

S U P E D I T

## MODE D'EMPLOI DE SUPEDIT

\*-----\*  
Version N'.....  
\*-----\*

### SUPEDIT : L'EDITEUR COPAIN

Bonjour ! vous venez de vous faire un nouvel ami...

SUPEDIT l'éditeur copain, le complément d'APPLESOFT vient d'entrer dans la famille.

Avec lui, éditer des lignes de BASIC, renuméroter un programme, chasser la BUG vicieuse, écrire sur les pages graphiques, créer des effets spéciaux tout cela devient un plaisir et un jeu d'enfant.

SUPEDIT se révèle tout aussi amical si vous désirez écrire de courts programmes en assembleur immédiat ou lister en ASCII le contenu de vos mémoires.

### SUPEDIT AU TRAVAIL

Mettez votre ordinateur APPLE IIe sous tension et introduisez la disquette SUPEDIT dans le lecteur 1.

Après quelques secondes SUPEDIT effectue son premier travail : Il contrôle les slots de votre APPLE et recherche les périphériques qui lui seront utiles.

Dans cette première phase supédit va rechercher quel type d'imprimante vous utilisez, dans quel SLOT est montée la carte interface, puis il va établir ses propres vecteurs d'entrée sortie.

Lors d'une deuxième phase SUPEDIT recherche la carte 80 colonnes et l'horloge THUNDERCLOCK. Si cette carte est trouvée SUPEDIT pousse la gentillesse jusqu'à vous donner l'heure et la date en Français !

### TROIS TOUCHES DONT DEUX POMMES

Le travail avec SUPEDIT est grandement facilité par l'utilisation des touches spéciales de l'APPLE IIe : Les deux touches POMME OUVERTE et POMME FERMEE placées respectivement à gauche et à droite de la barre d'espace sur votre ordinateur.

SUPEDIT utilise également la touche CONTROLE repérée CTRL sur votre clavier.

## LES FONCTIONS BIEN SEPARÉES

IL y a trois grands groupes de commandes offerts par SUPEDIT. On accède à chacun de ces groupes par une touche particulière:

- 1) l'éditeur de programme .....La touche POMME OUVERTE
- 2) les fonctions "MACHINE".....La touche POMME FERMÉE
- 3) l'éditeur de lignes .....La touche contrôle

Chacune de ces touches est associée à une autre pour réaliser la fonction recherchée: par exemple POMME OUVERTE et TOUCHE R permettra de renuméroter votre programme etc...

Dans la suite du texte nous utiliserons la convention suivante

PO	signifiera	POMME OUVERTE
PF	.....:	POMME FERMÉE
CTRL	.....:	TOUCHE CONTRÔLE
DEL	.....:	TOUCHE EFFACEMENT
TAB	.....:	TOUCHE INSERTION
<R>	.....:	TOUCHE R

### L'ÉDITEUR DE PROGRAMMES BASIC (COMMANDE POMME OUVERTE)

SUPEDIT est un éditeur interactif. Il vous prévient lorsque vous entrez dans un mode ou lorsque vous le quittez. Il vous propose des valeurs par défaut, vous affiche des menus. Le temps de lire ce mode d'emploi et vous serez déjà un spécialiste de SUPEDIT !

## LA FONCTION AIDE MÉMOIRE

COMMANDE : PO </>

Cette commande a été choisie car elle est située sur le clavier QWERTY (celui que l'on utilise le plus souvent en programmation) en dessous du point d'interrogation. On pose une question à SUPEDIT : quelles sont tes commandes ?

Il répond en affichant trois menus successifs, un pour chacune des fonctions principales. On passe d'un menu à l'autre en appuyant sur la barre d'espace.

.../...

## FONCTION LIST

### COMMANDE PO <BARRE D'ESPACE>

Cette commande est sans doute la plus utilisée de SUPEDIT : elle permet de lister un groupe de lignes dans un format plus lisible que celui de la commande list de l'APPLE et surtout DANS UN FORMAT COMPATIBLE AVEC L'EDITEUR PLEIN ECRAN.

