

## INFORMATIONS POUR LES UTILISATEURS DU

DISQUE D'UTILITES C.O.R.P. # 01

REVISION 3.3.0.

(C)OPyright 1981 MAROMATY AND SCOTTO

SOFTWARE CORPORATION

### Introduction:

Le DISQUE D'UTILITES C.O.R.P. (numéro un) est conçu pour permettre à l'utilisateur d'exécuter des fonctions très importantes en relation avec le générateur de programmes d'applications C.O.R.P.

Le disque d'utilités permettra à l'utilisateur d'exécuter les fonctions suivantes:

- 1). Créer un PROGRAMME DE MENU
- 2). Exécuter un PROGRAMME DE LETTRE-FORMULAIRE
- 3). INITIALISER une disquette de données.
- 4). VERIFIER un fichier de données.
- 5). Inspecter le CATALOGUE du disque.
- 6). Créer un PROGRAMME DE LETTRE-FORMULAIRE.
- 7). SUPPRIMER un fichier.
- 8). Changer les FONCTIONS SYSTEME.
- 9). Exécuter l'EDITEUR DU SYSTEME.

Pour accomplir une des fonctions mentionnées ci-dessus, entrez le numéro correspondant à la fonction souhaitée et pressez la touche RETURN.

### Création d'un programme de menu:

La plupart des disques utilisés sur votre ordinateur possèdent un programme de mise en route appelé "HELLO". Le programme de mise en route est exécuté aussitôt que le "DOS" ou DISK OPERATING SYSTEM (SYSTEME D'EXPLOITATION DISQUE) a été transporté en mémoire. Ce programme de mise en route donne généralement une courte identification du disque employé à ce moment. Comme vous l'avez sans doute remarqué, les disques de développement de programmes créés par le SYSTEME C.O.R.P. ne possèdent pas de programme de mise en route. Le GENERATEUR DE MENU (MENU GENERATOR) vous permettra de créer des programmes

de mise en route conçus pour répondre à vos besoins particuliers et pour vous donner un accès rapide et aisé à tous les programmes créés ainsi qu'à des commandes importantes du disque.

Lorsqu'un disque est INITIALISE à l'aide du système C.O.R.P., le programme de mise en route est automatiquement défini comme "HELLO". Lorsque VOUS initialisez un disque, vous êtes libre d'appeler le programme de mise en route comme vous l'entendez, à condition que le nom soit conforme aux règles du SYSTEME D'EXPLOITATION DISQUE.

Pour créer un programme de mise en route (menu), vous devez placer le disque des utilités dans l'unité 1 et taper PR#6 ou mettre en marche votre APPLE et ENSUITE placer le disque dans l'unité 1.

Vous devez aussi vous assurer que le dispositif de protection que vous avez reçu avec votre système C.O.R.P. est inséré dans la fiche E/S des jeux (GAME I/O port) pour que les programmes d'utilité fonctionnent correctement.

Lorsque le MENU des UTILITES apparaît sur l'écran, vous devriez entrer un "1" et presser "RETURN" pour le code de la fonction. Le message LOADING PROGRAM (chargement du programme) va clignoter au bas de l'écran tandis que le GENERATEUR DE MENU est transféré en mémoire.

Dans quelques secondes, le GENERATEUR DE MENU vous demandera de presser "ESC" pour continuer. Lorsque vous pressez cette touche, la question suivante vous sera posée:

\* ARE WE ADDING TO AN OLD MENU ?

(Ajoutons-nous quelque chose à un ancien menu?)

Tapez "NO" et pressez RETURN, puisque nous sommes en train de produire un nouveau programme de menu. (Cette option sera expliquée plus tard de façon plus détaillée).

Vous devez à présent entrer l'en-tête qui doit apparaître au haut du programme de menu. Pour notre exemple, tapez "MENU PRINCIPAL INVENTAIRE" (n'oubliez pas de presser "RETURN").

L'en-tête sera maintenant affiché pour vérification. S'il est correct, tapez "YES", sinon "NO" et vous aurez la possibilité de le réentrer.

Après que vous ayez entré l'en-tête, un affichage va apparaître pour vous permettre de définir les programmes et commandes nécessaires à la création d'un système CLEF EN MAIN complet.

La question suivante va vous être posée:

- \* ENTER PROGRAM NAME (28 CHAR MAX)
- \* PRESS "RETURN" TO STOP

(Entrez le nom du programme (maximum 28 caractères). Pressez "RETURN" pour arrêter).

Vous devez maintenant entrer un nom de programme ou une commande disque auquel vous souhaitez accéder par l'entremise du programme de menu. Tapez "INVENTAIRE" pour le nom du programme et pressez "RETURN". Au cas où le nom dépasserait 28 caractères, le message NAME TOO LONG (nom trop long) clignotera au bas de l'écran et vous aurez la possibilité d'entrer encore une fois le nom.

Notez que le nom que vous entrez ne DOIT pas inclure l'extension à la fin du nom du programme (.X, .P, .F etc) puisque le GENERATEUR DE MENU l'ajoutera automatiquement pour vous.

Puisque le programme "INVENTAIRE" a été créé par le système C.O.R.P., entrez "YES" pour répondre à la question:

- \* WAS THIS PROGRAM CREATED BY
- \* THE C.O.R.P. SYSTEM?

(Ce programme a-t-il été créé par le système C.O.R.P.?)

Ce programme est un programme d'ENTREE DE DONNEES, entrez donc "DATA-ENTRY" ou simplement "D" quand la question suivante vous est posée:

- \* IS IT A (D)ATA-ENTRY, (P)RINT OR
- \* A (F)ORMS PROGRAM?

(Est-ce qu'il s'agit d'un programme d'entrée de données (D) d'impression (P) ou de formulaire (F)?)

Vous devez maintenant indiquer au GENERATEUR DE MENU le code à associer au programme. Cela est indispensable, puisqu'une fois le programme de menu créé, vous pourrez simplement entrer un seul caractère pour accéder à un programme ou à une commande donnée. Vous pouvez employer le caractère que vous désirez (exception faite des caractères de contrôle) pour le code du menu. Dans notre cas, tapez un "A" lorsqu'il vous est demandé:

\* ENTER MENU CODE (1 CHAR):

(Entrez le code du menu (1 caractère))

Au cas où vous utiliseriez un code plus d'une fois, le message DUPLICATE CODE (code en double) clignotera au bas de l'écran et vous devrez entrer le code encore une fois.

L'information que vous avez entrée va être affichée pour vérification visuelle. Si tout paraît en ordre, tapez "YES", sinon tapez "NO" et vous pourrez entrer encore une fois l'information concernant ce programme ou cette commande.

Vous pouvez continuer à entrer davantage de programmes ou de commandes puisque la même question vous sera posée jusqu'à ce que vous pressiez "RETURN" pour le nom du programme.

En réponse aux questions posées, continuez comme auparavant pour entrer les programmes et commandes suivants:

PROGRAM NAME: "INVIMPR"  
CREATED BY C.O.R.P.: "YES"  
(D)ATA-ENTRY, (P)RINT OR (F)ORMS: "PRINT" OR "P"  
MENU CODE: "B"

(nom du programme: "INVIMPR", créé par C.O.R.P.: "YES",  
entrée de données (D), impression (P) ou formulaires (F):  
"PRINT" ou "P", code du menu "B")

PROGRAM NAME: "CATALOG"  
CREATED BY C.O.R.P.: "NO"  
IS THIS A DISK COMMAND?: "YES"  
MENU CODE: "C"

(nom du programme: "CATALOG",  
créé par C.O.R.P.: "NO",  
est-ce une commande du disque?: "YES",  
code du menu: "C")

PROGRAM NAME: "PR#6"  
CREATED BY C.O.R.P.?: "YES"  
MENU CODE: "D"

(nom du programme: "PR#6",  
créé par C.O.R.P.?: "YES",  
code du menu: "D")

Après l'entrée correcte de cette information, il devrait y avoir quatre codes (A, B, C et D) et quatre programmes (INVENTAIRE, INV-IMPR, CATALOG et PR#6) dans le menu sur l'écran.

Pressez "RETURN". et le message:

```
* 4 PROGRAM(S) SPECIFIED
* (C)ONTINUE OR (R)ESTART -

(4 programme (s) spécifiés,
(C)ontinuer ou (R)edémarrer)
```

va apparaître au bas de l'écran.

Si tout a l'air en ordre, tapez un "C" pour continuer, sinon tapez un "R" pour tout recommencer.

On devrait encore une fois être attentif au fait que les noms de programmes devraient être donnés exactement comme ils sont sur le disque, exception faite des programmes créés par C.O.R.P., puisque en les définissant comme des programmes créés par C.O.R.P., l'extension associée (.X, .P, .F, etc.) sera automatiquement ajoutée au nom. Les descriptions, par contre, sont totalement laissées à votre imagination. Les seules limitations sont que la description doit avoir au moins un caractère et au plus 28.

Vous devez à présent entrer une description des programmes et/ou des commandes que vous avez définis:

```
* ENTER DESCRIPTION FOR CODE <A>
* 28 CHARACTERS MAX.

(entrez la description du code <A>,
maximum 28 caractères)
```

Tapez "ENTREE DONNEES INVENTAIRE" et pressez "RETURN". Le message de vérification:

```
* PROGRAM: INVENTAIRE
* CODE <A> TYPE: DATA-ENTRY
* DESCRIPTION IS ...
```

ENTREE DONNEES INVENTAIRE

```
* IS THIS CORRECT ?
```

(programme: INVENTAIRE, code <A> type: ENTREE DE DONNEES, la description est: ENTREE DONNEES INVENTAIRE, est-ce correct?)

sera affiché. Tapez "YES" si cette information a été entrée correctement.

Comme le code <B> est un programme d'impression d'inventaire, entrez "IMPRESSION INVENTAIRE" comme description.

