espace). Après cela, entrez un ou plusieurs espaces avant la ligne commande.
2. Si vous n'utilisez pas de label, entrez un ou plusieurs espaces avant la ligne commande.

Remarque :

Quand WPL rencontre une ligne comme PGO LOOP il cherche une ligne ayant un label qui s'y associe à la marge gauche, et l'exécution du programme continue à cette ligne.

La ligne "F/\*/\*\*/A" trouve (|F|ind) chaque astérisque dans le fichier et le remplace par 2 astérisques.

La ligne "PIN Taper RETURN pour continuer" affiche le message "Tapez RETURN pour continuer" et attend que l'utilisateur appuie sur RETURN pour continuer le programme.

La ligne "PGO BOUCLE" retourne à la ligne qui porte le label BOUCLE et le processus est répété.

Comme il est noté, le programme d'exemple remplira la mémoire avec des "\*". Le programme peut être stoppé en appuyant sur la touche ESC.

Si la mémoire est complètement remplie, le programme s'arrêtera automatiquement du fait du dépassement de la capacité mémoire.

Essayez : Effacez la mémoire (CTRL-N suivi de Y) puis entrez :

```
|P|rint/Program : DO EXAMPLE 2,D1
```

Remarque :

La nouvelle commande dans cet exemple est "GO"  
La ligne de programme "PGO BOUCLE" signifie  
"GO (aller) à la ligne de programme qui porte  
le label BOUCLE.

Remarque :

Peu importe combien d'espaces se trouvent entre la ligne de commande et la marge gauche, on entre le label et la ligne de commande. Ceci signifie que l'espace peut être utilisé pour clarifier la structure du programme. Ainsi, il n'y a pas de limite à la longueur du label bien que les commandes WPL doivent en général faire moins de 80 caractères pour une lecture plus aisée.

Exemple :

```
BOUCLEMAX          PND
                   PSX 10
BOUCLE SUIVANTE    PSY 10
BOUCLE INTERMEDIAIRE  PSZ 10
COMPTE             PPR (X), (Y), (Z)
                   PSZ-1
                   PGO COMPTE
                   PSY-1
                   PGO BOUCLE INTERMEDIAIRE
                   PSX-1
                   PGO BOUCLE SUIVANTE
                   PGO BOUCLEMAX
```

Ce programme affichera trois nombres changeant dans une boucle sans fin.

Essayez : vous entrez : |P|rint/Program:DO EXAMPLE3,D1

Appuyez sur ESCape pour arrêter le programme.

Remarque :

Utilisez les fonctions de tabulation |Q| et |I| décrites dans la section Edition du manuel pour vous aider à mettre en forme les segments de programme comme sur l'exemple précédent.

LECON 3 : UTILISER DES NOMBRES DANS LE PROGRAMME.

Dans les leçons suivantes, il vous sera expliqué comment utiliser le WPL pour retrouver une adresse particulière dans un fichier principal d'adresses et imprimer une lettre avec cette adresse.

Cette méthode retrouve chaque adresse en cherchant un nombre qui est changé par le programme WPL pour se référer à chaque adresse disponible.

WPL utilise trois nombres. Comme en algèbre, certaines lettres ont été choisies pour des nombres. Ces lettres sont X Y et Z et sont appelées des "variables", ce qui signifie que leur valeur peut être changée (dans l'ordre de 0 à 65535). Quand elles apparaissent dans un programme WPL elles doivent être mises entre parenthèses. Ex : (X).

Dans le WPL nous pouvons choisir une valeur numérique pour ces variables. Voici l'exemple d'une ligne de programme :

PSX 3

Signifie : |P|rint/Program : SX 3 (faire correspondre "X" à 3)

Nous pouvons aussi "élargir" ou "rétrécir" :

PSX -1 signifie enlever 1 de X

PSX +4 signifie ajouter 4 à X.

EXEMPLE DE PROGRAMME N° 4.

<u>LIGNE DU PROGRAMME WPL</u>	<u>RESULTAT</u>
PND	Eteindre l'affichage de texte.
PSX 1	Faire correspondre X à 1.
BOUCLE PPR égale à (X)	Affichage du message.
PSX +1	Augmenter la valeur X de 1.
PGO BOUCLE	Aller à la ligne dont le label est BOUCLE.

Essayez. Entrez :

|P|rint/Program : DO EXEMPLE4,D1

Il faudra appuyer sur ESCape pour arrêter le programme.

Remarquez que le "(X)" a été remplacé par la valeur numérique actuelle de "X" pendant l'exécution du programme. Chaque référence de programme WPL du signe "(X)" de "(X)" à "(Z)" inclus sera remplacée par la valeur numérique du nombre pendant le programme.

Voici une ligne de programme en exemple :

```
PPR Give me (X) !
    Donnes-moi (X) !
```

Pendant que le programme se déroule, WPL va remplacer (X) par la valeur numérique de (X) avant d'imprimer la ligne. Supposez que X a une valeur de 456 :

```
Give me 456!
Donnes-moi 456!
```

LECON 4 :

UTILISER LES NOMBRES POUR RETROUVER DES SEGMENTS DE FICHER.

Nous pouvons utiliser des nombres variables comme index d'une grande table d'information comme des adresses par exemple.

Considérons que nous avons créé une table d'adresses avec un format d'entrée semblable à celui-ci :

```
<1> Paul Legrand
    137 rue de la Gare
    75000 PARIS
    FRANCE
```

```
2 .....
   .....
```

Chaque adresse dans la table a son propre nombre. Chaque adresse commence par un nombre en index entre ces deux signes :<1>. A présent nous pouvons écrire un programme pour imprimer automatiquement des lettres types :

Ligne de Programme WPL

RESULTAT

DEBUT PSX 1	Faire correspondre X à 1.
BOUCLE NY	Effacer la mémoire.
L LETTRE TYPE,DI	Charger le fichier "LETTRE TYPE".
B	Position du curseur au début du fichier.
F/(adresse)//	Trouver "(adresse)"
Y?	Faire le remplacement et arrêter la recherche.
L ADDRS/<(X)>/</N	Charger le segment depuis le fichier
	ADRESSES
PNP	Imprimer la lettre type.
PSX +1	Augmenter la valeur de (X) de 1.
PGO BOUCLE	Aller à la ligne dont le label est BOUCLE.

