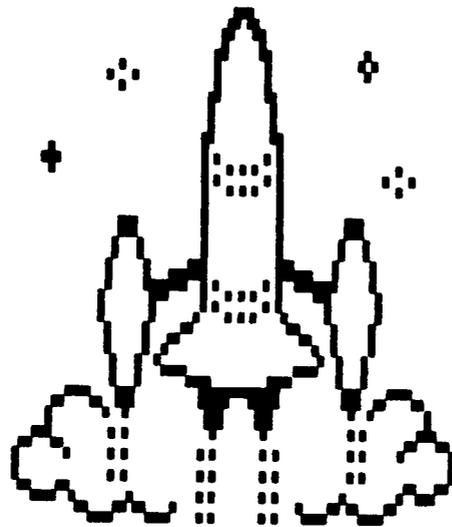


A LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

NUMERO HORS SERIE

LA REVUE DU MICROCAM

RAMPE DE LANCEMENT



**NO 2
PREMIERES FOULEES
A P P L E**

MAI 1986

NUMERO 15B

JF PERCEVAULT

MICROCAM

CREDIT AGRICOLE D'ILLE ET VILAINE

CETTE SERIE EST UN COMPLEMENT AUX SEANCES D'INITIATION ORGANISEES PAR M.I.C.R.O.C.A.M. CE DOCUMENT NE CONSTITUE DONC QU'UN ELEMENT D'ANIMATION QUI NE PEUT ETRE UTILISE QUE CONJOINTEMENT A UNE ANIMATION PRATIQUE.

LA FORMATION A L'INFORMATION AVEC L'ORDINATEUR EST REALISEE SUR DU MATERIEL "APPLE" ET LA FORMULE RETENUE DOIT PERMETTRE A L'ADHERENT D'EVOLUER LIBREMENT DANS L'ESPACE DE CONVIVIALITE DU M.I.C.R.O.C.A.M. APRES 2 SEANCES.

LA NOUVELLE EDITION A ETE REALISEE SUR "APPLE 2E" AVEC LES LOGICIELS "APPLE WRITER" POUR LE TRAITEMENT DE TEXTE ET "PRINT SHOP" POUR LES GRAPHIQUES ... AVEC LE CONCOURS DE SOIZIC.

LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE

(c) Copyright LES AVENTURIERS DU BOUT DU MONDE,
J.F. PERCEVAULT RENNES 1986

Dépot légal : 641
ISSN 0295-9380

MICROCAM - CREDIT AGRICOLE
19 rue du Pré Perché
Cedex 2025 X - 35040 RENNES Cedex

Directeur de la publication : Yves Roger CORNIL

Numéro composé par J.F. PERCEVAULT

Toute reproduction doit être soumise à notre autorisation préalable.

APPLE est une marque déposée par APPLE COMPUTER INC.
PRINT SHOP est une marque déposée par BRODERBUND SOFTWARE

COMMENT MODIFIER UN PROGRAMME

COMMENT DETROIRE UN PROGRAMME
SUR DISQUETTES ?



COMMENT AFFICHER
SUR L'ECRAN ?

ECRAN TEXTE

ECRAN GRAPHIQUE BASSE
RESOLUTION

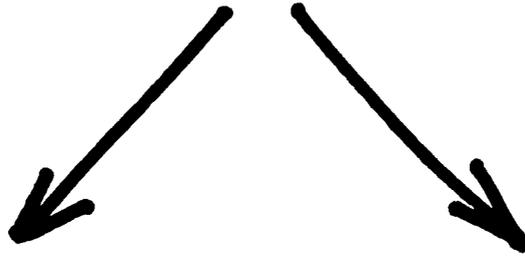
ECRAN GRAPHIQUE HAUTE
RESOLUTION



NOTION DE BOUCLE

NOTION DE
CONDITION

LES ORDRES PEUVENT ETRE DONNES



EN DIRECT

) PRINT "BONJOUR" (R)

RAPIDE MAIS
VOLATILE : UN FOIS
DONNE IL FAUT LE
REPETER EN ENTIER
POUR UNE AUTRE
EXECUTION.