A PO <BARRE D'ESPACE> SUPEDIT répond par LIST :

On tape alors le numéro de ligne où l'on veut faire débuter le listing ou simplement sur RETURN si le listing doit commencer à la première ligne.

On peut interrompre momentanément le listing par ESCAPE (redémarrage par n'importe quelle touche)

Ou définitivement, (par exemple pour passer en édition) par CTRL <C>

## FONCTION RECHERCHE

### COMMANDE PO <F> <FIND>

La commande RECHERCHE permet de lister toutes les lignes d'un programme basic contenant une chaîne de caractères ou des commandes données. La syntaxe de la commande est comme ouverte F. L'ordinateur répond alors :

#### RECHERCHE :

suivit du curseur clignotant. Répondez par la chaîne que vous désirez retrouver et faites <return> .

Vous pouvez aussi effectuer une recherche avec un caractère joker. Lorsque le caractère "\*" est introduit dans une chaîne de recherche le programme n'effectue pas de comparaison sur le caractère placé à cette position.

Ainsi recherche : the \*est

listera aussi bien the test  
que the best

.../...

FONCTION ERREUR

COMMANDE PD <E>

Lorsque votre programme s'arrête en affichant SYNTAX ERROR vous pouvez vous mettre courageusement au travail pour rechercher la "BUG" ou encore taper la commande d'erreur. Dans ce cas la ligne suspectée s'affiche sur l'écran avec en inverse le point exact ou l'interpréteur BASIC s'est arrêté, le plus souvent juste à l'endroit de la "fôte".

Essayez par exemple

```
10 PRINT . PRINT
```

Tapez RUN et quand le message d'erreur apparait faites PD <E>

FONCTION RENUMEROTATION

COMMANDE PD <R>

SUPEDIT possède une puissante fonction de renumérotation des lignes de programme. Pour accéder à cette fonction taper PD <R>. L'écran s'efface et vous voyez apparaître le message suivant :

RENUMEROTATION : VALEURS PAR DEFAUT

INCREMENT : 10

NUM.DEBUT : 100

DEPUIS NUM : 0

ACCEPTEZ VOUS CES VALEURS (O OU N) :

Si vous répondez <O> votre programme sera renuméroté depuis le début (numéro 0)

Le premier numéro de ligne deviendra 100

L'incrément sera 10

Bien entendu SUPEDIT modifie toutes les références faites à des numéros de ligne lors d'un GOTO, GOSUB, RUN ou autre THEN.

Si vous répondez <N> SUPEDIT vous demande de donner de nouvelles valeurs pour chaque paramètre. Il gardera vos valeurs en mémoire et ce seront celles-ci qui vous seront proposées la prochaine

.../...

fois que vous appellerez la fonction de renumérotation.

#### FONCTION PROGRAMME-ANALYSE

COMMANDE PO <P>

La commande programme analyse vous permet de situer très précisément votre programme en mémoire. Quand vous tapez PO <P> SUPEDIT vous répond par

LONGUEUR DU PROGRAMME : XX OCTETS  
DEBUT DES VARIABLES : AD1  
DEBUT DES TABLEAUX : AD2  
DEBUT DE ZONE LIBRE : AD3  
FIN DE ZONE LIBRE : AD4

Cette commande est particulièrement utile lorsque vous désirez implanter un programme machine à la suite de votre programme basic.

#### FONCTION COMPRIME

COMMANDE PO <C>

Pacer des commentaires (REM) dans un programme basic est bien utile et permet une relecture facile de vos programmes. Ceci est toutefois pénalisant au niveau du temps d'exécution et de la place mémoire.

SUPEDIT vous offre la possibilité de supprimer ces commentaires une fois que le programme est terminé et "tourne" convenablement.

