

NOTICE D'EMPLOI DE GENE CAR

SOMMAIRE

A / LANCEMENT DE GENE CAR

B / UTILISATION DE GENE CAR

- 1 - FICHIERS
- 2 - UTILITAIRES
- 3 – DEFINITION DE CARACTERES

C / UTILISATION DES JEUX DE CARACTERES REDEFINIS

ANNEXE 1: DESCRIPTION DU FICHIER JEU DE CARACTERES

ANNEXE 2: DESCRIPTION DES LIGNES GUIDES

ANNEXE 3: UTILISATION DE CARACTERES CREES POUR D'AUTRES ORDINATEURS

Et pour finir COBRA soft vous parle...

A / LANCEMENT DE GENE CAR

- Démarrez votre PCW avec la disquette système n°2 et chargez le basic.
- Mettez le disque GENE CAR dans le lecteur A et tapez: RUN"GENE CAR"

B / UTILISATION DE GENE CAR

Tout au long de l'utilisation de GENE CAR vous aurez en haut de l'écran une ligne cotnant des informations, cette ligne que nous appellerons "ligne guide" vous dirait ce que le programme est en train de faire (chargement des fichiers), soit dans quelle partie du programme vous êtes et sur quelles touches vous devez appuyer.

Chacune de ces lignes guides est numérotée (ce sont les deux chiffres à gauche).

Grâce à ce numero vous pouvez chercher rapidement dans la documentation des informations complémentaires.

La seule chose non indiquée dans ces lignes guides est la façon de sortir de la partie concernée du programme: il suffit en fait d'appuyer sur la touche EXIT.

Dès que GENE CAR est démarré il vous propose le choix entre trois options:

- Fichier **f1** (Appuyer sur la touche f1)
- Utilitaire **f3**
- Définir **f5**

Nous allons maintenant voir en detail chacune d'entre elles.

1. FICHER

Cette option vous permet de gérer vos fichiers jeu de caractères. Ceux, ci comportent toujours l'extension. CAR. GENE CAR est livré avec trois jeux de caractères:

- Standard.car (jeu de caracteres standard du PCW)
- Gras.car (jeu de caracteres gras)
- Fin.car (jeu de caracteres fin)

FICHER vous propose 3 options: catalogue, chargement et sauvegarde.

1.1 CATALOGUE: f1

Vous permet d'obtenir le catalogue du disque courant. Seuls les fichiers jeu de caracteres sont affichés.

1.2 SAUVEGARDE: f3

Vous permet de sauver le jeu de caracteres que vous venez de modifier ou de créer. Le nom sous lequel sera sauvé le jeu de caracteres vous est demandé, rentrez le en le tapant en minuscules ou en majuscules. Si vous souhaitez sauver sur un autre disque que le disque **a**: il vous suffit quand le nom du fichier vous est demandé de tape fois DEL puis de rentrer le nom du nouveau disque qui sera soit **b**: soit **m**:. Ce disque devient dès lors le disque courant. Tout autre disque que a:, b: ou m: est refusé.

Si il existait déjà un fichier portant le même nom GENE CAR vous demande votre autorisation pour l'écraser.

Si vous avez choisi la fonction sauvegarde par erreur, vous pouvez en sortir simplement en tapant EXIT.

La sauvegarde du jeu de caractère prend un temps variable selon le disque sur lequel vous le sauvez (a: ou m:) et le remplissage de ce disque.

1.3 LECTURE: f5

Vous permet de lire un jeu de caracteres préalablement sauvé afin de le modifier. L'entrée du nom se fait de la même façon qu'en 1.2. Vous pouvez lire un fichier sur un autre disque. Si le fichier n'existe pas, le programme vous le signale. (Ceci peut-être un moyen de changer disque courant).

2. UTILITAIRES:

2.1 IMPRIMER LE JEU: f1

Imprime tout le jeu de caractères, caractère par caractère. Chaque ligne comporte le numéro du caractère en décimal et en hexadécimal. Les octets composant le caractère sont sortis dans l'ordre octet haut à octet bas.

Il est bon de compléter ce document par une copie d'écran du jeu. Il suffit quand celui-ci est affiché, d'appuyer simultanément sur EXTRA et PTR.

2.2 TRANSFERT DU JEU: f3

Vous permet de transférer le jeu que vous avez défini ou chargé dans le jeu du PCW. Attention, si vous avez remplacés caractères texte par des caractères graphiques, vous ne verrez plus rien! .

2.3 PHRASE TEST: f5

Vous permet de remplacer la phrase test proposée par GENECAR par une autre de votre choix. Tapez là simplement au clavier. Ceci vous permettra par exemple de tester certaines combinaisons de caractères.

