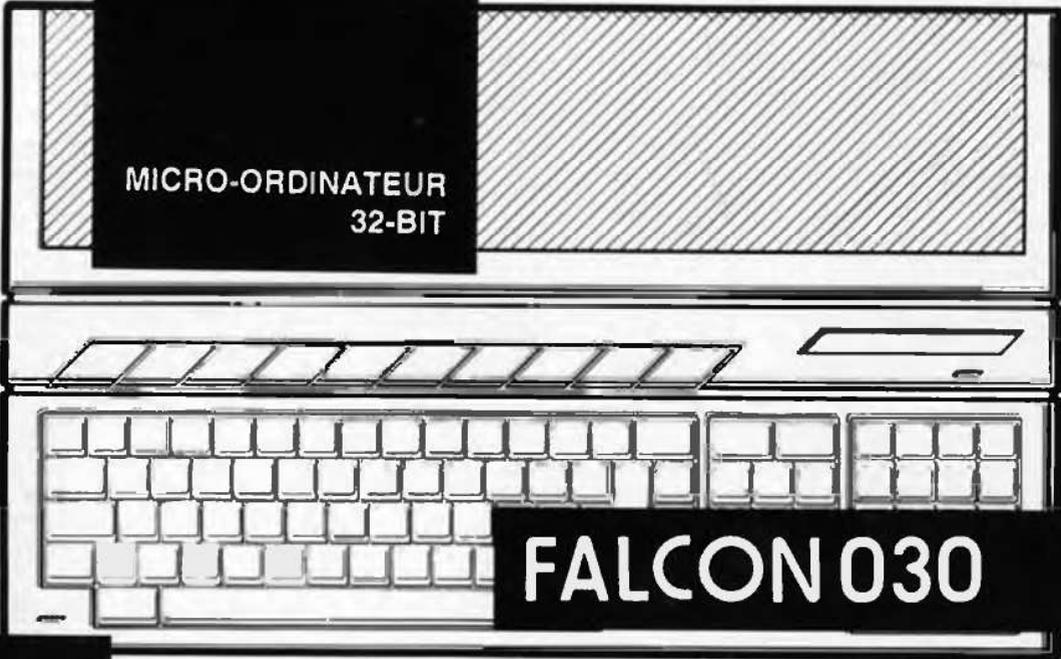


 ATARI<sup>®</sup>

MICRO-ORDINATEUR  
32-BIT



FALCON 030

Manuel  
d'utilisation

### IMPORTANT

Comme tout appareil électrique, le micro-ordinateur Atari Falcon 030 produit et utilise des fréquences radio. Le non respect des instructions d'installation et de fonctionnement décrites dans ce manuel risque de provoquer des interférences avec votre récepteur radio ou votre téléviseur.

En cas d'interférences, si celles-ci disparaissent lors de la mise hors tension de l'appareil, ce dernier en est probablement la cause. Essayez d'y remédier en procédant comme suit :

- Modifiez l'orientation de votre antenne radio ou télévision
- Positionnez à nouveau votre équipement par rapport à votre radio ou à votre télévision.
- Branchez l'appareil sur une alimentation distincte de sorte que l'équipement et la radio ou télévision soient connectés à des circuits différents.

Au besoin, adressez-vous à votre distributeur ATARI ou à un technicien spécialisé.

**REMARQUE :** Les informations contenues dans ce manuel ont fait l'objet de vérifications minutieuses. Toutefois, Atari Corporation, procédant à des améliorations et mises à jour constantes de son matériel et de ses logiciels, ne peut garantir l'exactitude de la présente documentation au delà de sa date de parution et décline toute responsabilité en cas de changements, erreurs ou omissions.

La reproduction totale ou partielle de ce manuel est interdite sans autorisation écrite préalable d'Atari Corporation.

Atari, le logo Atari, Falcon 030, TOS et MultiTOS, et Atari SFP-004 sont des marques de fabrication ou des marques déposées d'Atari Corporation. GEM et GEM Desktop sont des marques de fabrication ou des marques déposées de Digital Research Inc. MS-DOS est une marque déposée de Microsoft Corporation. Motorola est une marque de fabrication de Motorola, Inc. LocalTalk est une marque de fabrication d'Apple Computer Inc.



Copyright © 1990, Atari Corporation  
Sunnyvale, CA 94089-1302  
Tous droits réservés.

# Table des Matières

## Partie 1 : Préparatifs

### CHAPITRE UN

|  |    |
|--|----|
| <b>LE FALCON 030</b> .....                       | 1  |
| INTRODUCTION .....                               | 1  |
| Caractéristiques .....                           | 1  |
| Options .....                                    | 2  |
| UTILISATION DE CE MANUEL .....                   | 2  |
| Partie I: Préparatifs .....                      | 2  |
| Partie II : Utilisation du Bureau .....          | 3  |
| Partie III : Annexes, glossaire .....            | 3  |
| Conventions .....                                | 4  |
| INSTALLATION .....                               | 5  |
| Préparation de l'espace de travail .....         | 5  |
| Connexion de la souris .....                     | 6  |
| Connexion du moniteur .....                      | 6  |
| Adaptateur vidéo .....                           | 6  |
| Connexion du cordon d'alimentation .....         | 7  |
| DEMARRAGE .....                                  | 7  |
| Démarrage à partir du disque dur .....           | 8  |
| Démarrage à partir d'une disquette-système ..... | 9  |
| CONNEXION DES PERIPHERIQUES .....                | 10 |
| Connexion d'un périphérique SCSI .....           | 10 |
| Chaînage en guirlande .....                      | 11 |
| Précautions .....                                | 12 |
| LOCALISATION DES DIFFERENTS CONNECTEURS .....    | 12 |
| Panneau avant .....                              | 12 |
| Panneau latéral droit .....                      | 13 |
| Panneau arrière .....                            | 13 |
| Panneau latéral gauche .....                     | 15 |

## **CHAPITRE DEUX**

|  |    |
|--|----|
| <b>UTILISATION DU MICRO-ORDINATEUR</b> .....   | 17 |
| APPRENTISSAGE.....                             | 17 |
| Fonctionnement d'un micro-ordinateur.....      | 17 |
| Mémoire.....                                   | 17 |
| La mémoire système.....                        | 18 |
| La mémoire de masse.....                       | 18 |
| Les disques durs.....                          | 19 |
| Les disquettes.....                            | 19 |
| Les disques optiques numériques (CD-ROM).....  | 20 |
| Le système d'exploitation.....                 | 20 |
| Le gestionnaire d'environnement graphique..... | 20 |
| <b>POUR VOUS FAMILIARISER AVEC VOTRE</b>       |    |
| <b>MICRO-ORDINATEUR</b> .....                  | 20 |
| Affichage du Bureau GEM.....                   | 21 |
| La Souris.....                                 | 21 |
| Fonctionnement de la souris.....               | 21 |
| Le clavier.....                                | 21 |
| Le lecteur de disquettes.....                  | 23 |
| Formatage d'une disquette.....                 | 23 |
| Protection en écriture.....                    | 25 |

## **Partie 2 : Utilisation du Bureau**

### **CHAPITRE TROIS**

|                                 |    |
|---------------------------------|----|
| <b>LE BUREAU GEM</b> .....      | 27 |
| PREMIERS CONSEILS.....          | 27 |
| Utilisation de la souris.....   | 27 |
| Prise en main de la souris..... | 28 |
| Déplacement du pointeur.....    | 28 |
| Sélection.....                  | 28 |
| Sélection d'une icône.....      | 29 |
| Simple clic et double clic..... | 29 |
| Déplacement (Glisser).....      | 30 |
| Faire glisser une icône.....    | 30 |

|  |           |
|--|-----------|
| Sélection de plusieurs icônes .....              | 31        |
| Sélection avec la boîte élastique .....          | 31        |
| Sélection à l'aide de la touche Shift.....       | 32        |
| Boîte élastique et touche SHIFT .....            | 33        |
| <b>CONTROLE DU POINTEUR PAR LE CLAVIER</b> ..... | <b>33</b> |
| Déplacement du pointeur .....                    | 34        |
| Sélectionner à l'aide du clavier.....            | 34        |
| Déplacement au moyen du clavier .....            | 35        |
| <b>LES FENETRES</b> .....                        | <b>35</b> |
| Ouverture et fermeture d'une fenêtre .....       | 36        |
| Défilement.....                                  | 37        |
| Modification de la taille d'une fenêtre .....    | 39        |
| Déplacement d'une fenêtre .....                  | 40        |
| La fenêtre supérieure .....                      | 41        |
| <b>MENUS GENERAUX ET MENUS SPECIFIQUES</b> ..... | <b>41</b> |
| Dérouler un menu .....                           | 41        |
| Pour ouvrir un menu spécifique.....              | 42        |

## **CHAPITRE QUÂTRE**

|                                     |           |
|-------------------------------------|-----------|
| <b>LE BUREAU - INITIATION</b> ..... | <b>43</b> |
| <b>LA BARRE DE MENU</b> .....       | <b>43</b> |
| Le menu Bureau .....                | 43        |
| Informations.....                   | 44        |
| Panneau de contrôle.....            | 44        |
| Menu Fichier.....                   | 44        |
| Ouvrir.....                         | 44        |
| Informations.....                   | 45        |
| Rechercher.....                     | 47        |
| Supprimer.....                      | 48        |
| Nouveau Dossier.....                | 48        |
| Fermer dossier.....                 | 49        |
| Fermer Fenêtre .....                | 49        |
| En premier plan.....                | 49        |
| Tout sélectionner .....             | 49        |
| Type de fichier.....                | 50        |
| Format disquette .....              | 50        |

|   |    |
|---|----|
| <b>Menu Visualisation</b> .....   | 51 |
| Voir les icônes ou Voir les textes .....  | 52 |
| Tri par Nom/Date/Taille/Type.....   | 53 |
| Fenêtre idéale.....   | 53 |
| Style et couleurs .....   | 53 |
| <b>Menu Options</b> .....   | 54 |
| Installer une icône.....  | 55 |
| Icône de bureau.....  | 55 |
| Icône de Fenêtre.....   | 57 |
| Modification du nom et de la lettre identificatrice<br>d'une icône.....   | 59 |
| Utilisation d'une icône imprimante.....   | 59 |
| Installer une application .....   | 60 |
| Arguments.....  | 60 |
| Comment lier un document à une application .....  | 61 |
| Sélection d'un répertoire par défaut.....   | 63 |
| Sélection des Paramètres.....   | 64 |
| Comment mettre en place un raccourci clavier pour ouvrir un<br>programme à partir d'une touche de fonction .....    | 64 |
| Comment installer une application pour<br>qu'elle soit automatiquement lancée lors du<br>démarrage du système ..... | 65 |
| Installer un périphérique .....   | 66 |
| Enlever une icône .....   | 67 |
| Définir les préférences.....  | 67 |
| Lire un fichier .INF.....   | 68 |
| Configuration du Bureau.....  | 69 |
| Sauvegarder le Bureau.....  | 70 |
| <b>ACCESSOIRES DE BUREAU</b> .....  | 71 |
| Panneau de Contrôle.....  | 71 |
| Informations.....   | 72 |
| Configuration.....  | 72 |
| Date et heure .....   | 73 |
| Utilitaires Actif/Inactif et chargement des utilitaires .....   | 74 |
| Options sophistiquées.....  | 75 |

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| NOMBRE MINIMUM DE SLOTS .....    | 75 |
| Répertoire des Cpx .....         | 76 |
| Ouvrir Cpx.....                  | 77 |
| Cpx Info.....                    | 77 |
| • Efface Cpx.....                | 78 |
| LES UTILITAIRES (CPX) .....      | 78 |
| Choix Général .....              | 78 |
| Status .....                     | 79 |
| Audio Feedback .....             | 79 |
| Chip Select.....                 | 79 |
| Son.....                         | 79 |
| Temps de réponse du clavier..... | 79 |
| Réponse au double-clic .....     | 80 |
| Définir Modem.....               | 80 |
| Port Série .....                 | 81 |
| Vitesse.....                     | 81 |
| Parité.....                      | 81 |
| Bits .....                       | 82 |
| Bits Stop.....                   | 82 |
| Protocole.....                   | 83 |
| Définir Imprime.....             | 83 |
| Imprimante .....                 | 84 |
| Couleur.....                     | 84 |
| Pts/ligne.....                   | 84 |
| Qualité.....                     | 84 |
| Papier.....                      | 85 |
| Sortie.....                      | 85 |
| Définir Couleur .....            | 85 |
| True Color (vraie Couleur) ..... | 87 |
| Définir Son .....                | 87 |
| Couleurs Fenêtres .....          | 87 |
| Configure Cpx.....               | 89 |
| Accélérateur .....               | 90 |

## CHAPITRE CINQ

|  |     |
|--|-----|
| <b>GESTION DU BUREAU</b> .....                     | 91  |
| REPERTOIRES, DOSSIERS ET FICHIERS .....            | 91  |
| REPERTOIRES ET DOSSIERS .....                      | 91  |
| Identification des répertoires et dossiers .....   | 92  |
| Affichage du contenu d'un répertoire/dossier ..... | 92  |
| FICHIERS ET NOMS DE FICHIERS .....                 | 93  |
| Noms de fichiers et extensions .....               | 93  |
| Chemins d'accès .....                              | 96  |
| Ouverture d'un fichier programme .....             | 98  |
| Sélecteur de fichier .....                         | 98  |
| Ouverture d'un fichier de données .....            | 102 |
| GESTION DES FICHIERS ET DES DOSSIERS .....         | 104 |
| Copie des fichiers et des dossiers .....           | 104 |
| Conflit de nom durant la copie .....               | 105 |
| DÉPLACEMENT DES FICHIERS ET DES DOSSIERS .....     | 106 |
| Renommer les fichiers et les dossiers .....        | 107 |
| Supprimer les fichiers et dossiers .....           | 107 |
| Mise à jour du répertoire à l'écran .....          | 108 |

## CHAPITRE SIX

|   |     |
|---|-----|
| <b>MultiTOS</b> .....                                     | 109 |
| LES AVANTAGES DE MultiTOS .....                           | 109 |
| NOUVELLES CARACTERISTIQUES .....                          | 110 |
| Multitâches .....   | 110 |
| Menu Bureau étendu .....                                  | 111 |
| Barre de menu adaptée .....                               | 111 |
| Les applications en arrière-plan et en premier plan ..... | 111 |
| Un Bureau plus simple à gérer .....                       | 112 |
| Simplicité d'emploi .....                                 | 113 |
| LANCEMENT DES APPLICATIONS .....                          | 113 |
| Exécution d'une application en premier plan .....         | 113 |
| Exécution d'une application en arrière-plan .....         | 114 |

## Partie 3 : Annexe, Glossaire

### ANNEXE A

#### AIDE-MEMOIRE DES

COMMANDES DU POINTEUR.....115

### ANNEXE B

#### UTILITAIRES SOPHISTIQUES

POUR DISQUE DUR .....117

BLOCAGE ET DEBLOCAGE DES TETES DE

LECTURE/ECRITURE.....118

Blocage des têtes sur tous les disques durs connectés au système .....118

Blocage des têtes sur des unités séparées.....119

Débloccage des têtes de lecture/écriture.....120

INSTALLATION ET DE-INSTALLATION

DU PROGRAMME DE GESTION

DU DISQUE DUR.....120

Installation du programme de gestion du disque dur .....120

Dé-installation du programme de gestion du disque dur.....121

Ignorer le programme de gestion du disque dur .....121

FORMATAGE ET PARTITIONNEMENT DU DISQUE DUR.....122

Formatage .....122

Partitionnement.....124

Sélection d'une unité à partitionner .....125

Sélection d'un schéma de partitionnement.....126

Créer un schéma de partitionnement personnalisé.....126

Sélection d'un schéma de partition prédéfini .....128

EFFACEMENT DU CONTENU D'UNE UNITE LOGIQUE .....129

EXTENSION DE LA LIMITE DES DOSSIERS .....130

MARQUAGE DES SECTEURS DEFECTUEUX .....131

ORGANISATION ET ENTRETIEN DU DISQUE DUR .....134

Sauvegarde du disque dur .....134

Programmes d'optimisation .....134

|  |     |
|--|-----|
| SCHEMAS DE PARTITION ETENDUE.....              | 135 |
| AUTRES FICHIERS UTILITAIRES SOPHISTIQUES ..... | 137 |

## **ANNEXE C**

### **GUIDE DE DEPANNAGE**

|  |            |
|--|------------|
| <b>ET MAINTENANCE PREVENTIVE .....</b>                               | <b>139</b> |
| GUIDE DE DEPANNAGE .....   | 139        |
| Cas dans lesquels la mise sous-tension est impossible .....          | 139        |
| Le Bureau n'apparaît pas .....                                       | 140        |
| PROBLEMES LOGICIELS .....  | 140        |
| Bombes.....  | 141        |
| L'unité de disque dur .....  | 141        |
| Disque dur interne de type IDE (option) .....                        | 141        |
| Problèmes les plus courants.....                                     | 142        |
| Identification des données altérées, remplacement ou effacement..... | 143        |
| Messages d'erreur.....   | 143        |
| MAINTENANCE PREVENTIVE .....   | 150        |
| Précautions à prendre avec le micro-ordinateur .....                 | 150        |
| Précautions à prendre avec les disquettes .....                      | 150        |
| Précautions à prendre avec la souris .....                           | 150        |
| Nettoyage de la souris.....  | 151        |
| DERNIER CONSEIL .....  | 152        |

## **ANNEXE D**

### **CARACTERISTIQUES TECHNIQUES**

|                           |            |
|---------------------------|------------|
| <b>DU FALCON 030.....</b> | <b>153</b> |
|---------------------------|------------|

## **ANNEXE E**

### **CONFIGURATION DES BROCHES DES CONNECTEURS (BROCHAGE) .....**

|                       |     |
|-----------------------|-----|
| Connecteur DSP .....  | 157 |
| Connecteur SCSI ..... | 157 |
| Port série .....      | 158 |
| Port parallèle .....  | 159 |

|   |            |
|---|------------|
| Connecteur vidéo .....                    | 160        |
| Connecteur SCC .....                      | 161        |
| Joystick étendu .....                     | 162        |
| Port MIDI .....                           | 163        |
| <b>GLOSSAIRE .....</b>                    | <b>165</b> |
| <b>SERVICE INFORMATIONS CLIENTS .....</b> | <b>175</b> |



# Partie 1 : Préparatifs

# CHAPITRE UN

## LE FALCON030

### INTRODUCTION

Vous avez fait un excellent choix en achetant ce micro-ordinateur Atari. Le Falcon030 réunit toutes les caractéristiques les plus modernes et offre à l'utilisateur un rapport qualité/performance/prix incomparable. Il allie un micro-processeur ultra rapide à une architecture DSP et à des possibilités graphiques "vraies couleurs" (dit "True Color"). Il constitue ainsi une plate-forme idéale pour les applications d'aujourd'hui telles que les multi-médias, la micro-édition, les arts graphiques, les jeux et les logiciels éducatifs.

Le Falcon030 est livré en standard avec les éléments suivants.

### Caractéristiques

- Un processor 68030 cadencé à 16MHz.
- Un processor de traitement numérique de signaux (DSP) Motorola 56001 cadencé à 32MHz.
- 1, 4 ou 14 Mo de RAM.
- Une palette de couleur vidéo de 262 144 couleurs (affichage de 65 536 couleurs simultanément).
- Un lecteur de disquette interne de 1,44 Mo - compatible PC.
- Un ensemble très complet de ports d'Entrée/Sortie comprenant : un port SCSI/2, un port RS232, un port Parallèle, un port RF, un port Vidéo, 2 prises MIDI, un port Cartouche, un port réseau local, une entrée microphone, une sortie casque, deux connecteurs Joystick (étendus) et un port DSP.

- Le système d'exploitation Atari MultiTOS™, système d'exploitation multitâches.
- Un Panneau de contrôle qui permet de personnaliser les différentes caractéristiques du Bureau.
- Un Bureau sophistiqué qui vous permet d'afficher les fichiers exécutables les plus utilisés sous forme d'icône "intelligente". Ces fichiers peuvent être liés à un répertoire, à des fichiers ressources ou à des configurations personnalisées.

## Options

- Co-processor arithmétique à virgule flottante (Mc 68881/2) cadencé à 16MHz
- Disque dur interne

## UTILISATION DE CE MANUEL

Ce manuel est divisé en trois parties. Il vous explique dans un langage clair, non spécialisé, la manière dont fonctionne votre ordinateur et son système d'exploitation. Lorsque votre machine n'aura plus de secret pour vous, utilisez ce manuel comme guide de références pour vérifier certaines procédures et rechercher des informations spécifiques. Chaque partie de ce manuel est divisée en chapitres, chacun portant sur un thème spécifique.

### Partie I : Préparatifs

**Chapitre I, "Le FALCON 030"** - Ce chapitre énumère les différentes caractéristiques standard de votre micro-ordinateur ainsi que les options dont il peut disposer. Il vous explique la manière de mettre en place et connecter les divers éléments.

**Chapitre 2, "Utilisation du micro-ordinateur"** - Ce chapitre passe en revue un certain nombre de concepts fondamentaux qui vous aideront à mieux comprendre la manière dont fonctionne votre micro-ordinateur. Il vous explique également le fonctionnement du clavier, de la souris et du lecteur de disquettes.

## Partie II : Utilisation du Bureau

**Chapitre 3, "Le Bureau GEM"** - Ce chapitre décrit la manière d'utiliser le Bureau GEM pour gérer le système. Il explique comment utiliser le curseur et la manière de travailler avec un environnement à fenêtres.

**Chapitre 4, "Visite du Bureau"** - Ce chapitre vous familiarise avec les menus, les commandes et les caractéristiques propres au Bureau. Il explique également, comment personnaliser votre environnement en utilisant le Panneau de contrôle et les différents utilitaires (CPX).

**Chapitre 5, "Gestion du Bureau"** - Ce chapitre vous apprend comment utiliser les répertoires, les dossiers et les fichiers. Il vous indique également comment développer et conserver un environnement de travail efficace.

**Chapitre 6, "Fonctions sophistiquées du Bureau"** - Ce chapitre vous donne toutes les informations sur le système d'exploitation multitâches propre à votre ordinateur (MultiTOS).

## Partie III : Annexes, glossaire et index

**Annexe A, "Aide-mémoire des commandes du pointeur"** - Cette annexe décrit les actions du pointeur et la manière d'utiliser le clavier ou la souris.

**Annexe B, "Utilitaires sophistiqués pour disque dur"** - Cette annexe décrit comment utiliser les utilitaires du disque dur (HDX).

**Annexe C, "Guide de dépannage et maintenance préventive"** - Cette annexe offre des solutions aux problèmes que vous pouvez rencontrer lors de l'installation ou en cours d'utilisation. Elle comporte également une série de conseils vous permettant de conserver votre ordinateur en bon état de marche.

**Annexe D, "Fiches techniques"** - Cette annexe résume les principales caractéristiques du Falcon030.

**Annexe E, "Brochage"** - Cette annexe indique la configuration des broches des différents connecteurs du Falcon030.

**Annexe F, "Service information clients"** - Vous indique comment trouver des informations supplémentaires à propos de l'Atari Falcon030 et des autres produits Atari

Le **Glossaire** définit les termes techniques les plus courants utilisés dans ce manuel.

L'**Index** vous aide à localiser les termes et procédures utilisés ou expliqués dans ce manuel.

## Conventions

Pour que les informations importantes soient plus facilement identifiables, nous utiliserons les conventions suivantes :

Les caractères entourés de crochets ([ ]) représentent les touches du clavier. Par exemple, lorsque vous devez appuyer sur la touche Retour, celle-ci apparaît de la manière suivante dans le manuel **[Retour]**.

Parfois, une procédure nécessite l'utilisation simultanée de deux ou plusieurs touches. Par exemple, **[Control] [X]** signifie que vous devez maintenir la touche **[Control]** enfoncée tout en appuyant sur la touche **[X]**.

Certains paragraphes sont précédés d'un signe attirant votre attention sur leur contenu.



**Remarque** : les remarques contiennent des conseils utiles ou des informations complémentaires relatives au sujet traité.



**Avertissement** : les avertissements attirent votre attention sur les problèmes potentiels et vous suggèrent des moyens de les éviter.

Les noms de fichiers sont en capitales. Par exemple, **NEWDESK.INF** et **DESKICON.RSC**. Ces deux fichiers se trouvent sur la disquette Langage qui accompagne votre micro-ordinateur.

Les différentes parties et les titres de chapitre cités dans le texte apparaissent en gras (par exemple, **Chapitre 1, "Le Falcon030"** et **Partie 1 : Préparatifs**).

Les commandes à sélectionner dans les menus apparaissent en gras dans le texte. Par exemple, les commandes telles que **Ouvrir, Annuler** et **OK**.

## INSTALLATION

L'installation du Falcon030 est simple. Le reste de ce chapitre vous permettra de mettre en place votre micro-ordinateur et ses différents périphériques.

### Préparation de l'espace de travail

Avant d'aller plus loin, prenez quelques instants pour préparer l'espace de travail de votre micro-ordinateur. Choisissez une surface stable, apte à supporter le poids du micro-ordinateur et des périphériques que vous voulez lui raccorder. Assurez-vous

- que votre installation est à l'abri de la poussière, protégée des projections d'huile ou de graisse, des températures extrêmes, de la lumière directe du soleil et de l'humidité excessive. Utilisez un onduleur ou une protection électrique adéquate pour protéger votre micro-ordinateur contre les sur-tensions électriques.

## Connexion de la souris



**Remarque :** nous vous recommandons l'achat d'un tapis de souris. Il est en effet préférable d'utiliser la souris Atari sur un tapis afin de diminuer au maximum les risques de pénétration de poussière et saletés à l'intérieur de la souris.

La souris Atari comporte à l'extrémité de son cordon un connecteur à 9 broches. Celui-ci se branche directement dans le port joystick/souris qui se trouve à l'avant et sous le clavier. Le connecteur ne peut être enfiché que dans une seule position.

Vous trouverez à l'avant du clavier deux ports souris/joystick. L'un permet indifféremment la connexion d'une souris ou d'un joystick, l'autre est dédié au joystick. Chacun peut être identifié par l'icône localisée sur la partie inférieure du clavier.

## Connexion du moniteur

Le Falcon030 accepte un très grand nombre de moniteurs. Nous vous conseillons donc de consulter les instructions de mise en place propre au moniteur que vous désirez installer. Celles-ci accompagnent l'écran.

### Adaptateur vidéo

Quel que soit le moniteur que vous désirez utiliser, vous devez lui adjoindre un adaptateur vidéo. Chaque type de moniteur requiert un adaptateur spécifique. Les adaptateurs sont simples à utiliser et

à mettre en place. Connectez l'une des extrémités du cordon du bloc adaptateur au câble vidéo du moniteur et l'autre extrémité au port vidéo de votre micro-ordinateur. Pour plus d'informations sur les adaptateurs vidéo, contactez votre revendeur Atari.

## Connexion du cordon d'alimentation

Une fois que vous avez branché le moniteur et la souris, suivez les instructions ci-dessous pour connecter le cordon d'alimentation.

1. Branchez la prise femelle du câble d'alimentation à l'arrière du micro-ordinateur.
2. Branchez la prise mâle du câble d'alimentation à une prise électrique ou à un onduleur.

## DEMARRAGE

Le moniteur et la souris étant connectés au micro-ordinateur, et celui-ci étant branché, vous êtes prêt à démarrer votre système.

La mémoire non volatile (ROM) qui se trouve à l'intérieur de votre micro-ordinateur contient le système d'exploitation. Vous n'avez donc pas besoin d'une disquette-système pour démarrer votre micro-ordinateur (pour plus d'informations, voir **Chapitre 2**). Cependant, vous pouvez utiliser une disquette lors du démarrage, pour faire lire certaines informations supplémentaires à votre micro-ordinateur. Toutes les informations lues lors de la procédure de lancement sont affichées sur le Bureau.

Les informations de démarrage peuvent être sauvegardées sur le disque dur ou sur une disquette-système.



**Remarque :** si vous désirez, avant d'aller plus avant, en apprendre plus sur les principes de base des micro-ordinateurs, passez directement au chapitre 2, puis

revenez à cette partie du chapitre 1, lorsque vous êtes prêt à démarrer votre Falcon030.

La section suivante vous indique la manière d'initialiser votre micro-ordinateur. Si vous désirez connecter une imprimante, un lecteur externe ou n'importe quel autre périphérique, vous pouvez le faire dès maintenant en vous reportant au paragraphe "**Connexion d'un périphérique**" plus loin dans ce chapitre. Si vous ne désirez pas brancher de périphérique, suivez les instructions ci-dessous pour initialiser votre micro-ordinateur.

## Démarrage à partir du disque dur

Le disque dur de votre micro-ordinateur contient les fichiers qui vous permettent d'initialiser le système d'exploitation et d'afficher le Bureau.

Suivez les étapes ci-dessous pour démarrer le système à partir du disque dur :

1. Mettez sous tension tous les périphériques raccordés au micro-ordinateur.
2. Mettez sous tension le micro-ordinateur puis le moniteur.

Pendant que le micro-ordinateur lance le système d'exploitation et vérifie la mémoire système, le logo Atari s'affiche sur la partie supérieure gauche de l'écran. Vous voyez également apparaître une barre sur l'écran. Elle disparaît, lorsque le système a terminé ses tests mémoire. Elle doit complètement disparaître de l'écran avant que la procédure de démarrage puisse continuer. Ce temps d'attente est parfois nécessaire à la reconnaissance de certains périphériques externes. Si votre micro-ordinateur ne comporte aucun périphérique externe, appuyez sur une touche pour annuler ce temps d'attente. Une fois le lancement effectué, le Bureau s'affiche.



**Remarque** : si le micro-ordinateur ne trouve pas les fichiers nécessaires au démarrage, il charge le Bureau par défaut qui ne comporte aucune icône de disque dur. Dans ce cas, éteignez le micro-ordinateur puis rallumez-le. Si l'icône du disque dur n'apparaît toujours pas, reportez-vous à l'annexe C de ce manuel.

## Démarrage à partir d'une disquette-système

Si votre micro-ordinateur ne comporte pas de disque dur, vous pouvez le démarrer à partir d'une copie de la disquette Langage introduite dans le lecteur A. La disquette Langage comporte les fichiers nécessaires au démarrage du système d'exploitation. Par exemple, la disquette Langage contient les fichiers DESKICON.RSC (fichier ressource des icônes) et NEWDESK.INF qui permettent de personnaliser le Bureau à l'écran.



**Remarque** : Il est prudent de faire une copie de la disquette Langage fournie avec le Falcon030. Utilisez la copie de la disquette et non l'original lorsque vous démarrez votre micro-ordinateur. Reportez-vous au chapitre 5 de ce manuel pour connaître la procédure à suivre pour effectuer une copie de disquette.

Suivez les étapes ci-dessous pour lancer le système à partir d'une disquette-système :

1. Le micro-ordinateur étant hors tension, introduisez la copie de la disquette Langage dans le lecteur A.
2. Mettez sous tension tous les périphériques raccordés au système.
3. Mettez sous tension le micro-ordinateur.



**Remarque** : si vous démarrez votre micro-ordinateur à partir de la disquette Langage et que le Bureau n'apparaît pas, éteignez le micro-ordinateur. Assurez-vous que la

disquette est correctement introduite dans le lecteur A, et que tous les câbles sont correctement connectés. Redémarrez le micro-ordinateur. Si le Bureau ne s'affiche toujours pas, reportez-vous à l'annexe C de ce manuel.

## CONNEXION DES PERIPHERIQUES

Les périphériques (imprimante, disque dur externe, etc.) annoncent leur présence au micro-ordinateur par l'envoi de signaux électroniques. Dans certains cas, les périphériques partagent la mémoire avec le micro-ordinateur. En général, les périphériques doivent être connectés et mis sous tension avant la mise en marche du micro-ordinateur. Il est important de suivre cette séquence (mise sous tension des périphériques, puis mise en marche du micro-ordinateur) afin que votre configuration fonctionne correctement. Pour plus d'informations sur la manière de connecter les périphériques, reportez-vous plus loin dans ce chapitre au paragraphe intitulé "**Précautions**".

### Connexion d'un périphérique SCSI

Le protocole de transfert de données SCSI est l'un des plus utilisés par les fabricants de périphériques. Il est employé par un grand nombre de périphériques.

Suivez les étapes ci-dessous pour connecter un périphérique SCSI :

1. Mettez hors tension le micro-ordinateur et tous les périphériques.
2. Connectez l'une des extrémités du câble d'interface du périphérique SCSI au port SCSI II du Falcon030



**Remarque :** le câble peut être légèrement différent d'un périphérique à l'autre. Assurez-vous que vous avez le câble adapté à votre matériel.

4. Connectez le câble d'alimentation du périphérique.
5. Branchez le câble d'alimentation à une prise électrique munie d'une terre.
6. Configurez l'adresse SCSI (SCSI ID) en suivant les règles générales ci-dessous :

a) Si le périphérique est un disque dur, son adresse DOIT être configurée sur "0". Si votre configuration comporte plusieurs disques durs, ceux-ci DOIVENT être configurés en séquence (0, 1, 2, 3, etc.). Vous ne pouvez pas donner une même adresse à deux disques durs.

b) Si vous utilisez d'autres périphériques avec un disque dur, suivez les indications ci-dessus pour configurer l'adresse du disque dur puis sautez un chiffre et utilisez les autres adresses pour vos périphériques dans l'ordre d'apparition (par exemple, 0, 1, 2, 3, [ ], 5, 6, 7).

c) Si votre chaîne SCSI ne comporte pas de disque dur, commencez à "0" et configurez les adresses des autres périphériques en séquence.