Le code <C> est une commande CATALOG. Entrez la description "CATALOGUE DU DISQUE". Entrez "RE-BOOT DU SYSTEME" pour le code <D>, PR#6. Si la description dépasse 28 caractères, le message DESCRIPTION TOO LONG (description trop longue) clignotera au bas de l'écran et il vous sera possible de réentrer la description.

Une fois que les descriptions ont été entrées correctement, vous devez indiquer au GENERATEUR DE MENU le nom du programme APPLESOFT complet qui exécutera chaque fois que le disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES démarre (boots up). Dans notre cas, entrez HELLO puisque le système C.O.R.P. initialise un disque avec le nom du programme de mise en route "HELLO".

Donc, à la question:

```
* ENTER MENU PROGRAM NAME-

(Entrez le nom du programme de menu).
```

répondez en tapant "HELLO" et pressez "RETURN".

Ce nom sera affiché pour vérification. S'il est correct tapez "YES".

Vous devez maintenant placer votre disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES dans l'unité disque 2 pour pouvoir sauver le programme de menu sur ce disque. Veuillez noter que dans cet exemple, votre disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMME devrait être le disque qui contient votre programme d'entrée de données et/ou d'impression créé initialement par C.O.R.P. Lorsque le disque a été inséré, pressez "RETURN".

Le message GENERATING "HELLO" (création de "HELLO") va apparaître au bas de l'écran tandis que le programme de menu est créé. La création complète du programme devrait prendre environ une minute.

Après avoir sauvé le programme, vous devez presser "RETURN" pour revenir au MENU DES UTILITES. Votre disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES va maintenant contenir un programme de menu de mise en route complet appelé "HELLO". Chaque fois que le disque est démarré, le programme de menu commencera d'exécuter automatiquement.

Enlevez le DISQUE DES UTILITES de l'unité 1 et le disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES de l'unité 2, ETEIGNEZ votre APPLE, rallumez-le et entrez le disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES dans l'unité 1. Lorsque le disque démarre, le menu apparaîtra sur l'écran.

Pour faire exécuter le programme d'ENTREE DE DONNEES INVENTAIRE, tapez un "A" et pressez "RETURN". Pour exécuter n'importe quel programme ou commande, tapez simplement le code correspondant à la fonction de votre choix. Pour quitter le menu, tapez "99" et vous reviendrez au mode de commande du système de votre APPLE, libre d'entrer n'importe quelle commande système permise.

Notez que le générateur de menu peut être employé pour créer des programmes de mise en route ("HELLO") différents de ceux créés par le système C.O.R.P. Ceci peut être accompli en tapant "NO" lorsqu'il vous est demandé si ce programme a été créé par le système C.O.R.P. Lorsqu'il vous est demandé s'il s'agit d'une commande disque, tapez "NO".

N'importe quel programme de LETTRE FORMULAIRE créé par C.O.R.P. peut également être exécuté en spécifiant un "F" en réponse à la question:

- \* IS IT A (D)ATA-ENTRY, (P)RINT OR
- \* A (F)ORMS PROGRAM?

(Est-ce un programme d'entrée de données (D), d'impression (P) ou de formulaire (F)?)

#### Additions à un Ancien Menu:

Le GENERATEUR DE MENU offre aussi la possibilité d'ajouter quelque chose à un ancien menu. Pour ajouter d'autres programmes ou commandes à un menu existant, tapez "YES" en réponse à la question:

- \* ARE WE ADDING TO AN OLD MENU?

(Voulons-nous ajouter quelque chose à un ancien menu?)

Vous devez maintenant entrer le nom de l'ANCIEN MENU qui doit être mis à jour. Tapez "HELLO" ou tout autre nom dont vous vous êtes servi à l'origine pour appeler le menu. Placez le disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES dans l'unité 2 et pressez "RETURN".

Vous pouvez ajouter à ce menu en suivant la même procédure que celle que vous avez employé lorsque vous avez créé le menu original.

Convention pour la désignation des fichiers:

En examinant le CATALOGUE du disque, vous verrez:

- "HELLO" - Le programme de menu de mise en route APPLESOFT.
- "HELLO.M" - Le fichier "EXEC" pour le programme de menu.
- "HELLO.U" - Le fichier TEXTE des paramètres pour le menu "HELLO".

#### Erreurs fatales:

Si le GENERATEUR DE MENU est incapable de créer le programme de menu à cause d'une erreur irrémédiable, le message:

- \* TERMINATION STATUS: XXXX
- \* MAKE SURE THE CORP UTILITIES
- \* DISK IS IN DRIVE -1- HIT "RETURN" -

(code d'arrêt: XXXX, assurez-vous que le disque d'utilités CORP est dans l'unité -1-, frappez "RETURN")

apparaîtra. "XXXX" est le code d'arrêt dont la signification peut généralement être trouvée à l'appendice A du manuel de référence du système C.O.R.P. Si le code ne s'y trouve pas, reportez-vous au manuel APPLESOFT BASIC ou au manuel APPLE DOS pour une explication complète du problème.

## Création d'un Programme de Formulaires

Le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES est destiné à créer des lettres formulaires sur mesure ainsi que des programmes d'impression de plus bas niveau en partant directement de l'information contenue dans les fichiers de données C.O.R.P.

Le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES écrit un programme APPLE-SOFT complet qui est sauvé sur un disque de développement de programmes séparés. Ces programmes exécutent indépendamment, exactement comme les programmes d'ENTREE DE DONNEES et d'IMPRESSION créés par votre système C.O.R.P.

En résumé, l'utilisateur définit jusqu'à neuf zones à partir du fichier de données qui seront employées dans le texte de la lettre formulaire. Jusqu'à neuf autres zones peuvent être ajoutées pour permettre des calculs mathématiques définis par l'utilisateur. L'utilisateur place alors les zones à un endroit quelconque du corps du texte au fur et à mesure de sa création. Ceci est accompli en pressant simplement la touche "ESC" (ESCAPE) suivie du numéro ou de la lettre associé à la zone. Ceci insérera automatiquement l'information de votre fichier de données dans le texte de votre lettre imprimée. Il n'y a aucune restriction sur la position d'une zone ou le nombre de fois qu'elle peut être employée.

Avant la création d'un programme de lettres FORMULAIRES, vous devez changer les options par défaut de l'imprimante grâce au menu des FONCTIONS SYSTEME. Référez-vous au chapitre 3 du MANUEL DE REFERENCE DU SYSTEME CORP pour de plus amples informations.

Pour créer un programme de lettres FORMULAIRES, entrez un "6" lorsque le MENU DES UTILITES vous demande d'entrer le CODE DE LA FONCTION. Le message LOADING PROGRAM (chargement du programme) clignotera au bas de l'écran tandis que le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES est transféré en mémoire. Dans quelques secondes, un affichage va apparaître. Cet affichage, comme tous les affichages initiaux, contient d'importantes informations sur les programmes en mémoire. Pour continuer à créer votre programme de lettres FORMULAIRES, pressez simplement la touche "ESC".

Dans notre exemple, nous voulons créer un programme de lettres FORMULAIRES pour informer tous nos fournisseurs que nous avons reçu les livraisons en bon état et que le paiement sera effectué dans les sept jours.

Bon, commençons. On va vous demander maintenant d'entrer le nom de l'ANCIEN PROGRAMME. C'est le nom du programme d'ENTREE DE DONNEES initial qui a été créé pour entrer l'information. Dans cet exemple, nous employerons le programme d'inventaire qui a été créé dans le manuel de référence C.O.R.P.

Donc, pour répondre à la question:

\* ENTER OLD PROGRAM-

(Entrez l'ancien programme)

tapez "INVENTAIRE" et pressez "RETURN". Placez maintenant le disque de DEVELOPPEMENT DE PROGRAMMES contenant le programme "INVENTAIRE" dans l'unité 2 afin que l'information importante concernant les zones puisse être transférée en mémoire.

Puisque le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES est capable de modifier d'anciennes lettres FORMULAIRE, il vous sera demandé:

\* ARE WE MODIFYING AN OLD FORM?

(Est-ce que nous modifions un ancien formulaire?)

Comme nous voulons produire un nouveau formulaire, il faut taper "NO" et presser "RETURN". Cette option sera expliquée de façon détaillée à la fin de ce chapitre.

Une grille contenant toutes les zones du fichier de données va être affichée. Vous pouvez choisir jusqu'à neuf zones à employer dans le texte de la lettre FORMULAIRE.

Lorsque le message:

\* ENTER USER FIELD # (9 MAXIMUM)-

(Entrez les numéros des zones de l'utilisateur (maximum 9))

est affiché sur l'écran, entrez le numéro ou la lettre correspondant à la (les) zone(s) de votre choix. Dans notre cas, nous employerons ARTICLE#, DESCRIPTION, PRIX UNITE et QUANTITE. Ces zones correspondent respectivement aux numéros 1, 2, 3, et 4.

Tapez "1" et pressez RETURN. Suivez la même procédure pour entrer les zones "2", "3" et "4". Après avoir entré la zone "4", pressez RETURN lorsqu'il vous est demandé d'entrer le numéro de la zone d'utilisateur. Ceci fera s'arrêter l'ordinateur.

Comme sauvegarde, les numéros de zone que vous avez définis sont affichés au bas de l'écran pour inspection visuelle. S'ils ont été entrés correctement, tapez "YES" lorsqu'il vous est demandé:

\* ARE PARAMETERS CORRECT ?

(Les paramètres sont-ils corrects?)

Si il y a une erreur (ou si vous changez d'avis) tapez "NO" et vous pourrez entrer de nouveau les numéros/lettres des zones.

Dans de nombreuses lettres, il est nécessaire de fournir des calculs mathématiques tels que des totaux, des totaux intermédiaires etc. Le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES vous permet de définir vos propres zones de calcul qui seront employées dans le texte de votre lettre. Dans notre cas, nous allons calculer la somme totale à payer en multipliant le PRIX UNITE par la QUANTITE. En ce moment, vous devriez voir la question:

\* ARE YOU GOING TO DEFINE ANY

\* OTHER FIELDS?