La ligne "PSX l" met la variable numérique "X" à 1.  
La ligne "NY" efface la mémoire en préparation à l'insertion de la lettre formelle.

Remarque :

La commande |N|ew remet toujours la direction de la ligne de contrôle à "<".

La ligne "L Lettre type, D1" charge la lettre formelle dans la mémoire de l'ordinateur. La lettre formelle a l'emplacement de l'adresse indiqué par "(Adresse)".

La ligne "B" positionne le curseur au début du fichier et met la ligne de contrôle dans la direction : > .

La ligne "F/(Adresse)/" trouve un ensemble de caractères et se prépare à les remplacer par "rien" puisqu'il n'y a rien entre la 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> barre de fraction dans la commande |F|ind. Le résultat est que la suite de caractère "(Adresse)" est supprimée du fichier. Ceci évite que l'"(adresse)" soit imprimée en même temps que la lettre.

La ligne "Y?" fait le remplacement, en supprimant le label "(Adresse)", puis arrête la caractéristique |F|ind par le ?. Souvenez-vous que tout caractère SAUF RETURN ou "Y" peut arrêter la caractéristique de |F|ind.

Maintenant, le curseur a été placé à la position de l'adresse. Si nous insérons une adresse, elle occupera la position qui lui est réservée.

La ligne suivante charge un segment de fichier, avec les options suivantes :

```
L ADDR/<(X)>/</N
```

Rappelez-vous que (X) sera remplacé par sa valeur numérique. Ainsi, dans la première exécution du programme, cette ligne se présentera ainsi :

```
L ADDR/<1>/>/N
```

Ce qui signifie : |L|oad - charger du fichier de disque Adresses le segment de fichier entre "<1>" et le "<" suivant (qui commence l'adresse suivante). Le suffixe "N" signifie de ne pas charger les marqueurs eux-mêmes ("<1>" et le suivant : "<")

Voici un exemple de fichier d'adresse qui peut être cherché par notre programme :

```
<1> Paul Legrand
    137 rue de la Gare
    75000 PARIS
    FRANCE
```

```
<2> Anne Dupont
    10 Ave. Leclerc
    37000 TOURS
    FRANCE
```

La caractéristique |F|ind localisera la première adresse et l'insèrera dans la lettre formelle, en supprimant l'index " 1 " en même temps. Il n'est pas nécessaire que la dernière adresse soit suivie d'un "<" car la commande |L|oad chargera jusqu'au bout du fichier si le marqueur terminal n'est pas trouvé.

La ligne PNP permet l'impression de la lettre.

La ligne PSX+1 augmente la valeur de la variable X de<1> pour qu'elle puisse être utilisée pour rechercher l'adresse suivante.

La ligne PGO BOUCLE permet au programme de se référer à la ligne possédant le label BOUCLE pour répéter le processus complet avec l'adresse suivante. Cependant ce programme se répétera indéfiniment parce qu'il n'y a pas moyen de savoir qu'il n'y a plus d'adresse.

#### LECON 5 : INDICATEUR D'ERREUR ET INFORMATION :

Le programme d'exemple ci-dessus imprimera des lettres formelles mais il ne peut pas dire qu'il n'y a plus d'adresse.

WPL peut détecter une erreur dans la recherche d'un fichier d'adresses, ou, en général, une impossibilité à trouver ou charger un article spécifique tel que ne plus avoir d'adresse.

Quand une recherche n'aboutit pas, un indicateur informe le WPL qu'une erreur a été détectée). Quand une telle erreur apparaît, l'étape de programme suivante est sautée, l'indicateur est effacé, et le programme WPL procède à la seconde instruction suivant celle où a été détectée l'erreur.

Voici une version de notre programme d'exemple qui s'arrêtera quand il sera à cours d'adresses.

```
DEBUT   PSX 1
BOUCLE  NY
        L LETTRE TYPE,D1
        B
        F/(Adresse)//
        Y?
        L ADRS/<(X)>/</N
        PGO TROUVE      <---- nouvelle ligne de programme
        PGO FIN         <---- nouvelle ligne de programme.
TROUVE  PNP
        PSX +1
        PGO BOUCLE
FIN     PIN Impression terminée
```

La ligne "PGO TROUVE" permettra au programme d'opérer avec la ligne portant le label "TROUVE".

La ligne "PGO FIN" permettra au programme d'opérer avec la ligne commençant par le label "FIN". Cependant, cette ligne "PGO FIN" ne sera exécutée que si la commande L ADRS/<(X)>/</N ne peut pas trouver un segment à charger et l'étape "PGO TROUVE" est alors sautée.

Essayez. Entrez :

```
|P|rint/Program:DO EXAMPLE5,D1
```

#### LECON 6 : FIN DE PROGRAMME WPL.

Certains programmes WPL s'arrêtent d'eux-mêmes parce que les étapes du programme ne sont pas répétées. Voici un exemple :

```
PSX 3
PIN "X" Egal (X)
```

Ce programme s'arrête parce qu'il aboutit à la fin de la liste des instructions et qu'il n'y a pas de commande "GO" pour répéter ces instructions.

Voici une nouvelle méthode pour arrêter un programme :

```
DEBUT   PSX 1
BOUCLE  L ADRS/ <(X)>/</N
        PGO TROUVE
        PQT      <-----nouvelle ligne de programme
TROUVE  PNP
        PSX +1
        PGO BOUCLE
```

Ce programme s'arrête quand la ligne 2 ne trouve pas d'adresse avec le nombre "(X)". L'indicateur d'erreur s'affiche, la ligne 3 est sautée, la ligne 4 est exécutée, ce qui permet au programme de s'arrêter. L'instruction "QT" signifie "Quitter".

Une autre méthode pour arrêter un programme, EXAMPE6.:

<u>Ligne de programme WPL</u>	<u>RESULTAT</u>
PND	Eteindre l'affichage de texte
PSX 50	Mettre la variable X à 50
BOUCLE PPR"X" maintenant = (X)	Afficher le message
PSX -1	La valeur de X décroît de 1
PGO SI	Aller à la ligne qui porte le label BOUCLE.

