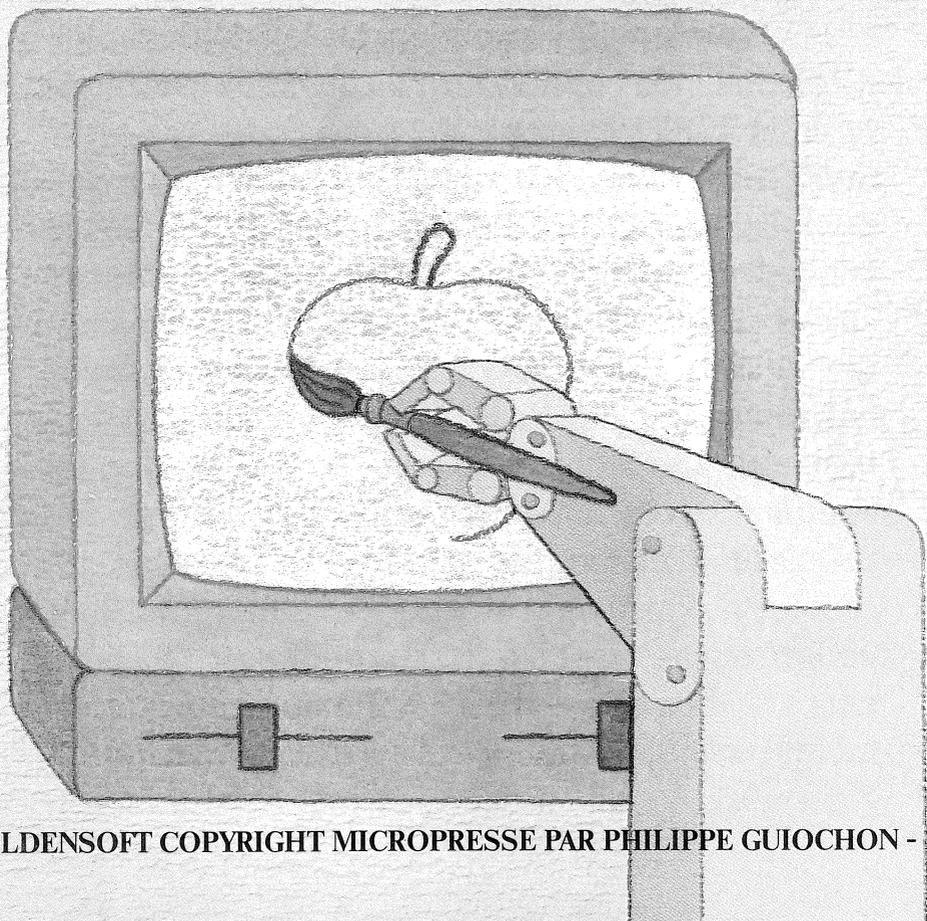


# GRAPHEDIT



GOLDENSOFT COPYRIGHT MICROPRESSE PAR PHILIPPE GUIOCHON - 1986 -

## COMMENT FAIRE UNE COPIE DE SAUVEGARDE ?

Contrairement à la politique adoptée par nombre d'éditeurs, nous estimons que vous avez le droit de faire UNE SEULE copie de sauvegarde du logiciel que vous avez régulièrement acheté : c'est la raison pour laquelle cette disquette n'est PAS protégée contre la copie. Toutefois, afin de nous permettre de continuer à vous proposer pour la gamme Apple II des logiciels performants à des prix abordables, nous vous demandons de ne pas abuser de ce droit, en "distribuant", gratuitement ou non, des copies illégales autour de vous. De telles pratiques, outre le fait qu'elles sont malhonnêtes, ne font qu'augmenter les coûts de production, et inciter les éditeurs à limiter les performances des logiciels, au profit de protections plus ou moins agréables pour l'utilisateur... sans même parler des auteurs, qui ne sont guère encouragés à créer ! Veuillez donc vous limiter strictement à

UN "back-up" pour votre usage personnel seulement, et ne piratez pas cette disquette.