(Avez-vous l'intention de définir d'autres zones?)

Si cette question ne se trouve pas sur votre écran, pressez CTRL (contrôle) "C" et pressez "RETURN. Ceci vous renverra au MENU DES UTILITES de façon à ce que vous puissiez recommencer au début.

Espérons que cette question apparaît sur l'écran. Si oui, tapez "YES". Maintenant, entrez le nom que vous souhaitez donner à votre zone définie par l'utilisateur lorsqu'il vous est demandé:

\* ENTER FIELD NAME (12 CHAR MAX):

>

(Entrez le nom de la zone (max. 12 caractères).)

Puisque nous voulons calculer la somme totale à payer, entrons "TOTAL" pour la zone et pressons "RETURN". Lorsque le nom de la zone a été défini, le calcul pour cette zone doit aussi être défini lorsque la question

\* HOW DO I CALCULATE THIS FIELD?

F(5)=

(Comment dois-je calculer cette zone? F(5)=)

apparaît sur l'écran. Puisque le TOTAL est le PRIX UNITE multiplié par la QUANTITE, vous devez multiplier le PRIX UNITE (zone 3) par la QUANTITE (zone 4). En termes mathématiques, ceci s'exprime par "F(3)\*F(4)". Une explication détaillée de l'emploi des expressions mathématiques avec le système C.O.R.P. se trouve au chapitre 4 du MANUEL DE REFERENCE C.O.R.P.

Pour signaler les quatre opérations mathématiques et comment elles sont employées avec votre ordinateur APPLE, reportez-vous à la liste ci-dessous:

Addition	"+"
Soustraction	"-"
Multiplication	"*"
Division	"/"

Donc, pour calculer F(5) (TOTAL), entrez F(3)\*F(4). Le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES peut effectuer N'IMPORTE QUELLE fonction mathématique supportée par APPLESOFT, à condition que la longueur du calcul ne dépasse pas 239 caractères. Il est EXTREMEMENT important que le calcul soit introduit avec une parenthèse de chaque côté du numéro de zone.

Voici venu le moment de définir l'image du fichier. L'image informe le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES sur la taille, le type et la position du point décimal des zones de calculs mathématiques définies par l'utilisateur. Comme le présent calcul concerne des données de type argent, il doit être arrondi à deux chiffres significatifs à droite du point décimal. Voici quelques exemples d'images:

IMAGE	SIGNIFICATION CORRESPONDANTE
\$\$\$\$\$.\$\$	Point décimal fixe, ajusté à droite et arrondi à 2 chiffres significatifs à droite
#####.##	
\$\$\$\$\$	Entier, ajusté à droite
#####	Entier, ajusté à droite
FFFF.##	Point décimal fixe, ajusté à gauche et arrondi à 2 chiffres significatifs à droite
FFFF. \$\$	
FFFF	Entier flottant, ajusté à gauche

Vous pourriez parfois avoir envie d'imprimer le contenu d'une zone dans un format "en colonne". Les TYPES DE DONNEES "\$" et "#" ajusteront à droite les données imprimées. Le TYPE DE DONNEES "F", par contre, imprimera la zone ajustée à gauche. Le format "F" est utile lorsqu'une zone est imprimée juste à côté d'un autre mot ou d'une autre zone puisque tous les blancs et zéros à gauche seront ignorés. Ceci espace automatiquement les zones définies par l'utilisateur indépendamment de la taille réelle de l'image.

Dans notre cas, entrons l'image "FFFFFF.\$\$" en réponse à la question:

\* ENTER PRINT IMAGE:

(Entrez l'image d'impression)

Toute l'information entrée pour chaque zone définie par l'utilisateur sera affichée pour votre inspection visuelle comme montré ci-dessous:

* FIELD: TOTAL IS	(zone TOTAL est
F(3)*F(4)	F(3)*F(4)
* IMAGE: FFFFFFF.\$	image: FFFFFFF.\$
*IS THIS CORRECT?	Ceci est-il correct?)

Si l'information imprimée est correcte, tapez "YES", sinon, tapez "NO" et vous pourrez entrer de nouveau l'information.

Après que la zone aura été entrée correctement, elle sera placée sous l'en-tête "USER DEFINED" (défini par l'utilisateur) et aura le numéro de zone disponible suivant "F(5)". Lorsqu'il vous est demandé si vous avez l'intention de définir d'autres zones, tapez "NO", puisque toutes les zones nécessaires de notre exemple ont été définies.

Comme vous pouvez le constater, le numéro "1" se trouve au bas de l'écran avec le curseur clignotant à côté. Si ce n'est pas le cas, vérifiez que vous avez suivi l'exemple correctement (poussez CTRL "C" pour redémarrer).

Le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES attend que vous commentiez à entrer un texte. Notez bien que vous n'AVEZ PAS à (et ne devez pas) presser return à la fin de chaque ligne, car le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES va sauter automatiquement à la ligne suivante dès que la longueur dépasse 35 caractères. Ne vous inquiétez pas car, lorsque la lettre est imprimée, les mots seront reformattés pour occuper la longueur de ligne que vous avez spécifiée aussi efficacement que possible. Pour sauter à la ligne suivante, pressez "RETURN". Pour sauter deux lignes, pressez "RETURN" deux fois, etc. Notez que des lignes blanches supplémentaires à la fin du texte ne seront pas imprimées.

Maintenant, passons à la lettre FORMULAIRES:  
(N'entrez RIEN encore au clavier)

Ci-dessous se trouve un exemple réel montrant touche par touche et ligne par ligne comment la lettre FORMULAIRE va être entrée. Examinez soigneusement cet exemple. Il est important que vous compreniez les concepts et les formats nécessaires.

```
1  A: <1> (c/r)
2  (c/r)
3  (c/r)
4  (c/r)
5  NOUS VOUS INFORMONS PAR LA PRESENTE
6  QUE LA LIVRAISON ENVOYEE PAR VOTRE
7  FIRME A ETE RECUE EN BON ETAT. LE
8  PAYEMENT SERA EFFECTUE DANS LES
9  SEPT JOURS DATES DE LA RECEPTION DE
10 CETTE LETTRE. (c/r)
11 (c/r)
12 (c/r)
13 (c/r)
14 PAYEMENT A EFFECTUER POUR: (c/r)
15 (c/r)
16 ARTICLE(S): <2> (c/r)
17 (c/r)
18 PRIX UNITE: <3> QUANTITE: <4> (c/r)
19 (c/r)
20 (c/r)
21 MONTANT TOTAL: <5> (c/r)
22 (c/r)
23 (c/r)
24 NOUS VOUS REMERCIONS POUR LE SOIN
25 APPORTE A L'EXECUTION DE CETTE
26 COMMANDE.
27 (c/r)
28 ABC COMPUTER SA
29 222 RUE DU FOUR
30 F-26381 MONS-LES-BAINS
31 FRANCE
```

Avant d'entrer la lettre FORMULAIRE, nous devons nous familiariser avec quelques définitions fondamentales:

(c/r) est un "retour de chariot" ("RETURN")

<1> est la zone numéro 1

- <2> est la zone numéro 2
- <3> est la zone numéro 3
- <4> est la zone numéro 4
- <5> est la zone 5, une zone de calcul définie par l'utilisateur.

Commencez à entrer la lettre FORMULAIRE en tapant le mot "A" et un espace. Pressez la touche "ESC" et vous verrez le message:

>>ENTER FIELD#:

(Entrez le numéro de la zone)

Tapez un "1" et vous constaterez que la zone "1" a été automatiquement définie à cette position. Pressez la touche "RETURN" pour aller à la ligne suivante et vous verrez un "2" au bas de l'écran. Pressez "RETURN" pour cette ligne. Faites de même pour les lignes 3 et 4 et tapez le texte des lignes 5 à 10 comme si ce texte se trouvait sur une ligne continue (NE pressez PAS "RETURN" à la fin de chaque ligne!). Notez comme l'ordinateur met en page le texte pendant que vous l'entrez. Lorsque vous êtes parvenu à la fin de la ligne 10, pressez "RETURN" pour les lignes 11 à 13.

Lorsque vous arrivez à la ligne 14, entrez le texte de cette ligne exactement comme montré dans l'exemple et pressez "RETURN". Pressez de nouveau "RETURN" pour la ligne 15.

Comme vous voyez, la ligne 16 contient la zone numéro "2". Tapez "ARTICLE(S):", un espace, pressez "ESC", tapez un "2" et pressez finalement "RETURN".

Vous devriez avoir à présent acquis un "sens" pour entrer le texte et les zones. Pressez "RETURN" pour la ligne 17 et entrez la ligne 18 en tapant "PRIX UNITE:", un espace, "ESC", un "4" et finalement, pressez "RETURN".

Vous devriez maintenant être en mesure d'entrer le reste de la lettre vous-même.

Lorsque la lettre a été entrée, appuyez sur la touche CTRL (contrôle) et pressez "Q" pour terminer. Ces touches DOIVENT être pressées simultanément pour engendrer un "CONTROL Q".

Après avoir pressé "CONTROL Q", vous verrez le message:

ENTER COMMAND

(Entrez commande)

apparaître au haut de l'écran. En pressant "RETURN", vous pourrez voir une liste des commandes disponibles. Ces commandes vous permettent d'éditer la lettre FORMULAIRE qui vient d'être créée. Il y a sept commandes disponibles dont les fonctions sont les suivantes:

- (A)DD - (A)jouter. Vous permet d'ajouter du texte et/ou des zones à un FORMULAIRE existant.
- (D)ELETE - (D)étruire. Vous permet de supprimer des lignes spécifiées ou toutes les lignes de ce FORMULAIRE.
- (I)NSERT - (I)nsérer. Vous permet d'insérer du texte n'importe où dans ce FORMULAIRE.
- (L)IST - (L)ister. Vous permet d'afficher des lignes spécifiées ou toutes les lignes sur l'écran.
- (Q)UIT - (Q)uitter. Termine le mode de commande et démarre la génération du programme.
- (S)TART OVER - (S)econd départ. Vous permet de redémarrer le GENErateur d'APPLICATIONS DE FORMULAIRES, ce qui détruit tout le texte en mémoire.