Lorsque vous tapez PO <C> SUPEDIT vous demande:

SUPRIMER LES REM : CONFIRMEZ (O OU N) :

Si vous répondez par <O> SUPEDIT analyse tous les "REM" de votre programme et supprime tous ceux qui ne sont pas appelés par un GOTO, GOSUB, RUN ou THEN

Si vous répondez <N> Supédit considère que vous avez fait une erreur en appelant cette fonction et il vous rend la main.

#### FONCTION DUMP DE VARIABLES

COMMANDE PO <D>

Lors de la mise au point des programmes il est souvent utile de connaître la valeur d'une variable à un moment donné du déroulement du programme. C'est ce que vous permet la fonction DUMP. Lorsque cette fonction est appelée elle affiche sur

.../...

l'écran le nom de l'identificateur de toutes les variables utilisées avec leur valeur à l'instant de l'interruption.  
Par exemple :

/A\$="CHAINE"/C/=23/PI=3.1416/

### FONCTION X-REFERENCES

COMMANDE PO <X>

Une autre commande utile pour la mise au point des programmes: X-REFERENCE ~~liste~~ liste toutes vos variables et la ligne où elles apparaissent.

### FONCTION HORLOGE

COMMANDE PO <H>

Cette commande a deux modes de fonctionnement :  
Si vous disposez de la carte horloge THUNDERCLOCK elle vous donne la date et l'heure en Français. Si vous ne disposez pas de cette carte SUPEDIT vous répond:

PAS DE CARTE HORLOGE . DATE ? :

et attend que vous lui fournissiez la date du jour. Cette date sera utilisée dans la fonction LISTING décrite plus loin.

### FONCTION LISTING

COMMANDE PO <L>

La commande PO <L> vous permet de lister vos programmes basic sous une forme plus sympathique que le PR#n:LIST habituel.  
Quand vous tapez PO <L> SUPEDIT vous demande tout d'abord si votre imprimante est prête répondez par <O> et return  
Il vous est ensuite demandé un numéro de ligne de départ et un titre.  
Supedit commence ensuite le listing qui sera présenté de la façon suivante

TITRE /DATE (SI HORLOGE OU FONCTION PO <H>) PAGE n

10 PRINT "TEST"

....

```
1000 PRINT "RETEST"  
10000 PRINT "ETC ..."
```

<<< FIN DE LISTING >>>

Les caracteres de controle insérés dans le texte sont soulignes sur le listing.

SUPEDIT reconnait dans sa premiere phase le type de votre imprimante et le slot dans laquelle est placée la carte. Le format d'impression (nombre de ligne ou de caractere par page type nouveau ou peu classique d'imprimante) est modifiable.

#### FONCTION IMPRIMANTE

COMMANDE PO <I>

Cette commande met l'imprimante en ligne et vous permet d'utiliser celle ci avec les autre fonction de SUPEDIT telle que DUMP PROGRAMME-ANALYSE etc...

#### FONCTION DEUX ECRANS

COMMANDE PO <Y>

Cette commande permet de "figer" la partie haute de l'écran (12 lignes) et d'effectuer ainsi des comparaisons sur deux zones du programme.

Une nouvelle frappe de PO <Y> restitue l'écran normal.

#### FONCTION UTILISATEUR

COMMANDE PO <U>

Cette commande permet un saut a l'adresse \$0300 (768 deci) a un sous programme machine écrit par l'utilisateur. Le sous programme doit se terminer par l'instruction RTS pour "rendre la main" a SUPEDIT.

.....



COMMANDE PO <T>

Il est souvent pratique de savoir en quelle colonne se trouve le curseur de façon a par exemple centrer un texte sur l'écran. PO <T> "réveille" un petit compteur situe en haut a gauche de l'écran qui donne constamment cette position.