---> INTERRESSANT
POUR APPRENDRE LES
COMMANDES: ON VOIT
IMMEDIATEMENT LES
CONSEQUENCES DES
ORDRES.

PAR PROGRAMME

) 10 PRINT "BONJOUR" (R)
RUN

NECESSITE D'ETRE
STRUCTURE : NUMERO
DE LIGNE
MAIS LA COMMANDE
"RUN" PERMET DE
FAIRE RAPIDEMENT DE
NOUVELLES EXECUTIONS
ET IL Y A
POSSIBILITE DE
CONSERVER LA SERIE
D'ORDRES SUR
DISQUETTE.

VOTRE PROGRAMME EST SUR DISQUETTE

③

EX: LE PROGRAMME "SALUT"
CATALOG ⑧
DISK volume 254

A 002 HELLO
A 002 SALUT

VOUS VOULEZ LE MODIFIER

- 1- Chargez le dans la "tete" : LOAD SALUT
- 2- Faites LIST pour connaître son contenu

```
J LIST
10 HOME
20 PRINT "BONJOUR"
```

- 3- Faites vos modifications

ex: imprimer "TOUT LE MONDE" apres "BONJOUR"

```
30 PRINT "TOUT LE MONDE"
```

- 4- Vérifiez que la modification est bien enregistrée:

```
===> LIST
===> RUN
```

- 5- Sauvez votre nouvelle version sur disquette sous le meme NOM si l'ancienne version n'est plus utile:

```
SAVE SALUT
```

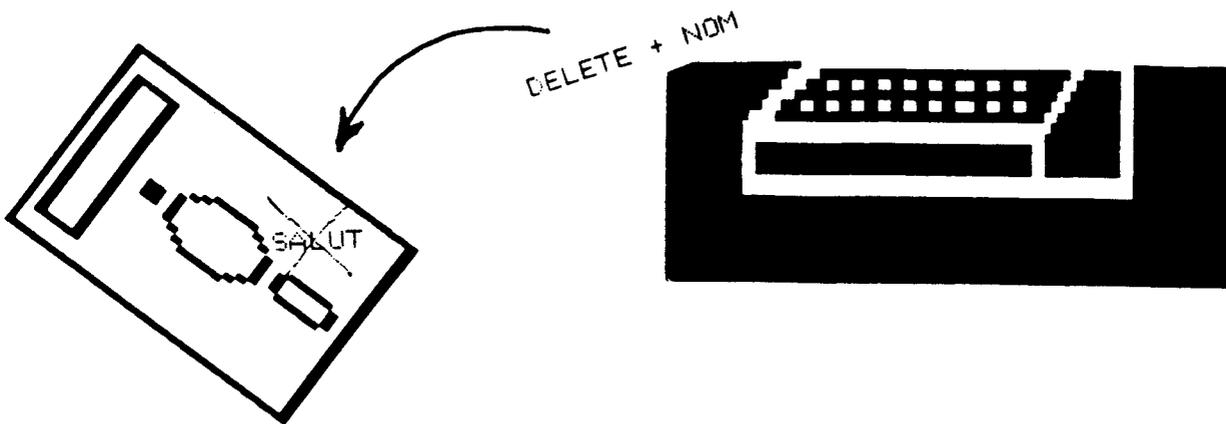
Sur la disquette, le programme SALUT est modifié
---> l'ancienne version n'existe plus.

COMMENT DETRUIRE UN PROGRAMME SUR DISQUETTES ?

④



SI UN PROGRAMME N'EST PLUS UTILE ==> FAITES
"PLACE NETTE" : DETRUISEZ LE !