Le mode (A)DD vous permet d'ajuster des lignes à un FORMULAIRE existant. Vous devez entrer le texte et/ou les zones exactement comme vous avez fait auparavant. "CONTROL Q" terminera le mode (A)DD.

La commande (D)ELETE supprimera des lignes spécifiées du texte du FORMULAIRE. La question suivante vous sera posée:

(A)LL OR (S)OME?

(Toutes ou quelques-unes?)

(A)LL supprimera chaque ligne du texte contenu dans le FORMULAIRE existant. (S)OME vous permettra de spécifier la (les) ligne(s) à supprimer en posant les questions:

\* ENTER LINE # FROM-

\* ENTER LINE # TO-

(Entrez le numéro de ligne de -  
Entrez le numéro de ligne à -)

Vous devez maintenant spécifier la série de lignes à supprimer.

La commande (I)NSERT permettra d'insérer du texte à n'importe quel endroit du FORMULAIRE. Il vous sera demandé:

\* ENTER LINE # -

(Entrez le numéro de ligne -)

Ceci est la position dans le texte où l'insertion sera placée. Vous devez maintenant entrer le texte à insérer. Donc, quand le message:

\* ENTER TEXT TO BE INSERTED:

(Entrez le texte à insérer:)

apparaît sur l'écran, tapez le texte et pressez "RETURN". La question suivante vous sera alors posée:

\* (B)EFORE OR (A)FTER ?

(Avant (B) ou après (A)?)

La réponse à cette question indiquera au GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES si le texte que vous avez entré doit être placé avant ou après la ligne spécifiée.

Vous pouvez afficher le texte du FORMULAIRE sur l'écran à l'aide de la commande (L)IST. Comme pour la commande (D)ELETE, vous devez spécifier si une partie du ((S)OME) ou tout le ((A)LL) texte doit être affiché et/ou les lignes de départ et de fin de l'affichage.

La commande (Q)UIT mettra fin au mode de commandes et vous permet de démarrer la phase de génération du programme. Au cas où vous ne voudriez pas entrer dans la phase de génération du programme, tapez simplement "CONTROL C" et pressez "RETURN" pour revenir au MENU DES UTILITES.

Vous pouvez remplacer du texte contenu dans le FORMULAIRE en employant la commande (R)EPLACE. Il vous sera demandé de spécifier si ce remplacement doit être effectué pour toutes les ((A)LL) ou une partie des ((S)OME) lignes du texte. Si vous avez choisi (S)OME, vous devez spécifier les lignes de départ et d'arrivée à employer pour cette opération de remplacement. Le texte à remplacer doit être entré lorsque le message:

\* ENTER SEARCH STRING:

(Entrez la suite à remplacer)

apparaît au bas de la page. Vous devez ensuite entrer le nouveau texte quand le message:

\* ENTER REPLACEMENT STRING:

(Entrez la suite de remplacement)

est affiché.

On devrait noter que chaque fois que le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES a reçu l'ordre de faire un changement qui aura pour conséquence de modifier le texte existant, le message REFORMATTING TEXT (reformattage du texte) clignotera au bas de l'écran.

Vous pouvez aussi avoir envie de tout recommencer si vous avez commis énormément d'erreurs. Pour ce faire, employez la commande (S)TART OVER. La question:

\* OK TO DESTROY ALL DATA IN MEMORY ?

(D'accord pour détruire toutes les données en mémoire?)

sera affichée. Ceci est pour votre protection afin que vous ne détruisiez pas accidentellement le FORMULAIRE. Si vous voulez recommencer, tapez "YES". Si vous tapez "NO", votre FORMULAIRE restera sain et sauf.

Maintenant que les commandes ont été expliquées, vous pouvez corriger n'importe quelle erreur que vous auriez pu commettre en introduisant le FORMULAIRE échantillon. Si tout a été entré correctement, tapez "Q" pour quitter et pressez "RETURN".

Vous devez maintenant spécifier quelques caractéristiques très importantes concernant la façon dont le formulaire sera imprimé.

Lorsque le message:

\* ENTER RIGHT MARGIN:

(Entrez la marge à droite:)

apparaît sur l'écran, vous devez spécifier la position la plus à droite que vous allez employer sur la page. Dans notre cas, tapez "75" et pressez "RETURN".

De même, lorsque le message

\* ENTER LEFT MARGIN -

(Entrez la marge à gauche -)

est affiché, entrez un "5" puisque c'est la position la plus à gauche que nous voulons employer sur la page. Vous devez aussi spécifier la longueur maximale de la page en nombre de lignes. Donc, quand il vous est demandé:

\* ENTER PAGE LENGTH (LINES)-

(Entrez la longueur des pages (lignes) -)

tapez "66" puisque c'est la taille de la plupart des feuilles standard imprimées à 6 lignes par pouce. Vous pouvez aussi employer une règle pour mise en page de formulaires et mesurer la taille physique de la page puisque vos formulaires peuvent avoir n'importe quelle taille comprise entre 1 et 100 lignes.

Le nom du fichier de données à employer doit maintenant être spécifié, donc lorsque le message:

\* ENTER DATA-FILE NAME -

(Entrez le nom du fichier de données)

est affiché, tapez "INVENTAIRE" puisque c'est le nom de votre fichier de données d'inventaire.

Finalement, le nom du programme de FORMULAIRES doit être spécifié. Par souci de consistance, tapez "INVENTAIRE" lorsqu'il vous est demandé:

\* ENTER FORMS PROGRAM NAME-

(Entrez le nom du programme de formulaires-)

Pour commencer la génération du programme, vous devez placer le disque de développement de programmes dans l'unité 2 de façon à ce que le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES puisse écrire le programme. Le message:

\* PLACE A PROGRAM DEVELOPMENT DISK

\* IN DRIVE -2- HIT "RETURN"-

(Placez un disque de développement de programmes dans l'unité -2- pressez "RETURN")

va apparaître, donc pressez "RETURN" lorsque ce disque a été placé dans l'unité 2. Le message GENERATING INVENTAIRE (génération du programme INVENTAIRE) va clignoter au bas de l'écran tandis que le programme de FORMULAIRES est en train d'être écrit.

### Modification d'un Ancien Formulaire:

Le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES offre la possibilité de modifier un ancien FORMULAIRE. Pour effectuer une modification dans un ancien FORMULAIRE, tapez "YES" en réponse à la question:

\* ARE WE MODIFYING AN OLD FORM ?

(Voulons-nous modifier un ancien formulaire)?

Vous devez entrer le nom de l'ancien formulaire afin que l'information correspondante puisse être transférée en mémoire. Une fois que cette information se trouve en mémoire, vous devez redéfinir les zones et/ou les calculs à utiliser. Vous serez alors placé immédiatement dans le mode (A)DD de telle sorte que vous pouvez ajouter des lignes ou taper "CONTROL C" pour passer en mode de commandes.

Conventions pour les noms des fichiers:

En accédant le CATALOGUE, vous verrez

PRINTER.DRIVER - Une sous-routine binaire pour le contrôle de l'imprimante.  
"INVENTAIRE.F" - Le texte même contenu dans la lettre FORMULAIRE  
"INVENTAIRE.L" - Le fichier EXEC pour le programme de FORMULAIRES  
"INVENTAIRE.I" - Le programme de FORMULAIRES APPLESOFT.

Si le GENERATEUR D'APPLICATIONS DE FORMULAIRES est incapable de créer le programme de FORMULAIRES pour une raison ou autre, le message:

\* TERMINATION STATUS: XXXX

\* MAKE SURE THE CORP UTILITIES

\* DISK IS IN DRIVE -1- HIT "RETURN" -

(Condition d'arrêt: XXXX . Vérifiez que le disque d'utilités CORP est dans l'unité -1- . Pressez "RETURN")

sera affiché. "XXXX" est un code d'arrêt dont la signification peut généralement être trouvée dans l'appendice A du manuel de référence du système C.O.R.P. Si le code ne peut pas y être trouvé, reportez-vous au manuel APPLESOFT BASIC ou au manuel APPLE DOS pour une explication complète du problème.

## L'Editeur Système:

L'EDITEUR système C.O.R.P. est un programme d'utilité extrêmement souple qui permet à l'utilisateur de manipuler des fichiers de données avec un minimum d'efforts. On devrait noter que l'emploi de l'EDITEUR requiert une bonne connaissance pratique de la programmation et du mode de fonctionnement d'un ordinateur.

L'EDITEUR supporte une gamme complète de commandes pour l'édition de texte qui vous permettent de construire des fichiers de données conçus spécialement pour satisfaire à vos besoins. L'EDITEUR peut créer des fichiers de données compatibles avec C.O.R.P., des fichiers à accès aléatoire et des fichiers séquentiels standards.

Pour employer l'EDITEUR système, vous devez entrer un "9" pour le code de la fonction lorsque le MENU DES UTILITES est sur l'écran. Un message au sommet de l'écran indiquant que vous êtes entré dans l'EDITEUR apparaîtra et le mot "EDIT" (EDITER) va apparaître dans le coin gauche au bas de l'écran.

Le mot "EDIT" indique que l'EDITEUR attend l'entrée d'une commande licite. Naturellement, avant de pouvoir commencer à éditer, nous devons ENTRER quelques informations. Pour ce faire, nous devons employer la commande ADD. La commande ADD va nous permettre d'entrer du texte directement à partir du clavier dans une région de la mémoire qui se nomme BUFFER (zone tampon). Un BUFFER est une région de travail transitoire qui peut être sauvée directement sur le disque. A cause du nombre et de la complexité des commandes, ce chapitre va présenter un aperçu des commandes de l'éditeur ainsi que de leur emploi.