3. DEFINIR: f5

Cette fonction va vous permettre d'intervenir sur le jeu de caractères en mémoire.

3.1 INTERVENTION SUR LE CARACTERE PIXEL PAR PIXEL

Il vous est possible de modifier chaque pixel du caractère courant. Pour cela il suffit de choisir le pixel en question, avec les flèches du pavé directionnel puis d'appuyer sur la barre d'espace ou RETURN, ce qui a pour effet d'inverser le pixel.

Le travail pixel par pixel n'est possible que quand la ligne guide numéro 04 est affichée.

3.2 CHOIX DU CARACTERE A REDEFINIR: f1

On peut le faire de 3 façons. En tapant f1, auquel cas GENECAR vous demandera de choisir le caractère dans le jeu complet avec les flèches de déplacement du curseur ou en entrant directement son code ASCII au clavier.

Les deux autres façons vous permettent de passer rapidement au caractère suivant ou au caractère précédent en utilisant respectivement les touches + ou – qui encadrent la barre d'espace du clavier.

3.3 COPIE DE CARACTERE: f3

Vous permet d'aller chercher dans le jeu de caracteres un caractère à recopier dans le caractère courant (le choix se fait avec les flèches ou en entrant le code ASCII comme en 3.2).

3.4 EFFACEMENT DE CARACTERES: f5

Efface complètement le caractère courant.

3.5 MISE A JOUR : CUT

Pour des raisons de rapidité de programme, la phrase test n'est pas réaffichée à chaque intervention sur le caractère courant. Si vous voulez voir l'effet de votre travail sur le caractère en cours de modification, appuyer sur CUT.

3.6 EFFETS SPECIAUX: F7

Ce sont des traitements particuliers qui affectent le caractère courant tout entier.

3.6.1 INVERSION

Tous les pixels allumés sont éteints et tous les pixels éteints sont allumés.

3.6.2 MIROIR

Agit sur le caractère comme si on le voyait dans un miroir. GENE CAR vous demande de choisir entre un effet de miroir vertical et un effet de miroir horizontal.

3.6.3 SCROLLING HORIZONTAL

Tout le caractère est déplacé d'une colonne vers la gauche. Les pixels sortant par la gauche rentrent par la droite. Après 8 scrollings horizontaux, on retrouve le caractère de départ.

3.6 4 SCROLLING VERTICAL

Tout le caractère est déplacé d'une rangée vers le haut. Les pixels sortant par le haut rentrent par le bas.

C / UTILISATION DES JEUX DE CARACTERES REDEFINIS:

Le programme nommé "**exemple.bas**" illustre comment faire pour charger et utiliser un jeu de caractères préalablement défini.

Pour plus de détails: chargez EXEMPLE.BAS et USER.BAS et listez les sur imprimante.

Attention le fait de faire RUN remet à zéro toutes les variables. Si l'on ne prend pas la précaution de réexécuter USER.BAS après le RUN l'appel des routines ECHANGE.JEU, ECHANGE.CAR et TRANSFERT.JEU est suicidaire; en effet ces variables contiennent alors la valeur 0 et faire CALL 0 sur un système à base de Z80 n'est pas sans conséquence...

Si vous voulez créer vos propres disquettes avec des programmes utilisant de nouveaux jeux de caractères, il vous faut transférer sur votre nouveau disque les fichiers USER.BAS et CODE.TXT. Pour ce dernier, servez vous de l'utilitaire CP/M PIP.

PIP m:=a:code.txt mettez le nouveau disque puis faites
PIP a:=m:code.txt

GENECAR a servi à créer les graphismes des jeux COBRA SOFT pour PCW en particulier AMSTRA-DAMES, CHALLENGER et MISSION DETECTOR.

ANNEXE 1

FORME DU FICHIER JEU DE CARACTERES

Les fichiers jeu de caracteres sont des fichiers aléatoires de 2048 enregistrements (soit 8 fois 256). Chaque enregistrement contient un octet (il y a 8 octets par caractère).

- 1er enregistrement octet 0 du caractère 0
- 2ème enregistrement octet 1 du caractère 0

- 9ème enregistrement octet 0 du caractère 1

- 2048ème enregistrement octet 8 du caractère 255

Il vous est tout à fait possible d'exploiter ces fichiers jeu de caracteres depuis vos propres programmes afin de les mélanger, d'en tirer des données, d'en avoir plusieurs en mémoire simultanément, etc...