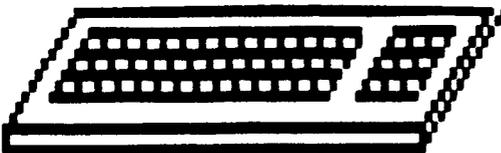
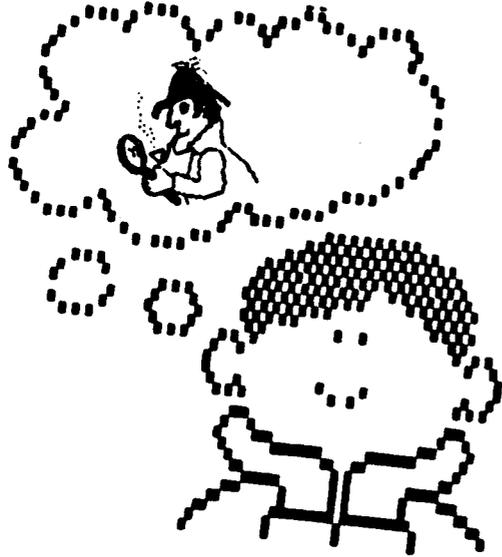
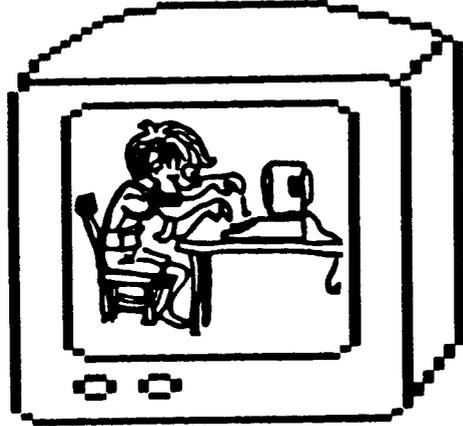
DELETE nom du programme à détruire

EX: DELETE SALUT

-> La lumière rouge du lecteur de disquette
s'allume, votre programme est détruit

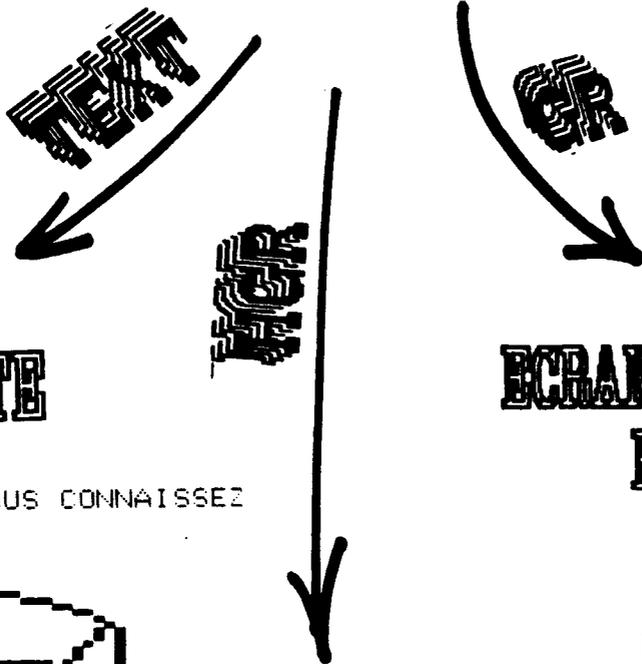
-> Faites CATALOG
SALUT n'existe plus!

COMMENT AFFICHER SUR L'ECRAN ?