Avant d'expliquer les commandes, il est nécessaire de présenter quelques conventions. Le raperl "EDIT" indique que l'EDITEUR est prêt à accepter une commande. Le raperl "INPUT" (entrée) indique que l'éditeur attend d'accepter du texte du clavier pour le placer dans le BUFFER. Une commande illicite sera signalée par le message SYNTAX ERROR (erreur de syntaxe).

Au fur et à mesure que le texte est déposé dans le BUFFER, chaque ligne de texte reçoit un numéro de ligne. Donc, si l'on entre 10 lignes de texte dans le mode INPUT, la première ligne de texte est la ligne numéro 1 et la dernière ligne de texte est la ligne numéro 10.

## RESUME DES COMMANDES DE L'EDITEUR:

- H - Effacer l'écran, retour du curseur à l'origine
- M - Impression de la mémoire disponible.
- R - Lire un fichier donné.
- W - Ecrire dans un fichier donné.
- P - Imprimer sans numéro de ligne
- L - Lister avec numéros de ligne.
- S - Substitution /DE/A/.
- ↑ - Insérer /TEXTE/ en début de ligne(s).
- & - Ajouter /TEXTE/ en fin de ligne(s).
- C - Changer (retaper) une (des) ligne(s).
- T - Tronquer une (des) ligne(s).
- D - Suppression de ligne(s).
- 9 - Recherche de /TEXTE/ dans la (les) ligne(s).
- A - Ajouter une (des) ligne(s).
- I - Insérer une (des) ligne(s).
- % - Imprimer la longueur d'une (des) ligne(s).
- Z - Ecriture directe (dump) du code ASCII d'une ou plusieurs lignes.
- Q - Sortie de l'EDITEUR. Retour au menu.
- E - Exécution d'une commande APPLE DOS.
- = - Impression de la POSITION ACTUELLE DU POINTEUR.
- N - Aller à la ligne suivante.
- + - Descendre de N lignes.
- - Monter de N lignes.
- Ⓢ - Placement d'un marqueur de fin de BUFFER.
- = - INSERER/REPLACER à un endroit donné.
- : - Remplissage d'une ou plusieurs lignes avec /TEXTE/.
- > - Copier la/les lignes.
- ! ? - Impression du mode en vigueur (EDIT OU INPUT).
- ! F - Fin du mode INPUT, retour à EDIT (mode d'édition).
- ! D - Changement du paramètre DRIVE.
- ! S - Changement du paramètre SLOT.
- ! P - Impression des valeurs par défaut.
- ! R - Changement du paramètre RECL (longueur d'enregistrement).
- ! N - Remise aux valeurs par défaut normales.
- ! X - Changer l'état du commutateur EXTRA-CHARACTERS.
- ! C - Activer les spécifications de fichier C.O.R.P.
- F O - Modifier les caractéristiques FILE-OUT de la périphérie.

## CONVENTIONS POUR L'EDITEUR:

- adr1 Premier numéro de ligne.
- adr2 Second numéro de ligne.
- adr1, adr2 De adr1 à adr2.
- , adr2 De la présente adr à adr2.
- \$ Dernière ligne dans le BUFFER.
- l, \$ Pour toutes les lignes.
- \* Equivalent à "l, \$".
- , \$ de la présente adr à la dernière ligne.

Nous allons maintenant expliquer en détail les commandes disponibles ainsi que les fonctions correspondantes avec un exemple pour chacune d'entre elles, ce qui vous donnera une idée précise de ses possibilités. La liste récapitulative de commandes au début de ce chapitre devrait être revue afin d'apprécier plus clairement les commandes.

Avant d'aller plus loin, nous allons mettre 10 lignes de texte dans le BUFFER. Pour cela, tapez un "A" pour AJOUTER des lignes au buffer existant.

Comme vous pouvez le voir, le mot INPUT (entrée) est maintenant apparu au coin inférieur gauche de l'écran et la note de copyright au haut de l'écran a été remplacée par une ligne numérotée de 1 à 40.

La ligne au sommet de l'écran vous permettra de retourner rapidement la position d'un ou plusieurs caractères d'une ligne de texte.

Entrez 10 lignes de texte comme suit:

```
VOICI LIGNE 1
VOICI LIGNE 2
VOICI LIGNE 3
VOICI LIGNE 4
VOICI LIGNE 5
VOICI LIGNE 6
VOICI LIGNE 7
VOICI LIGNE 8
VOICI LIGNE 9
VOICI LIGNE 10
```

Vous êtes toujours en mode d'INPUT (entrée). Pour revenir au mode EDIT (éditer), tapez "!" et pressez RETURN. Le "!" signifie la fin du mode d'INPUT.

Le numérotage de lignes est très utile puisque cela vous permettra s'appliquer une commande à une ligne, un ensemble de lignes ou toutes les lignes. A titre d'exemple, employons la commande LIST (lister) pour mieux illustrer cette option.

En ce moment, vous devriez avoir le rappel "EDIT" sur l'écran. Si ce n'est pas le cas, vous devez recommencer au début. Ceci peut être accompli en tapant un "Q" dans le mode EDIT pour quitter et retourner au MENU DES UTILITES.

Maintenant, entrez la commande suivante:

```
1,$L
```

et vous verrez une impression de votre texte affichée sur l'écran. Le "1,\$" signifie que nous voulons accomplir cette opération pour le texte tout entier. Le "1" est le premier numéro de ligne et le "\$" est la convention indiquant la dernière ligne du fichier. Le "L" est la commande LIST (lister).

Une convention est une expression qui indique à la commande des lignes à employer. Quelques exemples de conventions sont:

```
1,$
5
,8
3,6
```

puisque ces expressions peuvent être placées devant une commande pour spécifier la ou les lignes concernées.

Une commande indique à l'EDITEUR les opérations à effectuer sur l'ensemble des lignes donné. Des exemples de commandes sont:

```
1,$L
5P
,8D
3,6%
```

Entrez cette commande:

```
2,6L
```

et vous verrez les lignes 2 à 6 s'afficher. De même, 4L affichera seulement la ligne 4.

La commande 4,\$L affichera les lignes de la ligne numéro 4 à la dernière ligne (dans ce cas, 10) et \$L imprimera seulement la dernière ligne du fichier.

Vous devriez essayer les commandes ci-dessus avant de passer à la phase suivante car il est absolument nécessaire que vous compreniez ces conventions.

Maintenant, entrez les commandes suivantes:

tout d'abord,

4L

pour imprimer la ligne numéro 4

puis

, \$L

pour imprimer de la ligne 4 à la dernière ligne du texte.

Comme vous pouvez le constater, l'EDITEUR se rappelle la dernière ligne employée. Cette ligne est appelée la POSITION ACTUELLE DU POINTEUR. Imaginez-vous un petit indicateur qui se meut vers le haut et vers le bas avec chaque ligne traitée ou sautée. Ceci signifie que, si la ligne 5 a été la dernière à être affichée et que la commande ",8L" est entrée, les lignes 5 à 8 vont être imprimées.

Nous allons maintenant commettre quelques erreurs pour voir le résultat. Entrez cette commande:

5,3L

et vous allez voir le message d'erreur ADDRESS WRAP-AROUND (adressage à rebours) puisque l'EDITEUR ne peut pas imprimer à reculons !

Entrez:

11L

et vous obtiendrez une ADDRESS OUT OF BUFFER (adresse en dehors du buffer) puisqu'il n'y a pas de ligne portant le numéro 11.

En entrant quelque chose d'inconnu, comme par exemple

1,\$X

vous obtiendrez le message SYNTAX ERROR (erreur de syntaxe).

Notez que vous pouvez voir la POSITION ACTUELLE DU POINTEUR en entrant la commande "=". Le nombre affiché est le numéro de la ligne sur laquelle il est actuellement pointé. Au cas où une simple commande comme "L" serait entrée, la ligne en question sera traitée. Dans ce cas précis, la ligne sera imprimée.

La convention "1,\$" peut être remplacée par un "\*" si désiré. Donc, la commande "\*L" a une fonction équivalente à "1,\$L".

L'EDITEUR possède un BUFFER DE 16K, ce qui signifie que l'on devrait prendre garde à ne pas dépasser cette limite. Si vous dépassez cette limite, l'EDITEUR se trouvera à court de mémoire et sera incapable d'exécuter n'importe quelle commande. Pour vérifier la mémoire disponible, employez la commande "M" ci-dessous.

## COMMANDES ET DIRECTIVES DE L'EDITEUR

### I. COMMANDES INDEPENDANTES DE L'ADRESSE

#### 1.) La commande "HOME" (positionnement à l'origine) ou "H":

La commande "HOME" efface l'écran et positionne le curseur au coin supérieur gauche de l'écran, directement sous les lignes de positionnement des caractères.

#### 2.) La commande "MEMORY" (mémoire) ou "M":

La commande "MEMORY" fera apparaître la quantité de mémoire disponible à présent dans le BUFFER. Lorsque la quantité de texte est importante, cette opération pourrait prendre jusqu'à une minute. La commande "MEMORY" va également effectuer une opération de nettoyage appelée "garbage collection" (rassemblement de l'espace disponible) qui enlève toutes les suites de caractères non utilisées de la mémoire, ce qui vous donne plus d'espace de travail. Il est recommandé d'effectuer cette opération régulièrement lorsqu'un grand fichier est édité.

#### 3.) La commande "=":

La commande "=" imprime la POSITION ACTUELLE DU POINTEUR dans le buffer. Cette ligne sera celle qui sera traitée si l'on ne place pas d'expression devant une commande dépendante de l'adresse.

#### 4.) La commande "QUIT" (quitter) ou "Q":

La commande "QUIT" termine l'édition et vous permet de revenir au MENU DES UTILITES C.O.R.P.

### II. COMMANDES DEPENDANTES DE L'ADRESSE

Les commandes dépendantes de l'adresse sont celles qui agissent sur un ensemble de lignes contenues dans le BUFFER de texte. Ces commandes utilisent les conventions discutées précédemment ("1,\$"; "\$"; "\*"; ",\$" etc.). Si la convention pour l'adresse n'est pas incluse, la commande agit seulement sur la ligne en cours (CURRENT POINTER POSITION, position actuelle du pointeur).