**Remarque :** il est important de toujours lire la documentation qui accompagne les logiciels ou les périphériques SCSI avant d'en configurer l'adresse.

## Chaînage en guirlande

Le chaînage en guirlande permet de connecter plusieurs périphériques à un seul port de sortie. Le premier périphérique de la chaîne se connecte au micro-ordinateur, le second périphérique au premier, le troisième au second et ainsi de suite. Par exemple, le périphérique A est connecté au micro-ordinateur, le périphérique B est connecté au périphérique A, etc. Si vous effectuez un

chaînage en guirlande avec le Falcon030, prenez soin de lire attentivement le manuel du périphérique.

## Précautions

Conformez-vous aux précautions suivantes lorsque vous utilisez un périphérique SCSI avec votre micro-ordinateur.

- Toujours mettre le périphérique SCSI sous tension avant le micro-ordinateur.
- Toujours déconnecter le périphérique SCSI du micro-ordinateur avant de modifier sa configuration matérielle.

## LOCALISATION DES DIFFERENTS CONNECTEURS

Ce manuel fait référence à différents éléments et connecteurs du Falcon030. Prenez quelques instants pour vous familiariser avec votre micro-ordinateur.

### Panneau avant

L'illustration ci-dessous représente le panneau avant de votre micro-ordinateur.

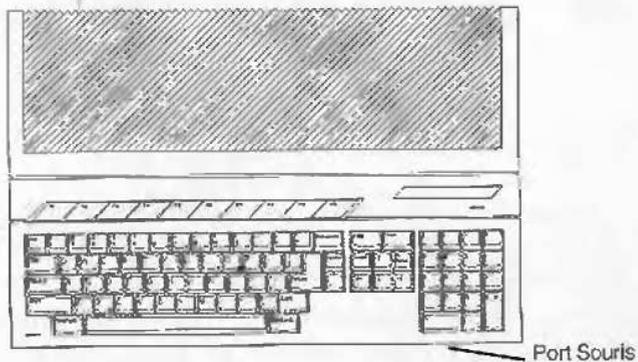


Figure 1-1. Le panneau avant

- ❑ Clavier standard comportant touches de fonction et pavé numérique.
- ❑ Port souris, se trouvant sous le clavier permettant de connecter une souris Atari (le port souris n'est pas visible sur la Figure 1-1).

## Panneau latéral droit

Vous trouverez ci-dessous l'illustration et la description du panneau latéral droit du Falcon030.

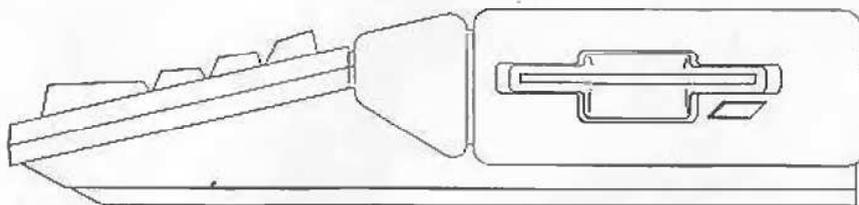


Figure 1-2. Le panneau latéral droit

- ❑ Lecteur de disquette haute densité 1,44Mo - compatible PC.

## Panneau arrière

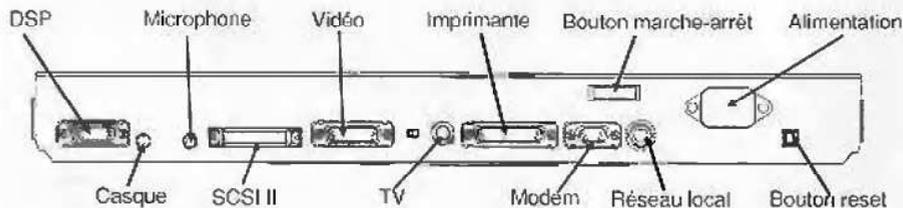


Figure 1-3. Le panneau arrière

- ❑ Port DSP - Interface entre le processeur numérique audio et le processeur de signaux numériques interne (DSP) permet des entrées/sorties directes de signaux numériques haute vitesse.
- ❑ Casque - Sortie mini jack stéréo permet de connecter un casque ou des enceintes externes.
- ❑ Microphone - Entrée mini jack stéréo accepte les signaux des microphones ou des systèmes stéréo.
- ❑ Port SCSI II avec DMA - Permet de connecter les périphériques SCSI.
- ❑ Prise TV (modulateur RF) - Permet de connecter le micro-ordinateur à un téléviseur ou à un magnétoscope.
- ❑ Port vidéo - Permet de connecter le Falcon030 à différents moniteurs mais aussi à la prise Péritel d'un téléviseur.
- ❑ Port imprimante (parallèle) - Permet de connecter imprimante, scanner ou autre périphérique parallèle.
- ❑ Port modem (RS232C) - Permet de connecter un modem ou tout autre périphérique série.
- ❑ Port réseau local - Port compatible LocalTalk, permet de connecter le micro-ordinateur à un réseau.
- ❑ Bouton marche/arrêt - Permet de mettre le système sous tension.
- ❑ Alimentation - Connecteur qui permet de brancher le cordon d'alimentation.
- ❑ Bouton Reset - Permet d'effectuer un démarrage à froid du système

## Panneau latéral gauche

Vous trouverez ci-après une illustration et une description des différents connecteurs se trouvant sur le panneau latéral gauche du Falcon030.

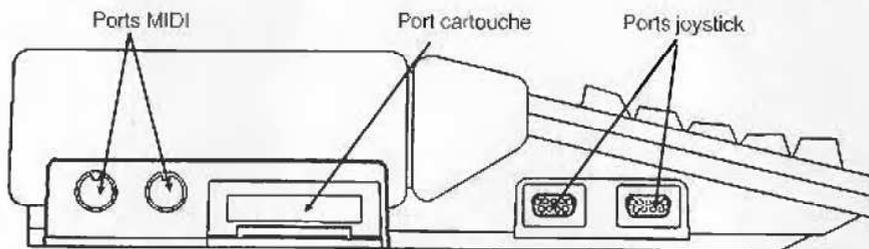


Figure 1-4. Le panneau latéral gauche

- Les ports MIDI In et MIDI Out/Thru permettent de connecter les périphériques MIDI au Falcon030 (voir remarque ci-dessous).
- Le port cartouche permet de connecter les cartouches programmes ou les interfaces matériels, etc. Le système reconnaît le port cartouche comme lecteur "c".
- Les ports joystick (2) permettent de connecter une manette de jeu au micro-ordinateur.



**Remarque :** les ports MIDI permettent de connecter votre micro-ordinateur aux périphériques MIDI tels que claviers électroniques, magnétophones professionnels et, plus généralement tous les périphériques électroniques utilisant la norme MIDI.



# CHAPITRE DEUX

## UTILISATION DU MICRO-ORDINATEUR

### APPRENTISSAGE

Ce chapitre a pour but de vous faire découvrir les technologies et concepts de base liés à l'informatique. Si vous avez déjà utilisé un micro-ordinateur et êtes familier avec son fonctionnement, passez directement à la Partie II de ce manuel.

### Fonctionnement d'un micro-ordinateur

Un micro-ordinateur analyse les instructions qu'il reçoit pour effectuer une opération. Les instructions reçues peuvent être par exemple celles du système d'exploitation renfermé en mémoire morte (ROM) ou celles d'un programme exécutable contenu sur une disquette. Votre micro-ordinateur les reçoit sous forme de signaux électroniques qu'il mémorise sous forme de données. Le traitement et la mémorisation des données (ensembles de signaux électroniques regroupés) s'effectue au moyen d'un système de composants électroniques et de circuits intégrés.

### Mémoire

La capacité mémorielle d'un micro-ordinateur se mesure en octets. Le langage informatique est basé sur le système binaire ; la plus petite unité d'information est le chiffre binaire ou bit. Les groupes de 8 bits sont appelés octets. Un kilo-octet représente 1 024 octets et un mega-octet 1 024 kilo-octets.

Votre micro-ordinateur utilise deux sortes de mémoires : la mémoire système et la mémoire de masse.

## La mémoire système

La mémoire système se compose de circuits électroniques (puces) situés dans le micro-ordinateur. Ce dernier utilise la mémoire système comme une zone de traitement temporaire dans laquelle il charge et exécute les programmes. Elle lui permet également de mémoriser des informations importantes afin qu'elles puissent être rapidement accessibles.

Il existe deux types de mémoire système, la mémoire morte (ROM) et la mémoire vive (RAM).

On ne peut pas écrire de données dans une zone de mémoire morte. Les données de la ROM sont permanentes et ne peuvent être effacées. Les circuits électroniques de la ROM contiennent les informations du système d'exploitation.

La mémoire vive (RAM) se compose de circuits qui stockent les données dans le micro-ordinateur tandis que ce dernier exécute le programme. Lorsque vous éteignez votre micro-ordinateur, toutes les données de la RAM sont effacées. La RAM est en quelque sorte le tableau noir du micro-ordinateur, qui peut accéder de façon rapide et efficace aux programmes et fichiers de données qui s'y trouvent. Afin d'enregistrer définitivement les données stockées dans la RAM, vous devez les transférer sur une mémoire de masse.

## La mémoire de masse

La mémoire de masse se trouve sur des organes mémoriels tels que les disquettes, les disques durs ordinaires, les disques durs amovibles et les disques optiques numériques.

## Les disques durs

La haute capacité mémorielle et le cycle rapide du disque dur font que de nombreux programmes trouvent un intérêt à y être installés.

Le Falcon 030 peut être équipé d'un disque dur interne (en option) prêt à être utilisé dès que vous démarrez votre système.

Le disque dur se divise en sections (ou partitions) qui apparaissent sur le Bureau sous forme d'icônes (voir **Chapitre 3** de ce manuel). Ces sections stockent les données de façon indépendante même si elles ne sont pas physiquement séparées.

## Les disquettes

Les disquettes stockent les programmes et les informations que vous créez (données). La capacité de stockage varie en fonction du type de disquette utilisé ; les disquettes simple face peuvent stocker 357 376 octets, les disquettes double-face (DD) 726 016 octets et celles de densité élevée (HD ou Haute Densité) 1 458 176 octets. Les données stockées sur les disquettes sont lues par la RAM. Vous pouvez les modifier à volonté puis les enregistrer ensuite sur la disquette.

Le lecteur 1,44 Mo, 3,5 pouces de votre micro-ordinateur fonctionne avec les disquettes haute densité (HD), double densité (DD) ou simple face. Chaque disquette est constituée d'une enveloppe plastique rectangulaire de 3,5 pouces renfermant une feuille circulaire (le disque) d'une matière protégée qui n'est autre que le support magnétique qui contient les données lues par le lecteur. La partie accessible du disque est protégée par une languette de métal coulissante. La plupart des disquettes disposent aussi d'un onglet de protection en écriture. (Pour tout renseignement sur les disquettes, voir le paragraphe intitulé "**Le lecteur de disquettes**", plus loin dans ce chapitre).

## **Les disques optiques numériques (CD-ROM)**

Les disques optiques numériques stockent des données qui peuvent être lues et transférées dans la RAM pour être traitées. Comme ces disques fonctionnent uniquement en lecture, il n'est pas possible d'y écrire de données supplémentaires.

## **Le système d'exploitation**

Tout micro-ordinateur a besoin d'un système d'exploitation pour exécuter la moindre fonction. Par exemple, le TOS (le système d'exploitation du Falcon030) contrôle la façon dont votre micro-ordinateur effectue les tâches qui lui sont demandées, comme la lecture et l'écriture sur disquettes, la transformation du mouvement de la souris en un mouvement du curseur sur l'écran et l'affichage des données à l'écran.

## **Le gestionnaire d'environnement graphique**

Le gestionnaire d'environnement graphique (GEM) constitue une importante partie du TOS. Cette interface graphique permet au Falcon030 d'afficher les données sous forme graphique (ex : icônes et fenêtres) ou texte. Pour obtenir davantage de renseignements sur le TOS, reportez-vous à la Partie II de ce manuel.

# **POUR VOUS FAMILIARISER AVEC VOTRE MICRO-ORDINATEUR**

Vous vous demandez peut-être ce qu'il faut faire une fois que le Bureau apparaît à l'écran. Servez-vous des indications contenues dans cette section pour vous familiariser avec les différentes parties de votre système informatique.

## Affichage du Bureau GEM

Lorsque vous démarrez votre système, le micro-ordinateur lit les indications de mise en route situées sur le disque dur ou la disquette et les charge dans la RAM. Puis le Bureau apparaît à l'écran.

Quelle que soit l'action effectuée, elle commence généralement à partir du Bureau GEM. Le Bureau de base se présente sous la forme de deux icônes disquettes (ou quatre si vous possédez un disque dur), d'une icône corbeille située à gauche de l'écran, d'une barre de menu, en haut, et d'un pointeur. (La deuxième icône disquette se révèle utile dans les opérations de copie). Pour plus d'information sur le Bureau, reportez-vous à la Partie II de ce manuel.

## La Souris

La souris vous permet de contrôler le mouvement du pointeur. Grâce à elle, vous pouvez positionner le pointeur à n'importe quel endroit sur le Bureau.

### Fonctionnement de la souris

La souris est faite de plusieurs parties. Le boîtier, qui renferme les composants électroniques, dispose de deux boutons sur sa partie supérieure : les boutons gauche et droit. La bille de la souris roule lorsque vous la déplacez. Le mouvement de cette bille se transforme en un mouvement du curseur grâce aux transducteurs situés dans le boîtier. Pour davantage d'informations sur la souris, reportez-vous au **Chapitre 3** de ce manuel.

### Le clavier

Le clavier du Falcon030 comporte 95 touches. Il est similaire à celui d'une machine à écrire ordinaire dans sa conception et ses

fonctions de base. Par exemple, la touche **[Return]** correspond au levier du retour-chariot de la machine à écrire. En frappant la touche **[Return]**, vous déplacez le curseur vers le bas de l'écran.

La plupart des touches reproduisent leur action lorsque vous les maintenez enfoncées. (Pour de plus amples informations sur la manière de modifier la vitesse de répétition automatique, reportez-vous au **Chapitre 4** de ce manuel.)

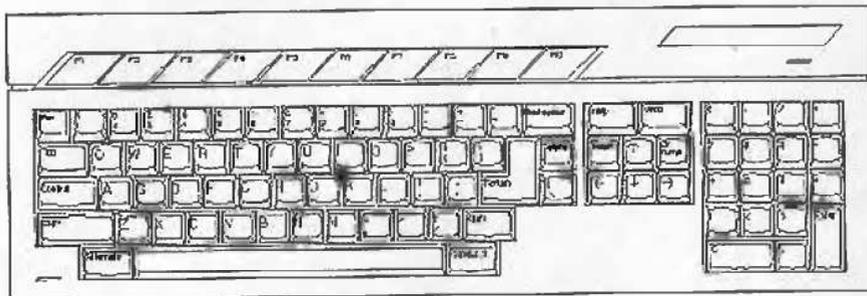


Figure 2.1 : Le clavier

Les touches alphanumériques (lettres, nombres et symboles) ont les mêmes fonctions que leurs homologues sur la machine à écrire. Par exemple, vous obtenez un "s" en appuyant sur la touche **[S]** et un "S" en appuyant simultanément sur **[Shift][S]**. La touche **[Caps Lock]** permet de verrouiller le clavier en position majuscule.

Plusieurs touches du clavier du micro-ordinateur exécutent des fonctions spéciales que ne proposent aucune machine à écrire.

Par exemple, vous pouvez combiner les touches **[Control]**, **[Alt]** et **[Shift]** avec une autre touche pour créer une seconde fonction ou un code. Pour ce faire, maintenez enfoncées l'une ou plusieurs de ces touches tout en appuyant sur une autre (comme lorsque vous utilisez la touche **MAJ** sur une machine à écrire).

Sur le haut du clavier se trouvent dix touches de fonctions numérotées de F1 à F10. Les applications des logiciels attribuent souvent des fonctions spéciales à ces touches.

- Les quatre touches directionnelles déplacent le curseur dans la direction de la flèche choisie. Le curseur est un symbole graphique mobile qui apparaît à l'écran (souvent sous la forme d'une flèche, d'un bloc ou d'une ligne verticale marquant la position de l'action à suivre).



**Remarque :** la présence d'un curseur de texte indique que le micro-ordinateur est prêt à être utilisé.

Le pavé numérique permet lui aussi d'entrer des nombres et symboles mathématiques. La touche **[Enter]** du pavé numérique correspond à la touche **[Retour]** du clavier alphabétique.

## Le lecteur de disquettes

Le lecteur de disquettes à haute densité de votre micro-ordinateur est compatible avec les versions 3.2 et suivantes de MS/DOS. Etudions maintenant la manière d'utiliser le lecteur de disquettes.

### Formatage d'une disquette

Une disquette neuve doit être formatée avant de pouvoir être employée pour stocker programmes et données. Le formatage prépare la disquette en effaçant complètement son contenu, en vérifiant que le support magnétique est en bon état et en préparant des structures destinées à recevoir les données.

Les disquettes formatées sont compatibles avec les micro-ordinateurs MS/DOS. Cela signifie que les données écrites sur une disquette formatée par votre micro-ordinateur peuvent être lues par les micro-ordinateurs MS/DOS et vice-versa.

Le lecteur de disquettes haute densité du Falcon 030 peut fonctionner avec des disquettes haute-densité (HD), simple face ou double face (DD). Cependant, une disquette double face ne se

formate ni comme une simple face, ni comme une haute-densité. Les disquettes utilisées avec des densités ou un stockage supérieur à leur puissance ne sont pas fiables.

Il est possible de reformater une disquette déjà utilisée. Comme le formatage efface toutes les données de la disquette, il est parfois plus simple de la reformater que d'en effacer les fichiers. Cependant, ne formatez pas une disquette d'une certaine manière pour la reformater autrement par la suite.



**Attention :** le formatage d'une disquette efface définitivement toutes les données qu'elle contient. Assurez-vous donc, avant son formatage d'avoir copié l'ensemble des données que vous souhaitez conserver.

Pour formater une disquette, suivez les étapes ci-dessous :

1. Allumez le micro-ordinateur. Insérez une disquette dans le lecteur quand le Bureau apparaît à l'écran.
2. Sélectionnez la commande **Format disquette** dans le menu Fichier. La boîte de dialogue Copie/Format apparaît.



**Remarque :** les opérations de formatage et de copie sont rassemblées dans une même boîte de dialogue afin de vous permettre de formater puis de copier directement une disquette sans avoir besoin de repasser par le Bureau. Pour copier une disquette alors que l'option Format est sélectionnée, cliquez sur COPIE. De la même manière, vous pouvez cliquer sur FORMAT pour formater une disquette après avoir lancé COPIE.

3. Si vous souhaitez donner un nom à une disquette, tapez-le. Choisissez un type de densité suivant la manière dont vous souhaitez formater votre disquette.

4. Sélectionnez **CONFIRME**. Le lecteur se met en route et le formatage commence. La barre indicatrice affiche la progression du formatage.
5. Une fois le formatage terminé, un message d'alerte vous fournit la capacité de la disquette, en octets.



**Attention** : si le disque formaté ne dispose pas d'une capacité annoncée de 1 458 176 octets (haute-densité), 726 016 octets (double face) ou 357 376 octets (simple face), il est possible que cette disquette soit défectueuse. Si tel est le cas, essayez de formater la disquette une nouvelle fois. Si le problème persiste, jetez la disquette endommagée et utilisez-en une autre.

6. Pour revenir au Bureau, sélectionnez **ANNULER**. Vous pouvez également répéter l'opération de formatage avec une autre disquette vierge.



**Remarque** : si vous tentez d'utiliser une disquette sans l'avoir formatée, le micro-ordinateur affiche un message d'erreur. Ce dernier vous annonce que le lecteur ne répond pas et vous invite à le vérifier ou à insérer une disquette correctement formatée. Vous devez alors sélectionner Réessayer (avec une disquette formatée) ou Annuler.

## Protection en écriture

Le fait de protéger une disquette en écriture empêche que les données soient stockées sur le support magnétique.

La plupart des disquettes disposent d'un petit onglet de protection en écriture dans leur enveloppe plastique. Il est conseillé de protéger les disquettes qui contiennent des données importantes qu'il ne faudrait pas effacer par inadvertance, notamment lorsque

vous copiez des disquettes avec un micro-ordinateur ne comportant qu'un seul lecteur. Vous pouvez, à tout moment, retirer la protection en écriture d'une disquette.



**Remarque :** il est possible que certains logiciels publicitaires ne disposent pas d'onglet de protection en écriture. Dans ce cas, ils sont protégés en écriture de manière permanente.

## **Partie 2 : Utilisation du Bureau**

# CHAPITRE TROIS

## LE BUREAU GEM

### PREMIERS CONSEILS

Le Bureau est simple à utiliser. Les informations ci-dessous et les autres chapitres de cette partie du manuel vous aideront à vous familiariser avec les différents éléments qui le composent. Les utilisateurs connaissant déjà les applications de base du TOS peuvent directement passer au chapitre 4.

L'emploi d'une souris facilite la plupart des fonctions de base du Bureau telles que la sélection d'un élément ou l'ouverture d'une fenêtre, etc. Si vous préférez employer le clavier, reportez-vous au paragraphe "**Contrôle du pointeur par le clavier**", plus loin dans ce chapitre. Une fois ce paragraphe étudié, revenez à cette section et remplacez toutes les références à la souris par les combinaisons de touches correspondantes.



**Remarque** : avant d'aller plus loin, placez la disquette Langage ou sa copie dans le lecteur A.

#### Utilisation de la souris

La souris vous permet de déplacer le pointeur à n'importe quel endroit sur le Bureau et, également, d'effectuer les fonctions de base attribuées au Bureau telles que sélection, déplacement et copie des éléments.

## Prise en main de la souris

Placer votre main au-dessus de la souris. Tenez-la entre votre pouce et les autres doigts de la main. Si vous êtes gaucher, placez votre majeur sur le bouton gauche de la souris. Si vous êtes droitier, utilisez votre index. Si aucune de ces positions ne vous convient, choisissez-en une autre, l'important étant de vous sentir à l'aise.

Pour employer la souris correctement, vous devez connaître quelques techniques de base. Il vous sera alors possible d'effectuer rapidement et simplement les fonctions les plus courantes du Bureau.

## Déplacement du pointeur

Vous devez d'abord apprendre à déplacer le pointeur. C'est une action simple. Déplacez la souris sur son tapis, le pointeur suit le mouvement à l'écran. Vous vous apercevrez rapidement que vous pouvez déplacer le pointeur sur la totalité de l'écran sans avoir à faire faire la même distance à la souris, celle-ci pouvant se déplacer sur une distance beaucoup plus courte.

## Sélection

Sélectionner un élément vous permet d'indiquer à l'ordinateur que vous désirez l'utiliser. Lorsqu'un élément est sélectionné, il apparaît en surbrillance à l'écran. Vous pouvez sélectionner un élément ou un groupe d'éléments. Les deux procédures sont expliquées en détail dans ce chapitre.

## Sélection d'une icône

Il y a deux types d'icônes : les icônes Bureau et les icônes fenêtre. Les icônes Bureau comprennent les icônes du disque dur, du lecteur de disquette, de l'imprimante, du port cartouche et de la corbeille. Les icônes fenêtre comprennent les icônes dossier et fichier (celles-ci peuvent être affichées sous forme de texte ou sous forme graphique).

Prenez quelques instants pour vous entraîner à sélectionner une icône. Déplacez le pointeur sur l'icône du lecteur A. Appuyez rapidement sur le bouton gauche de la souris (ceci s'appelle un "clic"). Si vous avez correctement effectué l'action, l'icône du lecteur A apparaît en surbrillance (elle est sélectionnée). Déplacez le pointeur et cliquez sur une zone vide du Bureau pour "dé-sélectionner" l'icône.

### Simple clic et double clic

Un simple clic permet de sélectionner et de mettre en surbrillance un élément. Vous avez déjà utilisé la technique du simple clic pour sélectionner l'icône du lecteur A. La technique du double clic consiste à cliquer deux fois rapidement pour à la fois sélectionner et lancer le programme associé à l'icône choisie.



**Remarque** : employez le Panneau de contrôle pour modifier la rapidité de réponse du bouton gauche de la souris lorsque vous cliquez. Pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre 4 de ce manuel.

Exercez-vous à effectuer des doubles clics. Déplacez le pointeur sur l'icône du lecteur A. Effectuez un double clic sur l'icône. Le répertoire du lecteur A apparaît dans une fenêtre. Pour fermer le répertoire, cliquez sur la case de fermeture se trouvant dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre. Pour plus d'informations sur la case de fermeture, reportez-vous au paragraphe "**Les fenêtres**", plus loin dans ce chapitre.

## Déplacement (Glisser)

Faire glisser la souris est simple. Il suffit de sélectionner un élément et de déplacer la souris tout en maintenant enfoncé son bouton gauche. Le ou les objets sélectionnés à l'écran suivent le mouvement imprimé à la souris.

Lorsque les éléments sélectionnés sont arrivés à l'endroit où vous désiriez les placer, relâchez le bouton gauche de la souris. Vous devez faire glisser les éléments lorsque vous copiez, déplacez ou supprimez des éléments.

Si vous déplacez l'icône d'un ou plusieurs fichiers dans un autre répertoire et relâchez le bouton gauche de la souris, le ou les fichiers associés à ces icônes seront copiés, déplacés ou supprimés suivant l'opération que vous effectuez.

### **Faire glisser une icône**

Lorsque vous déplacez une icône d'un point à un autre, une représentation en pointillé des icônes ("tracé fantôme") suit le pointeur de la position originale jusqu'à la position finale. La forme du pointeur change, il devient une main jusqu'à ce que vous relâchiez le bouton gauche de la souris.

Entraînez-vous à faire glisser les icônes en déplaçant les différentes icônes du Bureau pour modifier la disposition des éléments à l'écran. Si par accident, vous faites glisser une icône par-dessus une autre, une fenêtre spéciale appelée boîte de dialogue s'affiche, sélectionnez la case "Annuler". La fenêtre de dialogue disparaît et l'icône revient à la position qu'elle occupait avant que vous la déplaçiez.

## Sélection de plusieurs icônes

Il arrive parfois que vous ayez besoin de sélectionner plusieurs icônes à la fois pour les supprimer, les copier ou les déplacer. Il y a deux manières pour sélectionner en même temps plusieurs icônes.

La première consiste à utiliser une boîte élastique pour sélectionner les icônes se trouvant les unes à côté des autres sur le Bureau ou dans une fenêtre.

Utilisez le pointeur pour dessiner une boîte sur l'écran et entourez les icônes avec celle-ci. On appelle ce type de boîte, une boîte élastique car elle s'agrandit ou devient plus petite en fonction de l'action du pointeur.

Vous pouvez également utiliser la technique du "shift-cliquage" pour sélectionner plusieurs icônes qui ne se trouvent pas les unes à côté des autres. La technique du "shift-cliquage" consiste à cliquer sur les icônes désirées tout en maintenant enfoncée la touche "**Shift**". Les deux méthodes permettant de sélectionner plusieurs icônes à la fois peuvent être employées sur les icônes se trouvant sur le Bureau ou dans les fenêtres.

## Sélection avec la boîte élastique

Dès que vous "tirez" le pointeur, une boîte élastique apparaît. Le premier angle de cette boîte se crée là où le pointeur se trouve. La boîte s'allonge dans la direction où le pointeur est entraîné.

Suivez les étapes ci-après pour vous entraîner à sélectionner plusieurs icônes avec la boîte élastique.

1. Placez le pointeur à gauche au-dessus de l'icône du lecteur A. Malgré sa proximité, évitez de toucher la barre de menu. Si un menu apparaît, annulez-le et recommencez.

2. Tirez le pointeur à droite vers le bas (en appuyant sur le bouton de la souris). La boîte élastique apparaît et s'allonge avec le pointeur.
3. Entourez l'icône du lecteur A et l'icône qui se trouve à côté avec la boîte élastique. Relâchez le bouton de la souris. Les icônes se mettent en surbrillance.
4. Déplacez le pointeur sur une zone libre du Bureau et cliquez pour annuler la sélection.

## Sélection à l'aide de la touche Shift

Cliquer tout en appuyant sur la touche **[Shift]** permet de sélectionner plusieurs éléments dispersés sur le Bureau ou plusieurs éléments se suivant dans une fenêtre.

Entraînez-vous à sélectionner les icônes A et B de cette manière :

1. Sélectionnez d'abord l'icône du lecteur A.
2. Maintenez la touche **[Shift]** enfoncée tout en positionnant le pointeur sur l'icône du lecteur B. Cliquez. Les icônes des lecteurs A et B sont maintenant en surbrillance.



**Remarque :** la touche **[Shift]** doit être maintenue enfoncée jusqu'à ce que toutes les icônes désirées soient sélectionnées. Une fois la touche **[Shift]** relâchée aucune autre icône ne peut être ajoutée au groupe. Si vous essayez de le faire toutes les icônes précédemment choisies seront dé-sélectionnées.

3. Déplacez le pointeur sur une zone libre du Bureau et cliquez pour dé-sélectionner les icônes.

## Boîte élastique et touche SHIFT

Il existe une troisième manière de sélectionner un groupe d'éléments : sélectionnez un groupe d'icônes à l'aide de la boîte élastique, puis dé-sélectionnez *certaines* icônes à l'aide de la touche **[Shift]**.

Exercez-vous en utilisant les étapes ci-dessous :

1. Utilisez d'abord la boîte élastique pour sélectionner les icônes des deux lecteurs A et B.
2. Cliquez tout en appuyant sur la touche **[Shift]** pour dé-sélectionner l'icône du lecteur A. Seule l'icône du lecteur B reste sélectionnée.
3. Utilisez maintenant la même méthode pour sélectionner de nouveau l'icône du lecteur A. Les deux icônes sont à nouveau en surbrillance.
4. Déplacez le pointeur sur une zone libre du Bureau et cliquez pour dé-sélectionner les icônes.

## CONTROLE DU POINTEUR PAR LE CLAVIER

Pour déplacer le pointeur sur le Bureau, différentes combinaisons de touches peuvent être utilisées, à la place de la souris.

Pour ce faire, maintenez enfoncée la première des touches indiquées et appuyez sur la seconde (ou bien, si trois touches sont indiquées, maintenez enfoncées les deux premières et appuyez sur la troisième).



**Remarque** : voir également l'annexe A, "**Aide-mémoire des commandes du pointeur**".

## Déplacement du pointeur

L'écran est divisé en petites parties appelées éléments d'image ou *pixels*. Lorsque vous utilisez un raccourci clavier pour déplacer le pointeur, ce dernier peut se déplacer pixel par pixel ou bien en sauter plusieurs à la fois. Essayez chacune de ces combinaisons pour vous familiariser avec leur emploi. Les touches

**[Alternate] [Shift]** combinées avec une touche fléchée permettent de déplacer le pointeur d'un pixel en direction de la flèche. Ce raccourci n'est utilisé que pour des manoeuvres exigeant une grande précision.

## Sélectionner à l'aide du clavier

En utilisant simultanément les touches **[Alternate] [Insert]** vous exécutez les mêmes fonctions qu'en appuyant sur le bouton gauche de la souris. Pour réaliser un double clic avec les touches, maintenez **[Alternate]** enfoncé tout en appuyant rapidement deux fois sur **[Insert]**.

Exercez-vous à sélectionner et lancer une procédure à l'aide des touches du clavier en effectuant les étapes ci-dessous :

1. Placez le pointeur sur l'icône du lecteur A.
2. Appuyez sur **[Alternate] [Insert]**. L'icône du lecteur A apparaît en surbrillance. Le lecteur A est sélectionné. Déplacez maintenant le pointeur sur une zone vide du Bureau et appuyez de nouveau sur **[Alternate] [Insert]** : le lecteur A est dé-sélectionné.
3. Pour vous exercer au double clic à l'aide du clavier (sélection et ouverture d'une fenêtre en une seule opération), positionnez de nouveau le pointeur sur l'icône du lecteur A, puis, tout en maintenant enfoncée la touche **[Alternate]**, appuyez deux fois rapidement sur la touche **[Insert]**. Une fenêtre s'ouvre et affiche le contenu de la disquette du lecteur A.

4. Pour fermer la fenêtre ouverte à l'étape 3, placez le pointeur sur la petite boîte se trouvant dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre et appuyez sur **[Alternate] [Insert]** ; la fenêtre se ferme.

## Déplacement au moyen du clavier

Vous pouvez effectuer un déplacement à l'aide du clavier. Appuyez en même temps sur **[Alternate] [Insert]** et sur une des touches fléchées : l'icône ou le groupe d'icônes choisies se déplacent en direction de la flèche. Pour bien réussir le déplacement, le pointeur doit être placé sur l'icône ou le groupe d'icônes sélectionnées.

## LES FENETRES

La plupart des opérations réalisées à l'aide du Bureau s'effectuent dans des fenêtres. Une fenêtre est une sorte de petit écran à l'intérieur de l'écran. Il existe deux types de fenêtres, les fenêtres de programmes et les fenêtres Bureau. Les fenêtres Bureau affichent plus d'informations que les fenêtres générales, c'est leur différence essentielle. La ci-dessous est un exemple de fenêtre Bureau.