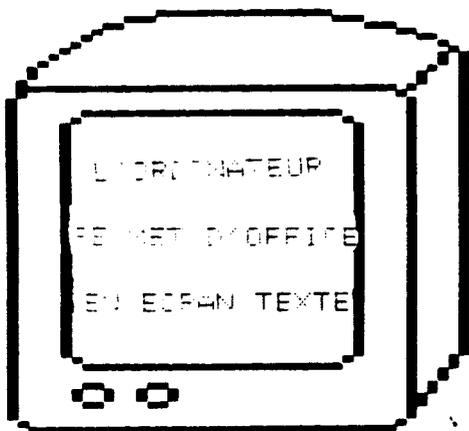
⑥

IL Y A EN REALITE 3 TYPES D'ECRANS



ECRAN TEXTE

C'EST CELUI QUE VOUS CONNAISSEZ



ECRAN GRAPHIQUE BASSE RESOLUTION



A L'AIDE DE PETITES RECTANGLES

ECRAN GRAPHIQUE HAUTE RESOLUTION

EN
COULEUR



COMMENT AFFICHER SUR L'ECRAN ?

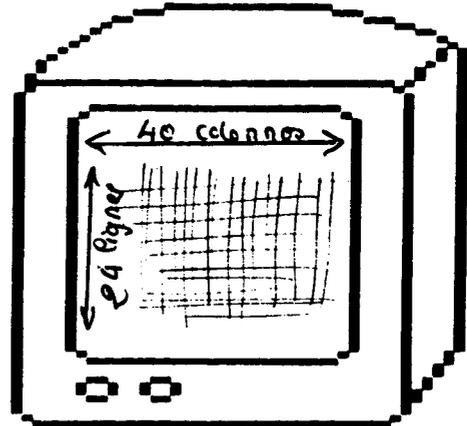
ECRAN TEXTE



COMMENT POSITIONNER UN TEXTE ?

L'ECRAN TEXTE COMPREND: 40 COLONNES*
24 LIGNES

* 80 sur certains appareils -



LE POSITIONNEMENT SUR UN "POINT" NE SE FAIT
PAR REPERAGE DE CET ENDROIT SELON LE N° DE LIGNE
ET LE N° DE COLONNE.

HTAB

POSITIONNE A L'HORIZONTAL (EX:HTAB 15)

VTAB

POSITIONNE A LA VERTICALE (EX:VTAB 10)

SPC(n)

INCLU DANS L'ORDRE "PRINT", LAISSERA AUTANT DE
BLANC QUE LE CHIFFRE MENTIONNE ENTRE PARENTHESE
(EX: PRINT SPC(10) "BONJOUR")

TAB(n)

AGIT COMME UNE TABULATION DE MACHINE A ECRIRE
ET SE POSITIONNE SUR LA COLONNE DONT LE NUMERO EST
ENTRE PARENTHESE = MEME FONCTION QUE "SPC" MAIS
PAS BESOIN DE COMPTER LES BLANCS. (EX: PRINT TAB
(11) "BONJOUR")

==> UTILISEZ CHAQUE ORDRE SEPAREMENT DANS UN
PROGRAMME

EX: 10 VTAB 10
20 PRINT "BONJOUR"

EX: 10 PRINT SPC(10) "BONJOUR"

EX: 10 HTAB 5
20 PRINT "BONJOUR"

EX: 10 PRINT TAB(11) "BONJOUR"

ESSAYEZ LES FONCTIONS SUIVANTES:

INVERSE

```
EX: 10 HOME
     20 INVERSE
     30 PRINT SPC(10) "BONJOUR"
```

POUR REVENIR EN MODE TRADITIONNEL UTILISEZ

NORMAL

```
EX: 40 NORMAL
     50 VTAB 10
     60 PRINT TAB(11) "SALUT"
```

FLASH

```
EX: 70 FLASH
     80 PRINT "C'EST CHOUETTE"
     90 NORMAL
    100 END
```

UTILISEZ
L'ECRAN
COULEUR

ECRAN GRAPHIQUE BASSE RESOLUTION

③

- POUR PASSER EN MODE GRAPHIQUE BASSE RESOLUTION
FAIRE : GR

GR

- POUR CHOISIR DES COULEURS IL FAUT D'ABORD SAVOIR QU'IL
Y EN A ... 16 REPERABLES PAR UN NUMERO :