5). La commande "PRINT" (impression) ou "P":

La commande "PRINT" imprime la ou les lignes spécifiées sur l'unité de sortie utilisée SANS les numéros de ligne.

6). La commande "LIST" (liste) ou "L":

La commande "LIST" imprime la ou les lignes spécifiées sur l'unité de sortie utilisée AVEC les numéros de ligne.

7). La commande "%":

La commande "%" imprime la longueur de la ou des lignes spécifiées sur l'unité de sortie utilisée. Cette longueur n'inclut PAS le numéro de ligne.

8). La commande "Z":

La commande "Z" écrit directement (dump) les codes ASCII caractère par caractère sur la ou les lignes spécifiées.

9). La commande "FIND" (trouver) ou "F":

La commande "FIND" vous permet de n'imprimer que la ou les lignes DEBUTANT par une information spécifiée par l'utilisateur, et ce à l'intérieur de l'ensemble de lignes spécifié. Par exemple:

5,9F/VOICI/

Le texte entre les deux barres obliques (délimiteurs) est ce que nous voulons trouver. Cette commande va chercher toutes les lignes commençant par "VOICI" entre les lignes 5 et 9. Le numéro de la ligne et le texte de la ligne seront imprimés si la recherche a été couronnée de succès. Si le texte ne peut pas être trouvé, le message STRING NOT FOUND (suite de caractères n'a pas été trouvé) sera affiché. Les barres obliques (/) sont obligatoires.

10). La commande "/":

La commande "/" vous permet de chercher un texte à l'intérieur d'un groupe donné de lignes. Par exemple:

3,7/LA/

va imprimer toutes les lignes contenant le mot "LA", de la ligne 3 à la ligne 7. Notez que la commande "/" détecte la suite de caractères où qu'elle se trouve dans la ligne.

11). La commande "SUBSTITUTE" (substitution) ou "S":

La commande "SUBSTITUTE" vous permet de chercher et remplacer un texte contenu dans la ou les lignes spécifiées. Par exemple:

1,\$S/VOICI/CECI EST/

va changer toutes les apparitions de "VOICI" en "CECI EST" dans toutes les lignes du BUFFER. Les barres obliques(/) sont indispensables.

12). La commande "DELETE" (supprimer) ou "D":

La commande "DELETE" vous permet de supprimer une ou plusieurs lignes du BUFFER de texte. Par exemple:

4,5D

supprimera les lignes 4 et 5.

13). La commande "^":

La commande "^" (SHIFT-N) vous permet d'insérer un texte au début de chaque ligne dans l'intervalle de numéros de lignes spécifié. Par exemple:

1,5^/BONJOUR /

va insérer le mot "BONJOUR" suivi par un espace au début des lignes 1 à 5.

14). La commande "&":

La commande "&" va ajouter (joindre) le texte spécifié à la fin de la ou des lignes spécifiées. Par exemple:

4&/ ET PLUS/

va ajouter un espace et la suite "ET PLUS" à la fin de la ligne 4.

15). La commande "T":

La commande "T" va tronquer (couper) la ou les lignes spécifiées à une longueur donnée. Par exemple:

1,5T10

va tronquer les lignes de 1 à 5 à une longueur de 10 caractères.

16). La commande ":":

La commande ":" vous permettra de remplir la ou les lignes spécifiées dans le BUFFER avec une suite de caractères définie par l'utilisateur. On devrait prendre garde au fait que cette commande va également remplir les lignes EN DEHORS du domaine du BUFFER actuellement employé. Par exemple:

1,100:/CECI EST UNE LIGNE TEST/

va placer le texte "CECI EST UNE LIGNE TEST" dans les lignes 1 à 100. ATTENTION de ne pas dépasser la mémoire disponible.

17). La commande "¶":

La commande "¶" a un double rôle qui consiste soit à REMPLACER soit à INSERER du texte à un endroit déterminé de l'intervalle de lignes défini.

Exemple pour REMPLACER:

1,10¶5/NOUVEAU TEXTE/R

va REMPLACER le texte commençant à la position 5 par "NOUVEAU TEXTE" dans les lignes 1 à 10.

Exemple pour INSERER:

3,5¶12/APPLE /I

va INSERER le mot "APPLE" suivi d'un espace à partir de la position 12 des lignes 3 à 5.

18). La commande ">":

La commande ">" est destinée à copier un texte d'une région du BUFFER à une autre. Cette commande est également valable pour des adresses EN DEHORS du BUFFER actuel. Exemples:

1,3>5

copiera les lignes 1 à 3 aux lignes 5 à 7.

1,\$>\$

copiera le BUFFER entier après la dernière ligne, ce qui crée par conséquent un double du BUFFER employé. La commande:

\*>\$

effectuera la même fonction puisque le "\*" est équivalent à "1,\$". Si aucune adresse n'est spécifiée pour la ou les lignes à copier, la ligne actuelle est copiée.

19). La commande "ADD" (ajouter) ou "A":

La commande "ADD" permet à l'utilisateur d'entrer directement de l'information dans le BUFFER à partir du clavier. La commande "A" elle-même AJOUTERA après la POSITION ACTUELLE DU POINTEUR. Si une adresse est spécifiée avant le "A", les lignes seront ajoutées après cette ligne. Par exemple:

3A

va ajouter le texte entré au clavier (ou l'unité d'entrée) au BUFFER après la ligne 3 et avant la ligne 4 (si celle-ci existe).

20). La commande "INSERT" (insérer) ou "I":

La commande "INSERT" vous permet d'insérer du texte AVANT l'adresse actuelle ou spécifiée. Elle est identique à la commande "ADD" à ceci près que le texte est ajouté AVANT l'adresse. Par exemple:

1I

vous permettra d'insérer du texte avant la ligne 1.

21). La commande "CHANGE" (changer) ou "C":

La commande "CHANGE" va vous permettre de réentrer l'information contenue dans un intervalle de lignes, une seule ligne ou la ligne actuelle. Par exemple:

2,3C

va vous permettre de réentrer le texte des lignes 2 et 3. Pour terminer, employez la directive "!" (voir DIRECTIVES, ci-dessous).

### III. DIRECTIVES

Toutes les DIRECTIVES DE L'EDITEUR commencent par un point d'exclamation "!" et informent l'éditeur ou l'utilisateur des paramètres actifs ou de défaut qui sont en vigueur pour l'éditeur.

#### 22). La directive "!?":

La directive "!" informe l'utilisateur du mode d'opération en vigueur (EDIT ou INPUT). Lorsque cette commande est entrée dans le mode INPUT, elle ne sera PAS déposée dans le BUFFER.

#### 23). La directive "IF":

La directive "IF" termine le mode INPUT et renvoi l'utilisateur au mode EDIT.

#### 24). La directive "IP":

La directive "IP" va imprimer les paramètres en vigueur sur l'unité de sortie de l'éditeur. Ces paramètres comprennent:

- a) SLOT (raccordement) en vigueur
- b) DRIVE (unité) en vigueur
- c) RECL (longueur d'enregistrement) en vigueur
- d) raccordement (SLOT) en vigueur pour le fichier de sortie
- e) fichier disque traité
- f) type de fichier actuellement défini

#### 25). La directive "ID":

La directive "ID" permet à l'utilisateur de modifier la spécification en vigueur de l'UNITE (DRIVE) de sortie pour le fichier de disque. Par exemple:

!D=1

va faire lire et écrire tous les fichiers sur l'UNITE 2. La valeur par défaut est 2.

#### 26). La directive "IS":

La directive "IS" permet à l'utilisateur de changer la spécification en vigueur du raccordement (SLOT) du fichier de disque de sortie. Par exemple:

!S=5

va faire que tous les fichiers de disque seront lus ou écrits sur le SLOT 5. La valeur par défaut est 6.

#### 27). La directive "IR":

La directive "IR" vous permet de changer la longueur par défaut des enregistrements des fichiers à accès aléatoires (random access files). Par exemple:

!R=128

va fixer la longueur d'un enregistrement à accès aléatoire à 128 caractères. La valeur par défaut est de 80 caractères.

#### 28). La directive "IN":

La directive "IN" remet la liste des paramètres de l'EDITEUR aux valeurs par défaut. Les paramètres sont les suivants:

SLOT 6, DRIVE 2, RECL=80 FILE-OUT UNIT=0

NORMAL SPECS

(Raccordement 6, unité 2, longueur d'enregistrement = 80 unité fichier de sortie = 0; spécifications normales.)

#### 29). La directive "IX":

La directive "IX" renverse le commutateur interne pour les CARACTERES SUPPLEMENTAIRES. Ce commutateur permet de lire les virgules "," et les deux points ":" dans les fichiers de données. Cette opération a également pour conséquence une dégradation de la vitesse du transfert de données.

#### 30). La directive "IC":

La directive "IC" permet l'entrée et la sortie dans le cas de fichiers de données compatibles avec C.O.R.P. L'utilisateur doit spécifier la longueur d'enregistrement du fichier à accéder. Cette longueur d'enregistrement est la même que celle affichée par le programme d'entrée de données lorsqu'il exécute.

ATTENTION: Une erreur à cet endroit pourrait vous causer de sérieux problèmes! Faites un double de votre disque de données avant de commencer. Pour créer un fichier compatible avec C.O.R.P., entrez un enregistrement à l'aide du programme d'entrée de données et relisez-le avec l'EDITEUR. Cela vous donnera une idée du format employé à l'intérieur de C.O.R.P. Cette caractéristique sera expliquée plus en détail à la fin de ce chapitre.

#### IV. COMMANDES DE MODIFICATION DU POINTEUR

Ces commandes permettent à l'utilisateur de modifier directement la POSITION ACTUELLE DU POINTEUR. Vous pouvez sauter directement à n'importe quelle ligne du buffer en entrant simplement le numéro de ligne. Par exemple:

8

va imprimer le contenu de la ligne numéro 8 et mettre la POSITION ACTUELLE DU POINTEUR à 8.