FUNCTION AUTO

COMMANDE PO <A> pour entrer dans le mode PO <Q> pour en sortir

Cette fonction permet la numérotation automatique des lignes. Un A en inverse sur l'écran signale la mise en fonction. Supedit vous demande:

NUMEROTATION AUTO DEPUIS :

Repondez par un nombre < 64000

L'intervalle de numérotation est fixe a 10. Un nouveau numéro est fournit chaque fois que vous appuyez sur la barre d'espace. Vous pouvez également fournir vous meme le numero de ligne si vous desirez insérer une instruction.

Le mode AUTO est incompatible avec les autres fonctions de supedit. Avant d'appeler une fonction il convient de taper PO <Q> pour quitter le mode.

LES FONCTIONS SAUVE ET MEMORISE

Commandes PO <S> et PO <M>

Ces deux commandes sont complementaires : l'une la fonction SAUVE cree un "FICHIER MEMOIRE" en haut de la memoire libre et rend disponible la memoire basse pour entrer un nouveau programme; l'autre, la fonction MEMORISE rappelle ce fichier memoire et le mixe a celui que vous venez de creer ou d'appeler depuis la disquette.

Cette fonction rend tres pratique et tres souple l'assemblage de plusieurs sous programme depuis disquette. Une session pourrait se resumer ainsi:

1) charger le premier programme : LOAD premier

2) le sauver en fichier memoire : PO <S>

3) charger le second programme : LOAD second

(au besoin renumérotter le second programme effacer des lignes etc...)

4) rappeler le premier programme : PO <M>

.../...

(recommencer l'operation si plus de deux programmes a l'ier etc...)

Cette fonction est tres sophistiquée et fournit des messages d'erreurs lorsque vous avez des lignes identiques, pas de programme en MEV etc...

L'EDITEUR D'AIDE AU PROGRAMME MACHINE

SUPEDIT apporte une aide précieuse au programmeur de "haut niveau" qui veut incorporer des modules en assembleur a ses programmes basic.

On accede a ces fonctions par la touche POMME FERMEE et une TOUCHE definie plus loin.

Contrairement aux fonctions précédentes (basic) l'editeur machine reste dans le mode defini tant que l'on ne décide pas de revenir au BASIC, ce qui se fait par les touches POMME FERMEE <B>

FONCTION ASSEMBLEUR

COMMANDE PF <A>

Cette commande effectue un branchement a un mini assembleur identique en tout point a celui existant dans la ROM INTEGER

Le "PROMPT" est celui de l'assembleur (!) et la syntaxe est rigoureusement celle definie dans le GUIDE UTILISATEUR, en resumé

```
!300 : LDA £41
```

L'assembleur repond par

```
300 A9 41 LDA £41
```

Montrant ainsi qu'il a acceptee la ligne

On laisse un espace et l'on frappe l'instruction suivante

```
! STA 400
```

L'assembleur repond par

```
!302 8D 00 04 STA $400
```

etc...

On quitte le mode par PF <B> (retour basic)  
ou PF <M> (saut au moniteur)

FONCTION DUMP ASCII

COMMANDE PF <D>

Cette commande effectue le dumping des memoires en hexadecimal et en ascii

.../...

le "prompt" est le symbole " ) ". On tape alors la première adresse de dumping. On peut arrêter momentanément le dumping par la barre d'espace le relancer par n'importe quelle touche, l'arrêter pour changer d'adresse par RETURN.

#### FONCTION MONITEUR

COMMANDE PF <M>

Cette commande est identique à CALL-151. Elle peut être effectuée depuis basic ou depuis une fonction quelconque de l'éditeur machine. Le prompt est le "\*" du moniteur. On doit quitter le mode par PF <B> ou PF <M> (pas par CTRL C)

#### COMMANDE CONVERSION HEXA en DECIMAL et DECIMAL en HEXA

COMMANDES PF <H> et PF <3>

Les prompts sont respectivement le symbole "#" et le symbole "£". Cette commande permet de convertir des nombres en base 10 en base 16 et inversement. On quitte le mode par PF <B> ou PF <M>

.../...