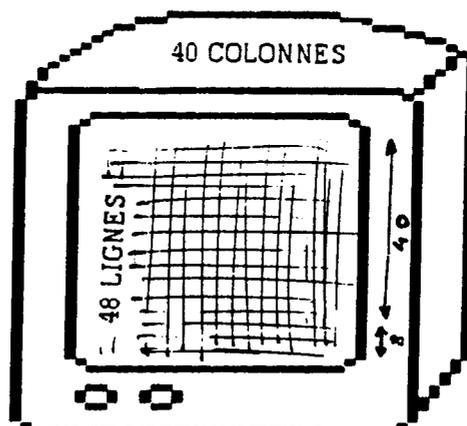
0 ----> NOIR
! ----> MAGENTA
.....
15 ----> BLANC

- POUR AFFICHER UN PETIT RECTANGLE DE LA COULEUR CHOISIE
AU BON ENDROIT, IL IMPORTE DE SE REPRESENTER L'ECRAN
GRAPHIQUE COMME UNE GRILLE DE

40 COLONNES 48 LIGNES

... MAIS LES 8 DERNIERES LIGNES SONT RESERVEES

AU TEXTE



④

10

COMMENT POSITIONNER UN RECTANGLE DE COULEUR SUR L'ECRAN

-1- "NETTOYER" L'ECRAN -----> 10 HOME

-2- PASSER EN MODE GRAPHIQUE -----> 20 GR

GR

-3- CHOISIR UNE COULEUR -----> 30 COLOR = 6

COLOR=

-4- POSITIONNER LE RECTANGLE -----> 40 PLOT 19,22

PLOT

↑ N° de la ligne + 1
↑ N° de la colonne + 1

LES COLONNES ET LES RANGEES
SONT NUMEROTEES DE 0 à 39.

=====> POUR POSITIONNER UN RECTANGLE

A LA 20 eme COLONNE et
A LA 23 éme LIGNE il faut
tenir compte du N° 0

=====> PLOT 19 , 22

-5- FAIRE RUN

RUN

-6- FAIRE TEXT POUR REVENIR EN MODE TEXTE.

TEXT

ET SI L'ON JOUAIT AVEC LES COULEURS

```

10 HOME
20 GR
30 FOR I = 1 TO 16
40 COLOR = I
50 PLOT Y,Y
45 Y = 0 TO 39
60 NEXT Y
70 NEXT I
15 REM: POUR ARRETER FAIRE TOUCHE "RESET"

```

VOIR PAGE SUIVANTE

RUN

HLIN...AT

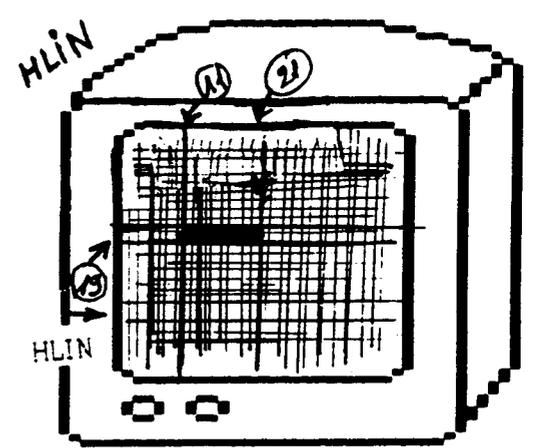
LIGNES HORIZONTALES

```

(EX) 10GR
      20 COLOR = 10
      30 HLIN 10,20 AT 18
      RUN