L'instruction "SX -1" (X décroît de 1) a été utilisée dans la ligne 4. Ce programme s'arrêtera quand la valeur numérique de "X" atteindra zéro car à ce moment la ligne 5 sera sautée et le programme exécutera la ligne 6 (mais puisqu'il n'y a pas de ligne 6, le programme s'arrêtera).

Remarque :

Quand une variable numérique WPL est augmentée ou diminuée jusqu'à la valeur zéro, l'indicateur "erreur" apparaît et l'instruction suivante est sautée. Si une variable numérique atteint la valeur maximale (65535), et qu'elle est augmentée de 1, sa valeur revient à zéro et l'indicateur d'erreur est affiché. Ceci est appelé un "branchement absolu".

RECAPITULATION DES MOYENS DE TERMINER UN PROGRAMME WPL :

Le programme WPL s'arrêtera si :

1. Il est à cours d'instructions.
2. Vous appuyez sur la touche ESCape.
3. Il exécute une commande "QUITTER" (QT).

Leçon 7 : TABLE AUTOMATIQUE D'INDEX (répertoire).

WPL peut être utilisé pour préparer des tables d'adresses et pour les imprimer. Rappelez-vous que les tables d'adresses sont de simples fichiers de texte D'APPLE WRITER, qui contiennent des listes d'adresses avec certains marqueurs entre chacune d'elles pour permettre à la recherche de continuer. Considérons que vous avez développé une table d'adresses au format suivant :

```
<> Paul LEGRAND
137 rue de la Gare
75000 PARIS
FRANCE
```

Remarquez que le signe "<>" a été inclus à la position où le nombre s'inscrira. Maintenant, nous voulons numéroter automatiquement chaque adresse en commençant par 1. Voici un programme qui va le faire (exemple 7) :

<u>Ligne de Programme WPL</u>	<u>RESULTAT</u>
PSX 1	Mettre la variable "X" à 1.
NY	Effacer la mémoire.
L ADRESSE,DI	Charger la table d'adresses.
B	Position curseur début fichier.
BOUCLE F/ <> / <(X)> /	Trouver /<>/ et se préparer à le remplacer.
Y?	Faire le remplacement (si trouvé) et arrêter la recherche.
PGO TROUVE	Si le "<>" est trouvé, aller à la ligne du label "trouvé".
PGO FINI	Si le "<>" n'a pas été trouvé, aller à la ligne portant label "FINI".
TROUVE PSX + 1	Augmenter "X" de 1.
PGO BOUCLE	Aller à la ligne label BOUCLE et recommencer le processus.
FINI PIN Terminé	Message affiché, Attend le RETURN

Pendant la durée du programme, vous pourrez voir le processus de remplacement sur l'écran vidéo. N'oubliez pas de |S|ave (sauvegarder) votre fichier d'adresses quand le répertoire est complet.

Leçon 8 : PERSONNALISER UNE LETTRE AU DELA DE L'ADRESSE

Il est possible de personnaliser une lettre, plus que par une simple adresse. Voici notre exemple de format d'adresse :

```
<l Paul LEGRAND
137 rue de la Gare
75000 PARIS
FRANCE
```

Dans cet exemple, notre lettre aura "(adresse)" à l'emplacement désiré et "(Nom)" - le nom - partout où l'on veut que ce nom apparaisse.

Remarquez que le nom est un segment entre " l " et un espace, l'adresse est un segment entre "<l " et le "<" suivant.

Voici un programme qui insérera le nom et l'adresse, puis continuera d'imprimer le nom autant de fois qu'on le demandera.

Exemple 8 :

<u>Ligne de Programme WPL</u>	<u>RESULTAT</u>
BOUCLE PSX 1	
NY	
L LETTRE TYPE,D1	
B	
F/(Adresse)//	
Y?	
L ADDR/ < (X)>/ </N	
PGO PRENDNOM	
PGO FIN	
PRENDNOM F/(Nom)//	Trouver "(Nom)" et se préparer à le remplacer par rien.
Y?	Faire le remplacement et arrêter la recherche.
PGO TROUVER	Aller à la ligne Label TROUVER si le nom a été trouvé.
PGO CONTINUER	Aller à la ligne Label SETUP si le nom n'a pas été trouvé.
TROUVER L ADDR/<(X)>/ /N	Charger le nom de la table d'adresse dans la lettre.
PGO PRENDNOM	Aller à la ligne Label PRENDNOM
CONTINUER PNP	
PSX +1	
PGO BOUCLE	
FIN PIN	Fait à l'adresse (X) (Taper RETURN)

Ce programme fonctionne parce qu'il insère tout entre " (X) " et "<" exclus, comme une adresse, et tout entre "<(X)" et " " (espace), exclus, pour le nom. Pour effectuer ce programme, tapez:

|P|rint/Program : DO EXAMPLE8,D1

Après avoir vu cette démonstration, |L|oad - chargez - et examinez les fichiers nommés "adresses", (la table des adresses), "lettre type" (la lettre formelle) et "Exemple 8" (le programme WPL). Un examen attentif de ces fichiers vous aidera à comprendre comment ils fonctionnent ensemble pour créer la séquence de lettre formelle.

Remarque :

Si la convention de fichier d'adresses décrit ici est utilisé, le fichier "Autoletter" sur la disquette peut être utilisé pour l'impression. Changez seulement les constantes d'impression et la destination de votre imprimante avant de commencer l'exécution du programme WPL.

WPL : ERREURS DE SYNTAXE.