## L'ÉDITEUR DE LIGNE ET L'ÉDITEUR PLEIN ÉCRAN

### I) MODE PLEIN ÉCRAN

Ce mode d'édition est souvent préféré par les débutants en programmation.

Il consiste à venir corriger le texte directement sur la ligne où se trouve l'erreur.

Pour utiliser ce mode il est préférable d'avoir listé le programme par la commande PO <ESPACE> plutôt que par la fonction LIST.

On remonte sur la ligne que l'on désire corriger à l'aide de la flèche curseur haut (en fait sur la ligne où se situe le numéro de ligne) puis on tape n'importe quelle touche. SUPEDIT passe alors en mode d'édition et on corrige comme explique ci dessous au paragraphe "LES COMMANDES EN MODE ÉDITION."

### II) MODE ÉDITION DE LIGNE

L'entrée en éditeur de ligne peut se faire de quatre manières différentes

- 1) Durant l'écriture d'une ligne on tape CTRL W
- 2) Pour éditer une ligne N on tape CTRL E suivi de N (nombre entre 0 et 64000)
- 3) Pour rappeler une ligne que l'on vient d'éditer on tape CTRL R ou encore CTRL E .
- 4) Pour appeler la ligne suivante on tape CTRL N ou encore CTRL E /

A part cela le fonctionnement de l'éditeur est rigoureusement identique dans les quatre cas.

Soit à corriger la ligne 10 par exemple

On tape sur la touche CTRL suivie de la touche E.

SUPEDIT répond en affichant

L>>>

et attend que vous tapiez un numéro de ligne, donc dans notre exemple la ligne 10

.../...

L)>>> 10

La ligne 10 est alors affichée le curseur est positionné immédiatement après le numéro de ligne et une ligne de "MENU" apparaît en haut de l'écran. Cette ligne peut être volontairement supprimée de l'affichage par un "poke 0" à l'adresse "STATUS?". On pourra effectuer cette opération soit en exécutant le programme "CONFIGURE" soit en faisant calculer STATUS? par le programme PATCHER.

>04 EDIT : DEL,TAB,CTRL+I,D,F,Z,R,N,B,O,P,X

10 PRINT "LIGNE A CORRIGER"

Le premier nombre sur la ligne de menu est un pointeur vers la colonne où se situe votre curseur. Les lettres à la suite de ce compteur sont un résumé des commandes possibles en mode édition.

#### LES COMMANDES EN MODE EDITION

Vous pouvez déplacer votre curseur en utilisant les flèches DROITE GAUCHE de façon à vous positionner sur l'endroit à corriger, puis utiliser les fonctions de commande pour venir modifier votre texte.

Quand vous passez en un mode quelconque SUPEDIT vous revient en affichant sur la ligne de menu le mode choisit.

#### MODE INSERTION

Amener le curseur sur la lettre où vous voulez effectuer l'insertion et appuyer sur la touche "TAB" (vous pouvez aussi utiliser les touches CTRL I).

La ligne MENU affiche alors ">>> INSERTION <<<". Tout ce qui vous allez taper se trouve alors inséré à la position du curseur. Votre ancien texte se déplace et le compteur indique en quelle colonne vous vous trouvez. On sort du mode en utilisant les flèches de déplacement

#### MODE EFFACEMENT

Le mode effacement supprime la lettre qui suit le curseur. On entre dans ce mode par la touche DEL (ou encore par CTRL D)

#### MODE RECHERCHE

On peut positionner rapidement le curseur à la position désirée en utilisant la fonction recherche : CTRL <F> X, où X est la lettre recherchée. Le curseur se positionne sur la première apparition de la lettre. Un nouvel appui sur X positionne à la seconde etc...

.../...