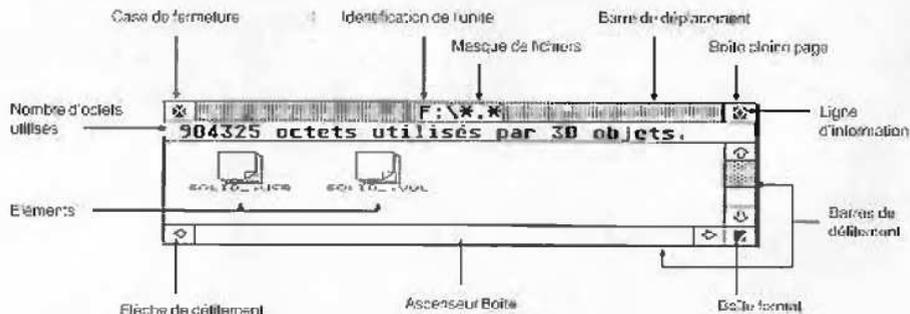


Figure 3-1, Une fenêtre

**L'identification de l'unité** apparaît au centre de la **barre de déplacement**. Elle indique la lettre de l'unité en cours (en l'occurrence le lecteur F).

- Le **masque de fichiers** indique le type de fichiers se trouvant dans la fenêtre. Il peut être défini pour afficher tous les types d'un répertoire, ou pour limiter l'affichage à certains types. La fenêtre affiche une icône pour chaque fichier correspondant au masque installé. Pour des informations plus détaillées sur l'installation d'un masque de fichiers, consultez la section intitulée "**Masque de fichiers**" dans le chapitre 4.

**La ligne d'informations** affiche le nombre total d'octets utilisés par le répertoire et le nombre de fichiers et de dossiers se trouvant dans le répertoire. Si certains éléments sont sélectionnés, le nombre indiqué se réfère uniquement aux éléments sélectionnés. Les autres éléments de la fenêtre sont expliqués dans ce manuel.

Les fenêtres comportent sur leur côté droit et sur leur partie inférieure deux zones appelées *barres de défilement*. Lorsque la fenêtre ne peut pas être complètement affichée à l'écran, ces barres de défilement (et leurs *ascenceurs*) permettent de consulter les parties invisibles de la fenêtre.

Les fenêtres comportent également divers boutons et cases. La *case de fermeture* permet de fermer la fenêtre lorsque vous cliquez dedans. La *boîte pleine page* permet de modifier la taille de la fenêtre de manière à ce que celle-ci occupe tout l'écran. La *boîte format* vous permet de modifier la taille de la fenêtre à l'aide de la souris.

## Ouverture et fermeture d'une fenêtre

Les fenêtre répertoire peuvent être ouvertes de différentes manières en utilisant le pointeur et le bouton gauche de la souris. Entraînez-vous à ouvrir une fenêtre. Assurez-vous, avant de

commencer, que la disquette Langage se trouve bien dans le lecteur.

L'une des manières d'ouvrir une fenêtre est de faire un double clic sur l'icône désirée. Pour ouvrir la fenêtre du lecteur A, placez le pointeur sur l'icône du lecteur A et effectuez un double clic. Le contenu de la disquette apparaît dans une fenêtre.



**Remarque** : si l'icône se met en surbrillance mais que la fenêtre ne s'ouvre pas, cela signifie que le micro-ordinateur n'a pas reconnu votre clic comme un double clic. Dé-sélectionnez l'icône en cliquant sur une partie vide du Bureau, puis essayez de nouveau. Le double clic est l'une des opérations les plus délicates à réaliser avec la souris. Ne vous découragez pas et persistez.

Conservez la fenêtre répertoire du lecteur A ouverte, nous allons l'utiliser pour les exercices qui suivent.

## Défilement

Un répertoire contient parfois trop d'éléments pour pouvoir tous les afficher en même temps dans une fenêtre. Dans ce cas, certains éléments restent cachés. Les barres de défilement permettent de visualiser les éléments cachés.

Les barres de défilement sont placées le long du bord inférieur et du bord droit de la fenêtre. Elles vous permettent de faire défiler le contenu de la fenêtre horizontalement (vers la droite ou la gauche) ou verticalement (vers le haut ou le bas).

Si un répertoire contient plus d'éléments que la fenêtre ne peut en contenir, une partie de la barre de défilement est hachurée. L'ascenseur (à l'intérieur de la barre de défilement) indique la position de la liste par rapport à la fenêtre. Si des zones de gris

encadrent l'ascenseur, cela signifie que d'autres éléments se trouvent avant et après ceux qui apparaissent dans la fenêtre.

Exercez-vous à faire défiler le contenu d'une fenêtre. Utilisez la fenêtre répertoire du lecteur A qui est actuellement ouverte sur votre écran. Pour les besoins de cet exercice, utilisez la barre de défilement pour trouver le fichier LINES.PRG (nous utiliserons ce programme dans le prochain exercice).

Pour faire défiler la liste "élément par élément", placez le curseur sur la flèche de défilement qui indique la direction des données cachées. Cliquez une fois. Puis cliquez sur la flèche opposée pour retourner à l'affichage initial.

Pour faire défiler "page par page", placez le curseur sur la zone hachurée de la barre de défilement. Cliquez une fois. Les éléments précédemment affichés sont maintenant cachés et l'écran affiche les éléments qui étaient cachés auparavant.



**Remarque** : vous pouvez également utiliser les touches fléchées vers le haut et vers le bas (à droite du clavier).

Pour faire défiler la liste "en continu", placez le curseur sur la flèche de défilement. Maintenez enfoncé le bouton gauche de la souris.



**Remarque** : vous pouvez ignorer certaines parties d'un répertoire en "tirant" l'ascenseur et en les déplaçant directement vers une autre partie de la barre hachurée. La fenêtre affiche alors le contenu de cette partie du répertoire.

Lorsque vous avez trouvé le fichier LINES.PRG, laissez la fenêtre ouverte et passez à l'exercice suivant.

## Modification de la taille d'une fenêtre

Il est utile de pouvoir modifier la taille des fenêtres pour afficher sur le Bureau plusieurs fenêtres en même temps. Exercez-vous à modifier la taille des fenêtres. Ouvrez d'abord le fichier `LINES.PRG` en utilisant les techniques que nous avons déjà apprises.

Le programme contenu par ce fichier affiche un certain nombre de lignes à l'écran. Lorsque vous ouvrez `LINES.PRG` tout l'écran est occupé. Vous pouvez modifier la taille de la fenêtre.

Placez le pointeur sur la boîte format de la fenêtre (angle inférieur droit) et tirez cette boîte vers le haut en dirigeant le pointeur vers la gauche, un tracé fantôme de la fenêtre suit le mouvement du pointeur. Relâchez les boutons de la souris lorsque le tracé initial est réduit environ de moitié.

Sélectionnez ensuite la "boîte pleine page" dans l'angle supérieur droit de la fenêtre. La fenêtre occupe maintenant de nouveau tout l'écran.

Pour vous distraire, prenez quelques instants et étudiez le programme Lines. Appuyez sur la touche **[Clr Home]** l'ensemble des lignes se transforme en un seul objet. Les lignes s'évanouissent les unes après les autres. Appuyez une nouvelle fois sur la touche **[Clr Home]** pour annuler le mode effacement.

Appuyez sur l'une des touches du pavé numérique pour augmenter ou diminuer le nombre de lignes. Effectuez cette action jusqu'à ce que vous trouviez une forme qui vous convienne.

- Nous étudierons plus tard d'autres méthodes permettant de contrôler ce programme.

Sélectionnez de nouveau la boîte pleine page. La fenêtre retrouve sa taille et sa position antérieure. Modifions encore sa forme. Placez le pointeur sur la boîte format (dans l'angle inférieur droit) et tirez-la vers le bas pour l'allonger, vers le haut pour la raccourcir, vers la droite pour l'élargir ou vers la gauche pour la diminuer. Entraînez-vous. Conservez cette fenêtre ouverte, nous allons encore l'utiliser.

## Déplacement d'une fenêtre

La barre de déplacement permet de positionner la fenêtre à n'importe quel endroit sur l'écran, sous la barre de menu.

Mettez le pointeur sur la barre de déplacement (barre grisée, occupant la partie supérieure de la fenêtre). Faites glisser la fenêtre à l'endroit désiré, puis relâchez le bouton de la souris. La fenêtre occupe maintenant une autre place sur l'écran.

Continuons à utiliser le programme Lines. Prenez la forme que vous avez déjà créée. Ajoutez de nouvelles formes en appuyant sur la touche [ \* ]. Supprimez des formes en appuyant sur la touche [ / ]. Puis appuyez sur [ + ] pour rapprocher les formes ou sur [ - ] pour les éloigner les unes des autres. Pour supprimer les lignes qui apparaissent, appuyez sur [Clr Home]. Lorsque vous désirez quitter le programme, cliquez dans la case de fermeture.

## La fenêtre supérieure

Lorsque plusieurs fenêtres sont ouvertes en même temps, celle se trouvant en premier plan est appelée "fenêtre supérieure". Sa barre de déplacement est grisée.

Pour faire passer une fenêtre sur le dessus du Bureau, il suffit de placer le pointeur dessus et de cliquer sur le bouton gauche de la souris. Les fenêtres ouvertes peuvent se chevaucher les unes les autres. Dans ce cas, seule la fenêtre se trouvant sur le dessus de la pile est affichée en entier.

Pour faire venir au premier plan une fenêtre se trouvant plus loin dans la pile, placez le pointeur dessus et cliquez sur le bouton gauche de la souris. La fenêtre choisie passe immédiatement sur le dessus de la pile et son contenu s'affiche en entier.

## MENUS GÉNÉRAUX ET MENUS SPÉCIFIQUES

Les menus généraux et les menus spécifiques vous permettent de sélectionner différentes options sur le Bureau ou sur le Panneau de contrôle des utilitaires. Les menus généraux vous offrent un grand choix d'options. Ils se trouvent généralement sur la barre de menu, dans la partie supérieure de l'écran. Lorsque vous sélectionnez un élément dans un menu général, il apparaît coché. Les menus spécifiques sont généralement plus petits et dédiés à un bouton ou à un élément spécial.

### Dérouler un menu

Chaque en-tête de menu sur la barre de menu comporte un menu déroulant. Déplacez le pointeur sur la barre de menu près de

l'en-tête dont vous désirez dérouler les éléments. Le menu s'affiche lorsque votre pointeur passe sur l'en-tête. Déplacez le pointeur sur une autre en-tête, le premier menu s'efface et le second apparaît.



**Remarque** : un menu déroulant peut comporter des options actives et des options inhibées. Les options actives apparaissent en texte normal et leur sélection entraîne le lancement d'une procédure. Les options inhibées apparaissent en grisé. Il est impossible de sélectionner une option inhibée (le menu disparaît lorsque vous le faites). Les options cochées sont les options sélectionnées.

Pour supprimer un menu sans sélectionner d'options, déplacez le pointeur en dehors du menu et cliquez sur le Bureau.

## Pour ouvrir un menu spécifique

Les menus spécifiques apparaissent sous forme de boutons grisés lorsqu'ils sont fermés. Pour ouvrir un menu spécifique, cliquez sur le bouton grisé. Le menu apparaît, proposant une liste d'éléments à sélectionner. Les éléments déjà sélectionnés sont cochés. Cliquez sur l'élément que vous désirez. Cliquez de nouveau sur le même élément pour refermer le menu. Lorsque vous refermez un menu spécifique, la sélection effectuée apparaît sur le bouton grisé.

# CHAPITRE QUATRE

## LE BUREAU - INITIATION

### LA BARRE DE MENU

La barre de menu se situe dans la partie supérieure du Bureau. Elle comporte quatre menus : Bureau, Fichier, Visualisation et Options. Pour faire apparaître les options liées à un menu, placez le pointeur sur son nom ; il se met en surbrillance et les options se déroulent en dessous.

Vous pouvez ensuite sélectionner l'option désirée. Les unes (en noir) sont actives et disponibles. Les autres (en clair) sont inhibées et ne peuvent pas être utilisées pour le moment (nous y reviendrons en détail, plus tard dans ce chapitre).

La plupart des options peuvent être sélectionnées à l'aide du clavier (le nom de la touche à frapper apparaît entre crochets à droite de l'option). Il suffit d'appuyer sur la touche indiquée pour valider l'option. Vous gagnez du temps en mémorisant les noms des touches les plus fréquemment employées. Vous pouvez modifier l'affectation d'une touche ou en attribuer une à une option qui n'en a pas (voir **Configuration du Bureau** dans ce chapitre).

### Le menu Bureau

Le menu Bureau est divisé en deux parties. La section supérieure contient habituellement une seule entrée qui, une fois sélectionnée, affiche les informations concernant l'application sur laquelle vous travaillez.

La partie inférieure comporte une liste d'éléments pouvant être sélectionnés et qui vous permet d'accéder aux accessoires de Bureau comme, par exemple, le Panneau de contrôle.



**Remarque** : Les accessoires de bureau sont automatiquement chargés à chaque démarrage. La mise sous tension sans accessoires actifs libère une partie de la RAM et permet d'afficher le Bureau plus rapidement.

Etudions les options du menu Bureau.

### Informations...

Lorsque vous sélectionnez le menu Bureau à partir du Bureau, la section supérieure du menu présente l'option **Information**. Vous y trouverez le copyright de GEM et du MultiTOS.

### Panneau de contrôle

Le Panneau de contrôle (XCONTROL.ACC) permet de modifier la configuration du système, même lorsqu'un programme est en cours d'utilisation. Nous en reparlerons plus loin dans ce chapitre.

## Menu Fichier

Le menu Fichier contient les options permettant d'ouvrir et fermer les fenêtres répertoire, de sélectionner tous les fichiers et dossiers affichés pour une opération, de supprimer un fichier ou un dossier, de créer un dossier, de formater des disquettes, etc. Cette section explique en détail chacune de ces options.

### Ouvrir...

Cette commande peut être effectuée sur une icône disquette ou cartouche, un dossier ou un fichier, une icône imprimante ou une icône corbeille.

Sélectionnez d'abord l'élément que vous voulez ouvrir, puis l'option Ouvrir dans le menu Fichier. Le résultat dépend de l'élément choisi :

**Icône disquette ou dossier** - La fenêtre répertoire de la disquette ou du dossier apparaît.

**Icône cartouche (unité c) ou fichier exécutable** - Le Bureau disparaît et le programme est lancé.

**Icône imprimante** - Une boîte de message indique que l'icône que vous essayez d'ouvrir est une imprimante.

**Fichier de données** - Si vous avez installé une application liée au même type de document que le fichier de données que vous êtes en train d'ouvrir, l'application s'ouvre automatiquement et charge le fichier. Sinon, une boîte de dialogue apparaît, vous donnant le choix entre visualiser, imprimer, ou annuler. La première option permet de visualiser à l'écran le contenu du fichier (en ASCII). La seconde permet d'imprimer le fichier (si vous avez une imprimante connectée au système, bien sûr !) et la dernière annule la commande.



**Remarque** : Vous pouvez également effectuer toutes ces actions en plaçant le pointeur sur l'icône que vous désirez ouvrir et en appuyant deux fois sur le bouton gauche de la souris (double clic).

## Informations...

Cette commande affiche à l'écran des informations concernant l'élément que vous avez mis en surbrillance (icône disquette, unité logique, dossier, ou icône de fichier).

Lorsque vous sélectionnez Informations... après avoir mis en surbrillance une icône disquette ou unité logique, la boîte de dialogue affiche les informations suivantes :

**Identification** - La lettre identificatrice de l'unité.

**Nom du disque** - Le nom attribué à l'unité (ce champ peut être vide).

**Nombre de dossiers** - Le nombre total de dossiers contenus par la disquette ou l'unité logique, y compris les sous-dossiers.

**Nombre de fichiers** - Le nombre total de fichiers contenus sur la disquette ou l'unité logique, y compris les fichiers contenus par les dossiers.

**Nombre d'octets utilisés** - Le nombre d'octets utilisés par tous les fichiers et dossiers contenus par la disquette ou l'unité logique.

**Nombre d'octets disponibles** - L'espace disponible (mesuré en octets) sur la disquette ou l'unité logique.



**Remarque** : Le total des nombres indiqués dans la boîte de dialogue pour les octets disponibles et les octets utilisés ne correspond pas toujours à la capacité totale de la disquette ou de l'unité logique. Cela s'explique du fait que le système d'exploitation alloue de la place à chaque fichier en blocs de taille fixe, même si le fichier ne remplit pas complètement le dernier bloc. Le **Nombre d'octets disponibles** indique de manière précise l'espace disponible non utilisé.

Lorsque vous sélectionnez **Informations...** après avoir mis en surbrillance une icône fichier ou dossier, la boîte de dialogue affiche les informations suivantes :

**Chemin d'accès** - La ligne supérieure indique le chemin d'accès complet du fichier ou du dossier. S'il est trop long pour s'afficher sur une seule ligne, utilisez les flèches de défilement.

**Nom** - Le nom du dossier ou du fichier. Le curseur d'insertion de texte s'affiche à la droite du nom.

Pour changer le nom d'un fichier ou dossier, appuyez sur **[Esc]** pour effacer celui qui est affiché. Tapez le nouveau nom (huit caractères maximum). Tapez un point puis les trois caractères de l'extension (les dossiers n'ont habituellement pas d'extension).

**Taille** - Volume, en octets, du fichier ou du dossier. La taille du dossier est le nombre total d'octets utilisés par tous les fichiers du dossier.

**Date** - La date de la dernière modification apportée au fichier ou au dossier.

**Heure** - L'heure à laquelle la dernière modification a eu lieu.

**Nombre de dossiers** - Le nombre de sous-dossiers contenus par un dossier. Cela s'applique uniquement aux dossiers.

**Nombre de fichiers** - Le nombre total de fichiers contenus par un dossier, y compris les fichiers contenus dans d'autres dossiers. Cela s'applique uniquement aux dossiers.

**Attribut** - Les deux choix possibles sont **Lecture uniquement** et **Lecture/Ecriture**. Sélectionner **Lecture uniquement** si vous voulez qu'un fichier reste intact et ne soit pas modifié. Le fichier peut être visualisé et copié mais il sera impossible de le modifier ou de le supprimer. L'option **Lecture/Ecriture** permet de lire, modifier ou supprimer un fichier. Le champ Attribut ne s'applique pas aux dossiers.

## Rechercher...

Cette commande permet d'exécuter une recherche de fichiers sur une disquette, une unité logique ou un dossier. Lorsque vous sélectionnez Rechercher, une boîte de dialogue apparaît. Elle vous permet de définir les paramètres de la recherche : entrez tout ou partie du nom du fichier recherché. Si vous n'indiquez qu'une partie du nom, le système recherche toutes les correspondances avec les caractères tapés.

Par exemple, pour rechercher tous les fichiers ayant l'extension .DOC, tapez un point, puis DOC. Le système ouvre une fenêtre contenant le premier fichier .DOC trouvé et vous demande s'il faut continuer la recherche. Si vous sélectionnez CONFIRME, la même fenêtre vous présente le fichier .DOC suivant, et ainsi de suite.

Lorsque le système ne trouve plus de fichiers .DOC, une boîte de message vous l'indique.

Avant de sélectionner Recherche, vous devez mettre en surbrillance l'icône de l'élément sur lequel la recherche doit être effectuée (disquette, unité logique ou dossier). Par défaut, la recherche est réalisée sur la fenêtre active. S'il n'y a pas de fenêtre active sur le Bureau et pas d'élément sélectionné, la commande Rechercher ne peut pas être sélectionnée (elle apparaît en clair dans le menu).



**Remarque** : La boîte de dialogue peut recouvrir les icônes en surbrillance. Les fichiers trouvés sont mis en surbrillance et leur nombre est indiqué sur la ligne d'informations.

### Supprimer...

Cette commande supprime tous les fichiers et dossiers en surbrillance. Si vous mettez en surbrillance une icône disquette ou unité logique et sélectionnez ensuite Supprimer, tous les fichiers et dossiers de l'élément en surbrillance seront supprimés. L'icône reste sur le Bureau.

### Nouveau Dossier...

Cette commande crée un nouveau dossier dans la fenêtre active. Lorsque vous sélectionnez cette option, une boîte de dialogue apparaît. Tapez le nom du dossier, puis sélectionnez CONFIRME (ou appuyez sur **[Return]**). Le nom du nouveau dossier apparaît dans la fenêtre répertoire.



**Remarque** : Certains caractères ne doivent pas être utilisés. Consultez la liste des caractères interdits à la section **Fichiers et Noms de fichiers** du **Chapitre 5**.

## Fermer dossier

Cette commande ferme le niveau supérieur de la **fenêtre active**. Supposons que la fenêtre active soit une fenêtre dossier, et que le dossier réside dans le répertoire principal du lecteur C : si vous sélectionnez Fermer dossier, la fenêtre de dossier est fermée et le Bureau affiche la fenêtre du répertoire principal.



**Remarque** : Le répertoire peut aussi être fermé en choisissant la case de fermeture dans l'angle supérieur gauche de la fenêtre.

## Fermer Fenêtre

Cette commande ferme complètement la fenêtre active, ce qui inclut tous les niveaux de fenêtres de dossier et la fenêtre du répertoire principal. Si le Bureau contient d'autres fenêtres ouvertes pour d'autres disquettes ou unités logiques, la dernière fenêtre ouverte devient la fenêtre active.

## En premier plan

Cette commande est utile lorsqu'un grand nombre de fenêtres se chevauchent sur le Bureau. Elle permet de faire passer la première fenêtre (qui devient la fenêtre active) en haut de la pile. La fenêtre précédemment active passe en bas de la pile.

## Tout sélectionner

Cette commande met en surbrillance tous les fichiers et dossiers (affichés ou non) de la fenêtre active. Cependant, les fichiers qui sont dans le répertoire mais ne correspondent pas aux paramètres de masque de fichiers ne sont pas sélectionnés (voir **Type de fichier**).



**Remarque** : Si le type de fichier est \*.\* (tous les éléments), tous les éléments sont alors sélectionnés y compris les dossiers. Si le masque correspond à un nom ou une extension de fichiers, les dossiers ne sont pas sélectionnés.

## Type de fichier...

Cette commande permet de choisir le type de fichiers à afficher dans la fenêtre active. Une boîte de dialogue apparaît. Définissez les paramètres : type, nom de fichiers et extension.

Pour n'afficher que les fichiers commençant par les lettres "DESK", effacez la ligne en appuyant sur **[Esc]**, puis tapez **DESK\*.\*** et sélectionnez CONFIRME. L'astérisque qui suit le mot DESK signifie que le système doit afficher tout fichier dont le nom comporte des caractères après les lettres DESK. L'astérisque est connu sous le nom de caractère joker (voir **Spécification de fichier** au **Chapitre 5**). Le point sépare le nom du fichier du nom de son extension. Le second astérisque signifie que tout fichier ayant un nom correspondant aux paramètres définis doit être affiché *quelle que soit son extension*. Le masque ainsi défini permet de faire apparaître des fichiers ayant des noms et des extensions différentes, tels que DESKNEW.INF et DESKICON.RSG, la seule condition étant que le nom de fichier commence par les caractères DESK.

La valeur par défaut de type de fichier est un astérisque pour le nom de fichier et un astérisque pour l'extension (\*.\*). Par défaut, tous les fichiers sont donc affichés.



**Remarque** : Type de fichier ne concerne que les fichiers (et non les dossiers).

Les paramètres choisis pour la fenêtre ouverte restent valides tant que la fenêtre reste ouverte. Dès qu'elle est fermée, Type de fichier reprend sa valeur par défaut.

## Format disquette

Le formatage prépare les disquettes à recevoir des données. Elles peuvent être formatées en simple face ou en double face. Vous pouvez toujours reformater des disquettes déjà utilisées.

Toutes les disquettes formatées sous TOS et MultiTOS peuvent être lues sur les micro-ordinateurs IBM PC et compatibles utilisant la version 3.2 de MS-DOS ou les versions ultérieures.

Pour formater une disquette, placez-la dans le lecteur de disquette. Sélectionnez l'icône disquette, puis la commande Format. Pour plus de détails, reportez-vous au paragraphe **Formatage d'une disquette** dans le **Chapitre 2**.

## Menu Visualisation

Ce menu permet de choisir la manière dont les fichiers et dossiers sont affichés sur le Bureau.

Les fichiers et dossiers peuvent être représentés sous forme graphique (icônes) ou sous forme de texte. Vous pouvez trier les fichiers alphabétiquement (noms ou extension) ou numériquement (date ou taille). Pour modifier le mode d'affichage, sélectionnez l'option correspondante. Une marque près de l'option indique qu'elle est sélectionnée.

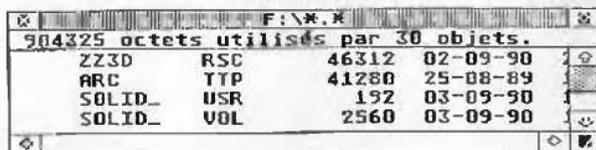
Les options sélectionnées à partir du menu Visualisation affectent toutes les fenêtres répertoire. Il n'est pas possible de choisir des options différentes pour chacune des fenêtres.



**Remarque** : Lors de la sauvegarde du Bureau, le système d'exploitation sauvegarde tous les choix faits dans le menu Visualisation sur le fichier NEWDESK.INF de la disquette système (Voir **Sauvegarder le Bureau** dans ce chapitre).

## Voir les icônes ou Voir les textes

Les illustrations ci-dessous montrent le même répertoire dont les entrées sont représentées sous forme graphique, puis sous forme de texte.



|        |     |       |          |
|--------|-----|-------|----------|
| ZZ3D   | RSC | 46312 | 02-09-90 |
| ARC    | TTP | 41280 | 25-08-89 |
| SOLID_ | USR | 192   | 03-09-90 |
| SOLID_ | VOL | 2560  | 03-09-90 |

Lorsque les entrées du répertoire sont représentées sous forme graphique, les différentes icônes indiquent différents types de fichiers ou dossiers. Elles sont alignées horizontalement. Vous pouvez choisir la forme des icônes de Bureau et des icônes de fenêtre. Voir la commande **Installer une icône** dans ce chapitre.

Lorsque les entrées du répertoire sont représentées sous forme de texte, la fenêtre affiche le nom du fichier, sa taille ainsi que la date et l'heure de la dernière modification. Une icône carrée à gauche d'un nom de fichier indique un dossier. Les fichiers et les dossiers apparaissent verticalement, sous forme de liste.



**Remarque :** Un symbole triangulaire près d'un nom de fichier indique un fichier défini en lecture seulement.

Les fichiers et les dossiers représentés sous forme de texte peuvent être ouverts, copiés et supprimés en utilisant la même procédure que celle utilisée pour les icônes.

## Tri par Nom/Date/Taille/Type

Il est parfois utile que les fichiers et dossiers soient présentés suivant un certain ordre. Leur tri peut se réaliser de différentes manières, mais les dossiers sont toujours présentés d'abord, suivis des fichiers (sauf en option Pas de tri).

**Tri par Nom** - Les fichiers et dossiers sont présentés par ordre alphabétique.

**Tri par Date** - Les fichiers et dossiers sont présentés par ordre chronologique. Les plus récemment créés ou mis à jour apparaissent d'abord.

**Tri par Taille** - Les fichiers et dossiers sont présentés selon leur importance (définie par le nombre d'octets).

**Tri par Type** - Les fichiers sont par ordre alphabétique suivant le type d'extension. Ceux ayant des extensions communes sont regroupés en ordre alphabétique en tenant compte du nom de fichier.

**Pas de Tri** - Les fichiers et dossiers sont présentés dans l'ordre où ils seraient reconnus par un programme.

## Fenêtre idéale

Lorsque vous sélectionnez cette option, toutes les icônes sont affichées en rangées horizontales depuis le haut de la fenêtre. Aucune des rangées ne dépasse la grandeur de la fenêtre. Les rangées sont modifiées en fonction de la taille de la fenêtre.

## Style et couleurs

Cette option permet de personnaliser le Bureau et de choisir la couleur et la trame du Bureau et des fenêtres. Une boîte de dialogue apparaît.



**Remarque** : Pour changer la configuration d'une fenêtre, il faut mettre la boîte Fenêtre en surbrillance.

Pour personnaliser votre Bureau :

1. Mettez en surbrillance la boîte Bureau
2. Placez le pointeur sur le carré noir du pavé Style et cliquez une fois.
3. Pour choisir une couleur, placez le pointeur sur la couleur désirée sur la palette et cliquez une fois. La couleur s'affiche dans la boîte de pré-visualisation (si vous utilisez un moniteur monochrome, cliquez n'importe où sur la partie sombre de la palette).
4. Pour sélectionner une trame, placez le pointeur sur celle que vous désirez et cliquez. La trame s'affiche par dessus la couleur dans la boîte de pré-visualisation.
5. Mettez ensuite en surbrillance la boîte Fenêtre et répétez les étapes de 2 à 4 pour modifier votre fenêtre.
6. Sélectionnez CONFIRME pour valider les options choisies et quitter l'option.

## Menu Options

Ce menu offre des commandes permettant de sauvegarder la configuration du Bureau, d'installer icônes, applications et périphériques, et d'imprimer ce qui apparaît à l'écran. L'option **Définir les préférences** permet d'activer ou d'inhiber les boîtes de dialogues et de définir la résolution de l'écran.



**Remarque** : Lorsque vous sauvegardez votre Bureau, TOS sauvegarde tous les choix effectués dans le fichier NEWDESK.INF de la disquette de démarrage (voir

**Sauvegarder le Bureau** dans ce chapitre). Vous devez utiliser Sauvegarder le Bureau pour sauvegarder les modifications réalisées avec les commandes du menu Options.

## **Installer une icône**

Cette commande permet de choisir la forme des icônes du Bureau et des Fenêtres. Le fichier DESKICON.RSC qui se trouve sur l'unité C ou la disquette de démarrage contient toute une collection d'icônes auxquelles la commande **Installer une icône** permet d'accéder. Ces icônes vous permettent de créer un Bureau à votre image.

La commande **Installer une icône** permet également de changer l'identification et le nom d'une icône disquette ou unité logique.

Lorsque vous sélectionnez cette option, une boîte de dialogue apparaît. Vous devez alors choisir entre modifier les icônes du Bureau ou des Fenêtres. Les icônes du Bureau sont : l'icône corbeille et les icônes périphérique (imprimante, lecteur de disquette, unité logique et cartouche). Les icônes des Fenêtres sont les icônes de dossiers et de fichiers.

## **ICONE DE BUREAU**

Pour installer une seule icône de Bureau, suivez les étapes ci-dessous :

1. Pour installer une icône disquette ou unité logique, tapez la lettre identificatrice. Appuyez sur **[Tab]**.
2. Tapez le nom du lecteur ou de l'unité logique. (maximum 12 caractères). Cette étape est facultative ; vous n'êtes pas obligé d'assigner des labels (noms) aux icônes de Bureau.

3. Placez le pointeur sur le type d'icône que vous désirez installer : LECTEUR, POUBELLE ou IMPRIMANTE (voir plus loin la commande **Utilisation de l'icône imprimante**). Cliquez.
4. Utilisez les flèches de défilement pour faire défiler les icônes disponibles ; sélectionnez CONFIRME pour confirmer votre choix. L'icône apparaît sur le Bureau.

Il est également possible d'attribuer une forme d'icône à un ensemble d'éléments du Bureau. Vous pouvez ainsi faire que toutes vos icônes d'unité logique aient la forme d'un disque dur.

Pour attribuer une forme d'icône à un groupe d'éléments du Bureau, suivez la procédure ci-dessous :

1. Mettez en surbrillance le groupe d'éléments désiré. Utilisez la boîte élastique ou cliquez en appuyant sur la touche Shift.
2. Sélectionnez **Installer une icône** dans le menu Options. Une boîte de dialogue apparaît. Les valeurs actuelles du premier élément sélectionné sont indiquées (lettre identificatrice, nom de l'icône, icône).
3. Si la boîte LECTEUR n'est pas en surbrillance, placez-y le pointeur et cliquez.
4. Utilisez les flèches de défilement pour afficher la forme d'icône désirée. Sélectionnez CONFIRME, pour affecter cette forme d'icône au premier élément du groupe sélectionné. Les valeurs du second élément du groupe choisi s'affichent dans la boîte de dialogue.



**Remarque** : Si vous ne désirez pas modifier la forme d'icône d'un des éléments, sélectionnez Suivant lorsque cet élément apparaît. Il conserve la même forme.

La boîte de dialogue disparaît lorsque tous les éléments du groupe sélectionné ont été traités. Les nouvelles icônes apparaissent sur le Bureau.

## ICONE DE FENETRE

Les éléments des fenêtres peuvent être représentés de deux manières : sous forme texte ou sous forme graphique. Vous pouvez assigner une forme graphique aux éléments textes des fenêtres, mais pour faire apparaître les icônes vous devez sélectionner l'option **Voir les icônes** du menu Visualisation.

Les icônes peuvent être définies pour un seul élément (fichier ou dossier), pour un groupe d'éléments, ou un type de fichiers spécifique.