Cette volonté de rendre service à l'utilisateur ne doit pas vous inciter à y voir un abandon des droits de l'auteur et de l'éditeur : nous considérons ce logiciel comme l'un des meilleurs sur Apple, et nous prendrons toutes mesures nécessaires pour défendre nos droits en cas d'infractions.

Au cas où vous désireriez faire usage d'un des programmes de cette disquette, dans un logiciel destiné à être distribué, gratuitement ou non, veuillez auparavant nous contacter, pour obtenir notre accord écrit : c'est indispensable.

Pour en revenir à la copie de sauvegarde, utilisez le programme COPYA qui doit se trouver sur votre disquette MASTER DOS 3.3, et suivez les instructions qui vous seront données.

**GOLDEN : LE MAGAZINE QUI DONNE DU JUS À VOTRE APPLE.**

**Pour tout complément d'information contacter :  
GOLDEN, 185 avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly-sur-Seine**

**Tél. : (1) 47.22.53.30**

# GRAPHEDIT

---

GRAPHEDIT, éditeur graphique pour APPLE II+ 64 K, //E et //C.

© Philippe GUIOCHON et Micropresse.

Il est souhaitable que le contenu des manuels livrés avec votre APPLE vous soit connu, même de manière approximative. Des rudiments de BASIC ne seront pas tout à fait inutiles pour vous permettre d'exploiter au mieux certains fichiers de la disquette. Notez que le clavier, si vous n'avez pas la chance d'avoir un II+, doit être en AZERTY et en majuscules.

Je vous suppose parvenu au menu général de la disquette : quatre options s'offrent à vous.

ABANDONNER donne le contrôle au BASIC APPLESOFT : à ce stade, il vous est possible d'avoir quelques informations sur la collection GOLDENSOFT APPLE II avec un RUN NOTES «RETURN». Ou bien vous pouvez lancer le programme EXEMPLE, avec RUN EXEMPLE «RETURN», qui vous montre comment utiliser les fichiers UNPACK \$XXXX de la disquette, afin de bénéficier dans vos programmes BASIC ou assembleur d'un compactage très efficace des images graphiques haute-résolution (environ 30 à 70 %) : voici quelques informations, qui seront plus compréhensibles par la suite.

Quatre fichiers UNPACK \$XXXX résident sur la disquette : le \$XXXX correspond à leur adresse de chargement en hexadécimal, c'est-à-dire \$0300, \$4000, \$6000 ou \$9300 (à vous de faire les conversions en décimal !). Vous pouvez ainsi choisir celui qui convient le mieux à vos exigences en place mémoire. Prévoyez toujours un buffer assez important pour les images compactées. Commencer par charger le décompacteur qui vous convient. Il faut ensuite initialiser l'adresse \$E6 avec \$20 ou \$40 selon la page graphique à utiliser (1 ou 2). En BASIC, c'est automatique avec HGR ou HGR2. Chargez ensuite en mémoire le fichier compacté (suffixe .FC) à l'adresse que vous voulez (attention aux conflits !). Les adresses \$08-09 contiennent dans l'ordre poids faible-poids fort cette adresse de début de l'image. Appelez ensuite le décompacteur, et voilà ! Consultez le listing de l'exemple, qui n'exige que des connaissances élémentaires en BASIC.

FORMAT PIC est un petit programme qui a pour objet de vous éviter de fastidieux RENAME XXX, XXX.PI, ce suffixe étant nécessaire à GRAPHEDIT pour charger une image normale 33 secteurs. Vous ne devriez avoir aucun problème à l'utiliser.