### MODE RECHERCHE ET EFFACEMENT

Le mode est semblable au precedent mais TOUS LES CARACTERES entre le curseur et la lettre seront effaces. La syntaxe est CTRL <Z> X

### MODE RESTITUTION

La frappe de CTRL <R> restitue la ligne telle quelle etait avant modification.

### MODE DEBUT et FIN

CTRL <B> positionne le curseur au debut de la ligne

CTRL <N> le positionne a la fin

### MODE PACK

CTRL <P> Supprime tous les espaces inutiles dans la ligne

### MODE OVERRIDE

CTRL <O> Permet de rentrer au clavier des touches CTRL pour commandes de curseur BELL etc...

NOTA : SUPEDIT memorise la derniere ligne que vous avez éditée soit en mode éditeur de ligne soit en mode plein écran. Lorsque l'on doit editer un grand nombre de lignes qui se suivent il est pratique d'editer la premiere en mode plein écran puis d'appeler les suivantes par CTRL <N>.

### UN ADDITIF A SUPEDIT : SCREEN-EDIT

SCREEN-EDIT est un sous programme de SUPEDIT que vous pouvez utiliser pour ecrire plus commodement sur l'écran de votre APPLE IIe, faire de la musique ou des sons étranges etc...

SCREEN EDIT fait partie integrante de SUPEDIT et est initialise en meme temps que lui. On dispose toutefois sur la disquette master d'une version independante de supedit sous forme d'un texte source a assembler avec MERLIN ou BIG-MAC.

Les fonctions de SCREEN-EDIT sont accessible par le symbole

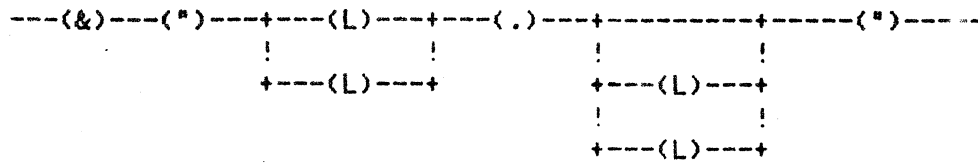
.../...

"&", l'ampersand.

Une ligne utilisant screen-edit ressemblera a ceci :

10 "&CI.CECI EST UN TEST"

Soit le diagramme syntaxique :



L : caracteres alphanumeriques

&,",. symboles terminaux

LES COMMANDES:

lettre "&I.chaine" Mode inverse la chaine qui suit le point

F Mode flash

N mode normal

C centre la chaine sur l'ecran

E.x encadre l'ecran avec le caractere x

R Inverse tout l'ecran

M Musique

X.1 Trace une croix sur l'ecran depuis les bords jusqu'au

Y.1 Trace une croix depuis le centre jusqu'aux bords

l fait varier la vitesse d'execution (l = a a z)

P Fait tomber les lettres en pluie vers bas d'ecran

S.n Genere des sons etranges venus d'ailleurs !!!  
On dispose de 9 sons de base (n de 0 a 9)

M Musique

&"M.4DDDRMRDRRD" Joue au clair de la lune:le chiffre indique une  
duree de 1 a 10 pour chaque note.Cette duree peut etre changee en  
cours de ligne.

.../...



La gamme est jouée par :

D R M F S L Z U

Pour plus de précisions faire exécuter le programme "SALUT" sur la disquette master SUPEDIT.

LE PROGRAMME EDIGRAF

SUPEDIT et ses extensions graphiques

Un des problèmes qui se posent à l'utilisateur de l'APPLE est le fonctionnement simultané de la haute résolution graphique et du texte. En utilisation normale il est seulement possible d'écrire sur les trois dernières lignes de la page graphique N°1 HGR.

Le programme EDIGRAF offre la possibilité d'écrire sur la page graphique avec la même facilité et les mêmes commandes qu'en APPLE-SOFT.