Si vous avez quelques difficultés à faire fonctionner votre programme WPL, utilisez ce "répertoire" pour vérifier que vous n'oubliez rien :

1- Avez-vous |S|ave sauvegardé votre fichier avant de l'essayer ?

```
|S|ave : TESTPRG,D1
|P|rint/Program : DO TESTPRG,D1
```

2- Les lignes de programme ordinaires sont elles précédées par des espaces ? Est-ce que les lignes de Label sont bien le long de la marge gauche ?

```
BOUCLE PPR X = (X)
        PSX -1
        PGO BOUCLE
```

3. Est-ce que tous vos Labels ont des espaces d'insertion ?

Est-ce que chaque Label est suivi d'au moins un espace ?

```
PREMIERE BOUCLE PPR (espace d'insertion dans le label)
```

```
SECONDEBOUCLEPNP (pas d'espace entre le label "SECONDE
BOUCLE" et la commande PNP)
```

4. Y-a-t'il des différences entre les Labels, tel que l'un en MAJUSCULES et l'autre en minuscules ?

```
Boucle PSX -1
        PGO boucle (les labels sont différents).
```

5. Un label est-il utilisé plus d'une fois ? Le WPL ne peut pas décider de lui-même à quel label se référer ?

```
BOUCLE      PSX -1
            PGO BOUCLE      (Le label est utilisé 2 fois)
BOUCLE      PSY -1
            PGO BOUCLE
```

6. Le programme est-il terminé plus tôt qu'il ne devrait ?  
Si une des adresses dans le fichier d'adresses n'a pas de marqueur, notre programme "Example8" se termine prématurément :

```
<1> Paul LEGRAND
137 rue de la Gare
75000 PARIS
FRANCE
Anne DUPONT
12 Ave. LECLERC
37000 TOURS
FRANCE
<3> Pierre KOLB
1240 rue Moulins
BRUXELLES
BELGIQUE
```

L'adresse de Mme Anne DUPONT n'a pas le marqueur <2> .  
Le programme WPL se terminera donc après l'adresse de Paul LEGRAND.

L'examen de tels programmes WPL disponibles et du fichier "AUTO-LETTER" sur le système de disquette peut vous aider à voir la structure du WPL.

Remarque :

Il n'est pas nécessaire de faire les entrées WPL en majuscules. Lors de l'impression des labels, les entrées ont seulement besoin d'être "consistantes". C'est à dire que si vous mêlez les minuscules et les majuscules dans une référence de label, le label lui-même doit être formé de caractères identiques.

Exemple :

```
LabelAmuSant PSX +1
              PGO LabelAmuSant
```

Remarque :

Référez-vous à la section "Erreurs d'Exécution WPL" du manuel pour l'explication de quelques erreurs de messages qui peuvent être affichées pendant l'exécution du programme WPL.

## TECHNIQUES ET CARACTERISTIQUES AVANCEES DE WPL

WPL a un grand nombre de caractéristiques puissantes hormis celles décrites auparavant, telles que assignement et comparaisons de chaîne variable "sous-programmes", et l'entrée à un programme WPL en cours.

Premièrement, il est important de revoir le rôle joué par l'affichage d'erreur. Quand une cause d'erreur est trouvée, l'instruction WPL qui suit est sautée.

Exemple :

```
L FICHER/MOT/./  
PGO LA SUITE
```

Dans cet exemple, si le segment de fichier spécifié n'est pas trouvé, l'instruction "PGO" ne sera pas exécutée parce qu'il y a erreur.

### LES " CHAINES " EN WPL :

Les chaînes (groupes de caractères) peuvent être entrées en WPL. Voici quatre variables de chaîne(\$A,\$B,\$C,\$D) auxquelles on peut assigner des chaînes. Ces chaînes peuvent être imprimées, additionnées entre elles, utilisées pour les recherches, etc...

Voici un exemple d'affectation de chaîne :

```
PAS Ici est une chaîne =$A
```

"PAS" signifie : "assigner le caractère qui suit à une chaîne variable spécifiée" L'espace blanc après "PAS" et le blanc avant le signe "=" sont considérés comme appartenant à la chaîne.

Voici un exemple d'affectation de chaîne depuis le clavier plutôt que depuis le programme lui-même :

```
PIN Donner votre nom =$A
```

L'instruction "PIN", utilisée dans d'autres cas pour renseigner l'opérateur, sert dans cet exemple à obtenir une entrée du clavier et à la placer dans une chaîne variable. Tout ce que l'utilisateur tapera sera placé dans la variable \$A.

Pour imprimer une chaîne variable, placez-la simplement dans une ligne imprimée ou n'importe où, où son contenu peut être utile.

PIN est-ce votre nom \$A ? =\$B

Cette ligne imprime la chaîne de valeur \$A comme une partie de l'ordre, et accepte ensuite une entrée de clavier pour \$B. Il y a d'autres moyens d'utiliser une chaîne :

F/\$A/\$B/A (remplace toutes les occurrences de la chaîne de valeur \$A par la chaîne de valeur \$B)

PIN Entrer votre age : =\$A (attendez un nombre)

PSX \$^ (Affecte le nombre de \$A à (X) )

PAS (X) =\$A (Affecte le nombre (X) à \$A )

PIN Choisir (A - F) =\$A (A exemple de menu)

PCS/\$A/A/ (si \$A = "A" alors pas d'erreur)

PGO CHOIXA (alors (GO) va au choix CHOIXA

PCS/\$A/B/ ( Si \$A = "B", pas d'erreur)

PGO CHOIXB (alors (GO) va au choix CHOIXB  
Etc...

La commande "PCS" signifie "Comparer les chaînes". Si les chaînes ne sont pas égales, l'indicateur d'erreur est affiché. Souvenez-vous que si une annonce d'erreur est affichée, l'instruction WPL suivante est sautée.

PAS \$A\$A = \$C (\$C est égal à la contenance de \$A et \$B)

PSX (Y) (Le nombre (X) est placé dans (Y) )

Dans l'usage de chaîne variable WPL, une affectation ressemble à ceci : " =\$A". Il ne peut pas y avoir d'espace. Pour utiliser le contenu d'une chaîne variable, entrez "\$A" (toujours sans espace).

Remarque :

Les quatre chaînes variables (\$A,\$B,\$C,\$D) peuvent contenir jusqu'à 64 caractères chacune. Un signal sonore retentira si une entrée dépasse 64 caractères, mais les 64 premiers caractères entrés seront utilisés et le programme continuera.