CHAREDIT est un éditeur de fontes, c'est-à-dire des jeux de caractères de GRAPHEDIT. Vous pouvez ainsi en modifier, voire, si vous êtes courageux, en créer. Il contient une page d'aide accessible par ?. Au départ, il est indispensable de charger une fonte : faites ? «RETURN» pour avoir le CATALOG. Les fichiers en .CS sont des fontes, de taille 7\*8 ou 14\*16 (CHAREDIT en tient compte tout seul comme un grand !). Il est inutile d'ajouter le suffixe lors d'un chargement ou d'une sauvegarde. Le curseur se déplace dans le jeu de caractères avec I, J, K, L. Un RETURN transfère le caractère vers la fenêtre d'édition. La, encore I, J, K, L pour contrôler le deuxième curseur, et la barre d'espace sert à allumer ou éteindre un point. RETURN pour revenir à l'édition. Si votre nouveau caractère vous satisfait, vous pouvez le transférer dans la fonte avec la barre d'espace. CTRL-L (abrégé en L) permet de charger une fonte (suffixe AUTOMATIQUE !). Un RETURN seul annule cette demande, tandis qu'un ? donne le CATALOG. Il en va de même pour S, qui traite la sauvegarde d'une fonte. RESET (ou RESET) est le seul moyen de sortir du programme.

GRAPHEDIT vous permet d'entrer dans l'éditeur graphique de vos rêves. Si vous avez une souris en slot 4, vous aurez droit au prompt suivant : Faites «ESC» Pour Eviter La Souris. C'est clair ! Les autres auront le choix entre le clavier et le joystick (avec la touche ! pour passer au choix de l'un à l'autre) ! Sachez tout de suite comment sont gérés les mouvements du curseur.

Les souris-manes n'auront aucun problème. Une pression sur la tête de l'animal correspondra à un RETURN (validation d'une commande). Par contre, l'annulation d'une commande malencontreuse se fera toujours par le clavier avec ESCAPE !

Les joystick-philes utiliseront pour RETURN et ESCAPE les boutons 0 et 1. Quant aux contrôles clavier (présents !), ils sont étudiés pour le maximum d'efficacité, grâce à des mouvements d'amplitudes variables : voici la disposition des touches.

WI  
ADJL  
SK

Les touches de gauche peuvent s'employer avec CTRL pour de plus grands mouvements encore. Si vous avez un APPLE francisé, pas de panique : pour garder à cette croix son caractère pratique, j'ai prévu d'employer les touches Q et Z au lieu de A et W !

La page graphique du menu est assez évidente. De gauche à droite et de haut en bas, vous avez sous forme iconique : effacement d'écran, fonction "couper", fonction "coller", écriture texte, accès aux D.O.S. 3.3, point, tracé à main levée, droites, droites chaînées, remplissage, cercles, disques, boîtes, boîtes pleines, flip, toggle, inverse, clean, shrink (oui, oui, on va les traduire, ces termes anglo-saxons !), reverse, puis les brosses et enfin la sélection des couleurs.

Pour sélectionner une option, placez le curseur sur la case voulue, et validez par un RETURN (ou son équivalent) : une marque matérialisera ce choix, sauf pour la sélection des couleurs, un peu particulière. Pour aller sur la page graphique, placez le curseur tout en bas de l'écran, et faites RETURN.

Avant d'aborder chaque fonction, un mot sur les couleurs : vous savez que sur APPLE, elles sont assez ignobles. Néanmoins, GRAPHEDIT a été optimisé pour elles. Chaque couleur de travail est obtenue par le mélange de deux lignes, tramées ou non. Ceci se traduit par la disposition suivante :

$$\text{couleur 1} + \text{couleur 2} = \text{couleur travail}$$

Sur l'écran, vous pouvez avancer ou reculer dans le choix de chaque trame (1 ou 2), et voir ainsi le résultat. La case de la couleur (1 ou 2) sert à reculer, le signe (+ ou =), à avancer. Validez avec RETURN. Vous avez une palette de 36\*35 couleurs à votre disposition.

Voici maintenant les fonctions, par ordre d'apparition. N'hésitez pas à lire ceci en faisant des essais avec le logiciel, ce sera plus agréable.

L'effacement d'écran est instantané. Au cas où vous auriez fait une erreur, ESCAPE annule la dernière commande. Pour revenir au menu, placez le curseur tout en bas de l'écran, et faites RETURN. La procédure est identique pour toutes les fonctions graphiques.