Pour attribuer une icône à un seul élément (fichier ou dossier) ou à un groupe d'éléments :

1. Ouvrez la fenêtre contenant les éléments désirés. Mettez en surbrillance l'élément ou utilisez la boîte élastique pour mettre en surbrillance un groupe d'éléments.
2. Sélectionnez **Installer une icône** dans le menu Options.

Une boîte de dialogue apparaît comportant le nom du premier élément sélectionné. La boîte Fichier ou la boîte Dossier est en surbrillance, indiquant le type d'élément affiché, et l'icône couramment attribuée à l'élément est représentée.

3. Utilisez les flèches de défilement pour faire défiler les icônes disponibles. Lorsque l'icône désirée apparaît, sélectionnez "INSTALLER". Le nom et l'icône du second élément du groupe sélectionné s'affiche dans la boîte de dialogue.



**Remarque** : Si vous ne désirez pas attribuer d'icône à l'un des éléments du groupe sélectionné, sélectionnez

Suivant lorsque son nom apparaît dans la boîte de dialogue. Pour supprimer l'icône déjà attribuée à un élément, sélectionnez "Enlève". L'icône par défaut pour ce type d'élément lui est alors automatiquement attribuée.

La boîte de dialogue disparaît lorsque tous les éléments du groupe sélectionné ont été traités. Les nouvelles icônes apparaissent dans la fenêtre.

Il est également possible d'attribuer une forme d'icône à un type de fichier. Il suffit de définir le type de fichier, et tous les fichiers correspondant aux paramètres choisis se verront attribuer la forme d'icône spécifiée. La sélection des paramètres s'effectue de la même manière que pour installer un masque de fichiers : en tapant les paramètres sur la ligne Nom de la boîte de dialogue Installe une icône de fenêtre. (Voir **Type de fichier** dans ce chapitre).

Pour attribuer une forme d'icône à un type de fichier :

1. Ouvrez une fenêtre. Sélectionnez Installer une icône dans le menu Options. Dans la boîte de dialogue, sélectionnez la boîte Fenêtre. Une nouvelle boîte de dialogue apparaît.
2. Tapez \*, puis l'extension (par exemple, \*.FNT).
3. Utilisez les flèches de défilement pour faire apparaître l'icône désirée. Pour attribuer cette forme d'icône à tous les fichiers correspondant aux paramètres spécifiés, sélectionner Installe. La boîte de dialogue disparaît. Tous les fichiers correspondant aux paramètres choisis sont représentés par la nouvelle icône.

## MODIFICATION DU NOM ET DE LA LETTRE IDENTIFICATRICE D'UNE ICONE

Pour modifier le nom ou la lettre identificatrice d'une icône :

1. Mettez en surbrillance l'icône que vous désirez modifier. Sélectionnez **Installe une icône** dans le menu Options. Une boîte de dialogue apparaît.
2. Tapez la nouvelle lettre identificatrice de l'icône et appuyez sur **[Tab]**. Pour garder la lettre identificatrice de l'unité, appuyez sur **[Tab]** ; cela déplace le curseur d'insertion de texte sur le champ suivant sans modifier le premier.



**Remarque** : Les lettres A et B sont réservées aux lecteurs de disquette et la lettre c minuscule au logement de la cartouche. Les lettres majuscules de C à P représentent les unités logiques.

3. Appuyez sur **[Esc]** pour effacer la ligne Nom de l'icône. Tapez le nouveau nom (maximum 12 caractères). Sélectionnez **CONFIRME**.

## UTILISATION D'UNE ICONE IMPRIMANTE

Une icône correspondant à une imprimante installée permet d'imprimer les fichiers de la même manière que la commande Imprime de la boîte de dialogue Voir/Imprime. (Voir **Ouverture d'un fichier de données** dans le **Chapitre 5**).

Déplacez les fichiers à imprimer sur l'icône imprimante. Si l'imprimante est correctement connectée au système, les fichiers sont imprimés.

Attention : Certains fichiers imprimés de cette manière peuvent être incomplets.

Utilisez la commande **Sauvegarder le Bureau** pour sauvegarder la configuration après avoir installé une icône imprimante. L'icône imprimante apparaît sur le Bureau lors de la prochaine mise sous tension.

## Installer une application

L'option **Installer une application** permet de :

- Lier une application aux fichiers de données ayant une extension spécifique. Vous pouvez alors ouvrir ces fichiers en effectuant un double-clic sur l'icône (l'application est automatiquement lancée).
- Démarrer automatiquement une application lors de la mise sous tension du système.
- Attribuer une touche de fonction pour lancer une application à partir du clavier.
- Spécifier le répertoire par défaut à utiliser pour une application spécifique. Ce répertoire est prioritaire par rapport aux valeurs par défaut du Bureau.
- Spécifier un chemin d'accès ou un nom de fichier pour une application. Cette spécification est prioritaire par rapport aux valeurs par défaut du Bureau.
- Affecter des arguments aux programmes.

## ARGUMENTS

Lorsque vous lancez une application, vous dites en fait au système de suivre les instructions d'un programme spécifique. Celles-ci sont exécutées jusqu'à ce que vous quittiez l'application. Il est parfois nécessaire, en cours d'exécution, de donner des informations complémentaires au programme (indiquer par exemple, ce qu'il faut faire avec le fichier). Ces informations supplémentaires s'appellent des *arguments*.

La plupart des applications offrent à l'utilisateur la possibilité d'entrer directement les arguments (par exemple, la commande Ouvrir Fichier d'un traitement de texte). En indiquant un nom de fichier d'une certaine manière sur la ligne Argument, vous pouvez faire que le traitement de texte charge ce fichier à chaque fois qu'il est lancé. Mais à moins de travailler presque exclusivement sur un seul fichier, d'autres options (telles que le lien d'une application avec un type de fichiers) rendent ce type d'arguments lourds et inutiles.

La plupart du temps, les arguments sont utilisés avec des programmes utilitaires qui ont souvent besoin d'instructions complémentaires (par exemple, une séquence de codes pour déterminer la partie de la RAM devant contenir les instructions). En général, les manuels d'utilisation des programmes donnent les explications détaillées et la syntaxe à employer.

Lorsque la boîte de dialogue "Installer une application" apparaît, le curseur d'insertion de texte est déjà sur la ligne Arguments. Il suffit donc de taper les arguments et d'appuyer sur **[Return]**. N'oubliez pas de valider l'option **Sauvegarder le Bureau**, sinon l'argument sera effacé lors de la mise hors tension.

## COMMENT LIER UN DOCUMENT A UNE APPLICATION

Normalement, la seule manière possible de traiter un fichier de données est d'ouvrir d'abord une application qui puisse lire le type de données contenues dans le fichier, puis d'ouvrir le fichier à partir de l'application.

Si vous essayez de l'ouvrir directement à partir d'une fenêtre, une boîte de dialogue vous informe que vous pouvez visualiser ou imprimer le fichier, ou bien annuler la demande. Vous ne pouvez pas modifier les données contenues dans le fichier.

Mais vous pouvez utiliser **Installer une application** pour lier un type de fichier (déterminé par une extension à trois caractères) à une application.

Choisissez le type de fichier le plus généralement utilisé par l'application. Une fois que l'application est liée à un type de document, elle s'ouvre automatiquement lorsque le fichier est appelé.



**Remarque :** Faites très attention à attribuer des répertoires par défaut et des paramètres corrects à l'application lors de la liaison d'un type de document à une application. C'est d'autant plus vrai lorsque vous ouvrez l'application à partir de son icône. Reportez-vous à la documentation de l'application pour obtenir des informations plus détaillées sur les répertoires et paramètres par défaut.

Pour utiliser **Installer une application** et lier une application à un type de fichiers, suivez la procédure ci-dessous :

1. Ouvrez la fenêtre contenant l'application que vous désirez lier à un type de document. Mettez en surbrillance l'application désirée. Sélectionnez **Installer une application** dans le menu Options. Le nom de l'application apparaît dans une boîte de dialogue.



**Remarque :** Il est possible de sélectionner plusieurs applications à la fois. Mettez en surbrillance toutes les applications que vous voulez installer, puis sélectionnez **Installer une application**. Après avoir terminé l'opération sur la première application sélectionnée, le nom de la seconde application apparaît dans la boîte de dialogue.

2. Appuyez sur **[Tab]** pour déplacer le curseur d'insertion de texte sur la ligne Type de document. Tapez les trois caractères de l'extension du fichier que vous voulez lier à l'application affichée.

3. Sélectionnez le type d'application.
4. Choisissez un répertoire et un paramètre par défaut.
5. Sélectionnez **Installe** pour entrer les paramètres choisis.



**Remarque** : Dans cette procédure, il suffit de sélectionner **Suivant** pour que la commande **Installer une application** saute l'application dont le nom est affiché sur la ligne Nom de l'application. Tous les paramètres courants seront conservés.

## SELECTION D'UN REPERTOIRE PAR DEFAUT

Chaque programme ayant des fichiers de support (tels que les fichiers ressources ou les fichiers aide) doit comprendre une manière de les consulter. Configuration du Bureau indique au système le répertoire par défaut à utiliser (celui dans lequel le programme cherchera un fichier s'il assume qu'il n'est pas installé).

La commande **Installer une application** permet d'attribuer un répertoire par défaut à une application spécifique et remplace l'attribution par défaut définie par Configuration du Bureau. Vous pouvez assigner le répertoire par défaut à la fenêtre active (Fenêtre) ou au répertoire contenant l'application (Application).

Certains programmes ne recherchent pas les fichiers dans un autre répertoire que celui par défaut. Pour ces programmes, sélectionnez **Fenêtre** et assurez-vous que le fichier programme et tous les fichiers de support se trouvent bien dans la fenêtre active.

## SELECTION DES PARAMETRES

Avant qu'une application puisse utiliser un fichier, elle doit le trouver et l'ouvrir. La plupart des programmes permettent d'effectuer des recherches dans tous les répertoires afin de localiser et d'ouvrir le fichier désiré.

Ces programmes n'ayant pas d'idées préconçues sur l'emplacement des fichiers, vous pouvez choisir **Chemin** afin que l'intégralité du nom d'accès du fichier soit utilisé lors de l'ouverture du fichier.

Certains programmes sont dotés de chemins d'accès par défaut : le programme contient un chemin partiel qu'il utilise pour rechercher les fichiers. Un chemin partiel comprend la lettre identificatrice du lecteur et tous les répertoires pouvant contenir le type de fichier recherché. Pour effectuer la recherche, il suffit d'entrer le nom du fichier suivi de son extension. Les fichiers ne peuvent être localisés s'ils ne sont pas dans le répertoire spécifié. Consultez la documentation de votre application pour connaître le chemin par défaut utilisé et assurez-vous que tous les fichiers de données de cette application se trouvent dans ce répertoire.

Essayez toujours l'option **Chemin** d'abord. Ensuite, si nécessaire, essayez d'autres combinaisons jusqu'à ce que vous en trouviez une qui fonctionne avec votre application.

## COMMENT METTRE EN PLACE UN RACCOURCI CLAVIER POUR OUVRIR UN PROGRAMME A PARTIR D'UNE TOUCHE DE FONCTION

Tout fichier exécutable (programme) peut faire l'objet d'un raccourci clavier permettant de le lancer à partir d'une des touches de fonction **[F1]** à **[F10]** situées sur la partie supérieure du clavier.

Après avoir attribué une touche de fonction à un programme, il suffit d'appuyer sur cette touche pour ouvrir ce programme. Ce raccourci clavier s'effectue uniquement à partir du Bureau.

Lorsque l'application est lancée, les touches reprennent leurs fonctions habituelles (assignées par l'application).

Pour mettre en place un raccourci clavier permettant de lancer une application :

1. Mettez l'application en surbrillance.
2. Sélectionnez **Installer une application** dans le menu Options.
3. Appuyez deux fois sur **[Tab]** pour déplacer le curseur d'insertion de texte sur la ligne Installer....
4. Tapez le numéro de la touche de fonction que vous voulez attribuer à l'application.
5. Sélectionnez **INSTALLER**.

## **COMMENT INSTALLER UNE APPLICATION POUR QU'ELLE SOIT AUTOMATIQUEMENT LANCEE LORS DU DEMARRAGE DU SYSTEME**

Si votre travail vous amène à utiliser fréquemment une application spécifique (base de données, traitement de texte, ou programme graphique) vous gagnez du temps en l'installant de manière à ce qu'elle démarre automatiquement lors de la mise sous tension du système.

Pour installer une application de manière à ce qu'elle démarre automatiquement lors de la mise sous tension du système :

1. Mettez en surbrillance l'icône ou le nom de l'application à installer. Sélectionnez **Installer une application** dans le menu Options.
2. Sélectionnez **AUTO** pour définir le statut de démarrage. (Pour annuler un démarrage automatique et revenir au statut normal sélectionnez **NORMAL**).

3. Sélectionnez le type d'application appropriée.
  4. Sélectionnez **INSTALLE** ou appuyez sur **[Return]**.
- N'oubliez pas de valider l'option Sauvegarder le Bureau, sinon le statut de démarrage choisi s'effacera lors de la mise sous tension du FALCON030.

## Installer un périphérique

Cette commande permet d'installer les icônes du Bureau pour toutes les partitions du disque dur de toutes les unités correctement configurées. Elle permet également d'installer l'icône cartouche si une cartouche est en place lors de la procédure de démarrage.

Pour utiliser la commande **Installer un périphérique** :

1. Sélectionner **Installer un périphérique** dans le menu Options. Le Bureau présente les icônes de tous les périphériques configurés. Chacun d'eux est doté d'une lettre identificatrice et chaque icône de périphérique est étiquetée PERIPHERIQUE.



**Remarque** : Vous pouvez modifier la forme des icônes du Bureau (voir la commande **Installer une icône** dans ce chapitre).

2. Utilisez la souris pour placer les icônes du Bureau selon votre désir. Sélectionnez **Sauvegarder le Bureau** dans le menu Options. La boîte de dialogue correspondante s'affiche. Sélectionnez **CONFIRME**.

La commande **Sauvegarder le Bureau** sauvegarde la configuration du Bureau dans un fichier appelé NEWDESK.INF. Ce fichier mémorise les informations et l'emplacement de chacune des icônes sur le Bureau. (Voir la commande **Sauvegarder le Bureau** plus loin dans ce chapitre).

## Enlever une icône

Si vous voulez supprimer une icône du Bureau, procédez de la manière suivante :

1. Mettez en surbrillance l'icône que vous voulez supprimer.
2. Sélectionner **Enlever une icône** dans le menu Options. L'icône disparaît du bureau.



**Remarque** : Si l'icône en surbrillance représente un fichier de données ou un fichier d'application, une boîte de dialogue vous demande si vous voulez supprimer le fichier ou uniquement enlever l'icône.

Souvenez-vous que les informations contenues sur l'unité logique (représentée par l'icône supprimée) sont toujours sur le disque dur. Pour y accéder de nouveau, ré-attribuez une icône à cette unité logique ou bien appuyez simultanément sur **[Alternate]** et la lettre de l'unité.

## Définir les préférences

Cette option permet de choisir différentes options relatives au moniteur. Le système d'exploitation propre au Falcon030 détecte automatiquement les modes compatibles avec le moniteur que vous employez. Il ne vous permettra pas de choisir un mode couleur non compatible avec votre moniteur. Grâce à cette option, vous pouvez choisir la résolution de votre écran ainsi que la présence ou l'absence de boîtes de message durant les opérations de copie, de déplacement, de suppression et d'écrasement.

Sélectionnez l'option **Définir les préférences**, une boîte de dialogue apparaît.

Le champ **Résolution de l'écran** vous permet de choisir la définition de l'écran.

**Couleurs** - Permet de choisir entre diverses options. Attention, l'écran prend plus de temps à se rafraîchir, s'il affiche un très grand nombre de couleurs.

**Colonnes** - Permet de choisir la largeur de l'affichage (40 ou 80 colonnes).

**Entrelacé** - Permet, dans certains cas, d'afficher un plus grand nombre de lignes ou d'offrir une possibilité d'entrelacement.

**Modes Compatibles** - Permet de faire apparaître une autre boîte de dialogue offrant d'autres choix de résolutions, etc.

## **Lire un fichier .INF**

Le disque dur peut contenir plusieurs fichiers d'informations, chacun d'eux contenant des informations différentes (vous pouvez ainsi avoir différents Bureaux, suivant l'application en cours). La commande **Lire un fichier .INF** permet de passer d'une configuration à une autre sans avoir à transférer les fichiers ni réinitialiser.

Le répertoire central de l'unité C contient le fichier par défaut NEWDESK.INF. Le nom des fichiers d'informations contenant les différentes configurations de Bureau est laissé à votre choix, mais l'extension de trois caractères doit obligatoirement être .INF.

La commande **Lire un fichier .INF** permet de charger le fichier indiqué et de modifier le Bureau suivant les instructions contenues par le fichier. Suivez la procédure ci-dessous pour l'utiliser :

1. Sélectionnez **Lire un fichier .INF** dans le menu Options.

2. Affichez et mettez en surbrillance le fichier d'informations de Bureau désiré. Sélectionnez CONFIRME ou appuyez sur [Return].



**Remarque** : Si vous désirez conserver les données contenues dans le fichier NEWDESK.INF en cours avant d'utiliser la commande **Lire un fichier .INF**, il vous suffit de changer son nom. Cela permet de sauvegarder la nouvelle configuration sans perdre l'ancienne.

## Configuration du Bureau

Cette commande vous permet de définir le répertoire et les paramètres par défaut de toutes les applications. Elle permet également de faire défiler les touches de fonction assignées et de définir les raccourcis claviers. Elle indique aussi le nombre d'octets encore disponibles en RAM.

La plupart des applications utilisent le répertoire et les paramètres par défaut indiqués dans cette boîte de dialogue. Echappent à cette règle celles qui se sont vu attribuer, grâce à la commande **Installer une application**, leurs propres répertoires et paramètres par défaut. Pour des informations plus détaillées à ce sujet, consultez la commande **Installer une application** dans ce chapitre.

**Définition d'une simple touche** vous permet de connaître le chemin d'accès des applications bénéficiant d'un lancement par une touche de fonction. Utilisez les flèches de défilement droite et gauche pour afficher les parties cachées du chemin d'accès et les touches fléchées vers le haut et vers le bas pour faire défiler les touches de fonctions attribuées.

Toutes les commandes et options des menus peuvent se voir attribuer un raccourci clavier. Cela permet d'ignorer la barre de menu et de lancer la commande en appuyant sur une seule touche. Utilisez les flèches vers le haut et vers le bas pour faire

défiler les commandes et les touches qui leur ont été attribuées. Pour modifier un raccourci clavier d'une commande affichée, tapez la touche désirée. Pour supprimer tous les raccourcis clavier, sélectionnez **Annule**.

Après avoir effectué des modifications dans la boîte de dialogue Configuration du Bureau, sélectionnez CONFIRME pour valider votre choix. Puis utilisez l'option **Sauvegarder le Bureau** pour sauvegarder vos sélections, sinon elles seront effacées lors de la mise hors tension du Falcon030.

## Sauvegarder le Bureau

Vous pouvez modifier votre Bureau et l'arranger selon votre goût mais il est important, une fois tous les changements effectués, d'utiliser l'option **Sauvegarder le Bureau** pour conserver la nouvelle disposition. Par exemple, vous pouvez déplacer l'icône corbeille, aligner horizontalement les icônes disquette ou bien encore faire en sorte que l'écran de démarrage présente plusieurs fenêtres répertoire déjà ouvertes.

Cette commande sauvegarde également les choix effectués dans les menus Option et Visualisation. Le système sauvegarde les configurations et les choix que vous avez faits dans le fichier NEWDESK.INF et place ce fichier sur la disquette de démarrage ou le répertoire central du disque dur.

Exercez-vous en modifiant la disposition des icônes sur le Bureau. Fermez toutes les fenêtres de manière à obtenir un Bureau parfaitement rangé lorsque vous démarrez le système.

La manière de disposer votre bureau dépend de vos besoins ; il est toutefois prudent de placer les icônes disquette **loin** de l'icône corbeille pour les protéger contre un déplacement intempestif des fichiers vers l'icône corbeille.

Continuez à vous exercer en modifiant le nombre et la taille des fenêtres répertoire sur le Bureau. Vous pouvez en ouvrir jusqu'à sept en même temps. Sélectionnez les options à partir du menu

Visualisation pour déterminer comment les éléments des fenêtres (fichiers et dossiers) seront indiqués (sous forme texte ou graphique) et triés (par nom, date, taille ou type). Dans le cas où ces éléments sont représentés sous forme texte, les fenêtres peuvent être rétrécies pour ne faire apparaître que le nom et l'extension des fichiers et dossiers.

Les fenêtres ouvertes lors de la sauvegarde du Bureau présenteront les mêmes caractéristiques (taille, position...) à la prochaine mise sous tension du micro-ordinateur. La fenêtre active lors de la sauvegarde du Bureau sera également active lors de la prochaine mise sous tension.

La taille et la position des fenêtres fermées sont également conservées par la sauvegarde effectuée par la commande Sauvegarder le Bureau. La prochaine fois que la fenêtre sera ouverte, elle s'ouvrira à la taille et position qu'elle occupait précédemment sur le bureau.

## Accessoires de bureau

Le Panneau de contrôle est un accessoire de bureau qui se trouve en standard sur tous les Falcon030.

### PANNEAU DE CONTROLE

Le Panneau de contrôle gère un certain nombre de petites applications appelées CPX (abréviation de "extensions du Panneau de contrôle") ou "utilitaires". L'écran initial du Panneau de contrôle présente les noms de tous les utilitaires couramment chargés. Pour en ouvrir un, placez le pointeur dessus et effectuez un double clic.

Le Panneau de contrôle contient également un menu Options. Si aucun utilitaire n'est en surbrillance, ce menu affiche deux choix : **Abandon** et **Configuration**. Dans le cas contraire, des options

supplémentaires sont à votre disposition : Ouvrir CPX, CPX Info et Enlever CPX.

Pour sélectionner une option, placez le pointeur sur le menu Options et cliquez pour le faire apparaître. Déplacez le pointeur jusqu'à que l'option désirée soit en surbrillance et cliquez.

Que vous ouvriez la fenêtre Panneau de contrôle ou celle d'un utilitaire, les options suivantes sont à votre disposition : Sauve, CONFIRME, ou Annule. Vous obtenez le même résultat en appuyant sur la case de fermeture de la fenêtre qu'en sélectionnant CONFIRME avant de fermer le Panneau de contrôle.

Sélectionnez **Sauve** pour sauvegarder les nouveaux paramètres dans un fichier de la disquette de démarrage. Ils seront utilisés lors du prochain démarrage du Falcon030.

Sélectionnez **CONFIRME** (au lieu de Sauve) si les modifications ne concernent que la session en cours. La fenêtre Panneau de contrôle se referme et les modifications ne subsistent que jusqu'à la mise hors tension du micro-ordinateur. Les paramètres antérieurs seront utilisés lors de la mise sous tension suivante.

Sélectionnez **Annule** pour revenir à la fenêtre principale du Panneau de contrôle.

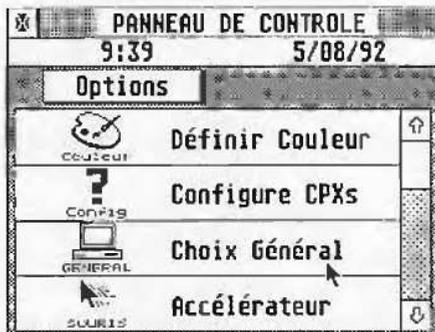
## Informations...

Sélectionnez **Informations...** pour connaître le numéro de la version et la date de copyright du Panneau de contrôle.

## Configuration...

Cette boîte de dialogue a plusieurs fonctions. Elle permet de modifier le statut des utilitaires (actif ou inactif), de les recharger sans avoir à redémarrer le micro-ordinateur, de configurer la

quantité de mémoire réservée aux informations de base des utilitaires et de désigner leurs chemins d'accès. Vous pouvez également utiliser son calendrier et son horloge pour modifier la date et l'heure du Falcon030.



## Date et heure

Cette fonction permet d'indiquer sur les fichiers la date et l'heure de leur création ou de leur mise à jour. Cela permet de déterminer le dernier fichier créé ou modifié.

L'horloge du Panneau de contrôle peut être réglée selon vos préférences au format américain (2 cycles de 12 heures) ou au format européen (un cycle de 24 heures). Ce choix ne modifie pas la manière dont les fichiers sont datés, mais uniquement le format de l'affichage de l'heure dans la fenêtre Panneau de contrôle.

Pour configurer l'horloge ou le calendrier :

1. Ouvrez le Panneau de contrôle. Sélectionnez la date ou l'heure en cliquant sur l'élément désiré.
2. Utilisez la touche fléchée vers la gauche pour placer le curseur dans la fenêtre ou bien appuyez sur **[Backspace]** ou **[Esc]** pour effacer la fenêtre. **[Backspace]** efface les caractères un par un alors que **[Esc]** efface la fenêtre toute entière.

3. Tapez l'heure ou la date.
4. Cliquez pour enregistrer la modification.

Pour changer le format de l'heure, cliquez sur la boîte de sélection à gauche du mot Heure. Les deux boîtes de sélection (12 et 24 heures) s'affichent. Déplacez le curseur jusqu'à ce que la boîte désirée soit en surbrillance et cliquez.

## Utilitaires Actif/Inactif et chargement des utilitaires

Seuls les utilitaires actifs sont chargés durant le démarrage (la fenêtre principale du Panneau de contrôle les affiche). Pour utiliser un utilitaire qui est inactif, modifiez son statut en utilisant la boîte actif/inactif, puis chargez-le en sélectionnant la boîte de chargement : l'utilitaire apparaît dans la fenêtre principale du Panneau de contrôle.

De manière similaire, un utilitaire actif peut être supprimé de la fenêtre principale du Panneau de contrôle ; il suffit de changer son statut.

Les modifications de statut s'effectuent de la manière suivante :

1. Ouvrez le Panneau de contrôle. Sélectionnez **Configuration** dans le menu Options.
2. Sélectionnez la boîte Actif/Inactif. Une fenêtre apparaît.



3. Choisissez l'utilitaire désiré en plaçant le pointeur sur son nom et en cliquant. Il se met en surbrillance et l'opération appropriée apparaît sur la boîte de déplacement.



**Remarque** : Vous pouvez activer ou inhiber plusieurs utilitaires à la fois. Pour les mettre en surbrillance, utilisez le shift-cliquage ou la boîte élastique. Cette dernière n'apparaît pas mais permet néanmoins de sélectionner plusieurs éléments.

4. Validez l'opération en cliquant sur la boîte de déplacement.

Si le statut d'un utilitaire est passé de "inactif" à "actif", il doit être rechargé pour pouvoir être utilisé :

1. Ouvrez le Panneau de contrôle. Sélectionnez **Configuration** dans le menu Options.
2. Cliquez dans la boîte de chargement. Lorsque la boîte de dialogue apparaît, sélectionnez CONFIRME.

## Options sophistiquées

La boîte de dialogue Configuration contient deux options assez sophistiquées qui seront vraisemblablement peu utilisées ; il s'agit de **Nombre minimum de slots** et **Répertoire des CPX**.

### NOMBRE MINIMUM DE SLOTS

Les utilitaires sont stockés dans un périphérique de mémoire de masse externe (disque dur ou disquette). Durant le démarrage ou le rechargement, seules sont chargées en RAM les informations principales concernant chacun des utilitaires actifs (noms, icône, etc...). Lors de l'ouverture d'un utilitaire actif, son fichier est chargé en RAM en vue de son utilisation ; lors de sa fermeture, le fichier est effacé de la RAM jusqu'à la prochaine ouverture.



**Remarque :** Les utilitaires résidents ne suivent pas la règle ci-dessus et sont copiés en RAM au moment du démarrage.

- Le Falcon030 doit savoir combien réserver de RAM aux informations de base. Lorsque vous configurez le **Nombre minimum de slots** vous indiquez à votre micro-ordinateur la quantité de RAM à réserver : si le nombre d'utilitaires actifs au moment du démarrage excède le nombre indiqué dans ce champ, le Falcon030 réserve assez de RAM pour ce nombre. Il est possible de choisir de 5 à 99 slots.

Pour modifier le Nombre minimum de slots :

1. Ouvrez le Panneau de contrôle. Sélectionnez Configuration dans le menu Options.
2. Utilisez les flèches de défilement pour afficher le nombre de slots désirés. Sélectionnez CONFIRME ou Sauve.

## REPertoire DES CPX

Ce champ indique au Panneau de contrôle où chercher les fichiers utilitaires. La solution la plus pratique est de conserver tous ces fichiers dans un seul dossier et de définir le chemin d'accès pour ce dossier. Sinon, il vous faut définir le chemin d'accès de chaque utilitaire que vous désirez utiliser.



**Remarque :** Si le chemin d'accès est trop long pour pouvoir s'afficher dans la boîte, utilisez les flèches de défilement gauche et droite pour afficher les sections cachées.

Pour modifier le chemin d'accès :

1. Ouvrez le Panneau de contrôle. Sélectionnez **Configuration** dans le menu Options.

2. Cliquez n'importe où dans la boîte Répertoire des CPX. Le Sélecteur fichier apparaît.
3. Utilisez le Sélecteur fichier pour sélectionner un nouveau chemin d'accès. Lors de l'ouverture d'un répertoire, son nom s'ajoute à la ligne Répertoire du Sélecteur fichier. Lorsque le chemin d'accès désiré est affiché, sélectionnez CONFIRME. Le nouveau chemin d'accès apparaît dans la boîte du Répertoire des CPX.

### Ouvrir CPX...

Pour ouvrir un utilitaire, mettez-le d'abord en surbrillance dans la fenêtre principale du Panneau de contrôle, puis sélectionnez **Ouvrir CPX** dans le menu Options. Vous pouvez également effectuer un double clic dans la boîte qui contient l'utilitaire désiré dans la fenêtre du Panneau de contrôle.

### CPX Info...

Mettez en surbrillance un utilitaire avant de sélectionner la commande **CPX Info** dans le menu Options du Panneau de contrôle : une fenêtre présente le nom de fichier de l'utilitaire sélectionné, le numéro de la version, le numéro d'ID et le statut Résident (Oui/Non).

Le nom de fichier est celui qui apparaît sur la disquette. La version et l'ID sont assignées par le développeur. Deux versions du même utilitaire peuvent avoir le même numéro ID. Dans ce cas, seule la version la plus récente sera chargée (regardez les numéros de version pour déterminer la version la plus récente).

La commande Configure CPX permet de modifier le statut résident d'un utilitaire (voir Configure CPX). Sans doute préférerez-vous que la plupart des utilitaires soient non résidents (Resident = Non). Dans ce cas, le programme est conservé par la mémoire de masse externe (disque dur ou disquette) ; il est simplement

reconnu par la RAM lors du démarrage. Mais si un utilitaire est souvent utilisé, il est préférable de lui donner un statut résident (Resident = Oui). Les utilitaires résidents viennent se charger en RAM au démarrage. La vitesse d'exécution des utilitaires résidents est plus rapide, mais ils exigent une plus grande quantité de RAM.



**Remarque :** Lorsque vous modifiez le statut d'un utilitaire, vous devez redémarrer le micro-ordinateur pour rendre le changement effectif.

### Efface CPX...

Cette commande ne modifie pas le statut des utilitaires et ne les rend pas inactifs. Elle les enlève simplement de la liste de la fenêtre principale du Panneau de contrôle. Recharger CPX permet de les replacer sur la liste.



**Remarque :** Il n'est pas possible d'appliquer la commande Efface CPX à un utilitaire résident.

## Les utilitaires (CPX)

Cette section décrit en détail chacun des utilitaires (aussi appelés CPX) fournis en standard avec le Falcon030. Cependant, ces utilitaires étant constamment améliorés, il est possible que la liste suivante ne corresponde pas tout à fait aux utilitaires dont vous disposez.

### Choix général

Cet utilitaire permet de configurer le temps de réponse du clavier, le taux de répétition et le temps de réponse du double clic de la souris. Il permet aussi de sélectionner les options telles que mémoire cache, son, "blitter" et d'afficher diverses informations-système telles que le numéro de version du système d'exploitation et la quantité de RAM disponible. Le Choix général est parfois légèrement différent d'un système à un autre.

## STATUS

Sélectionnez la boîte Status pour afficher le numéro et la date de la version du TOS ou de MultiTOS ainsi que le nombre total d'octets disponibles.

## AUDIO FEEDBACK

Deux types de retour sonore sont prévus sur le Falcon030 : un clic après chaque frappe de touche et un son de cloche signalant les erreurs lors de l'utilisation du clavier et de la souris.

Pour contrôler la réaction sonore, sélectionnez le bouton (touche de clavier ou cloche). Un bouton ombré signifie que le son a été désactivé, un bouton normal signifie que la fonction est active.

## CHIP SELECT

Cette option permet d'activer la mémoire cache et/ou le blitter. Cliquez sur la boîte se trouvant sous Chip Select. La sélection en cours apparaît cochée dans un menu spécifique. Pour la modifier, cliquez sur l'option désirée. Votre nouveau choix est immédiatement enregistré et le menu spécifique se referme. Le nouveau choix apparaît dans la boîte de statut.

## SON

Si vous désirez rendre votre Falcon030 totalement silencieux, cliquez sur le bouton Son pour mettre le bouton Off en surbrillance.