31). La commande "NEXT" (suivante) ou "N":

La commande "NEXT" déplace le pointeur d'une ligne vers le bas et imprime la ligne suivante sur l'unité de sortie en vigueur.

32). La commande "+":

La commande "+" vous permet de mouvoir le pointeur d'autant de lignes vers le bas que vous le désirez. Par exemple:

+4

déplacerait le pointeur de 4 lignes vers le bas à partir de la POSITION ACTUELLE DU POINTEUR. La commande "+" est elle-même équivalente à la commande "NEXT". La ligne sera imprimée sur l'unité de sortie en vigueur.

33). La commande "-":

La commande "-" a exactement la même fonction que la commande "+" à ceci près que le pointeur est déplacé vers le haut. Par exemple:

-6

va déplacer le pointeur vers le haut (en direction de la ligne 1) de 6 lignes. La ligne sera imprimée sur l'unité de sortie en vigueur. Une commande "-" toute seule va déplacer le pointeur d'une ligne vers le haut.

34). La commande "E":

La commande "E" (SHIFT-P) va mettre le marqueur actuel de fin du BUFFER à un endroit donné du BUFFER. Par exemple:

E=20

va mettre le marqueur de la fin du BUFFER à la ligne 20. Ceci détruit en fait tout le texte qui était contenu dans le BUFFER après la ligne 20. La commande "E" elle-même va mettre le marqueur de fin de BUFFER à la POSITION ACTUELLE DU POINTEUR.

#### V. COMMANDES D'ENTREE/SORTIE DE FICHIERS

Ces commandes permettent à l'EDITEUR de lire et écrire sur des unités autres que le clavier et l'écran. L'EDITEUR peut aussi lire et écrire le contenu du BUFFER directement sur le disque.

35). La commande "FO>":

La commande "FO>" permet à l'éditeur de sortir sur une unité extérieure (par exemple une imprimante). Par exemple:

FO>1

fait correspondre l'unité FILE-OUT (fichier de sortie) à l'unité 1. La commande "FO" (SANS LE ">") attribue de nouveau FILE-OUT à l'écran.

36). La commande "W":

La commande "W" va écrire le contenu du BUFFER dans un fichier disque. Par exemple:

W TESTFICH

va écrire le contenu du BUFFER dans un fichier ALEATOIRE nommé TESTFICH. Si la directive "IC" a été entrée avant cette commande, un fichier ALEATOIRE compatible avec C.O.R.P. sera écrit. Pour créer un fichier SEQUENTIEL, faites suivre le nom du fichier par (S). Par exemple:

W TESTFICH(S)

va créer un fichier disque SEQUENTIEL standard.

La commande "W" peut également écrire n'importe quelle portion d'un fichier ALEATOIRE ou d'un fichier C.O.R.P. Par exemple:

W INVENTAIRE (1,100)

va écrire les lignes 1 à 100 dans des enregistrements numéro 1 à 100. La commande:

W INVENTAIRE (50,100)

prendra les 50 premières lignes du BUFFER et les écrira dans des enregistrements ALEATOIRES de 50 à 100.

37). La commande "R":

La commande "R" va lire le contenu du fichier disque et le transférer dans le BUFFER. Par exemple:

R TESTFICH

va lire le contenu du FICHIER ALEATOIRE nommé TESTFICH et le transférer dans le BUFFER. Si la directive "!C" a été entrée avant cette commande, un fichier ALEATOIRE compatible avec C.O.R.P. va être lu. Pour lire un fichier SEQUENTIEL, faites suivre le nom du fichier par (S). Par exemple:

R TESTFICH(S)

transférera un fichier disque SEQUENTIEL dans le BUFFER. La commande "R" peut également lire n'importe quelle portion d'un fichier ALEATOIRE ou d'un fichier C.O.R.P. Par exemple:

R INVENTAIRE(1,100)

va lire les enregistrements ALEATOIRES numéros 1 à 100. La commande:

R INVENTAIRE(50,100)

va lire les enregistrements numéros 50 à 100 dans le BUFFER.

38). La commande "E":

La commande "E" va permettre à l'utilisateur d'exécuter des commandes APPLE DOS directement par l'intermédiaire de l'EDITEUR. Par exemple:

EPR#6

va booter du SLOT 6, et:

ECATALOG D2

va donner un CATALOGUE de l'UNITE (DRIVE) 2. Cette commande vous permet l'usage RESTREINT de certaines commandes DOS, ceci pour des raisons de protection. Vous pouvez également envoyer un code de contrôle à une unité extérieure (celle connectée par "FO"). Exemple:

E(CTRL-I)80N

va envoyer un contrôle I80N à l'unité FILE-OUT qui est actuellement active.

## VI. CREATION D'UN FICHIER COMPATIBLE C.O.R.P.

L'EDITEUR permet de créer et maintenir l'information contenue dans vos fichiers de données. L'EDITEUR peut lire des fichiers séquentiels ou aléatoires créés par n'importe quel programme ou système à condition qu'ils fassent partie du domaine des fichiers de TEXTE.

Il est relativement facile de travailler avec des fichiers séquentiels et aléatoires standards. Les fichiers C.O.R.P., cependant, posent un problème plus difficile à cause de l'emploi de l'ACCES ALEATOIRE PAR CLEF.

Pour lire un fichier de données C.O.R.P., fixez tout d'abord la longueur d'enregistrement à l'aide de la commande "!C". Nous vous suggérons de tout d'abord entrer un enregistrement à l'aide de votre programme d'entrée de données et de le relire en employant la commande "R" de l'EDITEUR.

Le premier caractère d'un fichier de données C.O.R.P. doit être une astérisque. L'information pour chaque zone doit suivre et doit être complétée par des blancs afin d'offrir la largeur de zone correcte.

Une fois que les zones ont été entrées, vous devez placer un pointeur de valeur zéro à la fin de l'enregistrement. Pour ce faire, tapez "0000" avant de presser "RETURN".

Vous pouvez continuer d'entrer des enregistrements ou vous pouvez employer la commande ">" pour copier le contenu du BUFFER autant de fois que vous le souhaitez. Nous vous suggérons d'EDITER votre fichier de données en blocs de 50 enregistrements environ, pour éviter des problèmes de conflits mémoire.

Une fois que le ou les enregistrements initiaux ont été entrés, vous pouvez les sortir sur le disque en employant la commande "W".

Un TRI doit alors être effectué afin de construire le chaînage du répertoire principal. Le TRI doit reconstituer un ancien fichier (ou dans ce cas un nouveau fichier) pour rebâtir le répertoire principal. Voir le chapitre 5 dans le manuel de référence C.O.R.P. pour de plus amples informations.

## VII. TRAITEMENT DES ERREURS

Si un message d'erreur survient au cours d'une session d'EDITION, le message suivant va être affiché:

\* ERREUR XXXX ON DEVICE D UNIT U

(Erreur XXXX sur le périphérique D, unité U.)

où XXXX est un code d'arrêt qui peut généralement être trouvé dans l'appendice A du MANUEL DE REFERENCE C.O.R.P. (Sinon, regardez dans le manuel APPLESOFT BASIC ou dans le manuel APPLE DOS). D est le numéro du périphérique (SLOT) et U le numéro d'unité (DRIVE).

### Sous-Système de Fusion:

Le sous-système de FUSION (merge) est conçu pour permettre à l'utilisateur de combiner deux fichiers de données du même type compatibles avec C.O.R.P. Cette caractéristique va vous permettre de créer un fichier de moindre taille qui pourra plus tard être fusionné avec un fichier principal de taille supérieure. L'avantage principal du système de FUSION est la possibilité d'entrer d'abord vos données dans un fichier de moindre taille du même format. Vous pouvez alors imprimer, trier et mettre à jour à l'aide du fichier de moindre taille et combiner plus tard ces enregistrements (ceux de moindre taille) avec les enregistrements d'un gros fichier principal, ce qui vous donne un fichier principal complet.

Un exemple typique d'application du sous-système de FUSION est l'impression de factures. Pour cela, vous créeriez tout d'abord un fichier de petite taille contenant les transactions qui ont été effectuées durant une journée. Le contenu de ce fichier serait alors employé pour produire des factures à l'aide d'un programme d'impression. Le petit fichier serait alors fusionné avec un fichier principal contenant toutes les transactions. Ce système se révèle très efficace parce qu'aucune modification de programme n'est nécessaire pour n'imprimer que les factures dont vous avez besoin (le temps nécessaire est également bien plus court!).

Pour employer le sous-système de FUSION, vous devez disposer de deux fichiers de données. Ces fichiers peuvent résider sur un seul disque ou sur des disques séparés. Il est cependant recommandé d'avoir chaque fichier sur un disque différent. Ces fichiers de données DOI-

VENT avoir exactement le même format et, lorsque combinés, ne doivent pas avoir plus d'enregistrements que le nombre défini lors de la création du fichier principal.

Il existe trois méthodes pour créer ces deux fichiers:

1). Créez deux programmes d'entrée de données séparés avec la MEME grille. Laissez le premier (principal) employer la taille maximale du fichier, mais limitez le second à un petit nombre d'enregistrements.

2). Employez le même programme d'entrée de données pour les deux fichiers, mais employez des disques séparés. Cette méthode est la MOINS efficace car vous devrez attendre longtemps pour qu'un fichier de grande taille soit créé chaque fois.

3). Créez un programme d'entrée de données avec la taille maximale du fichier et modifiez la ligne 265 pour correspondre au nombre d'enregistrements (plus 1) désirés. SAUVEZ ce programme sous un nom différent. Par exemple:

```
265 FOR RR=1 TO 1000
```

Ceci signifierait que le fichier contiendrait 999 enregistrements. Si l'on changeait en:

```
265 FOR RR=1 TO 51
```

ceci signifierait que le fichier contient maintenant 50 enregistrements.

Pour entrer des données, vous devriez toujours employer le programme qui crée le petit fichier (fichier à fusionner) puisque c'est le fichier qui sera employé pour imprimer, trier et mettre à jour. L'emploi du programme qui crée le petit fichier prendra moins de temps à cause de la moindre taille du fichier.