Les chaînes des variables peuvent aussi avoir leurs valeurs chargées d'après un fichier : PLS FICHER TEST/Le ./ = \$A

Une phrase commençant par "Le" et se terminant par un "." se chargera depuis le fichier "FICHER TEST" et sera placée dans la chaîne variable \$A. Ce chargement n'affectera pas le fichier en cours en mémoire. On devra s'exercer à ne pas dépasser la longueur de la chaîne.

SOUS-PROGRAMMES.WPL

Un "sous programme" est un jeu d'instructions qui peut-être accédé à plusieurs reprises, à partir de n'importe quel endroit du programme. C'est un "parcours secondaire" spécial d'où le programme ressort finalement. Les sous-programmes peuvent être utilisés efficacement pour réduire le nombre d'instructions d'un programme WPL en réutilisant les mêmes instructions plusieurs fois. Voici un exemple :

```
DEBUT   PSR SOUS
SUIVANT PIN =§B
.
.
        PGO FIN
SOUS    PSX -1
        PAS (X) =§A
        PRT
FIN     PPR Fin de programme
```

La commande "PSR" signifie "exécuter" les instructions commençant au label "SOUS" et revenir au même point quand apparaît l'instruction "PRT". Le programme exécutera l'instruction "PSR", ira au sous-programme "SOUS", puis retournera à l'instruction qui suit "PSR" (SUIVANT dans ce cas) et continuera à partir de là.

Les instructions du "sous-programme" rendent possible la création de programmes dans lesquels les fonctions essentielles et souvent utilisées ne sont écrites qu'à un seul endroit et peuvent être appelées de n'importe quel point du programme.

Les "sous-programme" peuvent appeler des "sous-programmes" jusqu'au 32 ème niveau et le programme retrouvera là où il en était.

Remarque :

Il est conseillé de placer les "sous-programmes" au début du programme pour assurer une vitesse d'exécution maximum.

Un programme structuré tel que le suivant est ce qu'il y a de mieux.

```
DEBUT           PGO INSTRUCTION PRINCIPALE

SOUSA          (code pour le sous-programme A
               PRT

SOUSB          (code pour le sous-programme B)
               PRT...

INSTRUCTION    (commence le programme principal)
PRINCIPALE     .
               .
               PSR SOUSA
               .
               .
               PSR SOUSB
```

### L'AFFICHAGE D'ECRAN PENDANT UN PROGRAMME WPL.

Il est souvent utile d'afficher des menus, des résultats et des questions pendant le déroulement d'un programme WPL. Voici des techniques vous permettant d'améliorer l'affichage.

Dans un programme de menu, il est souhaitable d'effacer l'écran avant d'imprimer le menu. Il est donc conseillé de supprimer l'affichage de l'éditeur de texte tandis que le menu est affiché.

Voici un exemple de programme de menu (EXAMPLE9) :

<u>Ligne de Programme WPL</u>	<u>RESULTAT</u>
DEBUT PND	Eteindre l'affichage écran

(Ensuite nous effaçons l'écran en envoyant un CTRL-L à l'écran. Le "CTRL-L" apparaîtra comme un "L" inversé pendant que le programme est en train de s'écrire.)

```
PPR      (CTRL-V, CTRL-L, CTRL-V, pour effacer l'écran)
PPR **** MENU PROGRAMME****
PPR      Affiche une ligne blanche
PPR Options :
PPR
PPR (A) trouver les occurrences d'un mot.
PPR (B) compter les mots d'un fichier.
PPR (C) Réarranger un texte.
PPR (D) Mode éditeur.
PPR
PIN Choix (A - D) : =$A
PCS/$A/Q/      Est-ce que $A = "Q" ?
PQT           OUI. Fin
PCS/$A/A/      Est-ce-que $A = "A" ?
PGO TROUVE     Oui, aller au sous-programme
               TROUVE
               et ainsi de suite.
```

```
TROUVE PIN voici le programme trouvé
PGO DEBUT
```

Essayez., Entrez :

```
|P|rint/Program : DO EXAMPLE9,D1
```

#### Remarque :

Dans le programme précédent, chaque instruction PGO peut être remplacée par une instruction PDO, pour exécuter les fichiers WPL individuels plutôt que de se brancher simplement dans un seul fichier. Cela permet de "relier" un programme à un autre.



CONTROLE DE L'AFFICHAGE DES PROGRAMMES D'EDITION A PARTIR DES PROGRAMMES WPL.

Lors du développement d'un programme, le fait de voir le texte d'édition s'afficher est bénéfique pour voir l'effet des commandes WPL sur le fichier de texte courant. Après que les programmes aient été écrits et vérifiés, l'affichage du texte d'édition doit être supprimé sauf en cas de nécessité absolue. Suppression de l'affichage :

PND (pas d'affichage de l'éditeur du texte).

permet au programme WPL de travailler 5 fois plus vite. Les commandes d'impression WPL sont toujours exécutées seul l'affichage du fichier de texte est supprimé par cette commande.

CREATION D'UNE BIBLIOTHEQUE WPL.

Parce qu'il n'y a pas de numéro de ligne dans le WPL pour limiter la souplesse de la programmation, un ensemble de "programmes mis au point" peut être développé et protégé sur disquette. Alors cette "bibliothèque" peut être utilisée pour créer des programmes WPL rapidement. Lorsqu'une fonction est nécessaire, Load-chargez la simplement et insérez-la dans le programme que vous écrivez.

ERREUR D'EXECUTION WPL

Lors de l'exécution d'un programme WPL, des erreurs d'exécution peuvent apparaître. Ces erreurs sont affichées ainsi :

WPL Error (message)

Voici les messages d'erreurs et leur signification :

"WPL Error : Label not found -->xxxxx (Press RETURN)"  
"Erreur WPL : Label non trouvé -->xxxxx (Taper RETURN)"

Cela signifie que le label "xxxxx" a été appelé mais n'a pas été trouvé.

Voici un exemple qui donnerait ce message d'erreur :

```
DEBUT      PND
           .
           .
début      PGO
```

L'erreur est qu'une des références du label est en capitales et l'autre non.