## TEMPS DE REPONSE DU CLAVIER

Toutes les touches du clavier du micro-ordinateur "répondent" lors de leur utilisation et, à l'exception de **[Shift]** **[Control]** **[ESC]** **[CapsLock]** et **[Alternate]**, chacune d'elles fonctionne en répétition automatique lorsqu'elle est maintenue enfoncée. Le temps de réponse du clavier contrôle la durée prise par les

touches pour commencer à se répéter lorsqu'elles sont enfoncées et leur vitesse de répétition une fois le processus en cours.

La réglette supérieure permet de déterminer le temps de réponse d'une touche. Pour que les touches se répètent plus lentement, tirez le curseur vers la gauche pour le placer sur la position désirée, puis relâchez le bouton de la souris.

La réglette inférieure contrôle la vitesse de répétition automatique. Plus le curseur se trouve sur la gauche, plus cette vitesse est rapide. Tirez-le pour le placer sur la position désirée, puis relâchez le bouton de la souris.

Testez les nouveaux paramètres en activant le son et en appuyant sur la barre d'espace. Un clic se fait entendre chaque fois que vous appuyez sur la barre d'espace. Écoutez pour juger de la vitesse de répétition du clavier.

## **REPONSE AU DOUBLE-CLIC**

Il est possible de régler le temps de réponse du Falcon030 au double clic. Pour ralentir le temps de réponse et vous permettre de réaliser plus lentement le double clic, sélectionnez une boîte numérotée (case numérique) proche de l'icône de la souris au repos. Pour effectuer des double-clics rapides, sélectionnez une boîte numérotée plus proche de l'icône de la souris en train de courir.

Après avoir défini le temps de réponse du double clic, vous pouvez tester le réglage en double cliquant sur la boîte de test. Cette boîte se met brièvement en surbrillance lorsque vous appuyez deux fois sur la souris à la vitesse établie.

## **Définir Modem**

Le port Modem, situé à l'arrière du micro-ordinateur, est également appelé port série ou RS-232. En connectant un Modem au Falcon030, vous pouvez communiquer avec d'autres

micro-ordinateurs. Vous pouvez aussi connecter une imprimante série ou tout autre périphérique RS-232.

Cet utilitaire vous permet de configurer le port Modem du Falcon030 pour un Modem ou tout périphérique série.

Reportez-vous au manuel fourni avec votre périphérique pour plus d'informations sur les paramètres à choisir. On appelle *protocole de communication* l'ensemble des paramètres exigés par l'ordinateur avec lesquels vous communiquez (le périphérique distant).

## **PORT SERIE**

Ce sélecteur permet d'indiquer au système le port série actif. Sélectionnez le port que vous utilisez pour le Modem.

## **VITESSE**

Le débit de transmission est le volume d'informations transmises par secondes. Le baud est l'unité standard indiquant le nombre de signaux émis par seconde. Parmi les vitesses disponibles sur le Falcon030, la plus rapide est 19 200 bauds et la plus lente, 50. Réglez la vitesse en tenant compte des deux modems, émetteur et récepteur (la vitesse de la carte est habituellement indiquée sur la documentation ou sur la carte elle-même).

Pour définir la vitesse, placez le pointeur sur la boîte correspondante et cliquez. Utilisez les flèches vers le haut et vers le bas pour faire défiler les diverses sélections disponibles. Lorsque la vitesse désirée apparaît, déplacez le curseur pour la mettre en surbrillance. Appuyez sur le bouton de la souris pour la sélectionner.

## **PARITE**

Lors de la transmission des données par les lignes de téléphone, il y a un risque de modification des informations en raison des imperfections et des parasites encombrant ces lignes. Le contrôle de parité, procédure permettant de vérifier les erreurs, est utilisé

par les micro-ordinateurs pour examiner les informations et déterminer si elles ont été clairement transmises.

Le bit de parité est un nombre binaire ajouté à un groupe de bits pour que le nombre total de bits transmis soit pair ou impair. La présence d'erreurs de transmission est identifiée lorsque le nombre de bits d'un groupe ne correspond pas à la parité choisie (paire ou impaire). Suivant le Modem et le terminal récepteur, la parité choisie peut être Sans, Impaire, ou Paire. (Reportez-vous au manuel fourni avec le Modem).

Pour définir la parité, placez le pointeur sur la boîte de parité ombrée. Cliquez une fois. Utilisez le curseur pour mettre en surbrillance la parité désirée. Cliquez pour sélectionner l'option désirée.

## **BITS**

Chaque caractère est enregistré en mémoire sous forme d'un octet. Un octet comprend huit bits. Ce nombre peut être modifié lors d'une transmission en série en tenant compte du nombre de bits par caractères du récepteur.

Pour établir le nombre de bits par caractère, placez le pointeur sur la boîte ombrée Bits/Char. Cliquez une fois. Utilisez le curseur pour mettre en surbrillance le nombre de bits désiré par caractère. Cliquez pour valider.

## **BITS STOP**

Le bit d'arrêt indique la fin d'un caractère RS-232 asynchrone. Cette indication est normalement donnée par un bit d'arrêt, mais il est possible d'en utiliser 2 ou 1,5.

Pour définir le nombre de bits d'arrêt, placez le pointeur sur la boîte ombrée Stop Bits. Cliquez une fois. Utilisez le curseur pour mettre en surbrillance le nombre de bits d'arrêts désiré. Cliquez pour sélectionner ce nombre.

## PROTOCOLE

Vous pouvez choisir entre deux protocoles de redirection des informations : Xon/Xoff et Rts/Cts. Ces protocoles sont des procédures permettant au micro-ordinateur émetteur et au périphérique récepteur de se signaler l'un à l'autre quand commencer ou arrêter l'envoi des informations. Choisissez le système supporté par le Modem récepteur.

Pour sélectionner le protocole destiné à contrôler le flux des transmissions, placez le pointeur sur la boîte ombrée Protocole. Cliquez une fois. Utilisez le curseur pour mettre en surbrillance le protocole désiré. Cliquez pour valider.

## Définir Imprime

Tous les programmes ne peuvent pas tirer parti des configurations d'imprimante définies par cet utilitaire. Par exemple, l'option Imprimer écran dans le menu Options les utilise mais d'autres utilitaires ou applications ne le peuvent pas. Consultez votre documentation pour savoir si votre application permet d'utiliser cet accessoire.



**Remarque** : Une imprimante Atari SLM Laser ne peut pas être configurée avec la boîte de dialogue Installer imprimante. Reportez-vous au **Manuel de l'utilisateur de l'émulateur d'imprimante Atari SLM** (fourni avec l'imprimante laser SLM) pour obtenir les instructions sur la manière de changer les paramètres de l'imprimante. Si le micro-ordinateur est connecté en même temps à une imprimante à aiguille ou à marguerite, vous devez avoir la possibilité de sélectionner le type d'imprimante à l'intérieur de votre application. Sinon, il vous faut désactiver manuellement l'un des programmes de gestion d'imprimante.

Pour configurer l'imprimante, utilisez la fenêtre Configuration imprimante CPX. Placez le pointeur sur la boîte ombrée du

paramètre que vous voulez modifier. Appuyez sur le bouton de la souris. Déplacez le pointeur sur le paramètre désiré et, lorsqu'il se met en surbrillance, cliquez pour le sélectionner.

## IMPRIMANTE

Les choix sont MATRIC. (matricielle) et MARGU. (marguerite). Sélectionnez la boîte appropriée à l'imprimante à connecter.

## COULEUR

Les choix sont N/B (ou plus exactement *duochrome*) et Couleur. Sélectionnez la boîte appropriée à l'imprimante à connecter.

## PTS/LIGNE

Seules les imprimantes matricielles utilisent cette option. PTS signifie Picture element (élément d'image). Sur les imprimantes matricielles, un pixel correspond à un point et, en mode graphique, un certain nombre de pixels est imprimé par ligne. Avec une imprimante matricielle graphique Atari, sélectionnez 1280. S'il s'agit d'une Epson, ou compatible Epson, choisissez 960. Les deux valeurs considèrent une ligne imprimée à huit pouces.

## QUALITE

N'utilisez cette option qu'avec les imprimantes matricielles. Sélectionnez Epreuve pour obtenir une qualité d'impression style "ordinateur". Sélectionnez Défini pour une impression courrier ou de qualité similaire (NLQ).

En mode Epreuve, la tête d'impression n'effectue qu'un passage. Pour obtenir une impression plus foncée, sélectionnez Défini. En mode Défini la tête d'impression effectue deux passages, ce qui double le temps de l'impression (et la quantité d'encre utilisée).



**Remarque** : Ne sélectionnez pas Défini si l'imprimante ne supporte pas une impression de qualité courrier ou similaire (NLQ).

## PAPIER

Si l'imprimante est pourvue d'une alimentation papier automatique (entraînement par picots ou chargeur de feuilles), sélectionnez Continu. Si elle n'accepte qu'une seule feuille à la fois et que vous devez l'introduire manuellement, sélectionnez Feuille. L'option Feuille empêche l'imprimante d'imprimer au delà de la feuille lorsque le texte est trop long pour être imprimé sur une seule page.

## SORTIE

Si vous disposez d'une imprimante parallèle, sélectionnez **Imprim.** Les imprimantes parallèles se connectent au port marqué d'une icône imprimante à l'arrière de l'ordinateur. Si vous utilisez une imprimante série, sélectionnez **Modem**. Les imprimantes série se connectent au port marqué Modem (port RS-232) sur le panneau arrière du Falcon030.



**Remarque** : Pour la plupart des imprimantes série, le contrôle de flux Xon/Xoff est sur "actif". Ce réglage permet à l'imprimante de signaler au micro-ordinateur d'arrêter pendant un certain temps l'envoi des données, pour lui permettre d'imprimer celles qu'elle a déjà reçues (voir **Configuration RS-232** précédemment dans ce chapitre).

## Définir Couleur

Suivant le type de moniteur utilisé et la résolution choisie, vous pouvez voir jusqu'à 256 couleurs à votre disposition en même temps sur l'écran.

Ces couleurs sont à choisir dans une palette beaucoup plus importante.



**Remarque** : Tous les micro-ordinateurs Atari ne peuvent pas supporter autant de couleurs. Assurez-vous que celui

dont vous disposez présente les caractéristiques matérielles permettant d'employer la résolution que vous désirez.

Cette option vous permet de choisir les couleurs dans la palette. Vous pourrez ensuite les attribuer aux différents objets et fenêtres en utilisant la commande **Couleurs fenêtres** (voir plus loin dans ce chapitre).

Pensez aux couleurs disponibles comme à des encres différentes. La boîte de sélection permet d'en afficher 16 à la fois (cela ne limite en rien le nombre de couleurs pouvant être affichées par votre système).

Suivez les étapes ci-dessous pour modifier les index de couleur :

1. Sélectionnez l'un des index en cliquant dessus.
2. Utilisez le réglage RVB pour modifier la couleur. Vous changez la couleur en variant les proportions de rouge, de vert et de bleu. Répétez les étapes 1 et 2 pour tous les index à modifier.
3. Après avoir modifié le jeu affiché suivant vos désirs, sélectionnez **Sauve** pour sauvegarder la palette en permanence, ou **CONFIRME** pour ne conserver ces modifications que pour la session en cours. Sélectionnez **Annule** pour quitter l'option sans rien modifier. Pour que les index reprennent les dernières valeurs employées, choisissez **Réinit**.



**Remarque :** Si vous travaillez en mode "Vraie couleur" (True Color), vous constaterez un effet de mélange lorsque vous passez d'une barre de couleur à une autre. Ce phénomène est normal. Il est dû au fait que dans ce mode, votre micro-ordinateur ne recalcule pas toutes les teintes spécifiques à chaque changement, même lorsqu'elles sont modifiées.



**Remarque** : Réinit. permet de redéfinir *tous* les index à leur valeur par défaut. **[UNDO]** permet de redéfinir *le jeu sélectionné* à sa valeur par défaut.

## True Color (vraie couleur)

Ce mode vous permet d'afficher plusieurs milliers de couleurs quel que soit le type de moniteur que vous utilisez (ST, VGA ou TV).

La gamme de couleur est tellement importante que certaines images présentent des qualités photographiques.

## Définir son

Cette option vous permet de régler le volume du son numérique en sortie ou du microphone (en entrée). Utilisez les potentiomètres pour effectuer les réglages.

## Couleurs fenêtres

Cette option permet d'attribuer différentes couleurs aux divers éléments des *fenêtres* du Bureau. Vous pouvez attribuer des couleurs et/ou des motifs de fond à toutes les fenêtres, qu'elles soient en premier ou en arrière-plan.

La palette de couleurs comportent des milliers de couleurs, mais le nombre exact de couleurs affichées dépend de la résolution de votre écran. Reportez-vous à la notice qui l'accompagne, pour plus d'informations.

Vous avez diverses options à votre disposition pour chaque élément :

- **Bord** permet de choisir la couleur du cadre qui entoure chaque élément de fenêtre.

- **Texte** affecte la couleur du texte ou de l'icône apparaissant (comme dans le cas de la Boîte pleine page) à l'intérieur de la fenêtre sélectionnée.
- **Motif** modifie la couleur du fond de l'élément sélectionné et permet de choisir entre les huit trames apparaissant directement sous la barre de défilement. La trame prend la couleur choisie.
- La boîte **Mode** donne le choix entre le texte apparaissant directement sur la trame ou à l'intérieur d'un aplat posé sur la trame.

Sélectionnez Sauve ou CONFIRME pour conserver les couleurs assignées à la fenêtre active. Le nouveau choix de couleurs sera effectif dans la prochaine fenêtre ouverte. Les fenêtres ouvertes auparavant n'adoptent pas les nouveaux choix.

Avant d'attribuer des couleurs à des éléments, choisissez le jeu de couleurs que vous voulez ou utilisez la valeur par défaut en appuyant sur l'une des touches de fonction (de 1 à 10). Vous pouvez également utiliser Configuration pour créer un jeu de couleurs personnalisé.

Suivez les étapes ci-dessous pour attribuer des couleurs à des éléments de fenêtres actives ou inactives :

1. Sélectionnez l'élément auquel vous voulez assigner une couleur. Une boîte entoure l'élément sélectionné.
2. Cliquez et déplacez les ascenseurs pour définir Bord, Texte et Motif. Cliquez sur la trame désirée.
3. Sélectionnez le Mode. Répétez les étapes de 1 à 4 jusqu'à ce que toutes les couleurs désirées aient été sélectionnées.
4. Choisissez Sauve pour sauvegarder en permanence les paramètres, ou CONFIRME pour ne les conserver que pour cette session (la prochaine fois que vous démarrez le Falcon030, les fenêtres retrouveront leurs anciennes couleurs).

Sélectionnez **Annule** pour sortir de **Couleurs fenêtre** et retourner au menu **Panneau de contrôle** sans apporter de modifications.

## Configure CPX

Cette commande permet de changer le nom, de choisir le texte et l'icône de couleur affichés et de changer le statut des utilitaires.

Pour configurer un utilitaire, affichez d'abord son nom sur la ligne **Nom**. Utilisez les flèches de défilement gauche et droite pour faire défiler la liste.

Lorsque la fenêtre apparaît, le curseur d'insertion de texte est déjà placé à la fin de la ligne **Nom**.

Pour modifier le nom de l'utilitaire affiché, appuyez sur **[Esc]** pour effacer la ligne toute entière, ou sur **[Backspace]** pour effacer les caractères un par un. Tapez ensuite le nouveau nom.

Pour sélectionner la couleur du texte et des icônes, utilisez les flèches de défilement (16 couleurs au choix). Le nom et l'icône affichés sur la ligne **Nom** prennent les couleurs choisies.

Le statut de l'utilitaire sélectionné peut également être modifié : Placez le pointeur sur la boîte **Mémoire RAM**, appuyez sur le bouton de la souris et déplacez le pointeur pour mettre en surbrillance le statut désiré. Appuyez sur le bouton de la souris pour valider la sélection en surbrillance.

Appuyez sur **CONFIRMER** ou **Sauve** pour sauvegarder vos choix.



**Remarque** : Le statut résident en RAM prend uniquement effet au moment du démarrage ou lorsque vous modifiez le mode d'affichage.

## ACCELERATEUR

Cet utilitaire permet de régler la vitesse à laquelle le curseur répond au mouvement de la souris. Il comporte également un économiseur d'énergie.

L'accélérateur de souris comporte trois positions : Normal, Rapide et Très rapide. Choisissez la première valeur si vous ne voulez pas intensifier le temps de réponse du curseur. Sélectionner les deux suivantes pour le rendre rapide ou très rapide.

Pour choisir une nouvelle vitesse de réponse du curseur, cliquez sur la valeur désirée.

La fonction d'économie d'énergie permet d'économiser l'énergie dépensée par l'écran. Cet utilitaire interrompt automatiquement l'alimentation de l'affichage après une période d'inactivité. Pour activer cet utilitaire, il suffit de sélectionner la boîte correspondante. Lorsqu'il est actif, le potentiomètre et l'icône Modem apparaissent clairement à l'écran. Lorsqu'il est inactif, ces deux éléments apparaissent détournés.

Cet utilitaire interrompt automatiquement l'alimentation de l'affichage après une période d'inactivité de la souris et du clavier. Ce temps est paramétrable de deux manières : soit en utilisant les icônes d'horloge de chaque côté du potentiomètre comme flèches de déroulement, soit en tirant la barre de défilement. Relâchez le bouton de la souris lorsque le nombre désiré s'affiche dans la barre de défilement.

La fonction Modem permet de choisir si vous désirez que la fonction d'économie d'énergie s'applique au Modem. Dans un cas, le système reconnaît les informations reçues par Modem comme une activité, au même titre qu'une action au clavier, mais si cette fonction n'est pas sélectionnée, le système ne reconnaît pas les données reçues par Modem comme une activité et l'écran s'éteint après le temps programmé.

# CHAPITRE CINQ

## GESTION DU BUREAU

### REPERTOIRES, DOSSIERS ET FICHIERS

Pour qu'un micro-ordinateur puisse traiter les informations, il faut lui fournir les données et lui indiquer ce qu'il doit en faire. Un fichier est une manière de regrouper des informations. Un programme ou fichier exécutable contient les instructions destinées au micro-ordinateur. Un fichier de données contient les informations que le programme ou l'application doivent utiliser.

Les répertoires et dossiers sont une manière de regrouper les fichiers en vue de leur organisation et archivage. Le maintien d'une structure organisée favorise une localisation aisée de vos fichiers et dossiers et assure l'efficacité de l'environnement de travail.

### REPERTOIRES ET DOSSIERS

Un répertoire est la partie de l'unité (disquette, unité logique ou disque dur) qui contient une liste des fichiers se trouvant sur cette unité ainsi que leur localisation. Le système d'exploitation permet d'afficher les répertoires soit sous forme de liste (noms de fichiers et de dossiers), soit sous forme graphique, chaque élément étant représenté par une icône.

Chaque unité formatée possède au moins un répertoire (le répertoire central ou principal) qui donne la liste de tous les fichiers et dossiers contenus par le disque ou l'unité logique. Les répertoires peuvent en contenir d'autres (les sous-répertoires) ce qui permet de créer une structure hiérarchique de répertoires à l'intérieur d'autres répertoires. Les mots "sous-répertoire" et "dossiers" sont synonymes et désignent un répertoire situé dans un autre.

## Identification des répertoires et dossiers

Le répertoire principal est le premier répertoire qui s'affiche lorsque vous ouvrez une icône d'unité : seuls la lettre identificatrice et le masque de fichier apparaissent dans la barre de déplacement de la fenêtre. Par exemple, la barre de déplacement d'une disquette nouvellement formatée dans le lecteur A apparaît de la manière suivante :

A :\\*.\*

Lorsque vous ouvrez un dossier, son nom est ajouté à la barre de déplacement. Supposons qu'il s'appelle LETTRES et provienne du répertoire central d'une disquette du lecteur A, la barre de déplacement apparaît comme suit :

A \LETTRES\\*.\*

## Affichage du contenu d'un répertoire/dossier

Le contenu d'un répertoire ou d'un dossier peut être visualisé en ouvrant l'icône qui le représente. Une fenêtre s'ouvre sur le Bureau et le contenu du répertoire ou du dossier apparaît, sous forme texte ou graphique.

Pour ouvrir un répertoire ou un dossier, placez le pointeur sur l'icône désirée, puis appuyez deux fois sur le bouton gauche de la souris (double-clic). Ou bien mettez en surbrillance l'icône désirée et sélectionnez la commande **Ouvrir** dans le menu Fichier. Une fois le contenu affiché, vous pouvez sélectionner le contenu du répertoire ou du dossier (les autres fichiers ou dossiers).

Les répertoires et les dossiers peuvent contenir des fichiers de données, des fichiers programme et des dossiers. Des fichiers ayant des points communs peuvent être placés à l'intérieur d'un dossier pour être conservés ensemble. Vous pouvez aussi mettre

les dossiers et fichiers dans d'autres dossiers. La commande Nouveau dossier permet de créer un dossier (Voir **Menu Fichier** dans le **Chapitre 4**).

## FICHIERS ET NOMS DE FICHIERS

Un fichier est un groupe d'informations réunies ensemble sous un seul nom. Il y a deux types de fichiers : les fichiers exécutables (appelés aussi programmes ou applications) qui contiennent les instructions à exécuter par le micro-ordinateur. La plupart du temps, les instructions contenues par les fichiers exécutables sont utilisées pour travailler avec les informations contenues dans les fichiers de données. Un fichier de données contient uniquement des informations mais pas d'instructions pour le micro-ordinateur.

Les fichiers peuvent être placés dans le répertoire central ou dans des dossiers. Lors de l'affichage sous forme graphique (voir **Menu Visualisation** dans le **Chapitre 4**), le répertoire contient autant d'icônes qu'il existe de dossiers et de fichiers dans ce répertoire. Leur nom est indiqué sous l'icône.

### Noms de fichiers et extensions

Les fichiers sont identifiés par un nom (nom de fichier). Les fichiers sont le plus souvent nommés au moment de leur création, à l'intérieur de l'application. Mais ils peuvent être renommés, plus tard, en dehors de l'application. La commande Informations du menu Fichier peut être utilisée pour changer le nom des fichiers existants (Voir **Menu Fichier** dans le Chapitre 4).

Un nom de fichier se compose de deux parties : le nom et une extension (facultative) de trois caractères. Dans l'exemple suivant, le nom est EXEMPLE et l'extension .PRG.

## EXEMPLE.PRG

nom (obligatoire ; huit caractères maximum)  
extension (facultative ; un point (.) et trois caractères maximum).

Le nom lui même doit comporter entre un et huit caractères (lettres, symboles, ou nombres) ; l'extension de un à trois. Le nom et l'extension sont séparés par un point.

L'utilisation des caractères suivants est interdite aussi bien pour le nom que pour l'extension :

- Point (.)
- Guillemets ("")
- Barre oblique (/)
- Barre oblique inversée (\)
- Crochets ([ ])
- Barre verticale (|)
- Inférieur à (<)
- Supérieur à (>)
- Signe plus (+)
- Signe moins/trait d'union (-)
- Deux points (:)
- Point virgule (;)
- Virgule (,)
- Astérisque (\*)
- Point d'interrogation (?)

La plupart du temps, les noms de fichiers ont trait aux informations contenues par le fichier, par exemple IMPOTS pour des données concernant le courrier avec les services fiscaux, ou IMPOT87, IMPOT88 ou IMPOT89 pour une série de fichiers concernant les différents échanges que vous avez pu avoir avec le receveur durant ces dernières années.

Une extension indique souvent le type du fichier et certains d'entre eux doivent avoir des extensions spécifiques. Par exemple, l'extension .PRG indique que le fichier est une application exécutable sous GEM. Si l'extension était enlevée, le système d'exploitation ne pourrait pas reconnaître le fichier comme une application.

Les applications utilisent souvent une extension spécifique automatiquement assignée à tout fichier qu'elles créent. Par exemple, les traitements de texte utilisent souvent .DOC ou .TXT comme extension au nom du fichier. Reportez-vous aux documentations fournies avec vos applications.

Chacun des types de fichiers exécutables suivants dispose d'une extension unique permettant de le reconnaître. Ces extensions doivent être uniquement utilisées pour les fichiers exécutables : .GTP, .PRG, .TTP, .TOS, .ACC et .APP. Les fichiers dotés de ces extensions ne peuvent être ouverts si l'extension est enlevée ou modifiée.

Les six extensions les plus courantes sont énumérées ci-dessous avec leur définition :

- .ACC** Un accessoire du Bureau GEM. Le système accède aux fichiers .ACC qui apparaissent sous le menu Bureau. Utilisez les accessoires en les sélectionnant à partir du menu Bureau. Vous pouvez avoir jusqu'à six accessoires actifs en même temps.
- .APP** Une application GEM. Un fichier .APP est une application GEM et tire habituellement parti de l'environnement GEM en utilisant les fenêtres, les icônes et les menus déroulants.
- .PRG** Application GEM (Voir .APP)
- .GTP** Application GEM (Voir .APP)

- .TOS** Application TOS. Un fichier TOS n'est pas une application GEM. Elle n'utilise pas l'environnement GEM et ne peut même pas utiliser la souris.
- .TTP** Une application .TTP (TOS-Takes-Parameters). Un fichier .TTP est un fichier .TOS en attente de la saisie de certains paramètres (paramètres qui contrôleront le déroulement du programme). Lors de l'ouverture d'un fichier .TTP, une boîte de dialogue vous demande d'entrer certains paramètres. Consultez la documentation du programme .TTP pour plus d'informations.



**Remarque** : Lors du tri par type, les fichiers sont disposés automatiquement par type d'extension.

## Chemins d'accès

Un chemin d'accès décrit l'endroit où se trouve un dossier ou un fichier. Il commence par la lettre identificatrice de l'unité appropriée, puis énumère chaque dossier concerné, commençant par celui résidant dans le répertoire central pour finir par celui dans lequel se trouve le fichier. L'élément final du chemin d'accès est le nom et l'extension du fichier ou du dossier. La barre de déplacement affiche le chemin d'accès du fichier ou dossier affiché.

Prenons un exemple : Le lecteur A contient la disquette ayant les fichiers des ventes de 1986 et les rapports de marketing de tous les secteurs. Vous avez uniquement besoin du rapport du 6 juillet concernant les ventes de la région Ouest.

Il faut tout d'abord accéder au lecteur A. Un double-clic sur l'icône disquette du lecteur A permet d'ouvrir une fenêtre et d'afficher le répertoire central du lecteur A. La barre de déplacement affiche la lettre identificatrice du lecteur (A) et le masque du fichier (le \*.\* qui suit la barre oblique inversée) :

A :\\*.\*



**Remarque :** Pour une explication complète des masques, reportez-vous à la commande **Type de fichier** du menu **Fichier** expliquée dans le **Chapitre 4**. Les astérisques du masque ci-dessus sont connus sous le nom de jokers et sont expliqués dans la section **Spécification de fichier** de ce chapitre.

L'un des éléments du répertoire central affiché est un dossier appelé VENTES. Une fois ce dossier sélectionné, son nom vient s'ajouter au chemin d'accès qui est alors composé de la lettre identificatrice du lecteur et du nom du dossier :

A : \VENTES\\*.\*

La fenêtre affiche maintenant le contenu du dossier VENTES. Un des éléments du répertoire affiché est un dossier appelé OUEST. Une fois ce dossier sélectionné, son nom vient s'ajouter au chemin d'accès qui est alors composé de la lettre identificatrice du lecteur et des noms des deux dossiers :

A : \VENTES\OUEST\\*.\*

Vous trouverez le fichier dont vous avez besoin dans le répertoire du dossier OUEST. Il s'appelle JUILL\_6.DOC. Si vous êtes dans une application permettant de l'ouvrir, son nom vient s'ajouter au chemin d'accès qui est alors composé de la lettre identificatrice du lecteur, des noms des deux dossiers et du nom du fichier :

A : \VENTES\OUEST\JUILL\_6.DOC.

Le masque de fichier (\*.\*) est remplacé par le nom de fichier et son extension.



**Remarque :** Vous avez sans doute noté une présence insolite dans le nom de fichier JUILL\_6.DOC, celle d'un caractère de soulignement séparant JUILL et 6. Comme l'espace fait partie des caractères qu'il est interdit de placer dans le nom d'un fichier ou d'un dossier, le caractère de soulignement est parfois utilisé pour simuler un espace.

## Ouverture d'un fichier programme

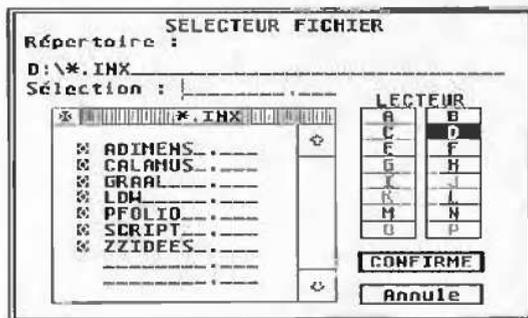
Lors de l'ouverture d'un fichier programme (aussi appelé fichier exécutable, programme ou application), le micro-ordinateur exécute les instructions contenues dans le fichier. On parle indifféremment du démarrage d'un programme, de son exécution, de son lancement ou de son chargement.

Il y a plusieurs manières de charger un programme à partir du Bureau. Vous pouvez effectuer un double-clic sur le nom ou l'icône le représentant (soit dans une fenêtre soit sur le Bureau). Ou bien mettre son nom ou son icône en surbrillance puis soit sélectionner l'option **Ouvrir** dans le menu Fichier, soit appuyer sur la touche du clavier attribuée à cette option ([O], par défaut). Ou bien encore, vous pouvez enfoncer une touche de fonction que vous aurez préalablement définie pour commander l'ouverture de ce programme (voir la commande **Ouvrir** du menu **Fichier** dans le **Chapitre 4**).

D'autres méthodes sont expliquées dans la section consacrée à la commande **Installer une application** dans le **Chapitre 4**).

### Sélecteur de fichier

Le Sélecteur de fichier est une boîte de dialogue qui peut uniquement être accédée à partir d'un programme. Elle est utilisée pour charger et sauvegarder les fichiers à partir de la plupart des applications.



Le champ **Répertoire** indique le chemin d'accès du répertoire courant. Ce nom comprend l'identificateur de l'unité, le ou les noms de dossiers et l'extension habituelle des fichiers de données de l'application.

Le champ **Sélection** indique le fichier couramment sélectionné (si l'un d'eux l'a été) et peut être modifié de la même manière que le champ Répertoire.

La **fenêtre répertoire** indique (dans l'ordre) les dossiers et tous les fichiers du répertoire auxquels l'application peut accéder. (Ces dossiers et fichiers peuvent être triés, voir **Tri des fichiers et des répertoires** plus loin dans ce chapitre). Si le répertoire contient plus de fichiers que la fenêtre ne peut en contenir, il suffit d'utiliser les flèches de défilement pour dérouler la liste. (Voir **Défilement** dans le **Chapitre 3**).

La case en surbrillance, à gauche de la fenêtre répertoire, indique l'unité ou le lecteur actif.



**Remarque** : Lorsqu'un changement est effectué dans la boîte de dialogue Sélecteur fichier, les champs correspondants indiquent automatiquement cette modification. Par exemple, si vous modifiez le lecteur, la lettre identificatrice change également dans le champ Répertoire. :

## SELECTIONNER UN FICHIER

Placez le pointeur sur le nom du fichier que vous désirez charger et sélectionnez-le en utilisant l'une de ces trois méthodes :

- Cliquez. Puis cliquez une nouvelle fois sur CONFIRME.
- Effectuez un double clic.
- Tapez le nom du fichier dans le champ **Sélection**. Cliquez CONFIRME.

## SELECTIONNER UN REPERTOIRE

Pour obtenir le répertoire d'un dossier à partir de la fenêtre répertoire, il suffit d'ouvrir le dossier en le sélectionnant. Dans la fenêtre répertoire, les dossiers apparaissent en début de liste et sont identifiés par un symbole dossier. Pour fermer le répertoire d'un dossier, cliquez dans la case de fermeture. Le chemin d'accès du répertoire courant apparaît dans le champ Répertoire.

Pour obtenir le répertoire d'un dossier à partir du champ Répertoire, tapez le chemin d'accès du dossier sur la ligne. Pour ce faire, effacez le champ Répertoire, tapez le nouveau chemin d'accès et appuyez sur **[Return]**. Le chemin d'accès doit contenir une lettre identificatrice d'unité, le ou les noms des dossiers éventuels et une spécification de fichier.

## SELECTIONNER UN LECTEUR

Vous pouvez sélectionner une unité ou un lecteur à partir du sélecteur ou de la ligne Répertoire.

Pour choisir une unité avec le sélecteur, positionnez le pointeur sur la lettre de l'unité désirée. Cliquez. Le répertoire de l'unité apparaît dans la fenêtre répertoire.



**Remarque** : La lettre de l'unité fait partie de l'identification de l'unité. L'identification de l'unité comprend une lettre spécifiant le lecteur (ou l'unité), deux points (:) et une barre oblique inversée (\).

## SPECIFICATION DE FICHIERS

La spécification de fichiers dans le champ Répertoire permet d'effectuer des recherches sur les dossiers et les fichiers en utilisant des lettres, des nombres et des caractères spéciaux appelés caractères jokers (\* et ?). Elle détermine les fichiers apparaissant dans la fenêtre répertoire. Vous pouvez la modifier pour choisir les fichiers ou types de fichiers à afficher.