```

TRACE UNE LIGNE HORIZONTALE EN LIGNE 18+1=19
DE LA COLONNE 10+1=11 à LA COLONNE 20+1=21



VLIN...AT

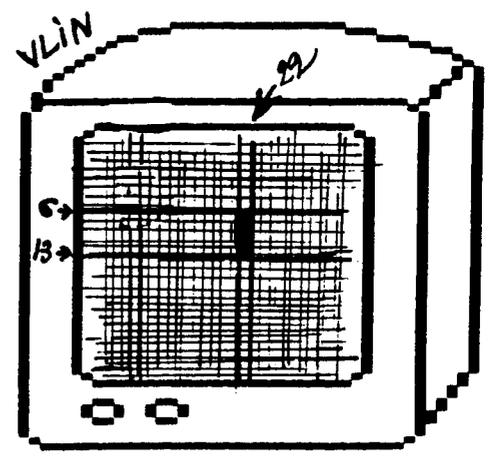
LIGNES VERTICALES

```

(EX) 40 VLIN 5,12 AT 21
      RUN

```

TRACE UNE COLONNE en COLONNE 22 (21+1)
DE LA LIGNE 6 à LA LIGNE 13



GRAPHIQUE HAUTE RESOLUTION

UTILISEZ
L'ECRAN
COULEUR

VOIR LES MANUELS
Ex: "Manuel de l'utilisateur APPLE II"
Pages 197 et svtes

SIMILAIRE A LA BASSE RESOLUTION MAIS AVEC DES POINTS
SUR

280 X 192

ORDRE BASSE RESOLUTION

ORDRE HAUTE RESOLUTION

GR

HGR

HGR 2

COLOR

HCOLOR

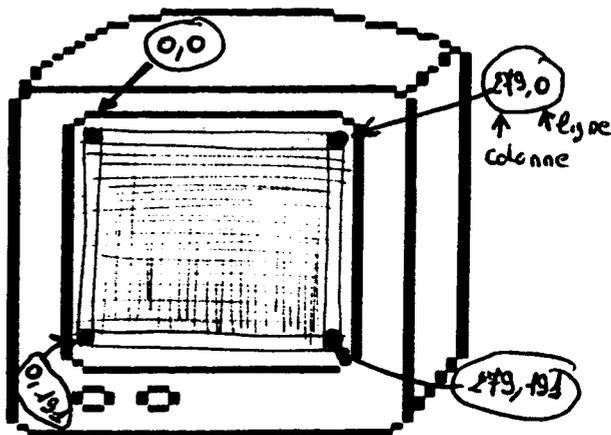
16 COULEURS (0 à 15)

UNIQUEMENT 8 COULEURS (0 à 7)

PLOT

HPLIN . AT
VPLIN . AT

HIPLOT ...TO



EX/

10 HOME

20 HGR2

30 HCOLOR = 6

40 HPILOT 0,0 TO 279,191 TO 0,191 TO 0,0

RUN

↑ ↑ ↑
Pointo de l'ecran relieo -

BOUCLE

POUR REPETER UN ORDRE PLUSIEURS FOIS
IL FAUT DE LA PATIENCE ...
... OU DE LA SUBTILITE
C'EST CE QUE PERMET L'APPLE

EX: Je veux ecrire 10 fois le mots "BONJOUR"

SOIT je suis courageux et je fais:

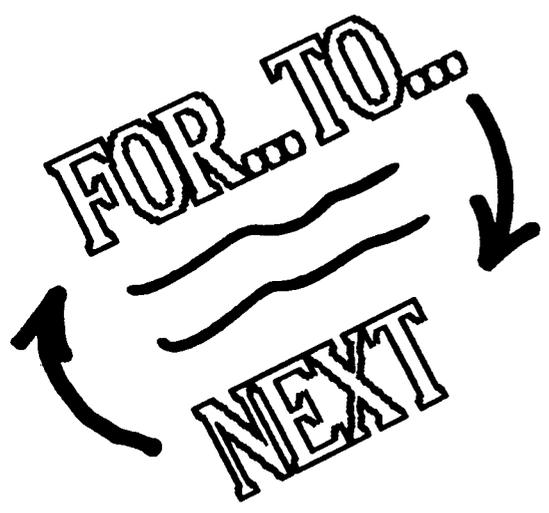
```
10 PRINT "BONJOUR"  
20 PRINT "BONJOUR"  
30 PRINT "BONJOUR"  
-----  
100 PRINT "BONJOUR"
```