Supposons que vous désireriez créer des chèques salaire. Vous devriez tout d'abord créer un programme d'entrée de données pour entrer l'information nécessaire concernant l'employé, son salaire, etc. Vous créeriez ensuite un programme d'impression en formatage absolu pour extraire l'information requise du fichier de données et l'imprimer sur le chèque. Ce serait parfait lors de la première entrée et impression des données. Le problème apparaissant par la suite est double. Le premier et le plus grave problème est que chaque chèque sera imprimé chaque fois que le programme d'impression est exécuté, puisque le fichier contient tous les enregistrements entrés précédemment. Vous pourriez modifier le programme d'impression pour résoudre ce problème en insérant une instruction "IF" pour contrôler si cet enregistrement a déjà été imprimé.

Ceci nous amène au second problème. Lorsque le fichier de données croît, le temps requis pour le programme d'impression pour vérifier chaque enregistrement séquentiellement devient prohibitif.

Le programme de FUSION résout ces deux problèmes en vous permettant d'entrer tout d'abord l'information concernant l'employé dans un fichier temporaire (de moindre taille). Vous exécuteriez alors votre programme d'impression et imprimeriez vos chèques. Après avoir complété l'impression, vous FUSIONNERIEZ le fichier temporaire (de moindre taille) avec le fichier principal (de plus grande taille) et créeriez par conséquent un fichier contenant toute l'information qui a été imprimée auparavant.

Vous devriez suivre la même voie (entrer et imprimer avec le fichier de moindre taille et FUSIONNER avec le fichier de plus grande taille).

#### Exécution du Programme de Fusion:

A partir de maintenant, nous supposons que vous avez créé les deux fichiers de données (un grand et un petit) et avez entré l'information dans le petit. Vous allez maintenant fusionner les deux fichiers. Pour faciliter les explications, vous allez employer le nom "VRFICH" pour le fichier principal ainsi que pour le fichier à fusionner. Ne vous inquiétez pas du fait que le nom des deux fichiers soit le même, le programme de FUSION remplace automatiquement le nom du fichier principal par "XXMRG" pendant l'opération de FUSION. Ce fichier reprendra ensuite automatiquement son nom initial.

Pour exécuter le sous-système de FUSION, entrez un "10" lorsque le MENU DES UTILITES vous demande le CODE DE LA FONCTION. L'affichage sur l'écran vous informera que vous vous trouvez dans le sous-système de FUSION. Vous devez presser la touche "ESC" pour continuer. Le message suivant sera affiché:

- \* PLACE PROGRAM DISK IN
- \* DRIVE -2- HIT "RETURN" -

(Placez le disque de programme dans l'unité -2-; pressez "RETURN").

Vous devez maintenant placer le disque contenant le programme qui a créé le fichier principal (le grand fichier) dans l'unité 2. Pressez la touche "RETURN" lorsque ce disque a été inséré dans l'unité 2. Lorsque le message:

- \* ENTER OLD PROGRAM NAME -

(Entrez le nom de l'ancien programme).

est affiché, entrez le nom de ce programme et pressez "RETURN".

Tandis que l'information concernant le contenu du fichier de données est transféré en mémoire, le message LOADING IMAGE (chargement de l'image) sera affiché au bas de l'écran.

Lorsque cette opération a été complétée, vous devez entrer le nom du fichier principal. Donc, lorsqu'il vous est demandé:

- \* ENTER MASTER FILE NAME -

(Entrez le nom du fichier principal).

entrez "VRFICH" et pressez "RETURN". Il s'agit du nom du grand fichier (principal). Vous devez entrer le numéro de l'unité pour ce fichier. Dans notre exemple, employez l'unité 2 pour le fichier principal.

Lorsque la question:

- \* WHICH DRIVE <1 OR 2> -

(Quelle unité <1 ou 2> -)

apparaît sur l'écran, entrez un "2" et pressez "RETURN".

Vous devez à présent faire savoir au programme de FUSION quel est le DECALAGE DE LA CLEF (key offset). Dans notre exemple, le DECALAGE DE LA CLEF est la position 1, donc pressez "RETURN" en réponse à:

- \* ENTER KEY OFFSET -

(Entrez le décalage de la clef -)

Pour de plus amples informations concernant le DECALAGE DE LA CLEF, reportez-vous au manuel de référence C.O.R.P.

Vous devez placer le disque contenant le fichier principal dans l'unité 2 lorsque vous voyez le message:

- \* PLACE THE DISK WHICH CONTAINS
- \* THIS FILE IN DRIVE -2-
- \* HIT "RETURN" WHEN READY -

(Placez le disque contenant ce fichier dans l'unité -2-; pressez "RETURN" lorsque cela est fait).

Lorsque ce disque a été inséré, pressez "RETURN".

Le programme de FUSION va maintenant exécuter une séquence d'instructions qui établiront les conditions nécessaires à l'exécution de l'opération de FUSION. Le message LOADING DIRECTORY (chargement du répertoire) va s'afficher pendant que le REPERTOIRE PRINCIPAL du fichier principal est transféré en mémoire. Un tri sera effectué dans le REPERTOIRE PRINCIPAL pendant que le message SORTING KEY(S) (tri de

la ou des clefs) est effiché. Finalement, le message ALLOCATING WORK-SPACE (allocation de l'espace de travail) va apparaître quand la mémoire est allouée pour être employée par le programme.

Vous devez maintenant entrer le nom du fichier à fusionner (fichier de moindre taille). Lorsque le message:

\* ENTER MERGE FILE NAME -

(entrez le nom du fichier à fusionner)

apparaît, entrez "VRFICH". Lorsque la question suivante vous est posée:

\* WHICH DRIVE <1 OR 2 > -

(quelle unité <1 ou 2 > -)

entrez un "1" et pressez "RETURN".

Finalement:

\* PLACE THE DISK WHICH CONTAINS

\* THIS FILE IN DRIVE -1-

\* HIT "RETURN" WHEN READY -

(Placez le disque contenant ce fichier dans l'unité -1-; pressez "RETURN" lorsque cela est fait).

Insérez le disque avec le fichier à fusionner et pressez "RETURN".

Tandis que le REPERTOIRE PRINCIPAL du fichier à fusionner est en train d'être transféré en mémoire, le message LOADING DIRECTORY (chargement du répertoire) est affiché.

L'information concernant le nombre d'enregistrements dans chaque fichier va maintenant être affichée pour vérification visuelle. Par exemple:

\* THE FILE VRFICH (MASTER)

\* CONTAINS: 577 RECORDS.

\* THE FILE VRFICH (MERGE)

\* CONTAINS: 29 RECORDS.

\* OK TO PROCEED?

(Le fichier VRFICH (principal) contient: 577 enregistrements. Le fichier VRFICH (fusion) contient: 29 enregistrements. D'accord pour continuer?)

Si tout semble correct, tapez "YES" et pressez "RETURN".

Le programme de FUSION offre la possibilité d'éliminer automatiquement le fichier de fusion afin de vous empêcher d'accidentellement mettre à jour deux fois le fichier principal. Il vous est recommandé de TOUJOURS permettre au programme de FUSION d'éliminer le fichier à fusionner lorsque la question:

\* SHOULD I DELETE THE MERGE FILE

\* WHEN I'M DONE?

(Dois-je éliminer le fichier à fusionner lorsque j'ai terminé?)

apparaît sur l'écran, tapez "YES" et pressez "RETURN".

Vous devez maintenant vous assurer que les disques qu'il faut sont insérés dans les unités qu'il faut. Si tout semble en ordre, pressez "RETURN" en réponse au message:

\* CHECK ALL DISKS, DRIVES ETC.

\* PRESS "RETURN" TO START MERGE -

(Vérifiez tous les disques, unités, etc.; pressez "RETURN" pour commencer la fusion).

Tandis que les fichiers de données sont en train d'être fusionnés, le message MERGING DATA (fusion des données) va apparaître sur l'écran ainsi qu'un comptage des enregistrements traités jusque là. Ce compteur reflétera le nombre d'enregistrements dans le fichier à fusionner seulement, puisque ce sont ces enregistrements qui sont vraiment fusionnés.

Après la fin de l'opération de FUSION, le REPERTOIRE PRINCIPAL sera mis à jour avec les nouveaux pointeurs nécessaires pour compléter les chaînes de pointeurs de la LISTE CHAINEE (linked list).

Si tout est correct, le message:

- \* MERGE OPERATION SUCCESSFUL.
- \* MASTER FILE NOW CONTAINS: 606
- \* RECORD(S).
  
- \* MAKE SURE THE C.O.R.P. MASTER DISK
- \* IS IN DRIVE -1- HIT "RETURN" -

(opération de fusion réussie. Le fichier principal contient maintenant 606 enregistrement(s). Vérifiez que le disque principal C.O.R.P. est dans l'unité -1-; pressez "RETURN")

sera affiché. Pressez "RETURN" pour revenir au menu principal. Notez que le DISQUE PRINCIPAL C.O.R.P. doit être dans l'unité 1 que si l'on désire revenir au menu principal. Le fait d'insérer un autre disque dans l'unité 1 et de presser "RETURN" causera seulement un reboot de ce disque.

#### Erreurs Fatales:

Si une erreur fatale arrive pendant l'exécution du programme de FUSION, le message:

- \* TERMINATION STATUS: XXXX
- \* MAKE SURE THE C.O.R.P. MASTER DISK
- \* IS IN DRIVE -1-; HIT "RETURN" -

(code d'arrêt: XXXX; assurez-vous que le disque principal C.O.R.P. est dans l'unité -1-; pressez "RETURN")

apparaîtra. XXXX est un CODE D'ARRET qui peut généralement être trouvé dans l'APPENDICE A du MANUEL DE REFERENCE C.O.R.P. Si ce code ne s'y trouve pas, référez-vous au manuel APPLESOFT BASIC ou au manuel APPLE DOS pour une explication complète.