La spécification de fichiers est similaire à un nom de fichier. Elle contient un nom obligatoire de huit caractères maximum et une extension facultative de trois caractères maximum. Une spécification de fichier reconnaît l'astérisque (\*) et le point d'interrogation (?) comme jokers.

L'astérisque représente tous les caractères et combinaisons de caractères et peut remplacer un nom ou une extension complète. Par exemple, la spécification \*.\* provoque l'affichage de tous les fichiers du répertoire courant, quelle que soit leur extension.

Une spécification de fichier comporte souvent un astérisque pour le nom et une indication précise pour l'extension. Par exemple, la spécification \*.DOC provoque l'affichage de tous les noms de fichiers dotés de l'extension .DOC, tels que :

RAPPORT.DOC  
STOCK.DOC  
MEMO.DOC

Cette spécification de fichiers ne ferait pas apparaître :

FINANCE.TXT

L'astérisque doit obligatoirement être le dernier caractère du nom ou de l'extension. Par exemple, la spécification TAX\*.DOC est autorisée tandis que T\*X.DOC ne l'est pas. La lettre qui suit le \* n'est pas utile puisque le \* avant la lettre spécifie *tous les caractères*.

Le point d'interrogation remplace un seul caractère. Par exemple, la spécification MEMO?.LET spécifie tous les fichiers commençant par MEMO, ayant un caractère en cinquième position du nom, et dotés de l'extension .LET. Cette spécification de fichiers afficherait les fichiers :

MEMO1.LET  
MEMO2.LET  
MEMO3.LET

mais pas :

BID.LET  
MEMO33.LET  
MEMO1.DOC

La spécification de fichier ??????????.??? équivaut à \*.\*.

Il est possible de combiner jokers et caractères. Par exemple, ?IL\*.T?T et F\*.T\* sont des spécifications également valables qui vont toutes deux entraîner l'affichage de FILE.TXT.

Pour changer une spécification de fichier, modifiez la spécification dans le champ Répertoire puis mettez à jour la fenêtre répertoire en appuyant sur **[Return]**.

## Ouverture d'un fichier de données

Pour ouvrir un fichier de données, vous pouvez ouvrir une application, puis charger le fichier de donnée à partir de celle-ci en utilisant le Sélecteur de fichier (voir **Sélecteur de fichier** dans ce chapitre). Mais vous pouvez gagner une étape en utilisant l'option **Installer une application** pour lier une application à un type de fichiers de données spécifique (identifié par l'extension de trois caractères). Lorsqu'un type de fichiers de données et une application sont liés, quatre méthodes permettent d'ouvrir un fichier (voir **Installer une application** dans le **Chapitre 4** et **Ouverture d'un fichier programme** dans ce chapitre).



**Remarque :** On peut également ouvrir un fichier en le déplaçant sur l'icône du fichier programme.

Si vous essayez d'ouvrir un fichier de données qui n'est pas lié à une application, la boîte de dialogue Voir/Imprimer apparaît.

Sélectionnez **Voir** pour visualiser sur l'écran le fichier de données. S'il contient du texte lisible, il s'affiche. Si sa longueur est supérieure à celle de l'écran, le message -Encore- s'affiche en bas de chaque page de texte. Pour faire défiler le fichier, trois manières sont possibles :

- Page par page, en appuyant sur la barre d'espace ou le bouton de la souris.
- Demi-page par demi-page en appuyant sur **[D]** ou **[Control] [D]**.
- Ligne par ligne en appuyant sur **[Return]**.



**Remarque** : Seul le défilement en avant est possible. Il n'est pas possible de revenir en arrière sur une partie déjà visualisée.

Si vous appuyez sur le bouton gauche de la souris ou sur la barre d'espace, tout en faisant défiler le texte page par page (ou demi-page par demi-page), l'écran continue à défiler jusqu'à ce que s'affiche la page ou la demi-page sur laquelle vous avez appuyé pour la dernière fois la barre d'espace ou le bouton gauche de la souris. Le message - Fin de fichier - apparaît lorsque le fichier entier a été visualisé. Appuyez alors sur la barre d'espace pour retourner au Bureau. Si vous voulez interrompre la visualisation et revenir au Bureau avant la fin du fichier, appuyez sur le bouton droit de la souris, **[Q]**, **[Control] [C]** ou **[Undo]**.

Sélectionnez **Imprime** pour imprimer le fichier de données. L'impression peut être arrêtée à tout moment en appuyant sur **[Q]**, **[Control] [C]** ou **[Undo]**.

Sélectionnez **Annule** pour retourner au bureau sans visualiser ou imprimer le fichier de données.



**Remarque** : Tous les fichiers de données ne contiennent pas du texte lisible. Dans le cas d'un fichier non lisible, l'écran affiche uniquement des informations codées ou incomplètes.

# GESTION DES FICHIERS ET DES DOSSIERS

\* Copier, déplacer, supprimer, etc... sont des actions qui vous aident à traiter et gérer les fichiers et les dossiers et vous permettent de mieux organiser votre espace disque. Le maintien d'une bonne organisation des fichiers et des dossiers vous assure un espace-disque plus important et un environnement de travail plus efficace.

## Copie des fichiers et des dossiers

Les éléments des fenêtres (fichiers et dossiers) peuvent être copiés sur des disquettes, des unités logiques ou des dossiers. Lorsque vous copiez un dossier, les informations du sous-répertoire et tout le contenu du dossier (fichiers et autres dossiers) sont copiés sur le nouveau support.

Pour copier un fichier ou un dossier, sélectionnez le et tirez-le sur sa nouvelle position. Vous pouvez le faire passer d'une fenêtre à une autre. le tirer sur une icône disquette, ou une icône dossier. L'icône de destination se met en surbrillance lorsque l'élément la recouvre.



**Remarque** : Si un fichier de données est placé sur l'icône d'une application, celle-ci s'ouvre et charge le fichier.

Lorsque vous copiez un ou plusieurs fichiers ou dossiers, une boîte de dialogue apparaît. Sélectionnez CONFIRME pour poursuivre. Avec les systèmes ne disposant que d'un seul lecteur de disquette, il est nécessaire de changer les disquettes de temps à autre (un message vous l'indique). La boîte de dialogue **Copie fichiers** indique le nom du dossier de destination, et affiche le nom de chaque élément copié.



**Remarque :** Vous pouvez inhiber la boîte de dialogue. Voir **Définir les préférences** dans le menu **Options** (**Chapitre 4**).

Vous pouvez interrompre la copie en appuyant sur **[Undo]** lorsque l'icône abeille est affichée. Sur un système doté d'un seul lecteur de disquette, appuyez sur **[Undo]** lorsque la disquette source est dans le lecteur. Lorsque la boîte de dialogue **Abandon de l'opération** apparaît, sélectionnez **Oui** pour arrêter la copie ou **Non** pour la poursuivre.

Pour copier une disquette entière, tirez l'icône disquette sur l'unité de destination (disquette, unité logique, ou dossier). La copie d'une icône disquette sur un dossier ajoute le contenu de la disquette au dossier sans bouleverser le contenu de celui-ci. Si la fenêtre du dossier de destination est ouverte, le répertoire affiché est mis à jour.



**Avertissement :** Lorsqu'une disquette est copiée sur une autre, *toutes* les informations contenues par celle-ci sont effacées. Au début de cette opération, un message vous demande si vous êtes certain de ne pas effacer des informations utiles devant être conservées.



**Remarque :** Pour pouvoir copier une disquette sur une autre, les deux disquettes doivent être du même format (simple face ou double face).

## Conflit de nom durant la copie

Un conflit de nom surgit si on essaie de copier un fichier ou un dossier sur un support (disquette, unité logique ou dossier) contenant déjà un élément de même nature. Un message de Conflit de nom apparaît dans la boîte de dialogue (si celle-ci n'a pas été inhibée - voir l'option Copie du menu **Définir les préférences** dans le **Chapitre 4**). Sélectionnez Copie si vous voulez remplacer l'élément existant.

Une autre alternative consiste à changer le nom de l'élément que vous voulez copier afin d'éviter qu'un conflit ne survienne lors de la poursuite de l'opération. Le nom de l'élément peut être changé à partir de la boîte de message. Le curseur d'insertion de texte étant déjà placé à la fin de la ligne Nom de la copie, appuyez sur **[Backspace]** pour effacer, un par un, le nom de la copie, ou bien appuyez sur **[Esc]** pour supprimer d'un coup le champ entier. Tapez ensuite le nouveau nom et continuez l'opération de copie en sélectionnant Copie ou en appuyant sur **[Return]**. L'élément d'origine reste intact et l'élément copié apparaît dans l'unité de destination sous son nouveau nom.

Lorsque vous copiez un groupe de fichiers ou de dossiers, sélectionnez **Suivant** si un conflit de nom se présente et que vous désirez sauter cet élément particulier, tout en continuant la copie des autres éléments.

## Déplacement des fichiers et des dossiers

Le déplacement d'un fichier ou d'un dossier permet de le supprimer de son emplacement initial et de le transférer à son nouvel emplacement.

Pour déplacer un ou plusieurs fichiers ou dossiers, mettez en surbrillance les éléments désirés, puis maintenez enfoncée la touche **[Control]** tout en cliquant sur les éléments et en les tirant vers leur nouvel emplacement. La boîte de dialogue qui apparaît indique le nombre d'éléments impliqués dans l'opération.

Sélectionnez CONFIRME pour terminer. Pour annuler, sélectionnez Annule. Lorsque vous sélectionnez CONFIRME, la boîte de dialogue indique le dossier de destination (s'il existe) et le nom de l'élément déplacé.

Vous pouvez interrompre un déplacement en appuyant sur **[Undo]** lorsque l'icône abeille est affichée. Lorsque la boîte de dialogue **Abandon de l'opération** apparaît, sélectionnez **Oui** pour abandonner.

## Renommer les fichiers et les dossiers

La boîte de dialogue Informations permet de renommer les fichiers et les dossiers. La commande **Informations** affiche la boîte de dialogue correspondante. Pour plus de détails à ce sujet, reportez-vous à **Informations** (menu **Fichier**) dans le **Chapitre 4**.

Les noms de fichiers peuvent avoir de un à huit caractères. Ils peuvent être suivis d'un point (.) et d'une extension de trois caractères. Les dossiers peuvent avoir de un à huit caractères mais n'ont habituellement pas d'extension.



**Remarque** : En règle générale, évitez de modifier les extensions ; un changement de ces trois caractères peut empêcher le système ou une application d'utiliser correctement le fichier programme, le fichier ressource, le fichier données, etc...

## Supprimer les fichiers et dossiers

Vous pouvez supprimer les fichiers ou les dossiers pour libérer de la place sur une disquette ou dans un dossier. Il existe deux manières de procéder. L'élément choisi peut être mis en surbrillance et tiré dans l'icône corbeille sur le Bureau. Celle-ci se met en surbrillance et une boîte de dialogue apparaît. Vous pouvez aussi mettre en surbrillance l'élément désiré et choisir l'option **Supprimer** dans le menu **Fichier** ou utiliser la touche attribuée à cette option.

Lorsque la boîte de dialogue **Supprimer Dossiers/Fichiers** apparaît, vous pouvez confirmer ou annuler la suppression. Pour la continuer, et supprimer l'élément, sélectionnez **CONFIRME**.



**Remarque** : Si la boîte de dialogue n'apparaît pas, c'est que l'option Suppression OUI/NON est inhibée. Voir **Définir les préférences** dans le **Chapitre 4**.

- Vous pouvez interrompre une opération de suppression en appuyant sur **[Undo]** lorsque l'icône abeille est affichée. La suppression des fichiers est une opération rapide, aussi convient-il d'agir très vite pour arrêter son déroulement. Lorsque la boîte de dialogue Abandon de l'opération ? apparaît, sélectionnez Oui pour abandonner l'opération. **Les fichiers déjà supprimés n'en seront pas restaurés pour autant.**



**Avertissement** : La suppression d'un dossier supprime tous les fichiers et dossiers contenus par le dossier sélectionné. Une fois que l'icône abeille disparaît, aucun fichier ou dossier ne peut être restauré.



**Remarque** : Un fichier ne peut être supprimé si son statut de lecture/écriture est défini en Lecture seulement. De même, il n'est pas possible de supprimer un dossier contenant un fichier en Lecture seulement. Pour changer le statut d'un fichier, sélectionnez Information dans le menu Fichier puis Lecture/Ecriture.

## Mise à jour du répertoire à l'écran

Lorsque l'on doit travailler à partir d'une disquette, il est utile de pouvoir mettre à jour le répertoire affiché à l'écran. En effet, le fait de retirer la disquette du lecteur et d'en insérer une autre ne modifie pas le répertoire affiché. Appuyez sur **[Esc]** pour que le Falcon030 lise et affiche le répertoire de la disquette qui se trouve dans le lecteur.

Le répertoire affiché se met automatiquement à jour après une opération de copie, de déplacement, de suppression de fichier ou de dossier ou lorsque vous copiez ou formatez une disquette.

# CHAPITRE SIX

## MultiTOS

MultiTOS est le système d'exploitation multitâches propre à Atari. Un système d'exploitation multitâches permet d'exploiter plusieurs programmes simultanément. Un tel système d'exploitation est beaucoup plus intéressant à utiliser qu'un système d'exploitation conventionnel (voir plus loin dans ce chapitre). MultiTOS comprend un certain nombre de caractéristiques que vous ne retrouvez sur aucun autre système d'exploitation. MultiTOS est un système d'exploitation complètement nouveau et ouvrant la porte à de nouvelles possibilités d'interfaçages entre votre micro-ordinateur Atari et le monde extérieur.

## LES AVANTAGES DE MultiTOS

En utilisant MultiTOS, vous pouvez employer votre micro-ordinateur et vos programmes plus efficacement. Par exemple, lorsque vous lancez un processus demandant beaucoup de temps tel qu'une routine de compression de fichiers, vous pouvez continuer à utiliser votre traitement de texte et taper votre courrier pendant que la routine de compression s'effectue en arrière-plan.

Par rapport aux autres systèmes d'exploitation multitâches, MultiTOS comporte un certain nombre d'avantages qui lui sont spécifiques. Par exemple, MultiTOS effectue un multitâches "véritablement" pré-emptif, un partage des priorités dynamiques et une protection de la mémoire.

Le multitâches pré-emptif de MultiTOS permet à votre micro-ordinateur d'exécuter simultanément plusieurs programmes

qui n'étaient pas faits originellement pour le multitâches. Là où d'autres environnements multitâches obligent l'utilisateur à allouer de manière répétitive les ressources systèmes, MultiTOS attribue les priorités de manière dynamique pour chaque application.

La protection mémoire offerte par MultiTOS permet de définir les limites de la mémoire de chaque programme actif, ce qui évite au programme actif d'interférer avec les autres parties de la mémoire dédiées à d'autres programmes en cours.

En utilisant MultiTOS, vous pouvez aisément :

- exécuter plusieurs programmes et utilitaires simultanément
- effectuer des couper/coller d'informations entre applications
- déplacer, redimensionner, et faire défiler en arrière-plan des fenêtres sans quitter l'application en cours (se trouvant au premier plan)
- laisser les ressources du système être gérées par le programme actif, à tout moment
- savoir à tout moment où en sont les programmes actifs.

## NOUVELLES CARACTERISTIQUES

MultiTOS offre un ensemble important de nouvelles caractéristiques. Cependant, les utilisateurs déjà familiers avec le TOS trouveront MultiTOS simple à employer. Nous allons maintenant décrire les nouvelles caractéristiques offertes par MultiTOS.

### Multitâches

La caractéristique la plus évidente de MultiTOS est son aptitude à pouvoir exécuter plusieurs programmes simultanément. Grâce à une protection de la mémoire et à une allocation dynamique de l'espace mémoire, chaque programme exécuté sous MultiTOS

peut fonctionner indépendamment sans utiliser la mémoire employée par une autre application.

Pour que les ressources systèmes soient employées au maximum de leur efficacité, MultiTOS attribue des priorités de manière dynamique, de façon à ajuster le temps alloué à chaque programme. Par exemple, si un grand nombre d'applications sont exécutées sur le Bureau, MultiTOS alloue un temps programme à chacune pour permettre l'exécution de toutes les tâches.

MultiTOS utilise un système de communication Inter-Process (IPC) comportant des messages, des canaux etc. pour faire circuler l'information. Les applications qui utilisent le même processus IPC peuvent partager les informations avec MultiTOS.

## Menu Bureau étendu

Une des premières choses que vous remarquerez sous MultiTOS c'est le menu étendu du Bureau. Celui-ci ne fait pas simplement la liste des accessoires pouvant être sélectionnés, mais y ajoute également le Bureau lui-même et tous les programmes actifs. L'application en premier plan est cochée.

## Barre de menu adaptée

MultiTOS adopte la barre de menu de l'application qui est exécutée en premier plan. Lorsque l'application en premier plan ne comporte pas ses propres menus, MultiTOS utilise le menu du Bureau.

## Les applications en arrière-plan et en premier plan

MultiTOS vous permet d'avoir une application en premier plan et un certain nombre d'applications en arrière-plan exécutées simultanément. Le nombre exact d'applications dépend de la quantité de mémoire disponible. L'application en premier plan est exécutée dans la fenêtre du dessus (fenêtre supérieure) et les

applications en arrière-plan sont exécutées dans les fenêtres se trouvant en dessous.



**Remarque :** Quelle que soit l'application qui se trouve en premier plan, c'est elle qui reçoit les informations entrées au clavier.

MultiTOS vous permet de choisir la fenêtre se trouvant sur le dessus en la sélectionnant ou en la faisant passer en premier-plan. Pour toute information sur la manière de ramener une fenêtre sur le dessus du Bureau, reportez-vous au paragraphe intitulé "Exécution d'une application en premier plan", plus loin dans ce chapitre. Lorsque vous mettez une fenêtre sur le dessus du Bureau, MultiTOS affiche le menu associé à l'application en premier plan (si cette application comporte un menu qui lui est propre).

Les fenêtres se trouvant en dessous sont également actives, mais elles ne peuvent recevoir les informations entrées au clavier à moins qu'elles ne soient placées sur le dessus du Bureau. Les processus effectués en arrière-plan peuvent être exécutés de manière autonome jusqu'au moment où l'utilisateur doit entrer des informations au clavier (voir plus loin dans ce chapitre le paragraphe intitulé "Exécution d'une application en premier plan").

MultiTOS vous permet de déplacer, redimensionner et faire défiler les fenêtres se trouvant en arrière-plan sans les mettre en premier plan.

## Un Bureau plus simple à gérer

MultiTOS vous permet de gérer plus facilement votre Bureau. Ce système d'exploitation vous permet de manipuler les fenêtres se trouvant en arrière-plan aussi facilement que celle en premier plan. Vous pouvez déplacer, redimensionner et faire défiler le contenu

de n'importe quelle fenêtre sans changer l'application se trouvant en premier plan.

## Simplicité d'emploi

Bien que MultiTOS soit un système d'exploitation très puissant et très polyvalent, il conserve toutes les facilités d'emploi que les utilisateurs ont toujours appréciées dans le système d'exploitation monotâche qui l'a précédé, le TOS. Si vous avez besoin d'aide, MultiTOS comporte une aide en ligne très riche en informations. Pour y accéder, appuyez sur la touche **[Aide]**.

## LANCEMENT DES APPLICATIONS

Pour lancer un programme sous MultiTOS, effectuez un double clic sur le fichier programme exécutable se trouvant dans un répertoire ou sur le Bureau (vous pouvez utiliser diverses variations de cette méthode en installant l'application directement sur le Bureau - pour plus d'informations, reportez-vous au chapitre 4). Une fois qu'un programme est lancé, vous pouvez passer à une autre fenêtre, ouvrir un autre programme tout en laissant le premier continuer l'action en cours.

MultiTOS vous donne la possibilité d'ouvrir autant de programmes que vous le permet la quantité de mémoire vive que vous avez sur votre machine.

## Exécution d'une application en premier plan

MultiTOS est un système d'exploitation très puissant qui vous offre différentes manières de choisir l'application exécutée en premier plan.

Le menu Bureau affiche une liste qui comporte l'application effectuée en premier plan (application cochée) ainsi que toutes les applications effectuées en arrière-plan. L'application que vous

sélectionnez dans le menu Bureau devient l'application exécutée en premier plan.

Sélectionner une application à partir du menu Bureau est une des manières de choisir l'application exécutée en premier plan.



**Remarque :** vous pouvez à tout moment revenir sur le Bureau quelle que soit l'application dans laquelle vous vous trouvez, en sélectionnant l'option "Bureau" dans le menu Bureau.

Vous pouvez également définir l'application en premier plan en ramenant sur le dessus du Bureau une de ses fenêtres se trouvant en dessous de la pile. Lorsque vous avez un grand nombre de fenêtres ouvertes sur le Bureau, il vous suffit de ramener sur le dessus de la pile une fenêtre se trouvant en dessous pour en faire la fenêtre de l'application exécutée en premier plan.

## Exécution d'une application en arrière-plan

Il y a des actions que vous voudrez lancer tout en effectuant d'autres actions en premier plan. Par exemple, la compression d'un fichier peut être effectuée pendant que vous faites une autre action à partir d'une autre application. Il est préférable que les tâches effectuées en arrière-plan ne demandent pas trop souvent d'informations à l'utilisateur car seule l'application effectuée en premier plan bénéficie des informations entrées au clavier. Il existe un certain nombre d'applications qui, une fois lancé un ensemble de commandes initiales, s'exécutent indépendamment sans avoir recours à des informations extérieures, jusqu'au moment où l'utilisateur doit terminer ou effectuer une action manuelle.

Pour exécuter une application en arrière-plan, lancez-la en utilisant la méthode décrite plus haut. Si nécessaire, indiquez les commandes ou les arguments à utiliser. Lancez le processus, puis choisissez une autre application à mettre en premier plan. Le processus se continue en arrière-plan jusqu'à ce qu'il soit terminé ou ne requiert votre intervention.

## **Partie 3 : Annexes et Glossaire**

# ANNEXE A

## AIDE-MEMOIRE DES COMMANDES DU POINTEUR

Le tableau suivant indique les différentes fonctions de la souris et les raccourcis clavier s'y rapportant. Nous vous conseillons d'en faire une photocopie et de l'afficher à portée de vue près de votre micro-ordinateur pour vous y reporter facilement.

| Action à effectuer  | Souris  | Raccourci clavier  |
|---|---|--|
| Déplacement du pointeur   | Glissez la souris dans la direction désirée   | Appuyez simultanément sur <b>[Alternate]</b> et une des touches fléchées pour déplacer le pointeur de huit pixels dans la direction de la flèche.<br><br>Appuyez simultanément sur <b>[Alternate]</b> <b>[Shift]</b> et n'importe quelle touche fléchée pour déplacer le pointeur d'un pixel dans la direction de la flèche. |
| Sélection d'un élément  | Placez le pointeur sur l'élément. Appuyez sur le bouton gauche de la souris   | Placez le pointeur sur l'élément et appuyez sur <b>[Alternate]</b> <b>[Insert]</b> .   |
| Sélection et ouverture d'un élément                             | Placez le pointeur sur l'élément. Appuyez deux fois sur le bouton gauche de la souris   | Placez le pointeur sur l'élément, puis appuyez deux fois sur <b>[Alternate]</b> <b>[Insert]</b> .  |
| Déplacement d'un élément (en le tirant d'un endroit à un autre) | Sélectionnez l'élément. Maintenez enfoncée le bouton gauche de la souris. Faites glisser la souris dans la direction désirée. | Placez le pointeur sur l'élément. Maintenez enfoncées les touches <b>[Alternate]</b> <b>[Insert]</b> et utilisez les touches fléchées pour déplacer l'élément.   |
| Fonctions du bouton droit                                       | Appuyez sur le bouton droit de la souris  | <b>[Alternate]</b> <b>[Clr Home]</b>   |



# **ANNEXE B**

## **UTILITAIRES SOPHISTIQUES POUR DISQUE DUR**

Cette annexe explique la manière d'utiliser les différents utilitaires de la disquette Advanced Hard Disk Utilities. Cette disquette s'applique aussi bien aux unités de disque dur SCSI internes et externes qu'aux disques durs internes ACSI. Cependant, la procédure de formatage décrite dans cette annexe ne s'applique pas aux unités IDE, celles-ci étant pré-formatées sur les chaînes de montage.

La disquette Advanced Hard Disk Utilities comporte une série de programmes vous permettant de :

- Bloquer et débloquer des têtes de lecture/écriture
- Installer ou enlever le programme de gestion du disque dur
- Formater et partitionner le disque dur
- Effacer le contenu d'une unité logique
- Etendre les limites des dossiers
- Marquer les secteurs endommagés
- Créer un schéma de partition étendue

# BLOCAGE ET DEBLOCAGE DES TÊTES DE LECTURE/ÉCRITURE

En cas de transport du micro-ordinateur, il est conseillé de bloquer les têtes de lecture/écriture du disque dur pour éviter de l'endommager et de détruire les informations qu'il contient.

L'opération consiste à déplacer les têtes de lecture/écriture loin du support de disque. Ainsi, elles ne peuvent pas l'endommager durant le déplacement ou le transport.

La disquette Atari Hard Disk Utilities contient deux types d'utilitaires de blocage des têtes de lecture/écriture : l'un d'eux effectue le blocage des têtes de toutes les unités de disque dur connectées au système tandis que l'autre bloque les têtes sur des unités physiques séparées.



**Avertissement** : Les données du disque dur peuvent être endommagées si toutes les fenêtres du disque dur ne sont pas fermées avant le blocage des têtes.

## Blocage des têtes sur tous les disques durs connectés au système

Pour bloquer les têtes de lecture/écriture de tous les disques durs connectés au système, utilisez le programme SHIP.PRG à partir de la disquette placée dans le lecteur A.



**Remarque** : SHIP.PRG ne bloque pas les têtes d'une unité de disque dur amovible Megafilé 44.

Pour bloquer les têtes de lecture/écriture de tous les disques durs connectés au système, affichez le répertoire de la disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities puis effectuez les étapes suivantes :

1. Ouvrez le dossier HDX.
2. Fermez toutes les autres fenêtres.
3. Exécutez SHIP.PRG.
4. Dès que le Bureau apparaît, mettez hors tension les unités de disque dur.

## Blocage des têtes sur des unités séparées

Pour bloquer les têtes de lecture/écriture d'une unité spécifique, sélectionnez-la. Placez la disquette Hard Disk Utilities dans le lecteur A ou B et suivez les instructions ci-dessous :

1. Exécutez le programme HDX.
2. Fermez toutes les autres fenêtres.
3. Sélectionnez l'option **Déplacer** dans le menu Disque.
4. Une boîte de dialogue vous demande de préciser le type d'unité (SCSI ou ACS). Indiquez-le et cliquez sur CONFIRME pour continuer.
5. Lorsque la boîte de dialogue **Sélectionner le disque physique** apparaît, sélectionnez les unités à bloquer. Sélectionnez CONFIRME.



**Remarque** : Toute unité physique connectée au système peut être sélectionnée, qu'elle soit ou non formatée. Les boîtes numérotées des périphériques connectés apparaissent en ombré.

6. Une boîte de message vous donne une dernière possibilité d'annuler la procédure de blocage.

Sélectionnez CONFIRME pour bloquer les têtes.

7. Une dernière boîte de message vous demande de mettre hors tension le disque dur. Sélectionnez CONFIRME et mettez hors tension l'unité de disque.



**Remarque :** Si vous vous préparez à déplacer tout le système, mettez aussi hors tension le micro-ordinateur.

## Débloquage des têtes de lecture/écriture

Les têtes de lecture/écriture sont automatiquement débloquées lors du démarrage du système.

# INSTALLATION ET DE-INSTALLATION DU PROGRAMME DE GESTION DU DISQUE DUR

Le programme HINSTALL.PRG est destiné à installer ou retirer le fichier du programme de gestion du disque dur. Ce programme permet de démarrer le système à partir du disque dur.

## Installation du programme de gestion du disque dur

Affichez le répertoire du dossier HINSTALL. Suivez les étapes ci-dessous pour installer le programme :

1. Exécutez HINSTALL.PRG.
2. Sélectionnez **Installe** à partir du menu Fichier.

3. Sélectionnez une unité logique. Seules peuvent être sélectionnées celles qui sont en surbrillance dans les boîtes ombrées. Sélectionnez CONFIRME.
4. A partir de la boîte de dialogue, sélectionnez CONFIRME pour installer le programme ou Annuler pour suspendre l'opération.

## Dé-installation du programme de gestion du disque dur

Affichez le répertoire du dossier HINSTALL. Suivez les étapes ci-après pour retirer le programme de gestion du disque dur :

1. Exécutez HINSTALL.PRG.
2. Sélectionnez **Remove** dans le menu Fichier.
3. Sélectionnez une unité logique. Seules peuvent être sélectionnées celles qui sont en surbrillance dans les boîtes ombrées. Sélectionnez CONFIRME.
4. A partir de la boîte de dialogue, sélectionnez CONFIRME pour dé-installer le programme ou Annuler pour suspendre l'opération.

## Ignorer le programme de gestion du disque dur

Sans dé-installer le programme de gestion du disque dur, vous pouvez simplement *l'ignorer*.

Pour ce faire, effectuez un démarrage à chaud au clavier ou actionnez le bouton Reset à l'arrière du Falcon030. Lorsque le logo Atari apparaît à l'écran, maintenez enfoncée la touche **[Alternate]** durant quelques secondes.

# FORMATAGE ET PARTITIONNEMENT DU DISQUE DUR



**Avertissement :** Les commandes HDX Formatage et Partition décrites dans ce chapitre effacent la totalité des données contenues sur le disque dur. Avant d'utiliser ces commandes, sauvegardez tous les fichiers importants.

## Formatage

Normalement, vous ne devriez pas être amené à formater de nouveau le disque dur puisqu'il l'a déjà été en usine. Le formatage du disque dur crée des "modèles" magnétiques (appelés pistes et secteurs) et marque les secteurs défectueux, c'est à dire les parties endommagées du disque. Les données sauvegardées dans ces zones pourraient être abîmées ou perdues, aussi le système d'exploitation évite les secteurs marqués.

Par ailleurs, la procédure de formatage divise automatiquement le disque dur en zones appelées partitions ou unités logiques.

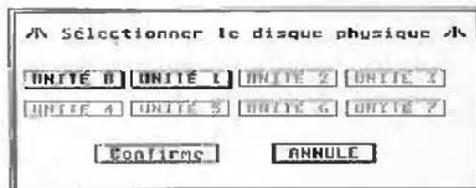
Si votre Falcon030 est doté d'un disque dur interne, celui-ci est déjà formaté. Le formatage efface toutes les informations contenues sur le disque et le prépare à recevoir de nouvelles données. Il est possible que vous ayez besoin de formater le disque dur, si le formatage effectué en usine s'efface en raison d'un mauvais maniement ou si des secteurs défectueux apparaissent.

Pour formater un disque dur, affichez le répertoire du dossier HDX et suivez les instructions ci-dessous :

1. Sélectionnez HDX.PRG. Puis sélectionnez l'option **Format** dans le menu Disque.
2. Lisez l'avertissement qui s'affiche à l'écran. Si nécessaire, sauvegardez toutes les données avant de continuer la procédure.

Sélectionnez CONFIRME pour continuer.

3. Une boîte de dialogue vous demande de préciser le type d'unité (SCSI ou ACS). Indiquez-le et cliquez sur CONFIRME pour continuer.
4. Sélectionnez l'unité de disque dur que vous voulez formater. Si vous formatez uniquement le disque dur interne, sélectionnez UNITE 0. Si vous formatez un disque dur auxiliaire, sélectionnez une unité qui correspond à la configuration des sélecteurs DIP du disque dur. (Voir le manuel utilisateur de l'unité de disque dur). Les unités dans des boîtes ombrées sont celles qui sont connectées au système.



Sélectionnez Confirmer pour continuer. Une boîte de dialogue affiche une liste des types d'unité de disque dur.

5. Sélectionnez le type indiquant le nom de votre unité.
6. Sélectionnez Confirme pour continuer.
7. Lisez l'avertissement qui s'affiche à l'écran.

Sélectionnez CONFIRME pour formater l'unité. Un message vous informe que le formatage est en cours.



**Remarque :** Lorsque le message disparaît, le formatage est terminé.

Lorsque le formatage est terminé, l'option **Format** lance automatiquement les options **Marquer** et **Partition**. Pour plus d'informations au sujet de ces fonctions, reportez-vous aux sections **Marquage des secteurs défectueux** et **Partitionnement**.

Le nombre de partitions et leur taille par défaut sont déterminés par le modèle de l'unité de disque dur.

## Partitionnement

Si votre Falcon030 comporte un disque dur interne, celui-ci est déjà partitionné. Le partitionnement d'un disque dur est un processus qui divise le disque en sections. Vous pouvez indiquer au système la taille des partitions. Vous pouvez utiliser les valeurs par défaut ou configurer chaque partition suivant vos besoins.

Le partitionnement divise le disque dur en différentes zones, appelées unités logiques. Chacune d'elles est pré-installée et apparaît automatiquement sur le Bureau à moins que vous ne partitionnez le disque à nouveau.

Le partitionnement permet de mémoriser des données et d'y accéder efficacement en vous permettant de regrouper les fichiers et dossiers dans différentes unités logiques.