SOIT je suis fute et j'utilise l'ordre
qui fera la repetition

FOR..NEXT

```
10 FOR I = 1 TO 10  
20 PRINT "BONJOUR"  
30 NEXT I  
RUN
```

LA LETTRE "I" DANS L'EXEMPLE SERT DE COMPTEUR ...
D'ABORD I=1 (ligne 10)
puis ligne 20 j'imprime "BONJOUR"
ligne 30 je retourne en ligne 10
et I = I+1 soit 2
etc... jusqu'à 10 fois.



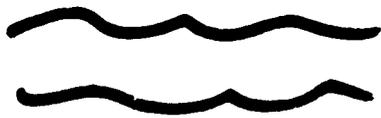
C'EST CE QU'ON APPELLE UNE

BOUCLE

NOTION DE BOUCLE

14

FOR...TO...



NEXT

VOUS VENEZ DE VOIR

```
FOR I= 1 TO 10
```

```
-----  
NEXT I
```

MAIS IL Y A AUSSI ...

GO TO...

```
EX:  10 PRINT "BONJOUR"  
     20 GO TO 10  
     RUN
```

ICI L'ORDINATEUR NE S'ARRÊTE PAS!

Il exécute la ligne 10
quand il passe à la ligne 20 ...
on lui dit d'aller à la ligne 10
etc ...

FAIRE "RESET" POUR S'EN SORTIR.
ou CTRL + C

COMMENT TENIR COMPTE DE MA CONDITION ?

15

D'ABORD J'AIMERAIS CHOISIR UN CHIFFRE (par exemple) ET SI CE CHIFFRE EST INFÉRIEUR A 12 JE VEUX IMPRIMER "INFÉRIEUR A 12"; SI LE NOMBRE RENTRE AU CLAVIER EST SUPÉRIEUR A 12 JE VEUX IMPRIMER "SUPÉRIEUR A 12". ET DANS LE CAS RESTANT "ÉGAL 12".

COMMENT FAIRE ? KALORIFÈRE ?

1 POUR INDICHER QUE L'ON VEUT RENTRER UNE DONNÉE PAR LE CLAVIER? UTILISER L'ORDRE "INPUT"

INPUT

2 POUR QUE L'ORDINATEUR PUISSE CADRER LE NOMBRE SAISI PAR RAPPORT A 12? IL FAUT FAIRE UN TEST AVEC L'ORDRE "IF ... THEN"

IF...THEN

IF (SI) expression vérifiée THEN (ALORS) ... aller à la ligne mentionnée

ex:

```
10 INPUT "VOTRE NOMBRE = ": A
```

texte entre guillemets

variable qui prendra la valeur frappée au clavier

```
20 PRINT A  
RUN
```

```
30 IF A > 12 PRINT "SUPÉRIEUR A 12"  
RUN
```

```
40 IF A < 12 THEN 60 ← si A < 12 aller à la ligne 60
```

```
45 PRINT "ÉGAL 12"  
50 END  
60 PRINT "INFÉRIEUR A 12"
```

**VOUS CONNAISSEZ
MAINTENANT**

46

DELETE

HITAB ..

VITAB ..

SPCL..

TABL..

TEXT

INVERSE

NORMAL

FLASH

FOR ... NEXT

GO.TO

IF...THEN

**REPRENEZ CES
INSTRUCTIONS DANS
LES MANUELS**

GR

HGR

COLOR=

HGR2

PLOT X,Y

HCOLOR=

VLIN . AT

HPLLOT.TO.

HVLIN . AT .

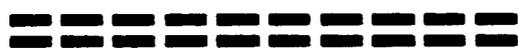
**... ET ...
DEVENEZ LES
PICASSO
DU MICROCAM**



AVEZ-VOUS

RANGE

**LES DISQUETTES ET
LES MANUELS ?**



REFAITES

**LES
MANIPULATIONS**