"WPL Error : "RT" without "SR" (Press RETURN)"  
"Erreur WPL : "RT" sans "SR" (Taper RETURN)"

Cette erreur est provoquée par la tentative de retour d'un sous programme qui n'a jamais été appelé. La commande "PRT" ne peut être utilisée qu'après une instruction "PSR" qui donne le contrôle au sous-programme.

Exemple :

```
DEBUT   PND
        PSX -1
        PRT
```

Si ceci était le début du programme, il n'y aurait pas d'endroit pour l'instruction PRT où revenir, puisque ce segment de programme n'a pas été appelé comme un "sous-programme".

"WPL Error : Program > 2048 chars (Press RETURN)"  
"Erreur WPL : Programme > 2048 caractères (Taper RETURN)"

Cette erreur apparaît si un programme de plus de 2048 caractères est exécuté. Voyez le passage intitulé "Longueur du Programme WPL" concernant la méthode à employer pour diviser un programme WPL en segments.

"WPL Error : More than 32 'SR' (Press RETURN)"  
"Erreur WPL : Plus de 32 'SR' (Taper RETURN)"

Cette erreur signifie que plus de 32 instructions "PSR" de branchement à des sous-programmes ont été rencontrées sans aucune instruction "PRT" de retour au programme principal. Cela provient généralement d'erreurs de programmation, telles que :

```
DEBUT   PSR DEBUT
```

"WPL Error : Footnote overflow (Press RETURN)"  
"Erreur WPL : Dépassement note bas de page (Taper RETURN)"

Cette erreur est causée par la présence de plus de 1024 caractères dans une note de bas de page (sur une seule page). Un espace de 1024 caractères est prévu pour ces notes en bas de page, ce message d'erreur apparaît si l'emplacement disponible est entièrement rempli par des notes-bas-de-page, sur une seule page.

EXEMPLE DE PROGRAMMES WPL :

Voici des exemples de programmes WPL qui vous expliquent des applications typiques.

"COMPTEUR DE MOTS"

Compte les apparitions d'un mot ou d'une chaîne dans un fichier  
Ce programme existe sur la disquette système sous le nom "COUNTER".

```
DEBUT      PND
           PPR (CTRL-V, CTRL-L, CTRL-V pour effacer l'écran).
           PPR  Compteur de mots
           PIN Donner le nom du fichier : =$A
           PCS/$A//
           PGO FIN
NOMOK      NY
           D
           L $A
           PGO MOTS
           PGO DEBUT
MOTS       PIN Donner le(s) mot (s) : =$B
           PCS/$B//
           PGO DEBUT
           PSX 0
           B
BOUCLE     F/$B/$B/
           Y?
           PGO LABAS
           PGO TOTAL
LABAS      PSX +1
           PGO BOUCLE
TOTAL      PIN Nombre total de "$B" en "$A" : (X) (Tapez RETURN)
           PGO MOTS
FIN        PIN Fin du programme (Tapez RETURN)
```

LETTRE AUTOMATIQUE

Imprime n'importe quel nombre de lettres types en utilisant un fichier d'adresses appelé "ADRS" et une "lettre-type".

Ce programme a été longuement décrit dans un chapitre précédent du manuel. De simples changements sur ce programme rendront possible l'entrée d'information à partir du clavier dans la lettre.

Ce programme existe dans la disquette système sous le nom AUTOLETTER.

DEBUT PSX 1

BOUCLE NY  
L LETTRE TYPE,D1  
B  
F/(adresse)//  
Y?  
L ADRS/<(X)>/</N  
PGO TROUVE  
PGO FIN

TROUVE PLS ADRS/<(X)>/ /N=\$A  
B  
F/(nom)/\$A/A  
PNP  
PSX +1  
PGO BOUCLE

FIN PIN Fini à l'adresse (X) Tapez RETURN  
NY

## DEPLACEMENT DE FICHIERS

Ce programme déplace automatiquement un fichier d'un disque à un autre. La copie du disque complet est la méthode la meilleure, mais ceci n'est pas toujours possible.

Ce programme, sur le système de disquette, est appelé "DEPLACEMENT".

```
DEBUT      PND
           PPR donner le nom du volume source
           PPR

SOURCE     PIN (Exemple : "D1") : =$A
           PCS/$A//
           PGO SOURCE
           PPR

DEST      PIN Donner le nom du volume destination = $B
           PCS/$B//
           PGO DEST

DEPLACEMENT PPR
           PIN Donner le nom du fichier (Q = Quit) : :$C
           PCS/$C/Q/
           PGO FIN
           PCS/$C/Q/
           PGO FIN
           PCS/$C//
           PGO DEPLACEMENT
           NY

NOTICE     L $C, $A
           S $C, $B
           PGO DEPLACEMENT

FIN       PIN Fin de programme (Tapez RETURN)
           NY
```

Remarquez dans ce programme que la virgule entre "\$C" et "\$A" sur la ligne de label NOTICE n'est pas une commande de format d'impression, cette fois c'est un caractère ordinaire qui est imprimé :

"Nom du fichier,D1"

### REPLACEMENT AUTOMATIQUE

Ce programme opère un remplacement systématique à travers plusieurs fichiers. Même si vous n'êtes pas très entraîné, vous pouvez exécuter ce programme sans comprendre complètement l'APPLE WRITER II.

Sur le système de disquette, ce programme s'appelle "REPLACE".

```
DEBUT      PND
           PPR ****Remplacement automatique de phrases ****
           PPR

SOURCE     PIN Donner la phrase ou le mot à remplacer : =$A
           PCS/$A//
           PGO SOURCE
           PPR

REPLCMT    Donner son remplaçant : =$B
           PCS/$B//
           PGO REPLCMT
           PPR

FICHIER    NEXTFIL PIN Nom de fichier (Quitter = Q) : =$C
SUIVANT    PCS/$C//
           PGO FICHIER SUIVANT
           PCS/$C/Q/
           PGO FIN
           PCS/$C/q/
           PGO FIN
           NY
           L $C
           PSX O
           B

BOUCLE     F/$A/$B/
           Y?
           PGO PLACE
           PGO SAUVE

PLACE      PSX +1
           PGO BOUCLE

SAUVE      S $C
           PPR
           PIN (X) fois "$A" remplacé par "$B" dans "$C"
           (tapez RETURN)
           PGO FICHIER SUIVANT

FIN        PPR
           PIN Fin du programme de Remplacement (Tapez RETURN)
           PYD
```

L'Impression Automatique :

Pour imprimer n'importe quel nombre de documents différents après avoir demandé à l'utilisateur les noms de fichiers.