La fonction "couper" sert à stocker en mémoire une fenêtre graphique, qui pourra ensuite être utilisée par le "coller" ou sauvee sur disque. La sélection se fait au clavier uniquement, en modifiant ainsi le cadre (avec ou sans CTRL) :

---

	I			I	
	I		S	I	
	I			I	
	I			I	
A	I	D		J	I
	I			I	L
	I			I	
	I		I	I	
	I			I	

---

### K

(toujours la disposition rationnelle de la croix, avec Q et Z pour les AZERTY-manes !). RETURN valider, ou ESCAPE.

L'option "coller" fait apparaître la fenêtre définie ou chargée en mémoire, à l'endroit où elle fut définie. Vous pouvez la déplacer par les touches A, S, D, W, I, J, K, L. I inverse la fenêtre, F fait un flip, T un toggle et R un reverse. II+... non, pardon, de plus, les touches «» ; et / servent à faire un rolling gauche/droite/haut/bas du contenu de la fenêtre. Pour l'AZERTY, au lieu de ; et /, employez les touches en bas à droite (devinez lesquelles!). Comme partout, ESCAPE pour annuler une bavure, et curseur tout en bas puis RETURN pour revenir au menu.

L'affichage de texte est très simple. Après un RETURN apparaît le curseur : tapez, et finissez par un RETURN clavier. Les deux-plus-istes ne sont pas oubliés : les flèches servent pour les majuscules/minuscules, de même que CTRL avec B, X, D, F, V ou Z donnent les caractères qui ne figurent pas sur le clavier. Enfin, I, J, K, L (et CTRL !), vous pouvez déplacer pixel par pixel le caractère en cours.

Le menu D.O.S. 3.3 est évident : tapez l'initiale de la fonction que vous désirez, ou un RETURN seul pour revenir au menu. Vous pouvez avoir le CATALOG de la disquette (le prompt "Ordre" : autorise un RENAME, LOCK, UNLOCK ou DELETE), charger ou sauver une image 33 secteurs (suffixe .PI Automatique, comme tous les suffixes !), charger ou sauver une fenêtre (en .WI), charger une fonte (en .CS), charger ou sauver un fichier compacté (en .FC) : pour sauver, paramétrez avant la fenêtre puis RETURN. A chaque prompt "sauver" : ou "charger" : un RETURN seul sert d'annulation. Vous pouvez aussi changer de drive, avec D.

Point sert à tracer des points un par un. Ici, une pression sur la barre d'espace sert à avoir un zoom, et à revenir en normal. N'oubliez pas que vous pouvez sélectionner des brosses pour cette fonction, comme pour celles qui suivent.

Trace trace en continu, of course !

Pour les lignes, enchaînées ou non, validez un point de départ puis d'arrivée.

Pour le fill, vous avez une sécurité si la fonction semble perdue dans une boucle infinie (sur des trames très compliquées) : une pression sur une touche quelconque vous redonne le contrôle. Bon moyen aussi d'arrêter un remplissage selon vos désirs.

Pour les cercles et disques, choix du centre puis rayon déterminé par l'axe des Y.

Quant aux boîtes, choix des coins, de façon classique.

Flip sert à inverser sur l'axe des X.

Toggle modifie le bit 7 de chaque octet couleur, ce qui n'est presque pas perceptible en monochrome, mais évident en couleurs (sic!).

Inverse, par contre, a un effet spectaculaire même en monochrome, et devra s'utiliser le plus souvent avec...

... Clean, qui vous permet d'éliminer les couleurs de l'écran, pour n'avoir qu'une image en noir et blanc : vous pouvez ainsi récupérer les contours de nombre d'images graphiques, sans avoir à les redessiner !

Shrink est un gadget, qui, selon quatre masques, forme quatre images réduites de l'écran d'origine : c'est assez long, et tout au long de ce travail, vous entendrez un léger bruit rassurant. Comme toujours, ESCAPE pour annuler, etc.

REVERSE sert à inverser de haut en bas et vice-versa.

Voilà, vous connaissez maintenant GRAPHEDIT. Bientôt, peut-être, la version Double Haute-Résolution, avec les nombreux perfectionnements qu'autorise ce mode graphique, hélas interdit aux possesseurs de II+ !