Utilisez l'option **Partition** pour créer des partitions mieux adaptées à vos besoins d'archivage. Cette option vous donne accès à un menu permettant de modifier la taille de chaque partition ou de sélectionner l'un des schémas pré-définis sans avoir à reformater le disque.



**Remarque :** Lorsque vous partitionnez une nouvelle fois un disque dur, vous devez utiliser la commande **Installer un périphérique** pour installer les icônes des unités logiques sur le Bureau.

### Sélection d'une unité à partitionner

1. Sélectionnez HDX.PRГ à partir du dossier HDX. Puis sélectionnez l'option **Partition** à partir du menu Disque.
2. Une boîte de dialogue vous demande de préciser le type d'unité (SCSI ou ACSИ). Indiquez-le et cliquez sur CONFIRME pour continuer.
3. Sélectionnez l'unité à partitionner. Pour partitionner le disque dur, sélectionnez le numéro de l'unité que désirée. Seules peuvent être sélectionnées les unités dans les boîtes ombrées. Cliquez sur CONFIRME pour continuer.
4. Sélectionnez un schéma de partitionnement.

Il y a deux manières de sélectionner un schéma de partitionnement. En choisissant un schéma pré-défini dans la boîte de dialogue "Choisir le type de partitionnement" ou en créant un schéma personnalisé en utilisant la boîte de dialogue "Editer le schéma de la partition". Ces deux méthodes sont expliquées dans les sections suivantes.

## Sélection d'un schéma de partitionnement

Après avoir sélectionné une unité physique à partitionner, la boîte de dialogue **Editer le schéma de la partition** apparaît.

Utilisez cette boîte pour créer un schéma personnalisé. Mais, si vous voulez sélectionner un schéma pré-défini, cliquez sur **Menu** pour afficher la boîte de dialogue **Choisir le type de partitionnement**.

A partir de cette boîte, il vous est possible de retourner à la boîte de dialogue **Editer le schéma de la partition** en cliquant sur la boîte **Edite**.

## Créer un schéma de partitionnement personnalisé

La boîte de dialogue **Editer le schéma de la partition** indique les valeurs courantes du schéma de partition de l'unité sélectionnée.

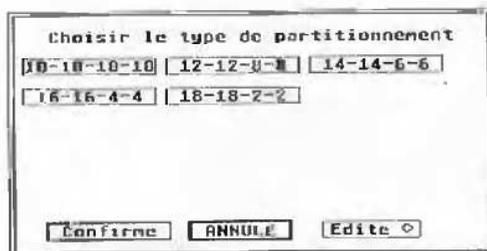


La partie supérieure de la boîte de dialogue comporte deux lignes d'informations. La ligne **Total...** indique le nombre total de partitions. La ligne **Mémoire restante** affiche le nombre d'octets non encore attribués.

La taille de chaque partition est affichée à droite de son numéro dans la boîte **Edite**. La taille minimum est de 1 Mo. La taille maximum est déterminée par la capacité du disque dur. Vous

## Sélection d'un schéma de partition prédéfini

Sélectionnez **Menu** dans la boîte **Editer le schéma de la partition** pour faire apparaître la boîte de dialogue **Choisir le type de partitionnement**.



Cette boîte présente une liste des schémas de partitionnement. Sélectionnez le schéma que vous désirez, puis cliquez sur **Edite** pour retourner à la boîte de dialogue **Editer la schéma de la partition**.

Sélectionnez **Confirme** pour partitionner le disque après avoir sélectionné un schéma de partitionnement.

pouvez n'avoir qu'une partition occupant la totalité du disque dur. Par exemple, un disque dur de 40 Mo peut n'avoir qu'une seule partition de 40 Mo.

Utilisez la barre de défilement pour faire défiler les partitions. Vous pouvez faire défiler rapidement les 28 partitions, en cliquant sur la barre de défilement.

Cliquez sur la boîte que vous voulez créer ou modifier. Puis cliquez sur les flèches vers le haut/vers le bas situées à droite de la boîte pour augmenter ou diminuer la taille de la partition. Le fait de cliquer sur une boîte inutilisée crée une nouvelle partition.



**Remarque** : La ligne **Mémoire restante** doit comporter un minimum d'octets disponibles pour que la taille d'une partition puisse être augmentée. Il faut 1 Mo ou plus pour qu'une partition inutilisée soit activée.

Sélectionnez **Ménu** pour faire apparaître la boîte de dialogue **Choisir le type de partitionnement**. Elle vous permet de choisir des schémas de partitionnement pré-définis.

Cliquez sur **Efface**, pour retourner aux dimensions originales des partitions.

Cliquez sur **Confirme** pour lancer la procédure de partitionnement.

Sélectionnez **Efface**, pour retourner au menu principal HDX.PRG.

L'option Expert est ombrée et ne peut être sélectionnée à moins que vous ayez plus de quatre partitions. Vous n'aurez à utiliser cette option que si vous utilisez plusieurs systèmes d'exploitation. Si vous prévoyez d'en utiliser plusieurs avec le même disque dur reportez-vous à la section intitulée **Schémas de partition étendus**, plus loin dans ce chapitre.

# EFFACEMENT DU CONTENU D'UNE UNITE LOGIQUE

Il est possible de supprimer toutes les données d'une unité logique avec l'option **Effacer** du programme HDX. Pouvoir effacer (mettre à zéro) une unité logique présente un intérêt si vous désirez nettoyer l'unité et faire de la place pour de nouvelles données ou bien si vous voulez effacer les données endommagées sans reformater (et donc effacer) la totalité du disque.

Affichez le répertoire du dossier HDX. Suivez les étapes ci-dessous pour effacer le contenu d'une unité logique.

1. Sélectionnez HDX.PRG, puis l'option **Effacer** du menu Disque.
2. Lisez l'avertissement qui s'affiche à l'écran. Sélectionnez CONFIRME pour continuer.
3. Sélectionnez l'unité que vous voulez mettre à zéro dans la boîte de dialogue **Sélectionner le disque logique**. Sélectionnez CONFIRME pour continuer.
4. Une boîte d'avertissement vous donne une dernière possibilité de quitter le programme avant de commencer la procédure.

Sélectionnez CONFIRME pour continuer.

## EXTENSION DE LA LIMITE DES DOSSIERS

- Le programme FOLDER100.PRG permet au système de reconnaître un plus grand nombre de dossiers. La plupart du temps, les utilisateurs créent autant de dossiers qu'ils le désirent sans rencontrer de problèmes ; il peut cependant s'avérer utile d'utiliser FOLDR100.PRG pour étendre la limite encore plus loin.

Pour utiliser ce programme, affichez le répertoire du dossier AUTO sur l'unité C (qui comporte le fichier FOLDR100.PRG). Utilisez l'option **Informations** du menu Fichier pour modifier le nom de fichier "FOLDR100.PRG" : indiquez une valeur comprise entre 001 et 999 à la place de 100. La valeur que vous entrez correspond au nombre de dossiers au-delà de 40 auxquels vous pouvez désormais accéder. Par exemple, pour étendre la limite à 240 dossiers, changez le nom de fichier pour FOLDR200.PRG ( $200 + 40 = 240$ )

Le programme FOLDR doit se trouver dans le dossier AUTO de la disquette de démarrage (partition C sur le disque dur si l'unité physique 0 est la disquette de démarrage).

La nouvelle limite de dossiers prend effet lors de la réinitialisation du système. Durant la procédure d'initialisation, un message indique le nombre de dossiers supplémentaires que vous avez désignés et le nombre d'octets de RAM qui leur sont alloués. Chaque dossier occupe 132 octets.

# MARQUAGE DES SECTEURS DEFECTUEUX

Les messages d'erreur indiquant que certaines données du disque peuvent être endommagées signalent la présence éventuelle de secteurs défectueux sur le disque. Si ces avertissements se présentent souvent, il vous faut procéder à une vérification des secteurs défectueux. Cette procédure identifie et indique les zones défectueuses du disque dur. Il n'est pas rare qu'après un certain temps d'utilisation, un disque dur développe des zones défectueuses plus ou moins importantes. Une fois repérées par Marquer, ces zones ne seront plus utilisées par le système d'exploitation.

La disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities inclut deux versions de Marquer : l'une d'elles s'exécute automatiquement lorsque la commande HDX Format est lancée, elle agit sur l'unité physique sélectionnée toute entière dont elle efface toutes les données ; l'autre version agit uniquement sur l'unité logique sélectionnée et vous permet de conserver vos données puisqu'elle vous laisse libre de décider si vous voulez ou non effacer les données des secteurs défectueux.

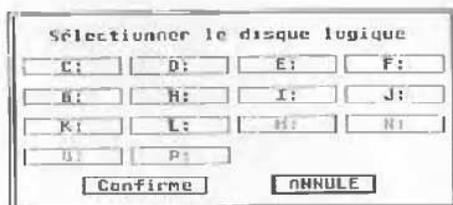
Les deux versions de Marquer fournissent un état des secteurs défectueux trouvés. La somme des secteurs défectueux reconnus apparaît durant les opérations de repérage ultérieures.



**Remarque** : L'option HDX Marquer peut être utilisée sur les disques durs formatés avec une version HDX précédente.

Affichez le répertoire du dossier HDX. Suivez les étapes ci-dessous pour marquer les secteurs défectueux sur les unités logiques sélectionnées :

1. Sélectionnez HDX.PRG, puis l'option **Marquer** du menu Disque.
2. Sélectionnez une unité logique à partir de la boîte de dialogue qui apparaît.



Sélectionnez **C**onfirmer pour continuer.

3. Tandis que **Marquer** vérifie l'unité logique pour y trouver les secteurs défectueux, un message indique la nature du programme en cours. Si des secteurs défectueux sont trouvés sur un fichier vous devez indiquer votre choix dans la boîte de dialogue **Mauvais secteur du disque logique**. Cette boîte affiche le nom du fichier, l'emplacement du secteur défectueux et du groupe de secteurs dans l'unité logique ainsi que les choix qui s'offrent à vous.



**Remarque** : La boîte de dialogue **Mauvais secteur du disque logique** s'affiche uniquement lorsque **Marquer** indique des secteurs défectueux dans les groupes de secteurs alloués. Un groupe de secteurs alloué est un groupe de secteurs qui a été attribué à un fichier.

4. Sélectionnez **EFFACE LE FICHIER** pour supprimer le fichier ou **Mauvais secteur suivant** pour préserver les portions non endommagées du fichier. Sélectionnez **Ignore mauvais secteur** pour laisser le fichier inchangé (par exemple si vous voulez examiner le fichier avant de prendre une mesure).

Si des secteurs défectueux sont trouvés dans un sous-répertoire, décidez de la mesure à prendre à son égard à partir de la boîte Mauvais secteur du disque logique. Cette boîte affiche le nom du sous-répertoire, son emplacement, et les choix qui vous sont proposés.

Sélectionnez **EFFACE REPERTOIRE SEULEMENT** pour supprimer la structure du répertoire et sauvegarder les fichiers dans répertoire central. Tous les fichiers sauvegardés sur le répertoire central seront nommés "TMPnnnn", nnnn représentant le groupe de secteurs hexadécimal de départ. Sélectionnez **Efface répertoire et les fichiers** pour supprimer la structure du répertoire et tous ses fichiers. Sélectionnez **Ignore mauvais secteur** si vous ne désirez prendre aucune mesure.



**Remarque :** Si un secteur défectueux se trouve dans un groupe de secteurs perdus, un avertissement vous donne la possibilité de marquer le groupe. Un groupe de secteurs perdus est un segment de données inaccessible au système et dont il ne tient pas compte.

- 5 A la fin de la lecture du disque par Marquer, la boîte de comptage Mauvais secteur du disque logique indique le nombre total de secteurs défectueux nouvellement découverts et le compte de tous ceux précédemment trouvés.

# ORGANISATION ET ENTRETIEN DU DISQUE DUR

La capacité toujours plus grande des disques durs laisse entendre que l'organisation soignée des dossiers et des fichiers est plus importante que jamais. Lorsque vous mettez en place et utilisez une structure, ayez à l'esprit les conseils suivants :

- Utilisez des noms de dossier décrivant les types de fichiers qu'ils contiennent. Organisez vos fichiers en dossiers de sorte que vous puissiez les retrouver facilement.
- Gardez le moins possible de fichiers dans le répertoire central.
- Supprimez les fichiers dont vous n'avez plus besoin pour libérer de la place pour les nouveaux.

## Sauvegarde du disque dur

Il est important de sauvegarder fréquemment les données du disque dur. Sinon, des fichiers accidentellement supprimés ou endommagés seront perdus pour toujours. En règle générale, il est prudent de sauvegarder les fichiers nouveaux ou mis à jour après chaque séance de travail.

Pour sauvegarder les données, copiez régulièrement les fichiers ou dossiers importants sur des disquettes et rangez-les en lieu sûr. Vous pouvez utiliser la fonction copie du système d'exploitation ou l'un des programmes de sauvegarde de disque dur conseillé par votre revendeur, les Clubs Atari ou la presse spécialisée.

## Programmes d'optimisation

Un programme d'optimisation permet de vérifier la structure du disque dur et d'arranger différemment le disque pour dégager de

l'espace libre. Tous les secteurs de chaque fichier sont regroupés ensemble. L'espace libre contigu est placé soit au début du disque (pour augmenter la rapidité d'écriture de nouveaux fichiers sur le disque) ou à la fin (pour augmenter la vitesse d'accès aux fichiers existants). Sauvegardez vos données, puis utilisez régulièrement un programme d'optimisation pour augmenter la vitesse et l'efficacité de votre disque dur et réduire les risques de destruction ou de perte des données.

Demandez conseil à votre revendeur ou bien consultez la presse spécialisée ou les Clubs Atari pour déterminer le programme d'optimisation qui vous convient le mieux.

## SCHEMAS DE PARTITION ETENDUE

La création d'un schéma de partition étendue est réservée aux utilisateurs avertis. Si vous faites un usage "normal" de votre micro-ordinateur, vous n'aurez probablement jamais besoin d'utiliser cette option.

Le disque dur comporte quatre emplacements permettant de garder la trace des informations de partitionnement. Vous pouvez attribuer à chaque emplacement une partition standard et la représenter sur le bureau par une unité logique. Ou bien, vous pouvez donner à l'un des quatre emplacements une partition étendue et obtenir ainsi plus de quatre unités logiques.

Une partition étendue est subdivisée en plusieurs partitions. Un seul emplacement peut donc représenter plusieurs unités logiques.



**Remarque :** Les données de démarrage du système doivent être stockées dans la première partition qui doit obligatoirement être une partition standard. Le premier emplacement doit toujours contenir une partition standard et ne peut recevoir de partition étendue.

HDX.PRg, supportant MultiTOS comme premier système d'exploitation, choisit automatiquement l'emplacement 2 pour recevoir la partition étendue. Cependant, si vous prévoyez d'utiliser plusieurs systèmes d'exploitation, il peut être utile de choisir les spécifications des attributions de partition. Certains systèmes d'exploitation ne reconnaissent pas un schéma de partition étendue et vous obligent à utiliser des partitions standard.

L'option **Expert** de la boîte de dialogue **Editer le schéma de partition** vous permet de choisir parmi les quatre emplacements celui qui va contenir la partition étendue, et ceux qui vont recevoir les partitions standard.

La boîte de dialogue **Sélection des extensions de partition** affiche le schéma de partition étendue en cours. La section **Partition** sur le côté gauche de la boîte de dialogue indique le numéro de la partition, sa taille et sa catégorie. La boîte **Partition étendue** sur le côté droit de la boîte de dialogue vous permet de choisir l'emplacement de la partition étendue.

La boîte **Partition étendue** affiche chacune des catégories des partitions de l'emplacement.

Dans l'exemple ci-dessous, les quatre emplacements contiennent des partitions. Le premier contient la partition un, le second la partition étendue qui est subdivisée en plusieurs partitions comprises entre deux à huit. Les partitions incluses dans la partition étendue sont toujours en surbrillance. Le troisième emplacement inclut la partition neuf et le quatrième la numéro dix. Les partitions standard sont situées dans les emplacements un, trois et quatre.

## AUTRES FICHIERS UTILITAIRES SOPHISTIQUES

- **HDX.RSC** est un fichier ressource GEM utilisé par HDX.PRG
- **WINCAP** est un fichier texte incluant les informations contenues par HDCX.PRG.
- **HINSTALL.RSG** est un fichier ressource GEM utilisé par HINSTALL.PRG.
- **SHDRIVER.RAW** est utilisé avec HINSTALL.PRG pour créer SHDRIVDER.SYS, le fichier de gestion du disque dur qui dirige le système lors du démarrage du disque dur.



# ANNEXE C

## GUIDE DE DEPANNAGE ET MAINTENANCE PREVENTIVE

### GUIDE DE DEPANNAGE

Si vous rencontrez un problème lors de la connexion des éléments de votre micro-ordinateur ou lors de son fonctionnement, ne vous affolez pas. Vous pourrez vraisemblablement le résoudre vous-même. Cette section décrit les difficultés les plus courantes et vous propose des solutions.



**Remarque :** Le problème le plus souvent rencontré et le plus facilement réparable provient de l'oubli de mettre sous tension le micro-ordinateur ou le moniteur. Vérifiez toujours cela avant d'explorer d'autres possibilités.

### Cas dans lesquels la mise sous tension est impossible

Si le voyant d'alimentation ne s'allume pas ou si l'écran reste noir, le remède est simple :

1. Mettez hors tension tous les éléments du système (les unités externes, le moniteur et tous les périphériques).
2. Assurez-vous que tous les câbles sont correctement fixés. Vérifiez le cordon d'alimentation et le câble vidéo.
3. Vérifiez le bon fonctionnement de la prise murale en branchant une lampe de bureau ou un accessoire électrique similaire.
4. Mettez sous tension tous les éléments, les uns après les autres.
5. Vérifier la luminosité et le contraste du moniteur. Si nécessaire, réglez-les en utilisant les boutons réservés à cet effet.

## Le Bureau n'apparaît pas

Si le Bureau ne s'affiche pas alors que le voyant d'alimentation, le réglage de luminosité du moniteur et les voyants d'occupation du lecteur de disquette interne et du disque dur sont normaux, c'est qu'un fichier d'accessoire de bureau est défectueux sur la disquette ou dans le répertoire de démarrage.

Pour ignorer les accessoires de bureau, effectuez un démarrage à chaud (appuyez simultanément sur les touches **[Control][Alternate][Delete]**), puis maintenez la touche **[Control]** enfoncée durant quelques secondes, le temps que le logo Atari apparaisse à l'écran.

Le système démarre mais ignore les accessoires de bureau, le dossier Auto, etc. Désactivez les fichiers pouvant poser problème et essayez de redémarrer de manière normale.

## Problèmes logiciels

Si vous rencontrez des problèmes avec une application, cela peut provenir du logiciel. Effectuez un redémarrage à froid en appuyant sur les touches **[Control][Alternate][Shift Droite][Delete]**. Chargez de nouveau l'application. Si elle fonctionne, cela veut dire que l'application a subi une panne momentanée.

Si le problème persiste, faites une nouvelle copie de travail de l'application (effectuez-la à partir de la disquette originale sur une disquette nouvellement formatée). Essayez de charger l'application à partir de la nouvelle copie.

Si vous exécutez l'application à partir du disque dur, retirez le fichier défectueux du disque dur et copiez de nouveau le fichier sur le disque dur à partir de l'original. Si cela fonctionne maintenant correctement, le problème provenait de la copie de travail. Mais, si aucune des disquettes ne donne satisfaction, vous devez remplacer l'original.

Il peut arriver que certains programmes parmi les plus anciens (par exemple, les jeux) ne se chargent pas correctement lorsque l'option Cache est activée. Si vous pensez que le problème peut venir de là, désactivez cette option avant de lancer le programme.

## Bombes

Certaines applications développent des erreurs risquant d'endommager le système d'exploitation. Lorsque cette sorte d'erreur se présente, MultiTOS la détecte et arrête le programme. Puis, pour vous signaler la difficulté, MultiTOS affiche une ou plusieurs bombes sur toute la largeur de l'écran tout en tentant d'éliminer l'erreur.

Pour protéger le système d'exploitation, exécutez immédiatement une initialisation à froid ; vous verrez les bombes disparaître. Si le problème revient, cessez d'utiliser le programme.

## L'unité de disque dur

Quelques symptômes permettent d'identifier l'unité de disque dur comme étant la source du problème. La plupart des problèmes peuvent être facilement réparés en utilisant la disquette Advanced Hard Disk Drive utilities.

## Disque dur interne de type IDE (option)

Si votre Falcon030 est doté d'un disque dur interne de type IDE, la procédure de formatage et de partitionnement est différente de celle décrite dans ce manuel. En fait ce disque est préparé pour vous en usine. Vous devriez donc être à même de démarrer immédiatement votre système. Si le disque dur n'était pas reconnu (données corrompues, etc...), consultez les pages suivantes pour tenter de trouver une solution.

## Problèmes les plus courants

Utilisez le tableau suivant pour identifier et réparer les problèmes les plus couramment rencontrés sur les unités de disque dur.

### Problème

L'icône de l'unité C n'apparaît pas lorsque vous mettez l'ordinateur sous tension.

Le système refuse de démarrer à partir du disque dur.

Un programme refuse de se charger à partir du disque dur.

Essayez de lancer le système en plaçant une copie de travail du programme dans l'unité de disquette. Chargez le programme à partir de la disquette programme. Si cela ne marche toujours pas, contactez le distributeur du programme pour de plus amples informations.

### Solution proposée

Si vous démarrez à partir d'une disquette-système, assurez-vous que le dossier AUTO de la disquette contient le fichier AHDI.PRG. Si vous démarrez à partir du disque dur, le fichier AHDI.PRG doit être dans le dossier AUTO de l'unité C. Reformatez le disque dur si le système n'affiche toujours pas l'icône C alors que le fichier AHDI.PRG se trouve bien dans le dossier correct (voir **Formatage** dans l'**Annexe B**).

Installez le programme de gestion du disque dur (HINSTALL.PRG). Si le problème persiste, il faut sauvegarder les données du disque dur et le formater à nouveau (Attention - Voir, ci-dessus, le paragraphe intitulé "Disque dur interne de type IDE").

Le programme contient des données endommagées ou n'est pas prévu pour démarrer à partir d'un disque dur.

## Identification des données altérées, remplacement ou effacement.

Si vous rencontrez encore des problèmes, il se peut que le disque dur ait développé des données inutilisables (altérées ou ne pouvant être utilisées). Une solution consiste à effacer individuellement les mauvais fichiers et à les remplacer avec des sauvegardes valides. Si le remplacement n'est pas possible, suivez les étapes ci-après pour récupérer les données.

1. Exécutez la commande **Marquer** du programme HDX de la disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities (de la manière décrite au paragraphe **Marquage des secteurs défectueux**).
2. Sauvegardez sur des disquettes les données récupérées sur l'unité logique.
3. Supprimez (en utilisant la commande **Effacer** du programme HDX) toutes les données contenues dans l'unité logique qui pose des problèmes et exécutez de nouveau la commande **Marquer** sur l'unité logique.
4. Copiez les données que vous avez sauvegardées sur l'unité logique.

Si l'unité principale (unité C) contient des données illisibles, vous devez pouvoir démarrer le système à partir du disque dur. Utilisez comme copie de démarrage une copie de travail de la disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities. Suivez les étapes ci-dessus, puis installez le programme de gestion du disque dur de la manière décrite dans cette annexe.

## Messages d'erreur

Si un message d'erreur se présente alors que vous exécutez un des programmes Atari à partir de la disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities, il est habituellement facile de résoudre le problème.

Si vous n'êtes pas certain de la marche à suivre, lisez attentivement le message pour découvrir la solution proposée. Si le message n'en présente pas, cherchez-le dans la liste ci-après et essayez la solution proposée.

| Message d'erreur  | Programme et/ou commande                            | Solution proposée   |
|---|---|---|
| La liste des mauvais secteurs est corrompue ! [CONFIRME]  | HDX<br>Formatage<br>Partition<br>Effacer<br>Marquer | Voir le message   |
| Ne peut créer le fichier système sur le disque !<br>[CONFIRME]                                    | HINSTALL  | Le répertoire central est peut-être plein. Vous devez effacer des données pour faire de la place au fichier de programme de gestion. Ou bien, le répertoire central est altéré. Dans ce cas, sauvegardez le maximum de données et reformatez l'unité. |
| Ne peut trouver les paramètres de formatage pour ce type de disque <----><br>[CONFIRME]           | HDX   | Assurez-vous que le fichier original WINCAP est sur la disquette comportant le programme HDX.   |
| Ne peut trouver le schéma de partition <----><br>[CONFIRME]                                       | HDX   | HDX ne reconnaît pas ce schéma de partition. Assurez-vous d'utiliser le fichier WINCAP original.<br><b>Attention :</b> Ne pas modifier le fichier WINCAP, cela détruirait le disque.  |
| Ne peut formater l'unité <----><br>Vérifier toutes les connexions et le reformater.<br>[CONFIRME] | HDX<br>Formatage                                    | Assurez-vous que le disque dur est bien connecté. Puis reformatez l'unité.  |

|   |  |   |
|---|--|---|
| Ne peut ouvrir le fichier source du système !<br>[CONFIRME]   | HINSTALL<br>Installer                                | Vérifiez que le fichier SHDRIVER.RAW est sur le disque ou la disquette comportant HINSTALL.PRG. |
| Ne peut partitionner l'unité <----> Le reformater.<br>[CONFIRME]  | HDX<br>Partition                                     | Voir le message.  |
| Ne peut lire la liste des mauvais secteurs de ce disque ! Sauvegarder le disque et le reformater.<br>[CONFIRME]               | HDX<br>Formatage<br>Partition<br>Effacer<br>Marquer  | Voir le message   |
| Ne peut lire le secteur de démarrage du disque logique ! Sauvegarder le disque et le reformater.<br>[CONFIRME]                | HDX<br>Effacer<br>Marquer<br>HINSTALL<br>Installer   | Voir le message   |
| Ne peut lire la table d'allocation des fichiers de ce disque logique ! Sauvegarder le disque et le reformater.<br>[CONFIRME]  | HDX<br>Partition<br>Effacer<br>Marquer               | Voir le message   |
| Ne peut lire le répertoire ! Relancer Marquer sur ce disque logique quand le marquage courant est fini.<br>[CONFIRME]         | HDX<br>Marquer                                       | Voir le message   |
| Ne peut lire les entrées du répertoire principal de ce disque logique ! Sauvegarder le disque et le reformater.<br>[CONFIRME] | HDX<br>Marquer                                       | Voir le message   |
| Ne peut lire le secteur de départ de ce disque ! Sauvegardez le disque et le reformater.<br>[CONFIRME]                        | HDX<br>Partition<br>HINSTALL<br>Installer<br>Enlever | Voir le message   |

| Message d'erreur  | Programme et/ou Option   | Solution proposée  |
|---|--|--|
| <p>Ne peut sauver tous les fichiers dans le répertoire principal !<br/>Effacer le reste des blocs perdus du sous-répertoire pour libérer de la place sur le disque.<br/>[CONFIRME] [Annule]</p> | <p>HDX<br/>Marquer</p>   | <p>Lorsque l'option Marquer a trouvé un secteur défectueux dans un sous-répertoire, vous avez demandé au programme de sauvegarder les fichiers effacés du répertoire dans le répertoire central. Maintenant, il n'y a plus de place dans celui-ci pour les fichiers. Soit sélectionnez CONFIRME pour supprimer le reste des fichiers du répertoire ou sélectionnez Annule pour utiliser un utilitaire qui puisse récupérer les fichiers du répertoire.</p> |
| <p>Ne peut écrire la liste des mauvais secteurs sur le disque !<br/>Sauvegarder le disque et le reformater.<br/>[CONFIRME]</p>  | <p>HDX<br/>Formatage<br/>Partition<br/>Effacer<br/>Marquer</p> | <p>Voir le message</p>   |
| <p>Ne peut écrire le secteur de démarrage sur le disque logique !<br/>Sauvegarder le disque et le reformater.<br/>[CONFIRME]</p>  | <p>HDX<br/>Effacer<br/>HINSTALL</p>                            | <p>Voir le message</p>   |
| <p>Ne peut écrire le fichier système sur le disque !<br/>[CONFIRME]</p>   | <p>HINSTALL<br/>Installer</p>                                  | <p>HINSTALL ne peut pas écrire dans le répertoire central du programme de gestion. Essayez de sauvegarder le disque dur et de le reformater.</p>   |

| Message d'erreur  | Programme et/ou Option | Solution proposée  |
|---|------------------------|--|
| Ne peut écrire le secteur de départ sur le disque logique ! Sauvegarder le disque et le reformater.<br>[CONFIRME]                   | HDX<br>Effacer         | Voir le message  |
| Ne peut écrire les entrées sur le répertoire principal de ce disque logique ! Sauvegarder le disque et le reformater.<br>[CONFIRME] | HDX<br>Marquer         | Voir le message  |
| Ne peut écrire sur le répertoire ! Relancer MARQUER sur le disque logique lorsque le marquage courant est fini.<br>[CONFIRME]       | HDX<br>Marquer         | Voir le message  |
| Le fichier système n'existe pas !<br>[CONFIRME]   | HINSTALL<br>Enlever    | Le fichier du programme de gestion SHDRIVER.SYS n'a pas été installé ou est absent.                                    |
| La table d'allocation des fichiers est corrompue ! Sauvegarder le disque logique et l'effacer.<br>[CONFIRME]                        | HDX<br>Marquer         | Sauvegardez l'unité logique, effacez ses données avec l'option HDX Effacer, exécutez Marquer et restaurez les données. |
| Le format des paramètres dans le secteur de démarrage est corrompu ! Reformater le disque.<br>[CONFIRME]                            | HDX<br>Partition       | Voir le message  |

| Message d'erreur  | Programme et/ou Option        | Solution proposée   |
|---|-------------------------------|---|
| HDX.RSC<br>[CONFIRME]   | HDX                           | Le fichier HDX.RSC est absent ou altéré. Copiez-le à partir de l'original de la disquette Atari Advanced Hard Disk Utilities sur la copie de travail. |
| Pas d'élément disponible pour cette capacité de disque.<br>[CONFIRME]                                       | HDX<br>Partition              | Utilisez la boîte de dialogue Editer le schéma de la Partition pour définir la taille des partitions.   |
| Mémoire système insuffisante !<br>Ne peut continuer.<br>[CONFIRME]  | HDX<br>HINSTALL               | La capacité mémoire du micro-ordinateur est insuffisante pour exécuter ces programmes. Un minimum de 512 Ko est nécessaire.                           |
| Les secteurs réservés sont mauvais ! Sauvegarder le disque et le reformater.<br>[CONFIRME]                  | HDX<br>Formatage<br>Partition | Voir le message   |
| La sélection du schéma de partition est pour un disque de grande capacité.<br>Resélectionner.<br>[CONFIRME] | HDX<br>Partition              | Voir le message   |
| Trop de mauvais secteurs.<br>Sauvegarder le disque et le reformater.<br>[CONFIRME]                          | HDX<br>Marquer                | Voir le message   |
| Trop de disques logiques ! Vous ne pouvez pas avoir plus de 14 disques logiques.<br>[CONFIRME]              | HDX<br>Formatage<br>Partition | Vous ne pouvez pas avoir plus de 14 unités logiques sur le système. Repartitionnez les disques si nécessaire.   |

| Message d'erreur   | Programme et/ou Option      | Solution proposée  |
|--|-----------------------------|--|
| Secteur de démarrage non reconnu. Le secteur de démarrage du disque logique est corrompu ou un autre utilitaire a été utilisé pour partitionner ce disque.<br>[CONFIRME] | HDX<br>Effacer<br>Marquer   | Avant de pouvoir utiliser les commandes Effacer ou Marquer, vous devez sauvegarder votre disque dur (si nécessaire) et reformater avec en utilisant la commande HDX Formatage.                                       |
| Ne trouve pas le fichier WINCAP   Ne peut continuer.<br>[CONFIRME]   | HDX                         | Copiez le fichier WINCAP se trouvant sur la disquette Advanced Hard Disk Utilities sur la disquette sur laquelle vous exécutez HDX.  |
| Votre système se réinitialisera quand vous quitterez HDX pour que les nouvelles informations prennent effet.<br>[CONFIRME]   | HDX<br>Formatage<br>Marquer | Pas de mesure particulière à prendre. Le système se réamorçe lorsque vous quittez HDX, de sorte que les paramètres que vous avez modifiés soient pris en compte. Toutes les données présentes en RAM seront perdues. |

# MAINTENANCE PREVENTIVE

Pour assurer le parfait fonctionnement de votre Falcon030, suivez les directives de cette section.

## Précautions à prendre avec le micro-ordinateur

- Maintenez les zones de travail à l'abri de la poussière et des projections de graisse.
- Maintenez les éléments à l'abri des températures extrêmes ou de l'humidité.
- Evitez de fumer près de l'ordinateur.
- Mettez toujours le système hors tension avant de le nettoyer. Nettoyez l'extérieur uniquement avec un tissu doux, légèrement humide et non pelucheux. N'utilisez ni produits d'entretien, ni abrasifs, ni solvants.
- Pour expédier ou stocker le système, remballlez-le dans son emballage d'origine. Bloquez les têtes de lecture/écriture avant de le déplacer ou de le transporter.