Pour voir comment charger un de ces jeux, inspirez vous de la routine 63110 à 63160 dans le programme USER.BAS, en fait au lieu de POKER l'octet en mémoire, vous pouvez le ranger dans un tableau afin de l'exploiter par la suite.

ANNEXE 2

SIGNIFICATION DES LIGNES GUIDES

- 01 Menu principal de GENE CAR: Voir chapitre B
(EXIT pour en sortir)
- 02 Menu de gestion des fichiers: Voir chapitre B.1
(EXIT pour revenir au menu principal)
- 04 Menu de définition caractère: Voir chapitre B.3
- 05 Menu des effets spéciaux: Voir chapitre B.3.6
- 06 Sortie de GENE CAR: Si vous voulez quitter GENE CAR, appuyer sur O pour oui sinon sur N pour non. Attention d'avoir bien sauvegarder votre jeu de caractères avant de quitter GENE CAR.
- 07 Entrez le numéro du caractère en ASCII (par exemple 65 pour A). Toute entrée non numérique sera rejetée (utilisez SHIFT et EXTRA).
- 08 Voir chapitre 3.6.2. EXIT pour revenir au menu précédent.
- 09 Le choix du caractère se fait avec les flèches. Quand le curseur clignotant est sur le caractère désiré, validez avec RETURN ou ESPACE. L'entrée peut aussi être numérique si vous appuyer sur f1 (voir 07)
- 10 Idem ligne guide 09 mais pour copie
- 11 Idem ligne guide 07 mais pour copie.
- 12 Menu des Utilitaires: EXIT pour en sortir. Voir chapitre B.2
- 13 Message affiché pendant toute la durée de l'impression du jeu de caractères.
- 14 Message signalant que le jeu de caractères a bien été transféré dans celui du PCW.
- 15 Signale que la sauvegarde du jeu de caractères est en cours. Attention celle ci peut durer plusieurs dizaines de secondes.
- 16 Signale que la lecture du jeu de caractères est en cours. Même remarque que pour 15.

17 Entrée du nom du fichier à sauvegarder:

Tapez le nom et validez par RETURN sauf si il remplit tout l'espace. DEL permet d'effacer le dernier caractère et CAN de tout annuler. EXIT permet de sortir sans rien faire. Il est possible de changer le disque de destination en appuyant au debut deux fois sur DEL et en tapant le nouveau sous la forme "x:"

18 Entrée du nom du fichier à lire: Idem que pour 17.

19 Le nom choisi pour la sauvegarde a déjà été employé sur ce disque. Si vous souhaitez quand même sauver votre jeu sous ce nom, appuyer sur O pour oui sinon appuyer sur N pour non.

20 Le fichier que vous voulez lire n'existe pas sur ce disque. Entrez un autre nom, faites catalogue ou changez de disque.

21 Tapez la phrase de votre choix au clavier. Validez là par RETURN.

ANNEXE 3

UTILISATION DE CARACTERES REDEFINIS SUR D'AUTRES ORDINATEURS

Si vous souhaitez utiliser des caracteres créés sur d'autres ordinateurs (par exemple les CPC 464 et 6128), c'est tout à fait possible à condition qu'ils aient été définis sur une grille de 8 par 8.

- 1ère Solution:

Redessiner les caracteres avec GENECAR de façon à obtenir les mêmes huit octets pour chaque caractère.

- 2ème Solution:

Mettre les octets du caractère en DATA.

Les lire avec READ, les POKER dans le jeu puis les transférer dans le jeu PCW en voici un exemple:

```
100 CHAIN MERGE "a:user.bas",110
110 GOSUB 63000
120 DATA 251,24,60,126,24,24,24,24,0
130 READ CAR:
140 FOR I=0 TO 7
150 READ J: POKE ad.jeu +8*car+i,j
160 NEXT I
170 POKE carad,car:call echange.car
180 PRINT CHR$(car)
```

Ceci peut-être fait avec autant de caractères que l'on veut.

COBRA soft vous parle...

Il vous est tout à fait possible d'utiliser la routine USER.BAS et CODE.TXT dans des programmes destinés à la commercialisation à la condition expresse de nous le faire savoir par écrit et de nous envoyer un échantillon de votre soft.

Si vous désirez obtenir le listing source de GENE CAR, envoyez nous la Somme de 70 francs par chèque bancaire ainsi qu'une enveloppe timbrée votre adresse.

Si vous avez développé un soft que vous jugez digne d'intérêt, n'hésitez pas à nous le proposer, nous pourrions peut-être l'éditer (qu'il s'agisse de professionnel, d'éducatif, d'utilitaire ou de jeu).