Ce programme est classé sous le nom : "AUTOPRINT".

```
DEBUT  NY
        PND
        PPR (CTRL-V, CTRL-L, CTRL-V pour effacer écran)
        PPR **** IMPRESSION AUTOMATIQUE ****

NOM    PIN Nom du fichier à imprimer : =$A
        PCS?$A??
        PGO FIN
        E
        D
        F<<NY><
        Y?
        F<<L $A><
        Y?
        F<<PNP><
        Y?
        PPR (CTRL-V CTRL-L CTRL-V pour effacer écran)
        PPR ****IMPRESSION AUTOMATIQUE****
        PGO NOM

FIN    F<<NY><
        Y
        F<<PIN Fin du programme (Tapez RETURN)><
        Y?
        S ECRITL,D1
        NY
        PYD
        PDO ECRITL
```

Remarque :

Après avoir exécuté ce programme, essayez de charger le fichier appelé ECRITL. Comme vous pouvez le voir, AUTOPRINT a créé un nouveau programme WPL (ECRITL) puis l'a exécuté.

APPENDICE A

RÉSUMÉ DES COMMANDES WPL.

COMMANDE

ACTION

AS	Assigne un texte à une chaîne spécifique.
CS	Compare les chaînes, saute la commande.
LS	Charge la chaîne.
DO	Exécute le fichier WPL spécifié.
QT	Quitte WPL, retourne à l'éditeur.
GO	Va à un label spécifique dans le fichier WPL.
SR	Appel du sous-programme.
RT	Retour du sous-programme.
ND	Invalide l'affichage de l'éditeur de texte.
YD	Valide l'affichage de l'éditeur de texte.
PR	Imprime une ligne (chaînes incluses si précisé).
IN	Affiche le message et demande une donnée à l'utilisateur.
NP	Commence l'impression du texte en mémoire.
CP	Continue l'impression du texte en mémoire.
SX	Donne une valeur à la variable X.
SY	Donne une valeur à la variable Y.
SZ	Donne une valeur à la variable Z.

APPENDICE B  
FICHIER GLOSSAIRE SPECIAL

De nombreuses imprimantes ont des caractéristiques spéciales, qui peuvent être utilisées en envoyant un caractère spécial ou une séquence de caractères à l'imprimante. Comme nous l'avons vu dans le paragraphe "Exposants et Indices", l'imprimante QUME Sprint 5 utilise les séquences ESC SHIFT-U et ESC SHIFT-D pour les textes "en Indice ou en Exposant".

La fonction de définitions du Glossaire d'APPLE WRITER peuvent être utilisées pour entrer facilement ces caractères dans les fichiers de texte.

Votre disquette principale APPLE WRITER II contient un fichier de texte de glossaire appelé "SPECIAL" qui a des termes définissant des caractères spéciaux et des séquences de caractères nécessaires pour "la mise en indice ou en exposant".

Si le fichier "SPECIAL" est chargé en utilisant |Q|5 charger |G|glossaire), vous pouvez taper |G|i pour insérer l'instruction d'avance d'une demi-ligne inverse et |G|m pour insérer l'avance d'une demi-ligne normale.

Par exemple,

si vous voulez que le nombre 3 apparaisse en exposant dans votre texte imprimé vous entrerez :

|G|i3 |G|m

Pour imprimer des caractères en position indice, inversez la procédure :

|G|m3 |G|i

Le tableau ci-dessous établit la liste des caractères qui définissent chaque caractère spécial :

<u>Caractère  G </u>	<u>Caractère Spécial ou séquence de Caractères spéciaux</u>
b	\
c	~
r	^
u	~
v	
<	[
>	]
(	{
)	}
i	V  ESC D  V
m	V  ESC U  V

APPENDICE C

CHARGEMENT DES TAQUETS DE TABULATION ET IMPRESSION DES VALEURS.

Quand vous initialisez la disquette principale de l'APPLE WRITER II vous voyez le message : "Tapez RETURN pour commencer". Si vous n'avez pas une carte Superterm 80 colonnes, vous devez répondre tout d'abord à la question :

"Avez-vous un affichage en minuscule ? O/N?"

Ensuite, vous verrez la phrase : "Tapez RETURN pour commencer". Quand vous appuyez sur RETURN, le système des fichiers APPLE WRITER II, pour les taquets de tabulation et les valeurs des commandes d'impression, est chargé en mémoire.

Si vous désirez charger les valeurs implicites d'origine, mais vous voulez retenir les valeurs d'origine contenues sur la disquette principale, suivez la procédure suivante :

1. Changez les taquets de tabulation et les valeurs d'impression aux valeurs désirées comme nous l'avons expliqué dans le manuel (Tabulation et Changement des valeurs de format avec CTRL-P).
2. |S|ave -sauvegardez- ces nouvelles valeurs en utilisant le Menu des Fonctions Supplémentaires (|Q|) sur une disquette initialisée (Pas la disquette principale APPLE WRITER II) sous le nom de fichier SYS.
3. "Boot" APPLE WRITER II. Ne pas appuyer sur RETURN pour commencer.
4. Sortez la disquette principale du Drive 1 et insérez la disquette de contrôle qui contient les valeurs d'origine SYS en drive 1.
5. Maintenant appuyez sur RETURN.

Les autres valeurs implicites seront chargées en mémoire.

Remarque :

Cette méthode ne marchera que si vous sauvegardez les nouvelles valeurs en utilisant |Q|2 et |Q|4 sous le nom de fichier SYS.

APPENDICE D  
UTILISATION D'APPLE WRITER II  
AVEC GOODSPELL

APPLE WRITER peut être utilisé avec le programme de vérification de mots GOODSPELL qui est aussi distribué par SPECIAL DELIVERY SOFTWARE.