De plus les caractères peuvent être redéfinis très simplement à l'aide de l'éditeur de caractères "KIT"

En mode direct EDIGRAF se charge par la commande

**BLOAD EDIGRAF**

Le lancement du programme sera alors effectué par la commande qui permet en l'absence d'EDIGRAF d'afficher le mode d'emploi :

**POMME OUVERTE /**

L'écran s'efface et vous travaillez à partir de maintenant sur la page graphique. Le retour à SUPEDIT ou à la page TEXTE s'effectue par les touches CTRL-RESET.

Depuis un programme l'appel de EDIGRAF peut s'effectuer par

```
100 REM * CALCUL DE L'ADRESSE DE DEBUT D'EDIGRAF (A PARTIR VERSION
11EG)
105 DB=PEEK(116)*256+PEEK(115);PG=PEEK(DB+5)*256+PEEK(DB+4)
110 IF PEEK (PG) (>) 76 THEN PRINT CHR$(4);"BLOADEDIGRAF"
120 CALL PG
130 HGR
140 .....ETC
```

L'adresse de la table des caractères se calcule aisément à partir de PG

```
150 BASE= PG+1811
```

.../...

Pour plus de precision voir le programme "KIT" sur la disquette master.

#### Les fonctions de controle sous EDIGRAF

EDIGRAF admet certaines commandes sous la forme CTRL-LETTRE equivalentes aux fonctions de l'APPLESOFT ou les completant.

<P> efface l'ecran graphique  
<I> passe en mode inverse  
<N> passe en mode normal  
<E> efface la fin de la ligne depuis le curseur  
<F> efface la fin de l'ecran  
<Q> curseur en haut de l'ecran  
<V> haut (gauche) de fenetre d'ecran  
<W> bas (droite) de fenetre d'ecran  
<Y> plein ecran

#### PROGRAMMES D'ADAPTATION DE SUPEDIT

Le programme KIT disponible sur la disquette master vous permet de redefinir les minuscules et creer par exemple des caracteres graphiques.

Ce programme est auto-documente et d'utilisation tres simple.

HIRES est un programme disponible sur la disquette master et permettant l'utilisation de grands programmes graphiques: (depassant l'adresse \$2000 de la page graphique).HIRES "coupe" votre programme en deux de part et d'autre des pages graphiques puis il relie ces deux parties entre elles.Le chargement de votre programme et de HIRES doit etre effectue par un fichier EXEC

<D> signifie ici appuyer sur la touche controle et simultanement sur D

PRINT "<D>BLOAD PROG"

PRINT "<D>BRUN HIRES"

UN

SOUNDER est un programme qui permet de modifier la table des sons de supedit.Seul le son S0 est modifiable par l'utilisateur.

PATCHER s'adresse aux utilisateurs confirmes de SUPEDIT il calcule les adresses principales de SUPEDIT (pour les version IIeG et suivantes) a l'aide d'une table placee au debut du programme.

NOTE AUX UTILISATEURS :

SUPEDIT n'est pas un programme commercial:Ecrit pour et par le SUPPORT

.../...

ACADEMIQUE DE PRODUCTION AUDIO-VISUEL DE L'ENSEIGNEMENT TECHNIQUE (Le SAPAVET) il est fourni gratuitement aux enseignants desirant l'utiliser. Ecrire a l'auteur ou au SAPAVET LYCEE DES EUCALYPTUS AVENUE DES EUCALYPTUS 06000 NICE

SUPEDIT est prévu pour être "PATCHE" des instructions "NOP" introduites dans le programme permettent d'effectuer des branchements a vos sous programmes. Le programme "PATCHER" permet de déterminer les adresses principales pour les différentes versions de supedit. (a partir de la version VIIIEG). Pour tous renseignements, listings et autres sources écrire a

CLAUDE AUBRY  
30 CHEMIN DE L'ESTELLE  
06110 ROCHEVILLE  
tel:16 (93) 45 14 18  
(FRANCE)