## Précautions à prendre avec les disquettes

- Ne pas tenter d'introduire ou de retirer une disquette tandis que le voyant d'occupation du lecteur est allumé.
- Maintenez les disquettes éloignées des sources de magnétisation (telles que les moniteurs, télévisions, moteurs électriques, téléphones, etc...).
- Ne pas chercher à toucher ou nettoyer la surface d'enregistrement de la disquette.

## Précautions à prendre avec la souris

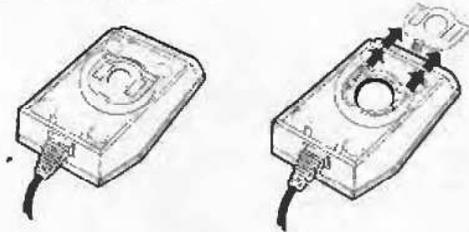
Si elle est convenablement employée, votre souris Atari durera de nombreuses années, surtout si vous suivez les conseils ci-dessous :

- Evitez de la faire tomber
- Evitez de la laisser pendre dans le vide
- Prenez soin de la faire évoluer sur une surface propre.

## Nettoyage de la souris

Vous devrez, de temps à autre, nettoyer votre souris.

- 1 Renversez la souris dans votre main, le cordon vers vous.
- 2 Faites tourner le capot de protection de la bille dans le sens indiqué par les flèches (vous devez appuyez sur le capot en le tournant). Retirez le capot.



- 3 En l'enfermant dans vos deux mains, renversez la souris pour en extraire la bille.
- 4 Utilisez un tissu propre et doux pour nettoyer la bille. NE LA LAVEZ PAS AVEC UN LIQUIDE. N'EMPLOYEZ PAS DE TISSU PELUCHEUX.
- 5 Soufflez à l'intérieur de la souris pour dégager les poussières éventuelles.
- 6 Replacez la bille dans son logement. Remettez le capot en place en appuyant dessus tout en le tournant dans le sens inverse du démontage jusqu'à ce qu'il se bloque.

## DERNIER CONSEIL

Le Falcon030 est facile à entretenir en bon état de marche et présente une grande fiabilité. Mais il peut se détériorer comme tout appareil électronique ou mécanique.

Si vous êtes confronté à des problèmes qui vous paraissent graves, consultez votre revendeur ATARI.

# ANNEXE D

## CARACTERISTIQUES TECHNIQUES DU FALCON 030

### Architecture du système

- Unité centrale : Motorola 68030 cadencée à 16 MHz
- Performances de 3,84 MIPS (millions d'instructions par seconde) à 16 MHz
- Gestion de la mémoire par pagination à la demande, sur puce
- Mémoires caches d'instructions et de données séparées de 256 Koctets, sur puce
- Bus d'adresses et de données indépendants permettant des performances accrues
- Architecture en "pipeline"
- BUS : de données 32 bits, d'adresses 32 bits
- FPU : Motorola 68881/2 cadencé à 16 MHz
- RAM : configurations de 1, 4 ou 14 Mo
- ROM : interne de 512 Koctets cartouche externe de 128 Koctets

### Processeur de signaux numériques

- DSP 56001 Motorola cadencé à 32 MHz
- Performances de 16 MIPS (millions d'instructions par seconde) à 32 MHz
- 32 Kmoets de RAM sans état d'attente
- Connecteur DSP permettant facilement de connecter des modems/fax bon marché à 19,2 Kbauds, des systèmes de messagerie vocale, des enregistreurs audio

numériques directement sur disque,  
des systèmes de compression  
d'image JPEG/MPEG, etc...

### **Bus d'extension**

- Slot d'extension "Direct Processor" pour l'émulation d'un PC 386SX, pour des coprocesseurs DMA, etc...
- Support pour processeur optionnel.

### **Son**

- Huit canaux 16 bits d'enregistrement et de lecture DMA audio numérique avec une vitesse d'échantillonnage pouvant monter jusqu'à 50 KHz
- Sortie audio DMA numérique 16 bits stéréo
- Entrée audio DMA numérique 16 bits stéréo
- Coprocesseur sonore SDMA/DMA

### **Graphisme**

- Super VGA : 640 x 480 en 256 couleurs
- Véritable mode couleur 16 bits (True Color), permettant d'afficher jusqu'à 65 536 couleurs
- Accepte un signal de synchronisation vidéo externe, pour une synchronisation de grande qualité
- Mode de recouvrement permettant d'incruster facilement des titres vidéo ou de réaliser des effets spéciaux
- Surbalayage (overscan) programmable.
- 262 144 couleurs possibles
- Défilement horizontal fin réalisé électroniquement (Scrolling Hardware)
- Coprocesseur graphique BLITTER™

### **Ports standard**

- Port SCSI II avec accès direct à la mémoire (DMA)
- Port de réseau local grande vitesse, compatible LocalTalk
- Connecteur pour vidéo analogique RVB (VGA ou ST) ou composite
- Port série RS232C
- Port d'imprimante parallèle bi-directionnel (convenant également pour les scanners de numérisation d'image)
- Connecteur de cartouche (d'une capacité de 128 Koctets)
- MIDI IN / MIDI OUT
- Entrée de microphone stéréo : prise stéréo format mini Jack
- Sortie audio stéréo : prise stéréo format mini Jack
- Deux connecteurs 9 broches de manette de jeux
- Deux connecteurs 15 broches de contrôleur numérique/analogique perfectionné et de photostyle

### **Mémoire de masse**

- Lecteur de disquette 1,44 Moctets
- Compatible avec le format MS-DOS
- Unité de disque dur IDE interne en option

### **Interface utilisateur**

- Clavier AZERTY standard, extra-plat, de forme ergonomique
- 95 touches, dix touches de fonction, blocs séparés de touches numériques et de touches curseur
- Processeur clavier pour réduire le temps système nécessaire au contrôle par l'unité centrale
- Souris à deux boutons fournie en standard

## Logiciel du système

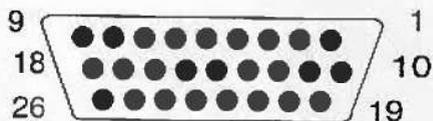
- Multitâche préemptif avec possibilité d'adapter l'ordre des priorités (MultiTOS)
- Communication entre opérations à travers les messages et canaux (pipes) MultiTOS
- Système de fichiers hiérarchisé avec sous-répertoires et chemins
- Interface utilisateur graphique à base d'icônes avec fonctions de commande auto-explicatives
- Aide en ligne
- Système d'exploitation TOS™ en ROM
- Interface utilisateur à fenêtres multiples avec icônes et menus déroulants
- Le bureau NewDesk et le tableau eXtensible Control permettent une personnalisation par l'utilisateur

# ANNEXE E

## CONFIGURATION DES BROCHES DES CONNECTEURS (BROCHAGE)

### Connecteur DSP

DB26 Femelle



### Connecteur SCSI

SCSI II Femelle

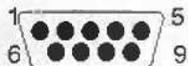


| Broche | Signal       |
|--------|--------------|
| 1-10   | MASSE        |
| 11     | +5V          |
| 12-14  | Non connecté |
| 15-25  | MASSE        |
| 26     | SCSI 0       |
| 27     | SCSI 1       |
| 28     | SCSI 2       |
| 29     | SCSI 3       |
| 30     | SCSI 4       |
| 31     | SCSI 5       |
| 32     | SCSI 6       |
| 33     | SCSI 7       |
| 34     | Parité       |
| 35-36  | MASSE        |

| Broche | Signal       |
|--------|--------------|
| 37     | Non connecté |
| 38     | +5V          |
| 39     | Non connecté |
| 40     | MASSE        |
| 41     | ATN          |
| 42     | MASSE        |
| 43     | BSY          |
| 44     | ACK          |
| 45     | RST          |
| 46     | MSG          |
| 47     | SEL          |
| 48     | C/D          |
| 49     | REQ          |
| 50     | E/S          |

# Port série

**DB9 Mâle**

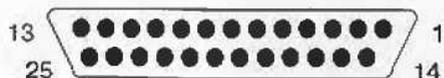


**Broche Signal**

|   |                       |
|---|-----------------------|
| 1 | Détection de porteuse |
| 2 | Réception             |
| 3 | Transmission          |
| 4 | DTR                   |
| 5 | MASSE                 |
| 6 | DSR                   |
| 7 | RTS                   |
| 8 | CTS                   |
| 9 | Indicateur d'appel    |

# Port parallèle

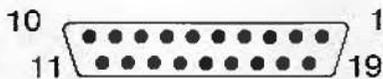
## DB25 Femelle



| Broche | Signal       |
|--------|--------------|
| 1      | Strobe       |
| 2      | Donnée 0     |
| 3      | Donnée 1     |
| 4      | Donnée 2     |
| 5      | Donnée 3     |
| 6      | Donnée 4     |
| 7      | Donnée 5     |
| 8      | Donnée 6     |
| 9      | Donnée 7     |
| 10     | ACK          |
| 11     | Occupé       |
| 12-16  | Non connecté |
| 17     | Sélection    |
| 18-25  | MASSE        |

# Connecteur vidéo

DB19 Mâle



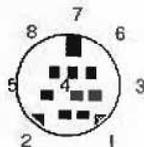
**Broche**   **Signal**

|    |              |
|----|--------------|
| 1  | Rouge        |
| 2  | Vert         |
| 3  | Bleue        |
| 4  | Mono/overlay |
| 5  | MASSE        |
| 6  | MASSE rouge  |
| 7  | MASSE vert   |
| 8  | MASSE bleue  |
| 9  | Audio out    |
| 10 | MASSE        |

**Broche**   **Signal**

|    |                        |
|----|------------------------|
| 11 | MASSE                  |
| 12 | Sync/composite vidéo   |
| 13 | Sync horizontal        |
| 14 | Sync vertical          |
| 15 | Entrée horloge externe |
| 16 | SYNC externe validé    |
| 17 | + 12 V                 |
| 18 | M1                     |
| 19 | M0                     |

# Connecteur SCC



## Mini DIN Femelle 8 broches RS - 422

### Broche Signal

|   |                                     |
|---|-------------------------------------|
| 1 | Sortie handshake (DTR RS 423)       |
| 2 | Entrée handshake ou horloge externe |
| 3 | - Emission de données               |
| 4 | MASSE                               |
| 5 | - Données reçues                    |
| 6 | + Données émises                    |
| 7 | Entrée générale                     |
| 8 | + Réception                         |

# Joystick étendu

DB15 Mâle



Port A

| Broche | Signal        |
|--------|---------------|
| 1      | HAUT 0        |
| 2      | BAS 0         |
| 3      | GAUCHE 0      |
| 4      | DROIT 0       |
| 5      | PAD 0 Y       |
| 6      | FIRE 0 / PIST |
| 7      | VCC (+5 VDC)  |
| 8      | Non connecté  |
| 9      | MASSE         |
| 10     | FIRE 2        |
| 11     | HAUT 2        |
| 12     | BAS 2         |
| 13     | GAUCHE 2      |
| 14     | DROIT 2       |
| 15     | PAD 0 X       |

PortB

| Broche | Signal       |
|--------|--------------|
| 1      | HAUT 1       |
| 2      | BAS 1        |
| 3      | GAUCHE 1     |
| 4      | DROIT 1      |
| 5      | PAD 1 Y      |
| 6      | FIRE 1       |
| 7      | VCC          |
| 8      | Non connecté |
| 9      | MASSE        |
| 10     | FIRE 3       |
| 11     | HAUT 3       |
| 12     | BAS 3        |
| 13     | GAUCHE 3     |
| 14     | DROIT 3      |
| 15     | PAD 1 X      |

# Port MIDI

## DIN 5 Femelle



### MIDI OUT

| Broche | Signal             |
|--------|--------------------|
| 1      | Emission Thru      |
| 2      | MASSE              |
| 3      | Retour thru boucle |
| 4      | Emission out       |
| 5      | Retour out boucle  |

### MIDI IN

| Broche | Signal           |
|--------|------------------|
| 1      | Non connecté     |
| 2      | Non connecté     |
| 3      | Non connecté     |
| 4      | Réception in     |
| 5      | Retour in boucle |



# GLOSSAIRE

**.ACC** : Extension des fichiers des accessoires de bureau.

**.APP** : Extension des fichiers programme GEM (fichiers exécutables).

**.PRG** : Extension des fichiers programme GEM.

**.TOS** : Extension des fichiers programme TOS.

**.TTP** : Extension des fichiers programme TOS avec paramètres.

**Accessoire de bureau** : Application chargée en mémoire à partir du disque ou de la disquette système lors de la mise sous tension de l'ordinateur. On peut accéder aux accessoires de bureau depuis le Bureau GEM ou depuis une application qui utilise la barre de menu. Les fichiers des accessoires de bureau se reconnaissent par l'extension .ACC.

**Application** : Programme écrit pour résoudre un problème spécifique ou produire un résultat spécifique et pouvant être exécuté par un ordinateur. (Voir aussi **Programme**.)

**Barre de défilement** : Barre située le long du bord droit ou inférieur d'une fenêtre active. Les barres de défilement contiennent les flèches de défilement et sont ombrées lorsque la totalité de la fenêtre n'est pas visible à l'écran. Plus la partie ombrée est importante, plus la partie cachée de la fenêtre est grande.

**Barre de déplacement** : Barre située le long du bord supérieur d'une fenêtre active. Cette barre est utilisée pour tirer une fenêtre vers une nouvelle position sur le Bureau.

**Barre de menu** : Barre située sur le bord supérieur du Bureau GEM. A la mise sous tension de l'ordinateur, les en-têtes de la Barre de Menu sont **Bureau, Fichier, Visualisation et Options**. D'autres programmes d'application affichent d'autres en-têtes dans la Barre de menu.

**Baud** : Unité de mesure standard de la vitesse de transmission des données par un modem, calculée en signaux émis par seconde.

**Bit** : La plus petite unité de mémoire. Huit bits constituent un octet. (Voir aussi Octet.)

**Bloite plein écran** : Case située dans l'angle supérieur droit d'une fenêtre, commandant alternativement l'agrandissement des fenêtres à la taille de l'écran et leur retour à la taille initiale.

- Boîte de dialogue** : Boîte de message interactive que l'ordinateur utilise pour communiquer avec l'utilisateur. Pour sortir d'une boîte de dialogue, il faut accepter le message ou choisir une option.
- Boîte de format** : Petite boîte située dans l'angle inférieur droit d'une fenêtre, utilisée pour changer la taille ou la forme d'une fenêtre.
- Boîte de message** : Type spécial de boîte de dialogue destiné à attirer votre attention. Ces messages sont accompagnés de panneaux stop, de points d'interrogation ou d'exclamation.
- Bureau** : Ecran principal qui inclut entre autres la barre de menu, deux icônes disquette et l'icône corbeille.
- Cartouche** : Unité qui contient généralement des fichiers et des données en ROM et qui se connecte dans le port cartouche. Les programmes en cartouche se chargent instantanément et n'utilisent pas de RAM. La lettre identificatrice de l'unité est la lettre c.
- Case de fermeture** : Case située dans l'angle supérieur gauche d'une fenêtre active utilisée pour fermer la fenêtre courante.
- Champ de texte modifiable** : Ligne en pointillé dans une boîte de dialogue où vous pouvez taper les caractères.
- Chemin d'accès** : Liste des éléments qui spécifient le chemin utilisé pour obtenir le répertoire courant. Un chemin d'accès est constitué d'un identificateur d'unité et d'une chaîne de dossiers séparés par des barres obliques (par exemple A:\document\texte\). Il peut aussi contenir une spécification de fichier.
- Cliquer** : Action consistant à appuyer et relâcher le bouton de la souris. Un clic sur le bouton gauche permet de sélectionner des éléments sur le Bureau. (Voir **double-clic** et **shift-cliquage**).
- Configurer** : Personnaliser l'environnement du micro-ordinateur aux préférences de l'utilisateur, en définissant par exemple les couleurs, le taux de transmission, la confirmation de copie, etc.
- Connecteur d'expansion** (parfois "slot d'extension") : Un connecteur interne qui permet l'installation d'un matériel spécialisé supplémentaire sur le micro-ordinateur. Les signaux fournis incluent une extension directe du bus du micro-processeur.
- Copie de disquette** : Procédure qui duplique les données à partir d'une disquette sur une autre.

**Copie de sauvegarde** : C'est la copie, à des fins d'archivage, d'une disquette ou d'un fichier. Cette précaution vous protège contre la perte accidentelle des données par effacement ou dommage accidentels.

**Copier** : Commande utilisée pour dupliquer les informations contenues par un fichier, dossier ou disque.

**Curseur** : Marque affichée sur l'écran représentant la position de l'action suivante. Les curseurs de texte sont habituellement représentés, soit par un pavé clignotant, soit par une ligne verticale épaisse. Le pointeur de souris est parfois appelé curseur.

**Défaut** : Une valeur, une option ou un état que l'ordinateur sélectionne automatiquement à moins qu'on ne lui en indique un autre. Par exemple, les objets sur le Bureau GEM sont affichés par défaut sous forme d'icônes, à moins de modifier cette option dans le menu VISUALISATION.

**Défilement** : Déplacement du contenu d'une fenêtre, vers la droite, la gauche, le haut ou le bas.

**Démarrage** : Initialisation. Chargement du système d'exploitation. Le démarrage est généralement effectué en mettant le micro-ordinateur sous tension. Voir aussi **Démarrage à froid** et **Démarrage à chaud**.

**Démarrage à chaud** : Consiste à relancer l'ordinateur en appuyant sur le bouton Reset à l'arrière du micro-ordinateur ou en appuyant simultanément sur **[Control] [Alternate] [Delete]**. Un démarrage à chaud initialise le système en partie seulement (Voir **Démarrage à froid**).

**Démarrage à froid** : Amorçage du micro-ordinateur en le mettant hors tension puis sous tension ou en appuyant simultanément sur **[Control] [Alternate] [Shift Droit] [Delete]**. Un démarrage à froid peut être effectué tandis que le micro-ordinateur est en cours de fonctionnement en le mettant hors tension et en attendant 10 secondes avant de le mettre à nouveau sous tension. Le démarrage à froid réinitialise complètement le système.

**Déplacement** : Commande permettant de déplacer les fichiers ou dossiers dans un dossier ou sur une disquette différente.

**Disque dur** : Périphérique utilisé pour stocker des données sur une surface magnétique. Une unité de disque dur peut stocker beaucoup plus d'informations qu'une disquette, et peut lire ou écrire des informations beaucoup plus rapidement.

**Disquette** : Support magnétique utilisé pour stocker les informations générées par un ordinateur. Les disquettes sont fabriquées dans une matière souple, semblable à la matière des bandes magnétiques.

**Disquette de démarrage** : Une disquette qui contient habituellement des accessoires de bureau, des applications et un fichier de configuration de bureau (NEWDESK.INF). Placez une disquette de démarrage dans le lecteur de disquette avant la mise sous tension du micro-ordinateur.

**Disquette de destination** : Disquette sur laquelle les données sont écrites durant une procédure de copie.

**Disquette source** : La disquette dont on recopie les informations durant une procédure de copie de disquette.

**Document** : Ensemble de données que vous créez ou modifiez en utilisant une application. Les documents peuvent contenir du texte, des graphiques ou les deux. Appelé également fichier. (Voir **Fichier**).

**Dossier** : Sous-répertoire permettant de ranger les fichiers et sous-dossiers. Un dossier apparaît sous forme d'une icône de dossier (classeur) sur le Bureau, ou avec un symbole de dossier (petite boîte) près de son nom lors d'une visualisation sous forme de texte.

**Double cliquer** : (néologisme) Action consistant à cliquer deux fois rapidement sur l'un des boutons de la souris. Double cliquer sur le bouton gauche permet d'ouvrir un fichier, un disque ou un dossier.

**Ecran** : Un périphérique permettant d'afficher les signaux vidéo de l'ordinateur. Vous communiquez avec le système grâce à l'écran.

**Entrée/Sortie (E/S)** : Echange d'informations entre l'ordinateur et ses périphériques (lecteur de disquette ou unité de disque dur, imprimantes ...). Le sens des communications est défini par rapport à l'ordinateur : entrée et sortie qualifient donc respectivement la réception et l'émission de données par l'ordinateur.

**Extension** : Les caractères situés à droite du point dans un nom de fichier. Les extensions qui représentent le type de fichier sont obligatoires. Une extension peut avoir 3 caractères (lettres et nombres). Quelques extensions courantes sont .ACC, .APP, .PRG, .TOS et .TTP.

**Fenêtre** : La surface de travail que le micro-ordinateur utilise pour afficher les fichiers et dossiers ou pour gérer les programmes. Jusqu'à quatre fenêtres répertoire peuvent être ouvertes sur le Bureau à la fois.

**Fenêtre active** : Fenêtre du Bureau GEM utilisable pour les opérations sur le Bureau, comme la sélection, la copie et la suppression d'éléments. La fenêtre active est la seule que l'on peut faire défiler, mettre à jour, déplacer ou changer de taille.

**Fichier** : Ensemble d'informations qui peuvent être stockées sur une disquette, un disque ou directement dans le mémoire du micro-ordinateur.

**Fichier de données** : Ensemble d'informations utilisées par une application. Les icônes des fichiers de données ressemble à des feuilles de papier dont un coin aurait été replié.

**Formater** : Préparer la surface du disque (disque dur ou disquette) en éléments circulaires, appelés pistes, afin de pouvoir y stocker des informations. Le formatage efface toutes les informations préalablement enregistrées sur le disque.

**GEM** : Partie du TOS qui crée et gère toutes les fenêtres, les icônes, les menus et les caractéristiques graphiques du Falcon030. Abréviation de Graphics Environment Manager, gestionnaire d'environnement graphique.

**Horloge/Calendrier** : Utilitaire faisant parti du Panneau de contrôle qui permet de dater les fichiers.

**Icône** : Dessin représentant sur le Bureau un disque, un fichier, un dossier ou une procédure. L'icône disque ressemble à un tiroir de bureau, l'icône d'un fichier de données à une feuille de papier cornée, l'icône d'un fichier programme à un petit bureau, celle d'un dossier à un classeur et l'icône corbeille à une corbeille à papier. L'icône abeille ressemble à une abeille.

**Icône abeille** : Icône affichée lors de la recherche, du traitement ou de l'archivage sur l'unité de disque. Aucune action ne peut être effectuée lorsque l'icône abeille est présente sur l'écran.

**Icône corbeille** : Une icône du Bureau GEM utilisée pour supprimer définitivement les fichiers ou dossiers à partir du Bureau.

**Icône poubelle** : Voir Icône corbeille.

**Identification de la disquette** : La lettre indiquant dans un chemin d'accès l'unité de disque utilisée. La lettre est toujours suivie du signe deux points (:) et de la barre oblique inversée (\). Un identificateur de disque apparaît seul sur la barre de menu lorsque l'on se trouve dans le répertoire central du disque.

**Imprimante à aiguilles** : Imprimante qui forme les caractères et les graphiques en imprimant une série de petits points.

**Imprimante à marguerite** : Imprimante qui utilise une roue d'impression pour imprimer par impact des caractères sur le papier en frappant un ruban encreur.

- Imprimante laser** : Imprimante très rapide, haute résolution qui reproduit par un procédé photographique électronique une image sur papier.
- Initialiser** : Mise en marche du micro-ordinateur selon sa configuration de départ.
- Interface** : Dispositif de connexion électronique permettant la communication entre l'ordinateur et ses périphériques.
- Joker** : Point d'interrogation (?) ou astérisque (\*) utilisé dans une spécification de fichier pour indiquer un critère de recherche. "?" remplace un seul caractère. "\*" remplace tous les caractères jusqu'à la fin du nom ou de l'extension.
- Kilo octet** : 1024 octets de mémoire (voir aussi **Octet**). L'abréviation de kilo-octet est Ko.
- Lecteur de CD-ROM** : Périphérique contrôlé par le micro-ordinateur qui lit des disques optiques haute capacité et transmet les signaux à l'ordinateur.
- Lecteur de disquette** : Le plus courant des périphériques de stockage. Le micro-ordinateur utilise le lecteur de disquette pour lire les informations ou les écrire sur les disquettes.
- Ligne d'informations** : Ligne située dans la partie supérieure d'une fenêtre active de répertoire, juste en dessous de la barre de déplacement, indiquant le nombre d'octets utilisés par les éléments du répertoire, et le nombre de ces éléments.
- Logiciel** : Les programmes et les applications que l'on exécute sur un ordinateur. (Voir **Matériel**).
- Matériel** : La partie physique du système informatique (voir **logiciel**).
- Méga octet** : 1 024 kilo octets de données. L'abréviation de mégaoctet est Mo.
- Mémoire** : Ensemble des circuits électroniques assurant le stockage des données et des programmes du micro-ordinateur. Il y a deux sortes de mémoire : la mémoire vive (RAM, ou Random Access Memory) et la mémoire morte (ROM ou Read-Only Memory). Le contenu de la RAM s'efface à la mise hors tension tandis que le contenu de la ROM est permanent, que l'ordinateur soit sous tension ou non.
- Menu déroulant** : Liste des options qui apparaissent sous une rubrique du menu lorsqu'on touche l'en-tête avec le pointeur.
- Message-système** : Tout symbole ou message sur l'écran indiquant que l'ordinateur attend une réponse de l'utilisateur.

- MIDI** : Interface standard permettant le raccordement à l'ordinateur de nombreux instruments de musique électroniques. MIDI est l'acronyme de Musical Instrument Digital Interface.
- Modem** : Périphérique reliant directement un ordinateur aux lignes téléphoniques, en vue de l'échange d'informations avec d'autres ordinateurs et du raccordement à des réseaux d'information en ligne. Egalement, le port sur l'ordinateur permet de connecter un modem ou un autre périphérique série. Modem est une contraction de MODulation/DEModulation.
- Moniteur** : Voir Ecran
- MS-DOS** : Contraction de Microsoft Disk Operating System. Un système d'exploitation utilisé avec les micro-ordinateurs IBM PC et compatibles. Les disquettes formatées sur le Falcon030 sont compatibles avec les systèmes PC utilisant MS-DOS et les unités de disquette 3"1/2.
- MultiTOS** : Nom du système d'exploitation du Falcon030. Il s'agit d'une version évoluée et multitâches du système TOS original.
- NEWDESK.INF** : Le fichier qui contient les données personnalisées du Bureau. Il doit être dans le répertoire central du disque d'amorçage afin de pouvoir être lu lors de l'initialisation du système.
- Nom** : Nom d'identification d'un fichier. Un nom est obligatoire et peut comporter jusqu'à huit caractères (lettres et chiffres).
- Nom de fichier** : Le nom d'un fichier est constitué d'un nom obligatoire et d'une extension facultative séparés par un point. (Voir **Nom** et **Extension**)
- Octet** : Unité de mémoire d'un ordinateur. Chaque octet est constitué de huit bits, offrant 256 valeurs possibles. Par exemple, la lettre "a" est stockée comme un octet dans la mémoire de l'ordinateur. (Voir aussi **Bit** et **Kilo octet**).
- Option** : Elément d'un menu déroulant qui permet de manipuler le Bureau et ses éléments.
- Panneau de contrôle** : Accessoire de bureau utilisé pour modifier et définir de nombreuses caractéristiques et options, comme la palette de couleurs, le temps de réponse de la souris et du clavier, et l'horloge/calendrier.
- Paramètre** : Données fournies à un programme pour contrôler une opération.
- Périphérique** : Toute unité externe, telle qu'un lecteur de disquette, un moniteur, une imprimante... que l'on peut connecter à l'ordinateur.

- Piste** : Bande circulaire d'un disque (disque dur ou disquette) pouvant recevoir des informations. Le formatage divise les disques en pistes concentriques elles-mêmes découpées en secteurs. (Voir **Secteur**).
- Pixel** : Un point sur l'écran vidéo du micro-ordinateur. Les pixels sont disposés selon une grille dont la taille varie selon la résolution. Pixel est un raccourci de *Picture element* (élément d'image).
- Pointeur** : Marque sur l'écran qui se déplace lorsqu'on déplace la souris. Le pointeur est généralement représenté par une flèche, mais il peut prendre d'autres formes comme celle de l'icône abeille lors de certaines procédures.
- Port parallèle** : Interface acceptant la transmission simultanée de plus d'un bit (Voir **port série**).
- Port série** : Une interface qui accepte la transmission de données un bit à la fois (voir **port parallèle**).
- Programme** : Jeu d'instructions détaillées et explicites pour accomplir un but, écrit dans un langage qui peut être lu par un micro-ordinateur (voir **Application**).
- Protection en écriture** : Protection du contenu d'une disquette au moyen d'un dispositif mécanique interdisant toute opération d'écriture, de modification, d'effacement ou de formatage. Pour protéger une disquette, déplacez l'onglet de protection de sorte que vous puissiez voir à travers l'encoche.
- Racine** : Désigne le premier niveau d'un disque dur où l'on peut placer des fichiers (ex: C:\).
- RAM** : Partie de la mémoire de l'ordinateur utilisée pour la lecture et l'écriture de données sur les disquettes. Lorsque l'on travaille avec un ordinateur, les données affichées sur l'écran sont en RAM (mémoire vive). RAM est une abréviation de Random Access Memory.
- Répertoire** : Liste de fichiers (voir **répertoire courant**, **répertoire central** et **sous-répertoire**).
- Répertoire central** : Le premier répertoire rencontré lors de l'ouverture d'une unité ou d'un lecteur. Appelé également **répertoire racine** ou **répertoire de base**, il est spécifié par l'identification de l'unité (par exemple A:\).
- Répertoire courant** : Le répertoire couramment affiché dans une fenêtre selon les indications données par le chemin d'accès dans la barre de déplacement.
- Réseau local** : C'est un canal de communication qui connecte les micro-ordinateurs entre eux ou avec d'autres périphériques qu'ils peuvent ainsi partager.

- ROM** : Partie de la mémoire du micro-ordinateur contenue par le système d'exploitation. La ROM ne change jamais et conserve ses informations que le micro-ordinateur soit ou non sous tension. ROM est l'abréviation de Read-Only Memory.
- RS-232** : Interface série standard de connexion de périphériques. Le port RS-232 situé à l'arrière du micro-ordinateur porte le nom de "Modem". On fait parfois référence à ce port sous l'appellation port série.
- RVB** : Procédé de génération des couleurs mis en oeuvre par le micro-ordinateur. La combinaison des 15 différentes intensités contenues par chacune des trois couleurs primaires (rouge, vert et bleu) permettent de définir 262 144 nuances avec le Falcon030. RVB est formé des premières lettres de Rouge Vert Bleu.
- Secteur** : Portion de piste d'une disquette ou d'un disque dur. La longueur d'un secteur est généralement de 128, 256, 512, ou 1024 octets. Sur une disquette, les secteurs ont une longueur de 512 octets. (Voir **Piste**).
- Sélecteur d'objets** : Une boîte de dialogue, ouverte à partir d'une application qui donne la liste des fichiers et dossiers. Vous pouvez accéder à cette boîte de dialogue à partir de votre application.
- Sélectionner** : Action qui consiste à cliquer sur une icône, un fichier ou une option. Les icônes et fichiers sélectionnés se mettent en surbrillance.
- Shift-cliquage** : Action consistant à cliquer tout en maintenant appuyée la touche [Shift].
- Souris** : Petit périphérique d'entrée de données se manipulant à la main. Il se connecte au micro-ordinateur et permet de contrôler les mouvements du pointeur sur le Bureau. Lorsque vous faites glisser la souris sur une surface plane et stable, un système mécanique ou optique suit le mouvement et le répercute au pointeur. Le bouton gauche de la souris est utilisé par la plupart des applications. Seules quelques unes utilisent le bouton droit.
- Sous-répertoire** : Répertoire à l'intérieur d'un répertoire, encore appelé Dossier. (Voir **Répertoire central**)
- Spécification de fichier** : Critère de recherche utilisé dans un sélecteur d'objets.
- Taux de transmission** : Vitesse à laquelle les données sont transmises d'une source à une autre, généralement d'un ordinateur à un autre à l'aide d'un modem.
- Tirer** : Déplacer un élément sur le Bureau. Pour tirer, placez le pointeur de la souris sur un élément, appuyez et maintenez enfoncée le bouton gauche, puis déplacez

la souris. Tandis que l'élément est tiré, un tracé fantôme de l'élément apparaît sur le Bureau.

**TOS** : Nom du système d'exploitation monotâche des Atari ST/STE.

**Touches de fonction** : Les touches de [F1] à [F10] situées le long de la partie supérieure du clavier. La plupart des applications utilisent ces touches pour exécuter des actions spéciales.

**Type de document** : Voir **Extension**.

**Voyant d'occupation** : Témoin lumineux sur une unité de mémoire de masse qui indique que l'unité est en cours de lecture ou d'écriture.

# SERVICE INFORMATIONS CLIENTS

Nous nous ferons un plaisir de répondre à toutes vos questions concernant l'Atari **FALCON 030**. N'hésitez pas à nous écrire :

ATARI  
Service Information Clients  
79, avenue Louis Roche  
92238 GENNEVILLIERS CEDEX

N'oubliez pas de nous préciser sur l'enveloppe l'objet de votre lettre !

Pour toutes vos questions et pour trouver le centre de maintenance agréé Atari le plus proche de chez vous, utilisez le minitel :

**3615 code Atari**



Copyright 1992, Atari Corporation  
Sunnyvale, CA 94089-1302  
tous droits réservés.

C302952-004  
Imprimé en Taiwan  
1992.10.LJ.