Pour effectuer une vérification des mots de votre fichier APPLE WRITER II, suivez les étapes suivantes :

- 1 - |L|oad le fichier à vérifier et placez le curseur au début du fichier |B|.
- 2 - Tapez |C| pour que le curseur affiche un U.
- 3 - |S|ave le fichier sur votre disquette fichier en utilisant un nom provisoire tel que :  
"TEXT. Vérifiez par GOODSPELL".  
Le nom du fichier doit commencer par TEXT.
- 4 - |S|ave à nouveau le fichier en tapant |S|ave :=.  
Notez que le fichier entier est en majuscules.  
Ceci est nécessaire car GOODSPELL ne peut contrôler les mots d'APPLE WRITER II que s'ils sont écrits en majuscules.
- 5 - Insérez votre disquette GOODSPELL et mettez en marche l'APPLE. Lorsque le programme vous demande le nom du fichier, insérez votre disquette fichier et donnez le nom du fichier précédé de TEXT. ("Vérifiez par GOODSPELL" dans notre exemple).
- 6 - Notez les erreurs détectées et remettez alors en fonctionnement APPLE WRITER II, de façon à corriger les erreurs.

NOTE : Cette procédure ne fonctionne que si vous  
|S|ave un fichier totalement écrit en  
majuscules et dont le nom commence par TEXT.

NOTE : GOODSPELL ne vérifiant que des mots anglais,  
son utilisation n'est utile qu'aux personnes  
écrivant dans cette langue.







## CARTE DE REFERENCE APPLE WRITER II

Les commandes qui utilisent la touche CONTROL sont représentées sous la forme | |.  
Toutes les commandes peuvent être entrées en majuscules ou en minuscules.

### EDITION

#### COMMANDES

#### EFFET

ESC ESC	Mode de déplacement du curseur :
I	Monte d'une ligne.
J	Déplacement à gauche d'un caractère.
K	Déplacement à droite d'un caractère.
M	Descente d'une ligne.
E	Monte de 12 lignes.
S	Déplacement à gauche de 24 caractères ou d'un mot.
D	Déplacement à droite de 24 caractères ou d'un mot.
X	Descente de 12 lignes.
<--	Efface 1 ou des caractères.
-->	Retrouve 1 ou des caractères effacés par <--
B	Déplacement du curseur au début du fichier Place la flèche sur la ligne de Données.
C	Changement automatique de minuscules en majuscules ; le curseur affiche L ou U.
D	Change la direction de la flèche du curseur.
E	Déplace le curseur à la fin du fichier ; met la flèche du curseur à
F /(Texte)/(Rempl)	Recherche et supprime (texte) et insère (rempla).
G ?(caractère) (texte)	Définit un terme du Glossaire.
G  (caractère)	Insère le texte précédemment défini par  caractère .
G *	Supprime toutes les définitions du glossaire en mémoire.
I	Tabule à la position fixée par  T .
K	Blocage des majuscules - Affiche U sur la Ligne des Données.
L  NOM DE FICHER.dn	Charge " NOM DE FICHER" en mémoire à partir de l'unité de disque.n

COMMANDESEFFETS

L  n/Indicateur 1/ Indicateur 2/	Copie le segment de texte spécifié à partir de la mémoire à la position du curseur.
L  NOM DE FICHIER,d	Charge en mémoire NOM DE FICHIER. Affiche en mémoire NOM DE FICHIER sur l'écran.
L ?,d	Liste des noms de fichiers sur l'unité de disque.
N	Efface le contenu de la mémoire.
O	Menu des commandes du DOS.
P ?	Menu des commandes Impression/Programme.
Q	Menu des fonctions additionnelles.
R	Replace en mode d'édition.
S NOM DE FICHIER,dn	Sauve le contenu de la mémoire sous "NOM DE FICHIER".
T	Pose taquet/Efface taquet/Supprime taquets.
V	Accepte les caractères de CTRL comme entrée de texte V apparaît sur la Ligne de Données.
W	Efface ou insère un mot.
X	Efface ou insère un paragraphe.
Y	Partage de l'écran en deux parties
Z	Valide/invalidé le retour automatique à la ligne ; Z apparaît sur la Ligne de Données.

## IMPRESSION

### COMMANDE

### EFFET

P  NP	Imprime le texte actuellement en mémoire.	
P  CP	Continue l'impression.	
P ?	Affiche les formats d'impression.	<u>VALEUR PAR DEFAULT</u>
LM (nombre)	Valeur de la marge gauche.	9
PM (nombre)	Met en retrait/Fait ressortir la valeur de la marge paragraphe ; valeur relative à "LM".	0
RM (nombre)	Valeur de la marge droite.	79
TM (nombre)	Valeur de la marge haute.	1
BM (nombre)	Valeur de la marge du bas de page.	1
PN (nombre)	Valeur de la lère page à imprimer.	1
PL (nombre)	Nombre de lignes par page.	58
PI (nombre)	Valeur de l'intervalle de page (longueur du papier).	66
LI (nombre)	Nombre d'interlignes.	0
SP (0 ou 1)	Sélection page par page (1) ou impression en continu (0).	0
PD (nombre)	Sélection du connecteur de l'imprimante.	1
CR (0 ou 1)	Sélection (1)/Suppression (0) du signal saut de ligne vers l'imprimante	0
LJ	Justification à gauche.	
FJ	Justification totale.	LJ
CJ	Justification au centre.	
RJ	Justification à droite.	
TL	Spécifie la ligne titre.	
BL	Spécifie le bas de page.	

Les commandes de |P|rint/Program et les commandes qui suivent peuvent être insérées dans votre texte si elles sont précédées d'un retour-chariot et d'un point: Chaque insertion dans le texte doit être entrée sur une ligne différente.

.FF	Alimentation en papier.	
.FF (nombre)	Alimentation en papier conditionnelle si moins de (nombre) lignes sur la page en cours d'impression.	
.IN (texte)	Arrête l'impression et affiche (texte) sur l'écran de contrôle.	
.EP (0 ou 1)	Supprime (0) ou valide (1) l'impression.	